

Ω

— A TIMOR MORTIS —

Kuoleman semiotikka ja kehitys länsimaissa

Henna Havukainen
05GR09
Kevät 2013

Lahden Ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma: graafinen suunnittelu
Opinnäytetyö, 96 sivua
Ohjaaja Eero Aulio

Tiivistelmä

*Lahden Ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen suunnittelu*

*Henna Havukainen
A Timor Mortis: Kuoleman semiotiikka ja kehitys länsimaissa
Opinnäytetyö, 96 sivua
Kevät 2013*

Produkti on viisiosainen kuolema-aiheinen kuvitussarja, jossa tekemiseen on hyödynnetty taustatutkimuksessa esille tulleita konventioita. Kuvituksen originaalit on toteutettu A3-kokoon kuitukärkitusseilla ja väritetty Adobe Photoshop CS5:n avulla.

Kirjallisen osuuden taustatutkimuksessa on perehdytään kuoleman semiotiikkaan ja sen kehittymiseen länsimaissa ja kuinka nämä toistuvat edelleen CD-levyjen kansitaiteessa.

Opinnäytetyön tutkimuksen tavoitteena on toimia hakuteoksena aiheesta kiinnostuneille ja produktiivisen osan tarkoitus on kehittää minua kuvittajana.

Avainsanat: kuolema, kuvitus, semiotiikka, viikatemies, psykopompos, pistevarjostus

Abstract

Lahti University of Applied Sciences
Institute of Design
Degree Programme in Visual Communications
Graphic Design

Henna Havukainen
A Timor Mortis: Semiotics of Death and development in Western countries
Thesis, 96 pages
Spring 2013

The research subject is semiotics of death and their development in western countries and how these conventions apply to CD cover art.

Conclusions found in the research were used in the productive part that is an illustration consisting of five pieces. Originals of these were made in A3 format with fine liners and later coloured with Adobe Photoshop CS5.

The purpose of the written part is to serve as a reference work to whoever might be interested in the subject and the purpose of the productive part is to develop myself as an illustrator.

Keywords: death, illustration, semiotics, Grim Reaper, psychopomp, stippling

Sisällysluettelo

1. Johdanto

1.1 Mitä	10
1.2 Miksi	11
1.3 Kohderyhmä	12
1.4 Työmenetelmät, lähdemateriaalit	12
1.5 Sanastosta sekä aiheen rajauksesta	13

2. Kuoleman semiotiikan kehittyminen länsimaissa

2.1 Biologinen kuolema	16
2.2 Henkinen kuolema	17
2.3 Kuoleman arvomaailma	18
2.4 Kuoleman kuvat	20
2.5 Kuoleman jumaluudet ja ilmentymät länsimaissa	24
2.6 Kuoleman airut, viikatemies	29
2.7 Kuoleman symboliikkaa	36
2.8 Kalman kasvisto	39

3. Kuoleman kuvien konventiot musiikissa

3.1 Kuoleman hahmojen konventiot levynkansitaiteessa ja analyysejä	40
---	----

4. Kuvitusprosessi

4.1 Aihe	50
4.2 Vaikuttajia	52
4.3 Tyyli ja tunnelma	56
4.4 Sommitelma	57
4.5 Luonnostelu	58
4.6 Formaatti, materiaalit ja tekniikat	64
4.7 Värit	68

5. Valmiit

5.1 Acheron	75
5.2 Cocytus	77
5.3 Lethe	79
5.4 Phlegethon	81
5.5 Styx	83

6. Yhteenveto

6.1 Arviointi	86
6.2 Kirjalähteet	88
6.3 Internet-lähteet	90
6.4 Kuvalähteet	92

1.1 Mitä

Opinnäytetyöni on kaksiosainen kokonaisteos, joka koostuu viidestä A3-kokoisesta kuvituksesta, sekä sitä visuaalisesti tukevasta kirjallisesta osiosta.

Kirjallista osiota varten kokosin erilaista kuoleman visuaaliseen kulttuuriin liittyvää kirjallista materiaalia ja analysoin niitä ja niiden vuorovaikutuksia toisiinsa ja pohdin semiotiikkaa ja vaihtelevuutta kulttuurikohtaisesti.

Kuvituksen aiheena on Haadeen mytologiasta ammentava kuolema, joka kokonaisuutena muodostaa symbolisesti latautuneen puutarhamaiseman ja konkretisoi teemat mitä tulin käsitelleeksi tutkimusosiota koostaessani.

Tarkoituksenani oli prosessin aikana myös pohtia identiteettiäni kuvittajana ja kokeilla uutta tekniikkaa ilmaisussani.

Lopullisen työn on tarkoitus toimia näyttelytyönä sekä mahdollisena kokonaisvaltaisena referenssityönä hakiessani alan töitä: kuvitus tuo kykyjäni esille kuvittajana ja kirjallinen osio graafikkona.

1.2 Miksi

“I felt like crying but nothing came out. it was just a sort of sad sickness, sick sad, when you can't feel any worse. I think you know it. I think everybody knows it now and then. But I think I have known it pretty often, too often.”

— Charles Bukowski, Tales of Ordinary Madness

Oheinen sitaatti Charles Bukowskin kokoelmateoksesta Tales of The Ordinary Madness pysäytti minut tiivistämällä parhaiten sen tunteen, joka itselläni on ollut läheisten ihmisten poistuessa ajasta iäisyyteen. Kokemani suru on heijastunut persoonaani jo kymmenisen vuotta, ja lähtiessäni työstämään tätä opinnäytetyötä en nähnyt syitä miksi en olisi ammentanut siihen nimenomaan kuoleman aiheuttamasta surusta. Tarkoituksenani ei ole raportoida kuitenkaan tekemisen mahdollisesta voimauttavasta vaikutuksesta, vaan täysin graafisen suunnittelun sekä kuvan-tekemisen näkökulmasta.

Produktin lopullisen idean kypsyttämisen tuli kestämään noin vuoden ajan. Alkuperäinen ideani syntyi työharjoittelussa kesällä 2012 työskennellessäni graafikkona musiikkialalla ja oivaltaessani omien näkemuserojen tuomat haasteet ja alituisen tiedon soveltaminen, ettei oma näkemykseni tulisi liian dominoivaksi. Halusin tehdä jotain, mikä ei tuntuisi pakkopullalta sekä halusin, että opinnäytetyöllä on minulle opettava vaikutus, ja että tiedon keräämisen lisäksi minulle selkityisi jotain itsestäni kuvittajana. Eräs lisänäkökulma löytyi kuin sattumalta oman pääni sisästä ymmärtäessäni käsittämättömien pelkotilojeni juontavankin ehkä kuolemasta... tai pikemminkin sen pelosta. Siitä johtaa opinnäytetyöni nimi "A Timor Mortis", joka suomeksi käännettynä tarkoittaa "kuolemanpelosta". Kuolema hahmona kuitenkin kiehtoo minua, ja olen halunnut tietää sen semiotiikasta, kuva-aiheistosta ja hahmojen kehittymisestä jo jonkin aikaa enemmän.

Olin jo aikaisemmin cd-levyjen suurkuluttajana huomionnut kuoleman, muinaisuskosten ja okkultismin välittömän symbolisen läsnäolon albumitaiteessa ja koen tämän hieman kiehtovammaksi lähtökohdaksi tehdä opinnäytetyötä, kuin pelkästä kuolemisen ilosta.

Kuvituksen tekemisen produktiivisena osana valitsin siksi, että koin oman kuvittajuuteni vaipuneen talviunille viimeisen parin vuoden aikana kurssitarjonnan painottuessa enemmän konseptisuunnitteluun ja taittoon ja töiden painottaessa web-ylläpitoa. Projektin viimeinen tarkoitus on pohtia mihin suuntaan haluaisin ilmaisutapaani viedä.

1.3 Kohderyhmä

Kuvitustyön kohderyhmänä ovat synkemmistä kuvituksista sekä mahdollisest art nouveau-teemasta kiinnostuneet nuoret ja aikuiset. Kuvituksen on tarkoitus johdattaa katselija ajattelemaan symbolien merkityksiä ja muodostaa kuvista oman kasvatuksen, ideologian ja maailmankäsityksen kautta itseään koskettava tarina tai teema. Koulutusalaani ajatellen nämä kaksi muodostavat sekä ”taiteellisen” että ”viestinnällisen” puolen opinnäytetyöstäni.

Kirjallisen osion on tarkoituksena jäädä myöhempien vuosikurssien opiskelijoille ja niille, jotka aiheesta tavalla tai toisella ovat kiinnostuneita ammentamaan omiin teoksiinsa tai tutkimuksiinsa alaan tai ilmaisutapaan sen erikoisemmin puuttumatta.

1.4 Työmenetelmät, lähdemateriaalit

Tutkimuskysymykseni ollessa itselleni hieman hakusessa tai ymmärtämättömissä, aloin perehtymään jo olemassaolevaan kirjalliseen materiaaliin kuolemasta ja kuolemankulttuurista Suomessa ja muualla Euroopassa. Lähtökohtani tutkimukseen on siis kvalitatiivinen. En määritellyt etukäteen keräämäni materiaalin määrää, vaan pyrin tutkimuksella kartuttamaan omaa ja mahdollisesti myöhemmin myös muiden asiasta kiinnostuneiden tietämystä aiheesta lähinnä yleiskatsauksen tasolla.

Käydessäni läpi sekä oman alani että muidenkin alojen opinnäytetöitä ja huomasin, että en kuitenkaan ole ensimmäinen korkeakouluopiskelija aiheen äärellä. Opinnäytetöiden aiheet saattoivat varioida opiskelualoittain esimerkiksi sosiaalityön koulutusohjelmissa tai pro-gradu tutkielmissa, mutta jokainen tekijä kuitenkin reflektoi omaa kokemusmaailmaansa sekä elämäkatsomustaan jossain vaiheessa projektia. Tämän seikan ansiosta päätin, että myös omat näkemykseni ovat osa tätä opinnäytetyötä, enkä pyri tukahduttamaan niitä liikaa objektiivisuudella. Aihe on kuitenkin myös henkilökohtainen ja toivoni mukaan sillä on positiivinen vaikutus lopputulokseen.

Kirjallisessa osiossa pohdin kuolemista tieteellisesti ja henkisesti, sosiaalisista sekä kulttuurillisista näkökulmista, kuoleman personifikaatioita eli henkilöitymiä ja symboliikkaa sekä muita kuvaustapoja Euroopan alueella sekä niiden yhteyksiä nykypäivän musiikkinauhotteiden kansitaiteessa.

Produktin ensisijainen lähtökohta on käyttää keräämäni kirjallista materiaalia ja pohdintojani apuna kuoleman henkilöitymälliseen kuvaukseen myös omista kokemuksistani ja näkökulmistani ammentaan. Jo uskonnoista sekä mystiikasta yleisellä tasolla kiinnostuneena on vastaani tullut monta erilaista kuvaa kuolemasta, ja tämä asettaa liikkumavaraa omien lopullisten valintojen suhteen.

Kirjallisen materiaalin lisäksi kokosin itselleni moodboardien tapaan kiinnostavia kuvittajia, sävymaailmoja sekä kuvallista materiaalia hahmoista ja esineistä.

Tämän opinnäytetyön kirjalliseen osaan olen sijoittanut mielestäni mielenkiintoisia kuoleman kuvia joihin olen tämän prosessin aikana törmännyt ja niiden on tarkoitus toimia havainnollistajana tai kuvituskuvana tekstin rinnalla. Analysoin mielenkiintoisten kuvittajien ja kuvataiteilijoiden työskentelymetodeja ja pyrin tätä kautta löytämään innostusta ja inspiraatiota omaan luomiseeni.

Kuvitustyön originaalit on toteutettu erikokoisten mustien kuitukärkitussien avulla A3-kokoisille papereille. Piirrosjäljen viimeistely on toteutettu skannaamalla työt ja siistimällä ne Adobe Photoshop CS5.5:ssa. Lopulliseen työhön lisäsin samalla ohjelmalla värit maskeja ja piirtopöytäni, Intuos 4:stä hyödyntäen.

1.5 Sanastosta sekä aiheen rajauksesta

Taustatutkimukseni aihealue on todella laaja. Koska tämä opinnäytetyö sisältää myös produktiivisen osan rajasin ja tiivistin aihetta lähinnä yleiskatsaukseksi pohdinnaksi kuinka Viikatemiehen hahmo on saanut muotonsa muista kulttuureista ammentaan ja millä tavalla se populäärikulttuurissa esiintyy.

Käydessäni läpi kuoleman jumaluuksia, päätin sisällyttää mukaan myös muinaisen mesopotamialaisen kulttuurin jumaluudet. Koen niiden vaikuttaneen eurooppalaisiin ja länsimaisiin uskontoihin ja uskomuksiin, sillä muinaisen Mesopotamian katsotaan historiallisesti olevan ihmisen (ja siten myös kulttuurien) alkukoti.

Analysoidessani kuolemaa levynkansitaiteessa olen pidättynyt erittelemästä yhtyeiden ja musiikkialatylien historiaa paitsi siltä osin, minkä olen kokenut relevantiksi joko tämän opinnäytetyökokonaisuuden tai ammattillisen osaamisen tai kiinnostuksen kannalta. Valitsin analyysiini ensisijaisesti kansia kuuntelemastani musiikkilajeista ja myöhemmin myös ystävien ja kollegoiden ehdottamia kansia alalajiin katsomatta. Analyysien on tarkoitus toimia yleiskatsauksena ja osana tätä kirjallista.

Prosessiosiossa käytin englanninkielisten ohjelmistopohjaisten työkalujen nimiä käännöksiensä kanssa. Tarkoitukseni ei ole muodostaa uutta lainasanakäsitettyä, mutta alalla on harvinaista käyttää suomenkielisiä nimiä ilman sekaannuksia.



TAUSTATUTKIMUS

2.1 Biologinen kuolema

Kuolemaa on vaikea lähteä pohtimaan ilman kunnollista määritelmää elämästä. Kirjassa Mikään ei häviä – Kirjoituksia kuolemankulttuurista (WSOY, 2006) kehitysbiologi, oppihistorian dosentti sekä professori Anto Leikola pohtii aihetta kuinka määritellä elämä. Kyseenalaistettuaan Zacharias Topeliuksen käsityksen elämästä, jonka määreinä ovat mm. aivojen, sydäminen, keuhkojen, hermojen toiminta, verenkierto sekä hengitys bakteerien ja kasvien kiistattomalla elämisellä ilman mitään edellämainituista, Leikola kuvaa kuolemaa seuraavalla tavalla:

”Kuolema tuntuu ensi näkemältä biologisesti yksinkertaiselta asialta. Jokin on elossa, sitten sen eläminen päättyy, joten se kuolee. Tällöin ajattelemme kuolemaa ennen kaikkea yksilön, tietyn biologisen kokonaisuuden, toiminnan lakkaamisena. Voimme kertoa yksilön, ainakin ihmisyksilön, kuolinhetken varsin suurella tarkkuudella, joskaan juoksupailujen sadasosasekunteihin siinä ei päästä, eikä tietysti ole tarpeenkaan. Mutta kysymys ei ole vain mittausarkkuudesta, sillä kuolema ei kerta kaikkiaan ole tapahtuma, joka tapahtuisi sadasosasekuntien puitteissa, vaan prosessi, jonka alkaessa yksilö on kiistattomasti elossa ja päättyessä kiistattomasti kuollut. Tämä prosessi voi olla nopea, mutta sittenkin sen aikana ehtii tapahtua paljon.” (13.)

Biologisesti siis tarkastellessamme elämää ja sen syntymistä, on meidän tiedostettava ainoa yhdistävä tekijä eli kuolema. Tältä näkökulmalta elämä on siis hidasta, mutta valitettavan varmaa kuolemaa. Elämää ja kuolemaa yhdistää myös niiden suunnaton tapahtumisen vaikeus, milloin alkioista tulee sikiö, ja milloin elävästä tulee kuollut.

Kuoleman määrittely on ollut aikojen saatossa suurempi urakka mitä se nykyajan lääketieteen keinoin voi parhaimmillaan olla. Kuitenkin kehon toimintojen, hengityksen ja sydämenlyöntien harveneminen ja lopulta pysähtyminen sekä mm. lautumien ja kuolonkankeuden lisäksi ovat määritelleet kuolemaa jo esihistorialiselta ajalta lähtien ja pitävät juridisesti paikkaansa tänäkin päivänä. Valekuolemien pelossa saatettiin (tässä tapauksessa) kuolleen ruumiin siirtämistä arkkuun viivytellä, eikä ruumista siirretty esimerkiksi riiheen, sillä jos kyseessä olisikin ollut valekuolema saattaisi perhepiiri luulla tätä kummitukseksi. (Lehikoinen, 2011, 15-16.) Tämä pätee edelleenkin sairaalan käytänteisiin vainajien siirtämisessä, joskin kummittelusta tuskin enää lie kyse.

2.2 Henkinen kuolema

Ei matkamme tähän lopu. Kuolema on vain polku, jolle jokaisen on astuttava. Harmaa sadeverho vetäytyy pois – ja kaikki muuttuu hopeaksi ja lasiksi. Ja silloin sen näkee. Valkeat rannat... ja niiden taa. Kaukaisen vihreän maan – auringon ponnahtaessa taivaalle.

— **Gandalf**, Taru Sormusten Herrasta: Kuninkaan paluu

Kuolemaa on kautta aikojen pelätty ja palvottu, rakastettu ja vihattu. Sen myötä on syntynyt kultteja ja uskontoja ja jokainen kulttuuri tai sivilisaatio on selittänyt kuolemaa eri tavalla, eikä maapalloltamme toistaiseksi ole löytynyt ainoatakaan esihistoriallista, historiallista tai nykyistä kulttuuria vailla jotakin merkkiä uskonnollisesta ajattelusta tai käyttäytymisestä. (Pentikäinen 2003, 1281–1282.) Kuolemalle on eufemismien tapaan keksitty monenlaisia kiertoilmauksia kuten siirtymisen ajasta ikuisuuteen, tuonpuoleinen, manala, suuri tuntematon tai nukahtaminen, eräänlaiseen odotusmaiseen unitilaan vaipuminen ja sitä seuraava mahdollinen ns. ”viimeinen taistelu” (vrt. Ragnarök, Tuomiopäivä) tai taivas tai helvetti, joidenkin uskontojen mukaan hieman lohdullisempi jälleensyntymä, reinkarnaatio. Kannattajaluvuiltaan suurimmissa uskonnoissa kuten juutalaiskristillisissä, islaminuskossa sekä hindulaisuudessa kuolema näyttyy eräänlaisena teatraalisena lähtönä, jossa eletty elämä toimii käsikirjoituksena ja määrittelee kuolemanjälkeisen elämän lopputuloksen: jos elit hyveiden mukaan pääset taivaaseen, jos et niin ikuinen hukka perii. Hindulaisuuden reinkarnaatiossa sen sijaan synnyt korkeammaksi tai alemmaksi elämänmuodoksi elämän aikana kerrytetyn karman mukaan. Näissä kolmessa suurimmassa uskontokunnassa elämä on kuitenkin ehto joko uudelleensyntymään tai kuolemanjälkeiseen elämään, eli oikotietä taivaaseen ei ole.

Kun nykyaikainen tiede oli vielä lapsenkengissään eikä pystynyt määrittelemään kuolemaa yhtä tarkasti mitä se nykypäivänä pystyy, saatettiin kuoleman (sekä muidenkin arkisten asioiden) sattuessa turvata uskon ja puhua ”hengen lähdöstä”, viitaten viimeiseen hengenvetoon ja sielun poistumisesta ruumiista, mikä taas viittaa ruumiin kylmenemiseen. (Lehikoinen 2011, 21.) Uskonnollinen terminologia toimi terapeuttisena (ja syrjäseuduilla ainoana) maailmanselitysmallina kriisitilanteissa, kuten kuolemassa. (Karttunen, Niemi & Pasternack 2007, 105.)

Yhteisiä piirteitä juutalaiskristillisille uskonnoille, islaminuskolle ja hindulaisuudelle on pyhien kirjoitusten (Raamattu, Koraani, Veda-kirjat yms.) mukaan eläminen hyvän elämän ja sen myötä kuoleman eräänlaiseksi saavuttamiseksi. Erilaista näille Kolmelle Suurelle ovat lähtökohdat: kun kristinuskoon kuolema on tullut syntiinlankeemuksen myötä, hindulaisuudessa uskotaan kuoleman vapauttavan hyvin eläneen ihmisen uuteen sykliin ja toimii näin lupauksena paremmasta. Islaminusko jää mielestäni näiden kahden väliin siinä mielessä, että Allah on Muhammedin saamien ilmoitusten mukaan sama Jumala kuin Abrahamin Jumala, Allahia ja Jumalaa

palvelevat enkelit ja tuomiopäivän käsitys eli ylösnousemus ja sielun erkaneminen ruumiista on sama. Kuitenkin islam on kristinuskoa enemmän läsnä uskojan elämässä lähes samaan tapaan kuin hindulaisuudessa. (Uskonnot Suomessa - Islam, viitattu 9.4.2013)

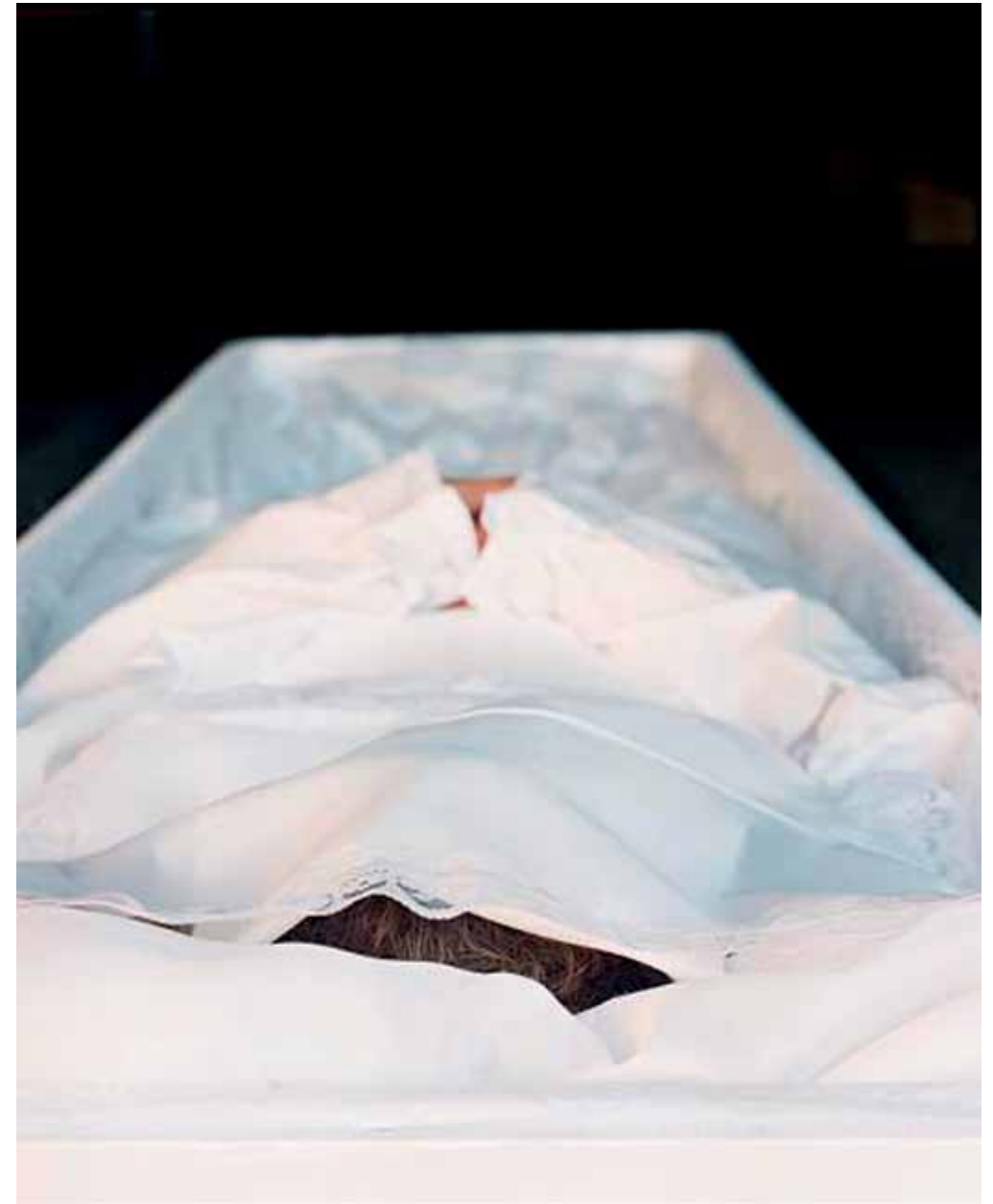
2.3 Kuoleman arvomaailma

Kahta samanlaista kuolemaa ei ole. Kuolema koskettaa meistä aikanaan itse kutakin, mutta miten se sitten tapahtuu on sattumien summa ja sen määritelmä perustuu usein elettyyn elämään. Lähtea voi kyllä samalla tapaa, mutta pinnan alle katsoessa vainajan elämänsä historian vaiheet tuovat kuolemalle lisäsävyn. Puhutaan ”hyvistä” kuolemista, joiden syinä ovat sosiaalisesti hyväksyttävät asiat kuten pitkä ikä. Samaa hengenvetoon määritellään muunlaiset eli mahdollisesti väkivaltaiset, äkilliset, tai oman käden kautta saavutetut kuolemat ”huonoiksi” kuolemiksi.

Olen elämäni aikana käynyt muutamissa hautajaisissa ja muistotilaisuuksissa sekä itäisessä että läntisessä Suomessa. Folkloristiikan professori Anna-Leena Siikala tuo tutkimuksessaan *Suomalainen shamanismi* (1992, 105.) esille Suomen länsi- ja itämurteellisen kahtiajaon ja kuinka sitä noudattavat kansankulttuurin piirteet, kuten kuoleman käsitykset, ovat yhä voimissaan. Oli kuitenkin kyseessä länsi tai itä, kaikissa käymissäni hautajaisissa ja muistotilaisuuksissa on kuitenkin tullut esiin yksi lohduttava kiertoilmaisuus eli eufenismi kristillisen taivas- ja helvettikäsitteiden lisäksi: ajatus elämän jatkumisesta kuoleman jälkeen joko itse jälkeläisissä tai läheisten muistoissa ainakin hetken aikaa. Henkiseltä kannalta tarkastellen jatkumo on osittain heikompaa ihmismielen unohtavuuden ja läheisten itsensä kuoleman takia, mutta biologisesti väitteellä on paljonkin mahdollisuuksia; edenneen DNA kun periytyy jälkeläisille.

Kuolemasta ei enää puhuta arkipäiväisenä asiana, vaan siitä on tullut eräänkaltaisen tabu. Medikalisaation kautta se on siirtynyt pois näkyvistä, suljettu laitoksiin ja siitä on tullut kasvoton. Omaisen kuollessa hautaaminen saatetaan suorittaa mahdollisimman nopeasti. Kuolemaa pyritään välttelemään ja siitä saatetaan jopa hyssyttellä. Sen sijaan nuoruutta ja ikuista elämää meille jaetaan erilaisten viestimien ja medioiden välityksellä, mm. naistenlehtien vinkit kuinka näyttää ikäistään nuoremmalta ja television rypyyvoidemainokset, jotka lupaavat käyttäjälleen viisitoistakesäisen ihoa.

Onneksi asia on otettu yleiseen keskusteluun ja kotona kuolemista on alettu arvostaa vanhan kansan tapaan yhä enemmän. Toivon, että keskustelu pysyy aktiivisena, sillä pelkästään se luo turvan tunnetta pelokkaiden keskuudessa. Kukaan ei ole asian kanssa kuitenkaan yksin.



Minna Havukainen: Vainaja, valokuvasarjasta *Exitus*

2.4 Kuoleman kuvat

Miksi kuoleman kuvia tehdään? Kysymys on hyvinkin ajankohtainen ja aina ajan hermolla. Kirjansa esipuheessa Zu einer Anthropologie des Bilde taidehistoroitsija Hans Belting huomioi, että kuvia on tehty kuoleman jättämän tyhjyyden täyttämiseksi ja välineeksi, jonka avulla kuolleet voivat kohdata elävät. (Belting 2000, 8-10.) Ymmärrän tämän vertauksen siten, että ihmismielen katsellessa kuoleman kuvaa hahmona tai ilmiönä se viestii eläville tietoa jota ei muuta kautta mahdollisesti ole saatavissa. Sekä kuoleman että muidenkin aiheiden kuvia tarkastellessa on otettava huomioon eräs semiotiikan peruskäsite, joka Harri Veivon ja Tomi Huttusen kirjassa Semiotiikka - Merkeistä mieleen ja kulttuuriin (Edita, 1999) kuuluu näin:

”Kuvan toiminta merkinä perustuu katsojan ja kulttuurin väliseen vuorovaikutukseen. Esittämistavat ja -mahdollisuudet liittyvät kulttuurissa vallitseviin ajattelutapoihin. Yhdessä ne määrittävät tilan, jossa taiteilija, katsoja ja kuva toimivat.” (11.)

Yhteisen kirjoitetun kielen puuttuessa tai lukutaidottomuuden takia kuvat ovat olleet kautta aikojen yleisin keino viestiä ja tässä aihepiirissä lievittää tuskaa. Kuoleman hahmo on toiminut monelle taiteilijalle jopa muusana aina keskiajasta lähtien.

Kristinuskon yleistyttyä ja sitä myötä kirkkomenojen yhteydessä oli uskonnollisista lähtökohdista helpompaa rohkaista ihmisiä pohtimaan elämää ja mahdollisesti jopa korjata menneisyyden erheet ja täten saavuttaa ”hyvä” kuolema eikä päätyä ikuisen kadotukseen. Vaikka kirjat saattoivatkin olla vain ylimystön viihdykettä on kuoleman taidosta kirjoitettu myöhäiskeskiajalla myös opas *Ars Moriendi*. (”the Art of Dying”, suom. kuoleamisen taito) Opas koostuu kahdesta toisiinsa liittyvästä kirjoituksesta vuosilta 1415 ja 1450 ja ne tarjoavat neuvoja hyvän elämän elämiseen ja oikeaoppiseen kuolemaan. Oppaassa oli tekstin lisäksi puupiiirroskuvituksia. (Wikipedia: *Ars Moriendi*, viitattu 2.3.2013) Ennen kristinuskoa kuolemaan tavattiin eri kulttuureissa suhtautua välttämättömänä tapahtumana ehkä aavistuksen verran myönteisemmin, mutta keskiajan rutto- ja muut tautiepidemiat saivat ihmiset elämään kuolemanpelossa.

Nykyaikana kuoleman kuvilla on usein ensisijaisesti viihteellinen lähtökohta. Esimerkiksi musiikkia pyritään markkinoimaan kuolemalla levynkansitaiteessa tai kuolema voi olla päähenkilö 3D-ympäristöissä kuten PC- ja konsolipeleissä. Viikatemiehen hahmoa on sovellettu mm. *World of Warcraftissa* (1.) esimerkiksi hahmojen aseisiin sekä nk. ”päävihollisiin”. (eng. boss) Toinen vastaava esimerkki on videopeli nimeltään *Darksiders 2*, jossa päähenkilö on Death (Kuolema)(2.), yksi ilmestyskirjan ratsastajista. Hahmolla on selkeästi erottuva kallo ja aseinaan kaksi viikatetta. Viikatemiehestä on otettu mallia myös Dreamworksin vuonna 2012 ilmestyneessä *Rise of the Guardians*-animaatioelokuvan *Pitch Blackin* (suom. ”Piki Musta”, myös nk. bogeyman eli Mörkö)(3.) hahmosuunnittelussa. Tässä tapauk-



Death, Kuolema, on Tarot-pakan 13. kortti ja se kuuluu pelissä Arcana Majoraan eli isoon arkanaan. Korttia virheellisesti luullaan monessa yhteydessä suoranaisiksi kuoleman kortiksi, vaikka se tarkoittaakin mm. jonkun asian poistumista, uusiutumista, hyvästejä, perustavanlaista muutosta, katoamista tai uudelleensyntymää. Monessa tapauksessa Kuoleman ympärille on kuvattu kuolemantanssin mukaan kuolevia jokaisesta yhteiskuntaluokasta. Tekijä tuntematon. (Wikipedia: Tarot-kortit, viitattu 6.4.2013)

nessä hahmo ei ole alleviivaavasti luuranko, mutta käyttää aseenaan jättimäistä viikatetta. Sarjakuvataiteessa pääkallo on todella käytetty kuoleman symboli, ja esimerkiksi Marvel Comicsin Tuomari (eng. Punisher) tai Grim Reaper. Kuitenkin ehkä tunnetuin sarjakuvamaailman kuoleman personifikaatio on Neil Gaimanin luoma hahmo Death(4.), joka murtaa muuten maskuliinisen ja väkivaltaisen luurankohahmon stereotypian olemalla nuori naishahmo, joka puhuu asioista niiden oikeilla nimillä. Elokuviissa päähenkilö voi pelata esimerkiksi shakkia Kuoleman kanssa, kuten Ingmar Bergmanin Seitsemännessä sinetissä vuodelta 1957. (5.)



4.



5.

2.5 Kuoleman jumaluudet ja ilmentymät länsimaissa

Kuoleman henkilöitymistä on länsimaissa ollut aikojen saatossa useita erilaisia jumaluusvariaatioita ja mytologiakohtaisesti ne saattavat vaihdella paljonkin. Yhteneväisyyksiäkin kuitenkin löytyy.

Kaikkien tehtävänä ei välttämättä pelkästään ollut pelkkä manalan hallitseminen, vaan mytologian sisällä yhteen jumaluuteen saatettiin yhdistää hyveitä tai pahoita, eläimiä, verbejä tai adjektiivejä ja jopa sukupuolia, kuten esimerkiksi Mesopotamialaisessa mytologiassa, jossa manalaa, Irkallaa, hallitsee linnunkaltainen valtiatar Ereškigal joka yhdistettiin kuoleman lisäksi esimerkiksi vuodenaikojen vaihtumiseen ja syntymään. Hän hallitsee poikansa Nergalin rinnalla, keneen taas yhdistettiin esimerkiksi taudit. Nergalin symbolina pidetään asetta lohikäärmeen päällä. (Ancient Mesopotamian Gods and Goddesses: Nergal & (Ancient Mesopotamian Gods and Goddesses: Ereškigal, viitattu 17.4.2013) Ereškigalin nimi on joissain yhteyksissä sama kuin itse manalan ja tämä toistuu esimerkiksi kreikkalaisen mytologian kuoleman jumaluuden Haadeen sekä skandinaavisen Hel-jumaluuden kanssa.

Muinaisessa Egyptissä kuoleman sekä hedelmällisyyden ja maan- ja viininviljelystaidon jumala oli vihreäihoinen Osiris. Osiris kuvataan klassisesti osittain kääriöityneenä valkoisiin kääriöihin muumuion tapaan ja hänellä on faaraon parta ja käsissään hänelle on kuvattu joko kuninkaalliset tunnukset koukku sekä varsta tai muuta maanviljelykalustoa. Kruunussaan hänellä on kaksi strutsinhöyhentä kuvaamaan valtaa ylä-Egyptissä. (Ancient Egypt: the Mythology - Osiris, viitattu 8.4.2013) Osiriksen avustajana ja kuolleiden vartijana toimii shakaalinpäinen muumioinnin jumala Anubis. (Wilkinson 2003, 188-190. & Hall 1994, 196.) Anubiksella on kuolemassa monta roolia, mutta merkittävin näistä on ihmisten sydämiä punnitseminen vaa'alla ja yleisesti Anubista pidettiin ruumiin säilönnän eli palsamoinnin sekä muumioinnin jumaluutena. Osiriksen lailla myös Anubis kuvataan usein seipään, koukun tai varstan kanssa, mutta näiden lisäksi Anubikselle on useassa yhteydessä kuvattu ns. "elämän avain", ankh-symboli toiseen käteen. (Ancient Egypt: the Mythology - Anubis, viitattu 6.4.2013)

Irlannin kelttiläisessä mytologiassa kuolemaan yhdistetään ainakin kaksi jumalaa: Donn ja Morrígan. Donn on kuolleiden herra ja jumala. Alunperin hänen kerrotaan olleen Irlannin muinaisten milesialaisten päällikkö, mutta solvattuaan jumalatar Eríuta hänet hukutettiin lounais-Irlannin rannikkovesiin. Paikan lähellä ollutta saareketta ruvettiin kutsumaan tästä hyvästä "Donnin taloksi", jonne kaikki kuolleet kokoontuivat ennen matkaa manalaan. (Green 1997, 85.) Kuoleman jumalatar, ns. "aavekuningatar" on nimeltään Morrígan ja Osiriksen tapaan häntäkin pidetään hedelmällisyyden jumalattarena. Samaan aikaan Morrígan on kuitenkin yksi sodan jumalattarista ja muodonmuuttaja, joka kykenee muuttumaan varikseksi tai korpiksi. Jumalatar näyttyytyn nuoren ja kauniin naisen hahmossa



Ote Egyptiläisestä Kuolleiden kirjasta. Kuvan keskiössä Anubis punnitsee vainajan sydäntä totuuden höyhenellä. Osiris seuraa tapahtumaa vierestä kuvan oikeassa reunassa.

Kuva: arh346 History of Graphic Design (and more): The Book of The Dead



Mesopotamialainen kuoleman jumaluus Nergal kuvattuna reliefiin.

Kuva: A. H. Sayce, Assyria, its Princes, Priests and People

Cukulainnista kertovassa Ulaid-tarustossa, mutta kiivastuneena muistuttaa skandinaavisen mytologian valkyyriöitä. (Green 1997, 154.) Kuoleman sanansaattajina pidettiin myös dullahania, jonka kerrotaan ilmestyneen äänettömänä päättömän ratsumiehen muodossa, joka kantaa irtileikattua kieronnäköistä päätään kainalossaan. (Mystical Mythology from around the world: dullahan, viitattu 13.3.2013) Dullahanin lisäksi kuolemaa tiesi banshee-aaveen ilmestyminen, joiden ulvonn

kerrottiin tietävän kuolemaa niitä kuulleille. (Mystical Mythology from around the world: irish banshee, viitattu 13.3.2013)

Skandinaavisessa mytologiassa kuolemaan niin ikään yhdistetään enemmän kuin yksi jumala, joskin kaikki kolme ovat selvästi "hyvän" ja "pahan" eri puolilla. Valhallan eli sotureiden manalan (nk. "taivaan") hallitsijana pidetään Odinia, kaikkien jumalten kuningasta. Odin kuvataan usein parrakkaaksi yksisilmäiseksi mieheksi, jonka ratsuna on kahdeksanjalkainen hevonen nimeltään Sleipnir ja aseenaan keihäs nimeltään Gungnir. Odinin kumppaneina ja viestintuojina ovat kaksi korppia Huginn ("Ajatus") ja Muninn ("Muisti"). Odinin kanssa taistelussa puolet sieluista menevät jaettavaksi Freijan kanssa. Tämä yllättävä kuolema-yhteys on mainittu Runo-Eddan Grímnismálissa, mutta muuten Freija yhdistetään muu- moassa kauneuteen, hedelmällisyyteen ja kultaan, ja hänet kuvataan usein vaalea- hiuksisena naisena tai kuttuna. Myös naiset menevät kuolemansa jälkeen Freijan mukana hänen saliinsa Sessrinniriin. (Mytologia - Jumalia, sankareita, myyttejä 2005, 121.) Ajokkina hänellä on kahden kissaeläimen vetämä vaunu tai kultainen villisika Hildísveni. (Dixon-Kennedy 1997, 109.) Ainoa selkästi manalaan eli alamaailmaan (myös nk. "helvetti") liitetty jumalatar on nimeltään Hel, joka kuvataan ulkoisesti olevan puoliksi elävä ja puoliksi kuollut, puoliksi kovin kaunis ja puoliksi kovin kammottava. On olemassa monia spekulatioita, onko alamaailma nimetty Helin mukaan Helheimiksi, mutta selvää on ainakin että Hel antoi nimensä Helgrindille, alamaailman porteille. Hel on yksi Lokin, jättiläissukuisen jumalan (Tynni 1982, 11.) ja Angerboda-jättiläisen lapsista sekä siten Fenris-suden ja Jörmungadr-käärmeen sisar. (Dixon-Kennedy 1997, 106.) Manalaan hän joutui Odinin karkoitettua Lokin jälkeläiset maailman syrjäisimpiin kolkkiin. Helin tehtävänä on pitää huolta loppuista vainajista, jotka eivät valkyyrioiden, Odinin avustajien kanssa Asgardin Valhallaan asti päässeet. Hierarkisesti katsasteltuna Hel on enemminkin Odinin avustaja.

Ennen kristinuskon tuloa Eurooppaan kuoleman jumaluuksille samanlaista oli kuitenkin psykopomposena, vainajan sielun saattelijana toimiminen manalan porteille asti. Jotkut psykopompos-jumaluudet olivat kuitenkin oikeutettuja myös sielun tuomitsemiseen. Yleistä saattoi olla myös esi-isien palvonta, ja viimeisin kylän kuollut saattoi ilmestyä psykopomposena muille yhteisön jäsenille. Kristinuskon yleistyttyä psykopomposen rooliin siirtyivät enkelit.

Raamatussa suoria vertauksia nimellä kuten Kuoleman enkeli ei kuitenkaan käytetä, mutta useiden viittausten lisäksi Johanneksen Ilmestyksessä puhutaan "syvyyden enkelistä", Abaddonista, (suom. "tuhoaja") joka johtaa kokonaista heinäsiirkkojen armeijaa. Samantyylinen kuoleman enkeli ilmestyy myös juutalaisten Suullisesta Toorassa arkkienkeli Samaelin muodossa ja islaminuskossa yksi enkeleistä, Malak-al-maut kääntyy suoraan "kuoleman enkeliksi". Paremmiin hahmo kuitenkin tunnetaan Azrael-nimisenä arkkienkelinä. Azrael esiintyy islamilaisuuden lisäksi muissakin uskonnoissa kuten juutalaisuudessa ja kuvaus ja nimen kirjoitusasu vaihtelee.



Dullahan eli päätön ratsumies.
Kuva: Pierre Lombart (1655?)



Banshee.
Kuva: Henry Maynell Rheam (1897-1901)



Skandinaavisen mytologian Hel, Odin ratsunsa Sleipnirin selässä ja Freija kissavaunuineen.
Kuvat: Hel: Wikipedia, Odin: European Heritage Library, Freija: digitaalimaj



Evelyn De Morgan: *Angel of Death* (1890)

Erään kuvauksen mukaan Azraelilla on neljät kasvot, neljätuhatta siipeä, hänen koko olemuksensa koostuu silmistä ja kielistä joiden lukumäärä vastaa maan päällä elävien ihmisten lukumäärää. Yksi hänen monista tehtävistään on kirjata suureen kirjaan kaikkien syntyneiden nimet ja pyyhkiä ne ihmisen kuollessa. (J. Hastings & J.A. Selbie 2003, 617.)

2.6 Kuoleman airut, Viikatemies

Ehdottomasti yleisin länsimainen tapa kuvata kuolemaa henkilöitymänä on Viikatemiehen (eng. Grim Reaper), nimensä mukaan viikatteen avulla työskentelevä mustiin kaapuihin pukeutunut luuranko. Viikate kuvaa kuoleman ylivaltaa eläviin, keitä Viikatemies niittää kuin viljaa. Ehdoton ylivalta luo käsityksen säälimättömystä ja anteeksiantamattomasta kuolemasta, joille kuolevaiset eivät mahda mitään. Viikatteen ja mustan kaavun lisäksi muita Viikatemiehen hahmon elementtejä ovat korpit tai varikset, jotka ovat haaskalintuja ja täten kansanuskomuksissa kuoleman enteitä. Ranskan bretonilaisessa kansanperinteessä Viikatemies esiintyy nimellä Ankou ja Viikatemiehen perinteisen luurankohahmon lisäksi Ankou ajaa kärryillä, mikä on lastattu täyteen ruumiita. (Koch 2006, 67.) Puolassa Viikatemiehellä uskotaan kaavun värin olevan valkoinen.

Kristinuskon ammentaessa paljon antiikin myyteistä ja kristillisen taiteen ammentaessa paljon antiikin ajan Kreikan ja myöhemmin Rooman taiteesta ja esteetikasta, voidaan Viikatemiehen esikuvana pitää ainakin kreikkalaisen mytologian Haadesta ja tämän lautturia Kharonia, sekä etenkin Kharonin puoliveljeä Thanatosta. Myös ajan personifikaatiota ja vertauskuvaa Kronosta (tai latinalaisittain Saturnus) voidaan pitää eräänlaisena kuolemaan liittymänä henkilöitymänä, sillä tälle on kuvattu usein viikate sekä tiimalasi, sillä häntä pidettiin ensisijaisesti ajan hallitsijana. Muita tähän jumalaan liitettäviä asioita ovat esimerkiksi hyvä muisti, totuus, maltillisuus, kestävyys, huolellisuus sekä yksinäisyys, isät, vanhukset, perinnöt sekä asioiden määrämittäisyys ja painokkuus. Saturnuksen värejä ovat mustaruskea ja tummansininen, metalli lyijy sekä siihen yhdistettäviä jalokiviä ovat violetti safiiri sekä tumma ametisti. (Biedermann 1989, 152. & 326.)

Haades oli kreikkalaisen jumaltaruston manalan valtiias, joka kuvataan usein kruunupäisenä ja kädessään kaksikärkinen valtikka, joka symboloi elämää ja kuolemaa. Hänen kumppaninaan on kolmipäinen Kerberos-koira, joka vartioi Haadeen valtakuntaa ja sen portteja. (Symbolit ja merkit 2009, 140.) Hänen valtakuntansa sijaitsi maan alla ja sen läpi virtasi viisi jokea nimiltään Akheron, Kokytos, Lethe, Flegethon, ja Styx ja näistä jälkimmäisen yli Haadeen lautturin Kharon soutu veneeseen vainajien sieluja manalaan maksua vastaan. Tästä johtuen vainajien suuhun tai silmien päälle laitettiin hautajaismenoissa oboldi, ettei sielu jäisi vastarannalle jumiin. Thanatoksen tehtävä oli saattaa sielut ensin manalaan Haadeen tuomittavaksi. Helleeninen käsitys kuoleman välttämättömyydestä kuitenkin sääteli personifika-

tioita kuitenkin siten, ettei mitään jumaluutta pidetty yksioikoisesti pavana ja etenkin Thanatosta pidettiin myöhempien aikojen kuvauksissa jopa hellänä. Varhaisissa lähteissä Thanatos on kuvattu siivekkään miehen hahmossa, joka on aseistautunut miekalla ja joissakin antiikin roomalaisista hautakammioista on löydetty Thanatos-patsaita jotka muistuttavat harjaantumattomalle katsojalle hyvinkin paljon rakkauden jumala Erostä. Eros oli rakkauden jumala joka on myös usein kuvattu siivekkäänä pikkupoikana, mikä myöhemmin muodostui kristinuskon arkkityypiksi enkelistä. Länsimainen Viikatemies ja Thanatos ovat kuitenkin kuolemattomina ja säälimättömänäkin inhimillisiä hahmoja ja samalla tavalla huijattavissa.

Kuoleman sukupuolellisesti jaoittuneet personifikaatiot vaihtelevat kielittäin, mutta puhtaasti visuaalisesti tarkastellen ja suomenkielisen käännöksen pois-laskien Viikatemiehen luurangosta ei suoraan pysty katsomaan sukupuolta ja täten ajatus androgyynisestä enkeliydestä korostuu.

Viikatemiehen hahmoisen kuoleman kuvaamisen katsotaan yleistyneen Euroopan myöhäiskeskiaikaisen ruttopandemian, Mustan surman (1300 jaa) aikoihin. Mustan surman tapettua noin kolmasosan Euroopan väestöstä, lukutaidottomuus rahvaassa sekä taudin uusimisen pelko kaikissa sai ihmiset turvaamaan uskoon ja eräällä tavalla kiehtoutumaan siitä. (Death in Art, viitattu 5.3.2013) Tätä myötä kirkkojen fresko- eli seinämaalauksiin alkoi ilmestyä tanssivia tai muuten eläviä luurankoja. Tämä allegoria, eli kirjallisuuden lisäksi kuvataiteissa käytettävä symbolistinen esitystapa sai myöhemmin nimen Kuolemantanssi. (Muunkielisiä variaatioita ovat mm. La Danse Macabre, Dance of Death, La Danza Macabra tai Totentanz.) Näissä allegorioissa kuolema esiintyy tanssivina tai muilla tavoin ilakoivina luurankoina, jotka joko tanssahtelevat hautakuopan ympärillä tai kulkevat selkänä kulkueena. Variaatioita on monia ja kulkueissa saattaa olla eläviäkin mukana. Usein luurangot kuvataan sosiaalisen luokkansa mukaan esimerkiksi pappeina tai talonpoikina, mutta kulkueissa saattaa esiintyä tuntemattomiakin luurankoja. Luokkavertaus on viittaus, että kuolemassa kaikki ovat samanarvoisia. Selvästi kuitenkin kuolema ottaa muodon luurangoissa ja saattelee eläviä piiritanssin avulla hautaan. Kuviin on saatettu sijoittaa myös mätäneviä ruumiita, mikä mielestäni juontaa selkeästi rutosta.



Michael Wolgemut: Danse Macabre (1493)



Yllä P. J. Lynch: *Death and the Maiden* (2010)

Seuraavalla aukeamalla: Alfred Rethel: *Death on the Barricades* (1894)

Kuolemantanssi jalostui 1400-luvun lopussa uudeksi musiikki- sekä kuvataiteen teemaksi. Tyttö ja kuolema oli jo aikaisemmin ollut taiteenteon aiheena, mutta renessanssin ajalla siihen löytyi uusi, eroottisesti latautunut sävy. Uudelleen tyttö ja kuolema ilmestyi tietoisuuteen romantiikan taidesuuntauksen myötä.

Myöhäiskeskiajalta on peräisin myös eräs kuolemaan liittyvä käsite: makaaberiksi. Sanalla makaaberiksi viitataan taiteen ja kaunokirjallisuuden tyylikeinon, jossa tunnelma on tahallisen häiritsevää, uhkaavaa tai synkkää. Keskeisessä roolissa makaaberissa kuvastossa ovat loppuun, kuolemaan, tuhoon ja rappioon liittyvät symbolit sekä niiden tematiikka. (Wikipedia: Macabre, viitattu 8.4.2013) Hyvä kuvataiteilijaesimerkki makaaberin tyyliunnon edustajasta lienee Hieronymous Bosch. Kirjallisuudessa makaaberia vahvasti edustavat esimerkiksi H.P. Lovecraft sekä Edgar Allan Poe.

Eräs toinen kuolemantanssista alkunsa juontava tyyliunnon on ns. "voitokas kuolema". Kuolemantanssin vaikuttaessa lähinnä Saksassa ja Ranskassa tämä tapa korvasi sen Italiassa. Sen kuvaustavassa kuolema ei enää tanssimaan elävien kanssa, vaan kuvataan ennemminkin taistelevan eläviä vastaan ja voittavan nämä. Esimerkkinä tästä tyyliunnonasta voidaan pitää Pieter Brueghel vanhemman Kuoleman voittokulkuetta (eng. "The Triumph of Death") noin vuodelta 1562, jossa Kuolema on teoksen keskiössä riutuneen ratsun selässä ja työntää ihmisiä ristillä merkittyyn säiliöön. (Triumph of Death, viitattu 13.3.2013)

Makaaberius siirtyi ajan kanssa myös hautajaistaiteeseen. Merkkejä kuolleiden kuvauksesta hautakiviin ja hautamuistomerkkeihin oli nähty jo esimerkiksi muinaisen Egyptin sargofageissa, mutta uudelleen hautoja alettiin koristella Keskiajan jälkeen. Termin memento mori ("muista kuolevaisuutesi") alkuperästä on olemassa monia käsityksiä aina antiikin Roomasta alkaen, joskin termin käyttö yleistyi kristinuskon aseman vakauduttua Euroopassa. (Encyclopedia Britannica: death rite (anthropology), viitattu 16.4.2013)

Keskiajan taiteilijoille kuoleman kuvaaminen oli yleinen aihe, ja selvemmin tämä näkyy vanitas-maalauksissa. Suosituimmillaan tämä teema oli Alankomaissa 1600-1700-luvuilla. Aiheesta löytyy teoksia myös Pariisista, mutta vähemmässä mittakaavassa. Teoksissa usein kuvataan asetelmaa, joiden objekteihin ja esineisiin kätkeytyy oma memento morinsa. Kuoleman symbolista esineistöä saattavat olla useimmissa tapauksissa ihmisen pääkallo, hiipuvat kynttilät, tiimalasit tai kuituvat kukat. Muita objekteja saattavat olla kolikot, kruunu, jalokivet tai valtikka. Symboleina nämä viittaavat siihen, mikä kuolemassa otetaan pois. (Hall 1994, 210.) Termin vanitas etymologia juontaa suoraan latinankielisestä sanasta vanitas, joka tarkoittaa turhuutta. (Wikipedia: Vanitas, viitattu 2.3.2013)



2.7 Kuoleman symboliikkaa

Kuoleman symboliikasta puhuttaessa on tärkeää erottaa fyysisen kuoleman ja ns. ”siirtymävaiheen” symbolit toisistaan. Monissa kulttuureissa kuoleman jälkeinen matka toiselle puolelle on voinut olla pitkä ja uuvuttava. Tätä siirtymävaihetta on kuvattu monella tapaa esimerkiksi jokien, veneiden ja siltojen tai jopa eläinten avulla. Kuolemaa itseään on taas saatettu kuvata pääkalloina, luurankoina tai lüina merkkinä luonnollisesta kuoleman tilasta. Myös eri välineillä kuten nuolilla on oma paikkansa kuvastossa kuoleman aiheuttajana. Muita kuvaustapoja ja symboliikkaa on otettu hautajaiskulttuurista kuten esimerkiksi seppeleet ja hautakivet. (Lewis 1995, 101.)

Kansanuskot ja perinteet ovat kristinuskoa ja Viikatemiehen personifikaatioita vanhempia ja osiltaan vahvempia määreitä. Hyvänä syynä tästä voidaan pitää kristinuskon vaikeaa sulautumista Suomen väestöön. (Ketola 1999, 12.) Samaan aikaan kun uskon nimeen ainakin nimellisesti vannottiin, saatettiin kansanuskomuksiin luottaa kuitenkin paljon enemmän. Tästä voidaan päätellä, että luonnollisesti asioilla on erilaisia painotuksia. Mikä yhdessä kulttuurissa on hyvää, ei välttämättä ole niin hyvää taas toisessa kulttuurin uskomuksessa.

Kynttilöillä on kristinuskossa oma merkityksensä esimerkiksi määränsä mukaan, mutta kynttilä ja etenkin sen liekki voidaan yhdistää myös kuolemaan tai sillä voidaan viitata elämän lyhyyteen. Kynttilä on yleinen esine vanitas-maalauksissa.

Nykyaikana kuoleman monimuotoinen symbolivalikoima tiivistyy erityisesti lehtien kuolinilmoituksissa. Kuolinilmoituksen tarkoitus on tapa ilmoittaa poismenosta, muistaa vainajaa ja kutsua läheiset siunaustilaisuuteen ja/tai kiittää osanotosta. (Kuolinilmoitukset Helsingin Sanomissa, viitattu 10.3.2013) Kuolinilmoitus yleensä räätälöidään kuolleelle sopivaksi erilaisten ristivalintojen ja muiden uskontokuntien kuvaston avulla. Etenkin Suomessa on yleistä, että ilmoituksesta tulee ilmi kyseinen uskontokunta ja mahdolliset sotatunnukset kuten esimerkiksi sotaveteraani-, sotainvalidi-, rintamanainen- tai muu järjestötoimintaan esimerkiksi Martta-liiton embleemi. Vainajan kuoluessa siviilirekisteriin tarjoaa usea lehti vaihtoehdoksi lehvää. Kuolinilmoituksia on myös mahdollista pelkästään koristaa erilaisilla kuva-aiheilla kuten esimerkiksi linnuilla.

Muita kuolemaan yhdistettyjä asioita, eläimiä ja määritteitä korppien lailla ovat käärme, joka viihtyy maan alla pimeässä. Käärme yhdistetään kuoleman lisäksi eri myyteissä myös uudelleensyntymään sen kyvyn ansiosta luoda nahkansa aina uudelleen tai kosmokseen ja ikuisuuteen uroboroksen, omaa häntäänsä syövän käärmeen muodossa. Kristinuskossa käärme edustaa syntiinlankeemusta mätänevän hedelmän lailla ja taas toisaalta kansanuskomuksissa sen rävähtämätön katse voidaan liittää viisauteen.

Linnut eivät ole pelkästään kristinuskolle ominainen symboli kuoleman sanansaattajana, sillä niitä on mytologioissa pidetty sielun saattajana tuonpuoleiseen var-



Sanna Annukka: Sielulintu (2011)

maankin niiden lentokyvyn takia. Erityisen vahvoina kuoleman enteinä pidettiin mustarastasta, pääskysiä sekä naakkaa. (Lewis 1995, 49.) Suomalaisissa kansanuskomuksissa etenkin joutsenen on uskottu uiskentelevan Tuonen joessa Tuonelassa ja suomalaisessa sekä karjalaisessa kansantarustossa esiintyy ajatus sielulinnusta, joka kuoleman psykopomposena lisäksi toi elämän syntymän hetkellä.

Kuoleman värit on yhtä monimuotoinen ja kulttuurisidonnainen kuin eläimistö ja merkistö. Musta väri on usein liitetty etenkin nykypäivän lännessä suruun kuoleman yhteydessä kun valkoinen taas saattaa toisaalta merkitä poismenoon liittyvään toivoon sielun päätyemisestä taivaaseen. Samat värit toistuvat myös luterilaisessa kirkkovuodessa esimerkiksi alttaritekstiilien ja papin asuun kuuluvan liinan eli stoolan väreissä. (Lempiäinen 2002, 100-101, 110.)



Akseli Gallen-Kallela: Kuolema ja kukka (1897)

2.8 Kalman kasvisto

Kirjassa Mikään ei häviä - Kirjoituksia kuolemankulttuurista kirjailija Leena Krohn pohtii erästä hyvinkin usein kuolemaan liitettyä asiaa - nimittäin kukkia. Teksti alkaa Akseli Gallen-Kallelan "Kalman kukkaan", puupiirroksen vuodelta 1895, kirjoitetulla runolla. Tekstissä Krohn pohtii runossa mainitun kalman kukan oikeaa kasvia ja etsii sitä sekä Suomen, että maapallon luonnosta, eikä mikään kasvi tunnu vastaavan kuvausta. Gallen-Kallelan muistakaan kalman kukkaan liittyvistä teoksista, puupiirroksista tai Lemminkäisen äidistä (1897) ei saa selville, mikä kasvi saattaisi olla kyseessä. Ehkä taiteilija viittaakin, että kukka kasvaa jossain tuonpuoleisessa? Niinkuin puupiirroksen tyttö, joka on Gallen-Kallelan neljävuotiaana kurkkumätään kuollut tytär?

Nimenomaan myrkyllisyydestä saattaa johtua kasviainheiden käyttö kuoleman kuvissa. "Jos joku sattuisi ihmettelemään, miksi puutarhassani on niin paljon myrkyllisiä kasveja, yksinkertainen selitys on tässä: kauneus on myrkyllistä." (Krohn 2006, 51.)

Planeetaltamme ei taida löytyä yhtään kasvia, jota ei olisi hautajaisseremonioissa käytetty. Joskus kasvien merkitysten muuttuminen saattaa tapahtua hyvinkin nopeasti. Esimerkiksi valkokallaa on käytetty 1920-luvulla hääkimpuissa, kun nykyisin se saattaa olla tutumpi näky hautajaisissa. (Wikipedia: Zantedeschia aethiopica, viitattu 17.4.2013)

Ajatus taivaallisesta puutarhasta on tuttu muinaisegyptiläisestä mytologiasta. Oletettavasti periytynyt sumerilaisesta sekä babylonialaisesta tarustosta ja on saatanut olla pohjamytologiassa Eedenin puutarhalle. (Hall 1994, 146.)

Moni kasvi on aikojen saatossa saanut paikkansa osana ihmisten riiteissä, niin syntymässä, avioliitossa kuin kuolemassakin. On sanomattakin selvää, että esimerkiksi orjantappura, Raamatussa esiintynyt määrittelemätön piikkikasvi yhdistetään länsimaissa Jeesuksen kärsimykseen ristillä. Piikkikasvi saattaa olla se yhdistävä tekijä orjantappuran sekä takiaisen välillä, mikä on saanut ihmiset rinnastamaan takiaisenkin kärsimykseen ja suruun. (Hall 1994, 158.)

Jotkin kasvit liitetään kuolemaan niiden kuristus- ja tukahdutusominaisuuksien mukaan. Hyvänä esimerkkinä tästä on vanitas-tematiikassa usein esiintyvä muratti, jonka katsotaan viittaavan kuolemaan molempiin puoliin riippuen kuvaamistavasta: ikivihreänä ja kallon kruununa se on kuolemattomuuden symboli ja sen myrkyllisyys sekä kasvin elinehto, toisten kasvien kosteuden ja ravinteiden imeminen symbolisoi kuolemaa. (Hall 1994, 148.)

Kuristuskasvien tapaan myös kasvin huumaava ominaisuus on saatettu yhdistää kuolemaan. Tästä tunnetuin esimerkki lienee unikko, jota populaarikulttuurissakin on yhdistetty uneen ja kuolemaan. Flanderin unikkopelloilla toisessa maailmansodassa käytyjen taisteluiden Kansanyhteisöjen uhreja muistetaan ensimmäisen maailmansodan päättymispäivänä (eng. Remembrance Day, 11. marraskuuta) punaisella unikolla.

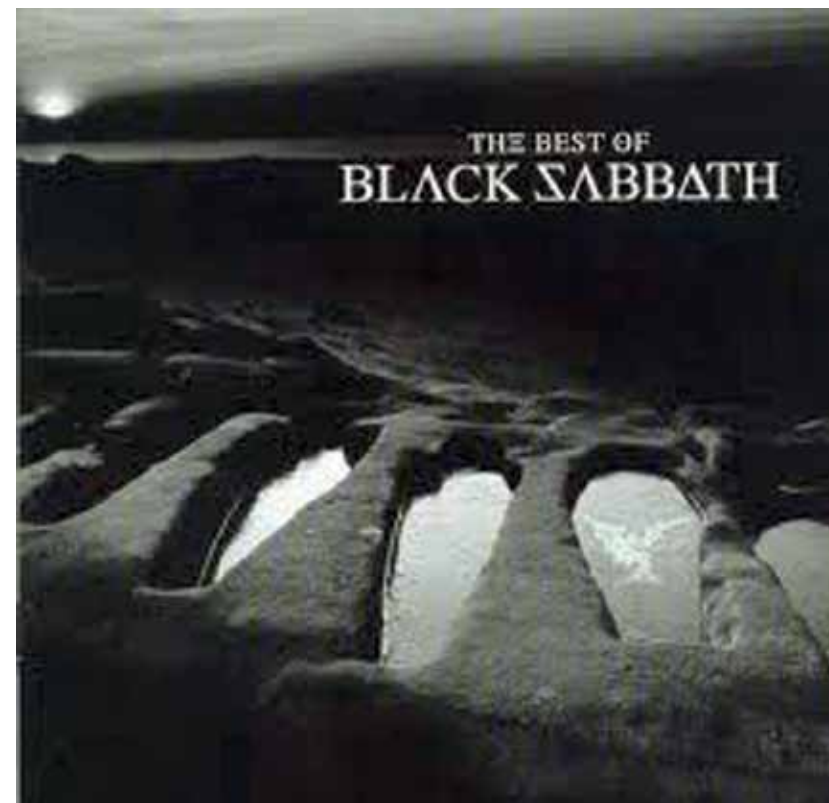
3.1 Kuoleman kuvien konventiot levynkansitaiteessa

Kuolemaa on aina esitetty musiikissa aina muinaisuskojen riittiseremonioista teatterin, gramfonien ja klassisten säveltäjien kautta nykyajan musiikkivideoihin ja mediajulkaisuihin. Nauhoitteiden visuaalisuus on helpottanut aikanaan niiden myyntiä ja kansienvuorauksien kuvailmaisua on ollut jo 60-luvun alusta. Kuitenkin vasta viimeisten kahdenkymmenen vuoden aikana kaiken musiikkiin liittyvä visuaalinen materiaali on tietoisesti juurruttanut elementtinsä osana yhdyneiden visuaalista habitusta. Yhtyeitä on alettu brändäämään samalla tavalla kuin yrityksiä tai palveluita konsanaan ja digiaikana painetun materiaalin laatu on suorastaan levinyt käsiin: pelkän musiikin markkinointi ei riitä, tuotteistamisella halutaan tuoda enemmän esille bändin imagoa ja laatua musiikin saatavuuden yleistyttyä internetin johdosta, piratismien eli laittoman lataamisen nostettua päätään ja nauhoitteiden valmistus sekä jälleenmyyntihintojen romahdettua kulutustavaraluokkaan. Visuaalinen ilotulitus (kuten hiljattain ilmestyneet 3D-levynkannet) ei kuitenkaan takaa bändin menekkiä, sillä yleisesti ottaen kaikilla yhtyeillä on nykyisin mahdollisuus äänittää laadukkaasti, kaikilla artisteilla on kuitenkin oma kuulijakuntansa ja koska musiikissa sisältö on aina tärkeämpää kuin kuori. (Virta 2010, 13-14.) Uskaltaisin silti väittää, että poikkeuksiakin on.

Yhtyeen imagonrakentamisprosessissa on otettava musiikillisen annin lisäksi visuaalisen ilmeen luomat mielikuvat. Visuaalinen annin suunnittelu asettaa suunnittelijalle valintoja, sillä kohdeyleisön mielikuvat eivät välttämättä vastaa yhtyeen hakemien tavoitemielikuvien kanssa. (Rope & Methner 2001, 99.)

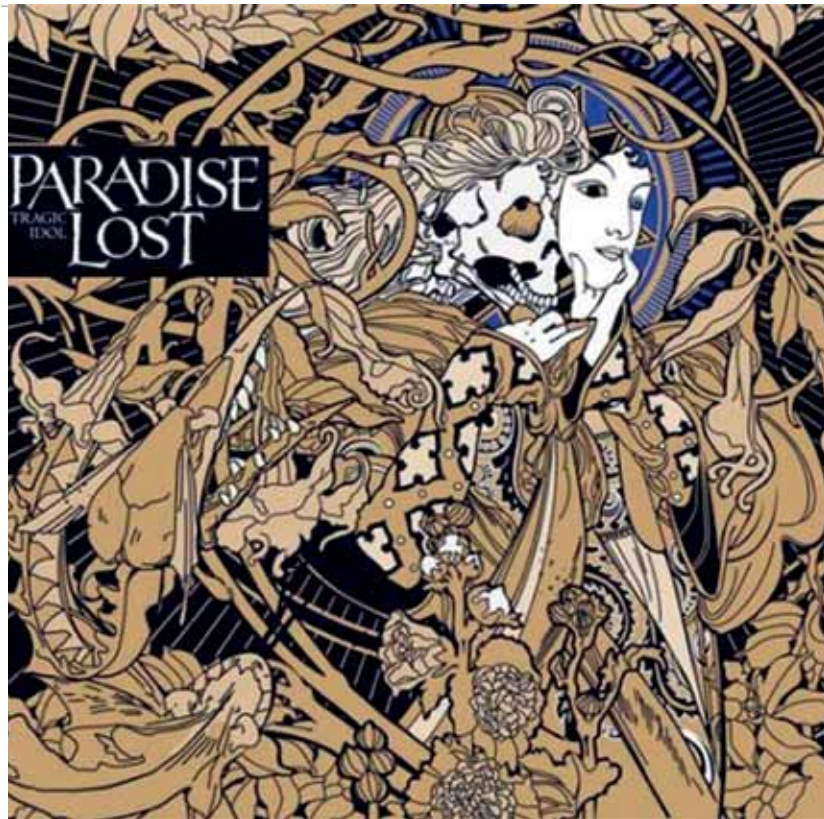
Lähes kaikissa tapauksissa yhtye haluaa itselleen vähintään tunnuksen eli logon, joka pysyy lähes muuttumattomana läpi yhtyeen historian, minimaalisia muutoksia tai logon kehittämistä alkuperäislogon pohjalta huomioimatta. Sama saatetaan myös olla levynkansitaiteessa ja jopa keikkajulisteissa. Usein nettisivut ynnä muut digitaaliset levityskanavat kuten MySpace päivitetään uuden uunituoreen julkaisun mukaiseksi ja tämä on toinen seikka mikä määrittää ainakin suurten ja globaalien yhtyeiden julisteiden ulkoasua. (Esimerkkinä seuraavan aukeaman brittiläisen Paradise Lostin CD-kansi sekä kiertuejuliste.)

Kuolema on vakiinnuttanut itsensä aiheena levynkansitaiteessa etenkin rockin rankemman alatyylin metallimusiikin parissa, ja sitä on todennäköisesti jo kuvattu kaikilla mahdollisilla tavoilla tyttö ja kuolema-teemasta aina makaaberimpaan kuolemantanssiin aina soveliaisuuden rajan tuonne puolen. Metallin syntymää on ajallisesti vaikea määrittellä monen sen ajan yhtyeen kiistäessä mitkään suoranaiset aikomukset luoda kokonainen uusi musiikkityyli. Selkeänä metallin pioneerina voidaan kuitenkin pitää brittiläistä Black Sabbathia joka on käyttänyt albumeissaan paljon esimerkiksi kuoleman miljöökuvauksia. Ohessa muutama esimerkki.



Black Sabbath: The Best of Black Sabbath (2000)

Kuoleman miljöökuvauksien kulta-aika ollut lienee samoihin aikoihin raskaamman rockin syntyaikoina, jolloin levynkansitaiteen moraalien rajat saattoivat olla hienovaraisempia, eikä pioneiryhtyeillä ollut varsinaista tarvetta järkyttää katsojaa saadakseen välitöntä huomiota. Aiemmin mainitsemani Black Sabbath, joka luokitellaan yhdeksi ensimmäisistä metallibändeistä, on toistanut kerta toisensa jälkeen miljööpainotteista kuvausta. Sabbathille ominaista on mustan ja tumman sävy maailman toistuminen. Ohen esimerkkikuvaan on kuvattu avonaisia sargofagimaisia hautoja, joissa yhdessä on yhtyeen logo. Liekö tämä yksi viittaus yhtyeen taukoihin ja comebackeihin, joita on aikojen saatossa ollut useita? Kyseinen kokoelma-albumi ilmestyi vuonna 2000, jolloin yhtyeen läpilyönnistä oli kulunut jo tovi. Kannen valokuvan paikka löytyy luoteis-Englannin Lancashiren maakunnasta Heyshamista.



Paradise Lost: Tragic Idol (2012)

Paradise Lost on viisihenkinen, vuonna 1988 Halifaxissa Isossa-Britanniassa perustettu, klassisesta doom- ja death-metallista ammentava yhtye. Levyn on julkaissut Century Media Records.

Tragic Idol on yhtyeen kolmastoista pitkäsoitto ja on yhteen ensimmäinen rumpalinvaihdoksen jälkeinen levy. Tavallisen CD:n lisäksi nauhoitetta on julkaistu limited edition 2CD-albumina sekä 12" vinyylinä. Tavalliselta CD-julkaisulta löytyy kymmenen kappaleen verran musiikkia ja erikoisjulkaisuilta 12-15 kappaletta.

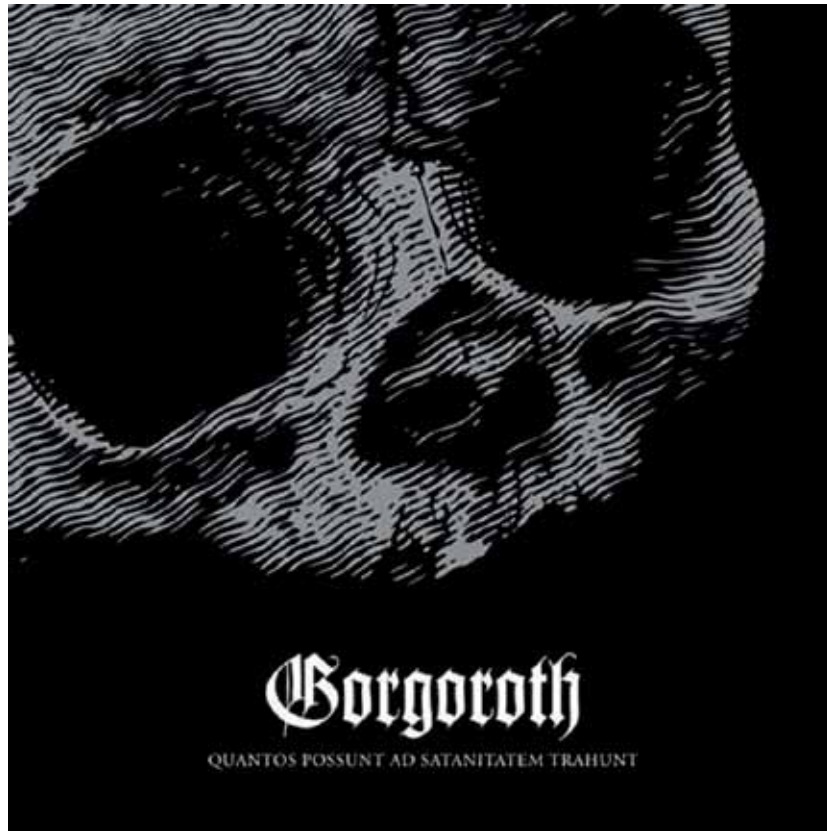
Kannessa kauniiseen kaapuun pukeutunut luurankohahmo ottaa kasvoiltaan nuoren naisen kasvoilta näyttävän naamion. Kannessa on hahmon lisäksi paljon kasvillisuutta sekä hahmolla on sädekehrä pään takana. Tyyllisesti kannen voisi katsoa ammentavan paljon art nouveausta ja kannesta löytyy neito ja kuolema-tematiikka lisäksi hieman vanitas-tunnelmaa.

Kannen on suunnitellut ranskalainen Jean-Emmanuel "Valnoir" Simoulin, jonka v. 1999 perustetun graafisen suunnittelun studio Metastasis on suunnitellut



Paradise Lost & Insomnium-kiertuejuliste vuodelta 2012, johon on toistettu albumin kansitaiteen elementtejä.

kansia ja muita materiaaleja tunnetuille sekä hieman tuntemattomammillekin yhtyeille kuten Morbid Angel, As I Lay Dying, Black Dahlia Murder sekä Laibach ja Watain. Metastasisin töissä makaaberius nykyaikana ottaa täysin uuden muodon, sillä hän on vedostanut esimerkiksi Watainin julisteen oikealla (tarkoitukseen lahoitettulla) verellä ja ompelemalla Glaciation-nimisen yhtyeen hiha- sekä selkämerkit suoraan mallin ihoon. Facebook-sivuston mukaan Metastasis "omistaa työnsä äärimmäiselle musiikin ilmaisulle". (Metastasis 2013, viitattu 13.3.2013) Serigrafian lisäksi töistä löytyy myös valokuvaa sekä traditionaalista piirtämistä.



Gorgoroth: *Quantos Possunt Ad Satanitatem Trahunt* (2009)

Kannessa on oikealle suuntaava pääkallo, jonka hampaat jäävät pimentoon. Voisi olettaa, että kallo on joko maassa tai aaltomaisen piirrosjäljen tuoma ajatus, että kallo on uppoamassa johonkin tummaan liejuun. Kallon mittasuhteet eivät ole oikeat, sillä silmäkuopat ovat luonnottoman suuret ja nenäaukon pitäisi olla pitempi. Kallon koomisuus kuitenkin häipyi mielestäni, kun eräässä palautekeskustelussa opettajani Kari Ojapelto vihjasi, että kyseessä voisi olla lapsen kallo. En ollut tullut ajatelleeksi, että kyseessä voisi olla myös maitohampaansa pudottanut, esiteiniikään ehtinyt lapsi.

Valitsin tämän kannen sen yksinkertaisuutensa takia. Gorgorothin musiikki voi ajoittain olla hyvinkin monimutkaista, ja kansi luo yllättävän kontrastin sisällön ja kuvituksen välille. Tämä on hyvä esimerkki, että aina kuolema ei kuitenkaan ole niin suoranaisten makaaberisti kuvattu, sillä yhtyeet saattavat tukea hyvinkin minimalistisiin ja jopa klassisiin elementteihin.



Iron Maiden: *Dance of Death* (2003)

Tämä esimerkkilevykansi on Iron Maidenin, brittiläisen heavy metal-yhtyeen *Dance of Death*, joka yksiselitteisesti todistaa kuolemantanssin näkymistä myös nykypäivänä.

Kannessa Viikatemiehen hahmoinen kuolema kutsuu katsojaa mukaan tanssiin, johon osallistuu ihmisten lisäksi myös eläimiä. Viikatemies on tässä yhteydessä Eddie, bändin luurankomainen maskottihahmo, joka vaihtaa kontekstia jokaiseen levykanteen. Eddie on toteutettu maalaamalla, mutta muut kannen hahmot ovat selkeästi 3D-mallinnusohjelman jälkeä - erittäin huonoa sellaista. Kansi saa katsoijan pohtimaan, että mikä saa yhden maailman tunnetuimmista heavy metal-yhtyeistä käyttämään näinkin mautonta kansikuvaa?

Tutkiessani asiaa löysin englanninkielisestä Wikipediasta vastauksen: ilmeisesti bändi on päättänyt käyttää luonnosvaiheeseen jäänyttä kuvaa vitsinä. Joskin itse kuvan tekijä, David Patchett, on pyytänyt nimensä poistettavan albumin krediteistä. (Wikipedia: *Dance of Death* (album), viitattu 16.4.2013)



Five Finger Death Punch: War Is the Answer (2009)

Five Finger Death Punch on Yhdysvaltojen länsirannikolta kotoisin oleva heavy metal-yhtye. Heidän levy-yhtiönään on Spinefarmin lisäksi ollut mm. EMI.

Kannessa on kaupunkimiljööseen kuvattu sotilas, joka osoittaa katsojaan. Hahmon pää on kaasunaamarista huolimatta kuvattu pääkallomaiseksi. Kuvitus on intertekstuaalinen hahmo amerikkalaisesta Setä Samulista (eng. Uncle Sam) joka esiintyi samassa asennossa toisen maailmansodan aikaisissa yhdysvaltojen propagandajulisteissa. Intertekstuaalisuus, eli viittaus toiseen olemassaolevaan hahmoon tai teemaan on myös levynkansitaiteessa oma kategoriansa.



Virta: Elon syvä lempi (2011)

Virta on suomalainen folk-musiikista ja progressiivisesta folk-rockista ammentava yhtye, jota julkaisee levy-yhtiö Anima Arctica. Halusin esimerkeissäni tuoda esille myös suomalaista kuolema-tematiikkaa ja tämä kansi sopi suomalaisuuden lisäksi myös vähän erikoisemmaksi kuolema-esimerkiksi.

Kannessa kuolema on sijoitettu hyvin suomalaiseen maisemaan: pelto ja horisontissa siintävä metsä antavat vaikutelman joltain Keski-Suomen alueella sijaitsevasta maisemasta. Makaaberin tekee kuvasta taivaalta laskeutuva vihreä massa, johon on maan tapaan kuvattu pääkalloja. Pohdin myös, että voisiko tämä olla viittaus puuhun, mutta tilan tuntu kuvassa on liian suuri.

Tämän kuvan kiinnostavuus kasvoi mielessäni perehdyttyäni enemmän Hugo Simbergin kuolema-aiheeseen. Ilmeisesti Simbergin kuolema-hahmo on vedonnut myös tähän kyseiseen kannen tekijään. Kansi eroaa muista esimerkeistä sen rauhallisuudella, mutta silti hieman piinaavalla yleisilmeellä. Näistä esimerkeistä tämä on ainoa hahmo, joka tuntuu katsovan suoraan itse katsojaan.



PRODUKTI

4.1 Aihe

Aiheeni muotoutumisprosessi oli monimutkainen ja monen tahon määräämä. En halunnut tehdä samoja asioita joiden parissa työskentelen vapaa-ajallani ja halusin yhdistää kuoleman semiotiikan taiteellisempaan produktiin, sillä yksi tavoitteistani oli herätellä itseäni kuvittajana ja mahdollisesti löytää kuvittamiseen uusi into ja uusi suunta mihin sitä viedä. Taiteellisempaan lähekköhtaan on myös helpompi tuoda omaa henkilökohtaista kokemusmaailmaa. Ulkopuolisen asiakkaan puuttuessa halusin prosessissa tuoda nimenomaan esille tätä seikkaa, sillä se korvaa mielestäni hyvin asiakkaan poissaolon.

En oikeastaan ollut tullut ajatelleksi aihevalintaani syvemmin aihe-seminaarin jälkeen kunnes opettajani ja ohjaajani Eero Aulio eräänä päivänä ehdotti, että tekisin vaikka oman versioni Hugo Simbergin kuoleman puutarhasta. Aluksi halusin tehdä levynkansikonseptin, mutta asiakkaan ja ns. suurten linjausten puuttuessa palasin aina uudelleen puutarha-ajatuksen pariin. Pohdin erilaisia seikkoja, kuten minkälainen mielleyhtymä minulla on puutarhoihin? Entä itse Simbergiin?

Henkilökohtaisella tasolla minulla on ollut jonkin aikaa selittämättömän kielteisen suhtautuminen puutarhoihin kuvan aiheena. Suurimmaksi osaksi näkemissäni maalaustaiteen teoksissa puutarhassa käyskennellään ja siellä seurustellaan muiden ihmisten kanssa, saatetaanpa romantiikallekin antaa sijaa. (vrt. Jean-Honoré Fragonard:n Keinuu, n. 1767)

Lueskellessani unipäiväkirjaani muutaman vuoden takaa oivalsin puutarha-aiheen kuitenkin toistuvan unissani aina ollessani äärimmäisen stressaantunut. Tämä kyseinen puutarha on olemassa vain unissani, mutta sen esikuva sijaitsee Pohjois-Karjalassa isovanhempieni talon pihassa. Oikeasti puutarha on hyvinkin tavallinen piha ja sitä on myöhemmin karsittu. Unessa juoksen viereisellä pellolla päässäni muistutus ettei maan möykkyihin saa astua. (Joskus pellolla oli myyriä ja naapurin lapsia koitettiin pitää näistä mielenkiintoisista keoista erossa myyräkuumeen takia.) Sää on lämmin kesäilta kaikissa oranssin, punaisen ja purppuran sävyissä. Pellolla on korkea heinä ja pajukkoa, että en näe minne olen menossa, mutta suuntavaistoni ohjaa minut automaattisesti naapurin pihaan aidan taakse, josta pääsee pihaan. Tässä vaiheessa uni usein katkeaa ja välillä tapahtuu paljon muuta, mutta saavun pihaan joskus vanhempana joko itseni ikäisenä, tai sitten nuorena, en edes kouluikäisenä. Loppu-unessa on kaksi erilaista versiota, mutta ollessani lapsi pihassa odottaa isoäitini, joka ei myöhemminä vuosina poistunut talosta huonon liikuntakykynsä takia. Tällä uni-mummollani on kuitenkin vielä tummat hiukset ja punainen esiliina ja unissa hän pyytää minua tekemään jotain mikä usein liittyy puutarhaan. Jos vanhenen unen aikana, muuttuu sää dramaattisesti myrskyisäksi syysillaksi ja pihassa odottaa selvästi nuorempi versio isästäni, joka huhuilee minua sisälle. Samaan aikaan kumpparit uppoavat nurmikkoon polvia myöten. Takapihalla odottaa ukkini, joka puolestaan huhuilee mummoani. Tässä

kohtaa tajuan olevani unessa, sillä isoisäni kuoli monta vuotta ennen mummoani ja ilmeisesti järkytyksen avulla saan itseni hereille. Myös aiemmassa versiossa oivallan mummoni olleen kuolleena jo muutaman vuoden, mutta mainitessani asiasta tälle hän vain alkaa näyttää vaivaantuneelta. En järkyty, vaan uni jatkuu. Tässä lie syy, miksi automaattisesti sivuutan usein puutarha-aiheiset kuvat, sillä en pysty samaistumaan iloihin puutarhoihin mitenkään.

Hugo Simbergin Kuoleman puutarha-fresko Tampereen tuomiokirkossa vuodelta 1906 on yksi tunnetuimmista suomalaisista maalausteoksista on siitä helppo nähdä miksi Simbergin maalaama Kuolema vetoaa suomalaiseen katselijakuntaan kerta toisensa jälkeen. Toisin kuin keski-Euroopan ultramakaaberit viikatemies Simbergin Kuolema vaikuttaa ulospäin nöyrältä ja jopa hieman introvertilta. Simbergin Kuoleman pystyy helposti kuvittelemaan hiljaiseksi saattelijaksi, joka tehtävänsä suorittamisen ohessa kuuntelee jokaista asiakastaan vaikka ei välttämättä kommentoikaan mitään.

Paula Kivinen kirjoittaa Kuoleman puutarhasta seuraavasti:

Simbergin puutarhassa nöyrät kuolemahahmot kamppailevat vaikeita olosuhteita vastaan; maisema niiden puutarhan ympärillä on palanut hiekankeltaiseksi, se on kuivaa ja karua. Vaalitut kukat kasvavat eksoottisiin muotoihin, hitaasti, jatkuvaa huolenpitoa vaati. Mustiin puetut hahmot rakastavat hoidokkejaan. Puutarha on paikka, jossa kuolema saa toteuttaa hellyyden tunteitaan. Kuoleman puutarhan voidaan katsoa kuvaavan rakkauden kohteiden mahdottomuutta; ehkä kukat ovat hentoja ja hauraita siksi etteivät ne kestä kuoleman rakkautta. Rakkaudella on kahdet kasvot: toiset niistä ovat tuhon kasvot. (Koristelu - Hugo Simberg Tampereen kaupunki, viitattu 14.2.2013)

Kuolemalla pelottelun sijaan Simberg ottaa inhimillisemmän lähtökohdan aiheesta kertomiseen, eikä pyri töissään hirviömäisen kuoleman kuvaamiseen. Hahmo on kyllä jotakuinkin sama kuin Viikatemiehellä, mutta Simbergin Kuolemalla on esimerkiksi Kuoleman puutarhassa päällään selkeä munkinkaapu. Kuoleman puutarha sijaitsee monen kuolemantanssin tapaan kirkossa, mutta se ei suoranaisesti yllytä ihmisiä elämään uskonnollisten hyveiden mukaan, vaan enemmänkin palaa personifikaationa enemmän Suomen muinaisuskoihin kuin kristinuskoon. Makaaberiuskin ottaa hahmossa uuden humoristisemmän muodon, eikä teoksia oikeastaan voi olla pitämättä hieman tragikoomisinkin. Ehkä nämä nimenomaiset seikat ovat syitä, miksi Kuoleman puutarha teoksena onkin niin pidetty. Ehkä siinä tiivistyy suomalainen mentaliteetti ja ajatus nöyrästä kuolemasta. Tämä ajattelu pätee myös minuun ja toisinaan saa minut pohtimaan suomalaisen kulta-ajan kuvataiteen erilaisuutta esimerkiksi aikansa brittiläiseen kuvataiteeseen. Teemat eivät välttämättä ole olleet samoja, mutta keski-Eurooppa tältä kantilta tarkasteltuna vaikuttaa hyvinkin erilaiselta maailmalta. Toki sielläkin lienee olleet omat sympaattiset Kuolemansa, mutta tunnetuimmissa teoksissa Kuolema on armoton.

4.2 Vaikuttajia

Vasta aloitettuani korkeakouluopintoni Lahden Ammattikorkeakoulun Muotoilu- ja taideinstituutissa aloin tiedostamaan lempitaiteilijan käsitteen uudella tavalla. En ollut oivaltanut, että lempitaiteilijan ei välttämättä tarvitse olla nimenomaan maalaustaiteilija tai edes tunnettu taiteilija, ja siihenastiset lempparini rajoittuivat pitkälti espanjalaisiin Salvador Dalíin ja Antoni Gaudíin, tsekkiläisiseen art nouveau-taiteilijaan Alfons Muchaan sekä suomalaisista taiteilijoista edellämainittuun Hugo Simbergiin. Kuitenkin aikani opiskeltua sain tietää monesta nykyajan kuva- ja performanssitaiteilijasta sekä minulle avautui taidehistorian opintojen myötä uudenlainen katsomiskulma esimerkiksi kirkkotaiteeseen, joka silloisen elämäntutkimukseni mukaan oli humpuukia. Kirkkotaide onkin nykyisin minusta mielenkiintoista, vaikka en uskonnollisena itseäni pidäkään.

Nykyisin pystyn erittelemään kolme eri kuvataiteilijaa ja yhden veistostaiteilijan jos minulta kysytään lempikuvittajaa tai kuvataiteilijaa. Sarjakuvataiteessa ehdoton ykkönen on Katsuhiro Otomo, joka on kulttisarjakuva Akiran lisäksi vaikuttanut myös animaatio-alalla ja yhdistänyt 3D-grafiikkaa 2D-hahmoihin Project Freedom-nimisessä minisarjassa. Otomon jäljelle ominaista ovat massiiviset ja yksityiskohtaiset rasteripiirroksiset, ja hänen ominainen tapansa kuvata pelkästään tuhoutuvia rakennuksia on mieletön.

Puhtaasti kuvataidetta edustavat John D. Baizley ja Vanya Zouravliov. Molemmat piirtävät töidensä raakaversiot käsin. Venäläissyntyistä Zouravliovia on pidetty aikansa nerona kuvataiteessa ja hänen vaikutteensa esimerkiksi Gustave Dorén raamattukuvituksista on selvä.

Yhteistä Zouravlioville ja Baizleylle on pisteen ja viivan käyttö varjostuksena ja tekstuurin tai muodon hakemisena. Molempien aiheissa naiset ja flora ovat usein pääosissa, mutta tekniikan puolesta eroakin löytyy. Baizleyn työt saattavat jatkua tietään serigrafia- eli silkkipainovedostukseen ja siitä edelleen jälleenmyyntiin. Hiljattain graafiseen suunnitteluun ja serigrafiavedostukseen erikoistuva galleria Burlesque of North America myi Baizleyn itse käsin värittämiä uudelleenvedostuksia työstä "Magpie girl", jotka menivät kaikki kaupaksi alle viiteen minuuttiin ja lähemmäs 900 dollarin yksikköhintaan.

Veistostaiteessa olen kiinnostunut Kris Kuksin tavasta käyttää runsaasti symbolisesti latautuneita hahmoja töissään. Veistoksensa hän tekee keräämällä vanhoja tavaroita, osia ja leluja ja koostaa niistä täysin uudenlaisia teoksia ja vetäen esineen täysin uuteen kontekstiin.

Kaikille vaikuttajille yhteistä on toimia lähes täysin ns. traditionaalisen median parissa, eli he eivät lähtökohtaisesti työskentele tietokoneella tai keinotekoisessa ulottuvuudessa. (vrt. 3D-mallinnus ja -tulostus) Kaikkia näitä tekijöitä yhdistää makaaberius tavalla tai toisella ja kaikkien kuvamaailmasta on kuvitustapaani jäänyt tiedostaen ja tiedostamatta jotain mukaan.



Ylin: Kris Kuksi: Lies and Persuasion

Keskellä: Vanya Zouravliov: Fate

Alhaalla: John D. Baizley: Phantom Limb-viivapiirros

Seuraava aukeama: Katsuhiro Otomo: Akira yksityiskohta



4.3 Tyyli ja tunnelma

Työtä aloittaessani jouduin pohtimaan tarkalleen valintoja ja hyviä perusteluja tekemilleni ratkaisuille ja tunnelman määrittelemiseen on työn yksi suurimmista linjaajista. Eräs tämän opinnäytetyön henkilökohtaisemmista tarkoituksista oli etsiä itseäni kuvittajana. Tätä varten kartoitin omaa piirrosjälkeäni ja pyrin löytämään selkeitä yhteyksiä jo aiemmin tekemiäni kuvitusten perusteella. Lyhykäisydessään muistan peruskoulussa olleeni ”aina hyvä kuviksessa”, mutta toden teolla aloin piirtämään innostuttuani Tekken-nimisestä PlayStation-pelikonsolille julkaistusta pelistä ja löydettyäni internetistä muiden fanien piirtämää ”fanartia” (suom. fan = fani, art = taide). Aloitin ensin tarkoituksenmukaiseen muiden piirustusjäljen matkimiseen ja jäljentämällä mielestäni kaikista hienoimpia kuvia. Jo silloin käytin paljon lyijykynää luonnoksissa ja tussia viivapiirroksiin. Värien käytöstä olen luopunut tähän mennessä lähes täysin, mutta tussit ovat säilyneet ensisijaisena välineenä. Mielestäni läpipiirtäminen tai tarkoituksenmukainen piirtojaljen imitointi olisi oiva harjoituskeino esimerkiksi yläkoulun kuvaamataidon tunneille. Uudelleen jäljentäminen tai pikemminkin apinoiminen tuli mieleeni jossain vaiheessa opintojani, kun törmäsin Austin Klenonin vuonna 2012 julkaistuun kirjaseen nimeltä *Steal like an Artist - 10 Things Nobody told You about Being Creative*. Kirja teki minuun lähtemättömän vaikutuksen kaikessa yksinkertaisuudessaan. En ollut kokenut pitkään aikaan yhteenkuuluvuutta mihinkään graafiseen suunnitteluun kuuluvaan tekniikkaan, välineeseen tai mediaan luomisintoni romahdettua ajan kanssa lähes pakkasen puolelle. Tämä kyseinen kirja kuitenkin rauhoitti mieltäni kertomalla sen vanhan lausahduksen, joka jo muinaisista ajoista on ollut osa ihmisen puheenpartta: kaikki on jo tehty. Myöhemmin kirjanen neuvo, kuinka etsiä itseään muiden luovien ihmisten avulla. Koin järjetöntä helpotusta, ettei minun tarvitsekaan keksiä mitään uutta ja erikoista, vaan toisilta lainaaminen hyvän maun rajoissa on jopa rohkaistavaa. Kirja on todella hyvää lukemista luovan ahdistuksen ja alaan liittyvien eettisten ongelmien parissa kamppaileville ja voin lämpimästi suositella sitä.

Yleisesti ottaen korkeakouluopintojeni aikaiset kuvitustyöt ovat olleet nopeasti-piirrettyjä, ensisilmäyksellä karikatyyrin oloisia vitsikkäitä ja ehkä hieman vähätelviä kuvia. Voisin katsoa ilmaisutapani jopa taantuneen kiinnostuksen puutteen vuoksi. Olen kuitenkin pitkään halunnut viedä ilmaisuani piirun verran realistisempaan ja aiheen ollessa kuolema en kuitenkaan koe mitään tarvetta vähätellä sitä, tai vitsailla kuoleman kustannuksella. Pyrin tässä produktissa viemään ilmaisuani hieman realistisempaan suuntaan, joskin lähtökohtaisesti en kiinnitä termien oikeellisuuteen niin paljoa huomiota. Halusin kuvata epäkonkreettista asiaa enemmän tunne- kuin tiedepohjalta. (Tieteellä viittaa tässä yksityiskohtaisiin kasvien ja anatomian realistiseen kuvaukseen.)

Olen hiljattain innostunut silkkipainosta ja olisin halunnut vedostaa lopulliset

alusta asti kiinnostunut näkemään, mitä pohtimani kuvailmaisun keinot voisivat saada aikaan, vaikka päätös kuvien värittämisestä syntyi myöhäisessä vaiheessa. Silkkipainomaisuuden suuret väripinnat toimisivat hypoteettisesti ajatellen hyvänä graafisena kontrastina yksityiskohtaiselle viivapiirrokselle ja sallii suurien tummien väripintojen käytön.

Naishahmojen ilmestymisen ilmaisutapaani juontanee ensimmäisiin taidehistorian opintoihini ja etenkin art nouveaun ja Alfons Muchan vaikutuksiin. Vaikka en koe Muchaa enää niin läheiseksi, on hän lunastanut mielestäni paikkansa yh tenä alan mestareista eikä naishahmojen piirtäminen ole lakannut inspiroimasta minua.

4.4 Sommitelma

Aikaisemmissa kuvitustyöissäni olen kiinnittänyt huomiota sommitteluun vain alkeellisesti ja pyrkinyt korjaamaan asiaa tuomalla sommitelmaa suuremmalla dynamiikalla diagonaaleja apuna käyttäen. Tätä työtä varten halusin kuitenkin orgaanisesti noudattaa edes jonkinlaista kaavaa sommitelmassa ja valitsin sarjaan keskittäissymmetrian ja yksittäisiin kuviin kultaisen leikkauksen sekä diagonaaleja, joskin niiden soveltamisessa pyrin olemaan maltillinen. Täten kuvasarja pysyy siistinä eikä lähde rönsyilemään turhaan.

Teoksen keskikohta on Lethe, unohdus. Se on kolmas kuva ja jättää vierelleen tasamäärin loput kuvat. Alkuperäinen ajatukseni oli tehdä symmetrinen kuvasarja, mutta rupesin pohtimaan sen tarpeellisuutta ensimmäisten luonnosten jälkeen. Siispä muutin 1. ja 2. kuvan diagonaalisuunnitelmaa ja sain aikaan vähän enemmän kuvakohtaista kerrontaa. Acheronista, surusta alkava oikealle laskeva diagonaali saa aikaan ”romahduksen” tunteen, mikä on yksi olennainen tunnetila surun tunneskaalaan liittyen.

Vatvoin mielestäni enemmän kuin tarpeeksi elementtien sijoituksellisten seikkojen parissa, mutta uskon äärimmäisen pitkän harkinta-ajan kuitenkin maksavan itsensä takaisin ja aloitettuani urakan tuntui se helpommalta kuin jos olisin alkanut suoraan piirtämään lopullisia luonnoksia. Yksityiskohtaisuuden takia jouduin jättämään ajatuksen puutarhasta konkreettisena tilana pois, sillä ensisijaisena tarkoitukseni on käsitellä kuoleman semioottisia käsitteitä, eikä itse tilaa niinkään. Siten asiat ja esineet saavat lisähuomiota eivätkä huku taustaan.

En asettanut sarjalle lukusuuntaa, sillä tarkoitukseni oli luoda kuvasarja eikä sarjakuva. Ihannetilanteessa katsoja palaisi uudelleen kuvaan ensimmäisen katsekukerran jälkeen myös toisesta lähtökohdasta tai lukusuunnasta. Itselläni on tapana esimerkiksi lukea lehti ensin ”oikeaoppisesti” etukannesta takakanteen ja sen jälkeen lukea lehti uudestaan aloittamalla takakannesta ja kuvan katselijana lukeminen oikealta vasemmalle, vasemmalta oikealle, ylhäältä alas ja alhaalta ylös on mielenkiintoinen taktiikka avata kuvaa.

4.5 Luonnostelu

Luonnosvaiheessa pyrin mietiskelemään eri rakennevaihtoehtoja mitä lopullisessa työssä voisi käyttää. Käytin alkuluonnosteluun montaa erilaista paperia tarkoituksenani vain piirtää sitä mitä koin tarvitsevani. Myöhemmin jäljensin luonnokset skissipaperin avulla ja sommittelin elementit parhaaksi katsomallani tavalla lopullisten luonnosten muotoon. Sommitelman avuksi piirsin käyttämäni alustaan diagonaalit sekä kultaisen leikkauksen merkit. Siten hahmojen ja muiden elementtien asetteleminen paperille sujui reippaasti.

Asetin itselleni tavoitteen, että kuvien tulisi olla yhteneväisiä keskenään ja luonnosvaiheessa oli helppo huomata milloin kuva alkaa elää omaa elämäänsä.

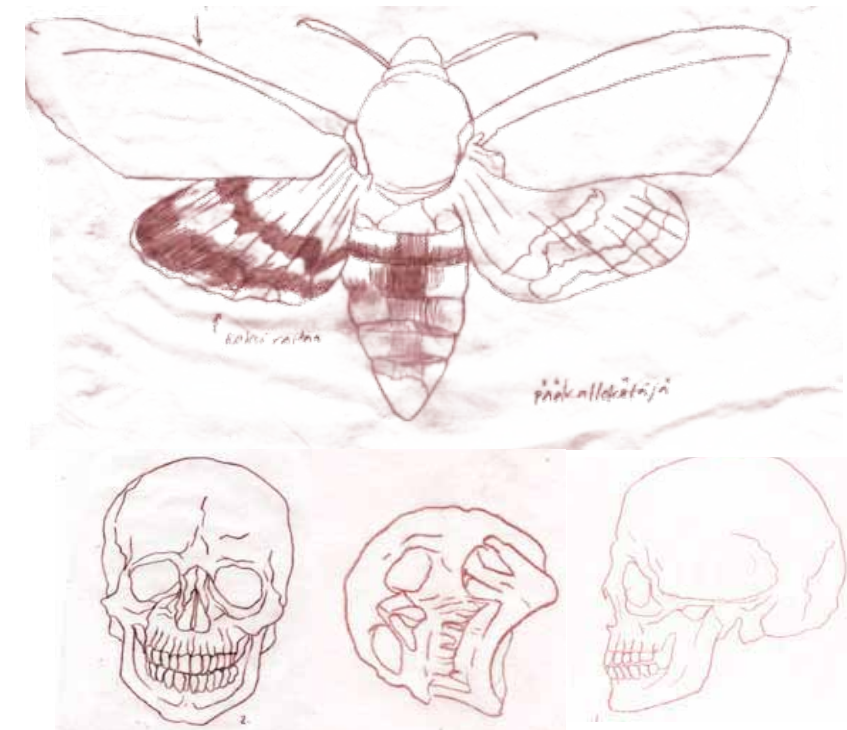
Käytin apunani kuvituksessa paljon referenssikuvia, joita keräilen harrastuksenani. Suomen talven ollessa kylmä ja luminen on esimerkiksi kestäviä unikkoja vaikea löytää kukkakaupoista ja siksi päädyin selaamaan netistä näitä kyseisiä kuvia ja voisin väittää internetin kukkavalikoiman olevan vähän laajempi kuin näiden kukkakauppojen vastaava.

Hahmojen asennoissa hain inspiraatiota vanhoista niinkutsutulla ”klassisella” tavalla veistetyistä patsaista. Termillä klassinen viittaa antiikin klassisen sekä erityisesti hellenisen ajan kreikkalaispatsaisiin. (vrt. Samothraken Nike) Patsaiden yleisimmät materiaalit ovat pronssi sekä marmori. Aikanaan nämä materiaalit olivat yleisiä helpon saatavuuden vuoksi, ja ne osoittautuivat myöhemmin hyvin kestäviksi. (Cook 1972, 74-75.) Hahmojen kuvituksiin käytin referenssikuvien lisäksi Anatomian opasta taiteilijalle (WSOY 2002, neljäs painos) joka auttoi suuresti mallien luuston ja lihaksiston rakenteen ymmärtämisessä. Kolmiulotteinen hahmotuskyky on aika alkeellinen ja siten myös kirjasta löytyvät rakenneselitykset tulivat tarpeeseen, sillä jo ensimmäisten luonnosten jälkeen hahmojen asennot ja rakenteet tuntuivat oudoilta ja vääriltä.

Valitsin viisi kuvaa ensisijaisesti määränsä vuoksi, sillä koin että se on keskivaikea tavoite kuvasarjalle. Tämän jälkeen etsin keräämästäni tiedosta mihin numero viisi voisi liittyä ja päädyin muinaiskreikkalaiseen mytologiaan manalan Haadeen (manalan) joesta. Puutarhateeman takia en kuitenkaan piirtänyt alleviivaavasti viittä jokea, vaan valitsin jokien nimien käännösten perusteella viisi teemaa kuville. Hakiessani tietoa Haades-mytologiasta tulin törmänneeksi suomenkielen rajoitteisuuteen nimien käännöksissä. En osaa kreikkaa, mutta englanninkieliset käännökset avasivat uusia ulottuvuuksia esimerkiksi Styx:n kuvaamiseen, sillä vihan lisäksi joki oli käännetty termillä destestation, mikä tarkoittaa halveksuntaa.

Mielestäni helpoin tapa kuvata yleiskielellisiä attribuutteja on tiivistää ne hahmon muotoon. Ihmishahmon elekieli on todella universaali ja esimerkiksi kasvojen perusilmeet liitettävissä yleisesti tiettyyn tunnetilaan.

Neljä hahmoa ovat selkästi naispuolisia ja yksi määrittelemätön, eli kuvitussarjani seuraa aiemmin taustatutkimuksessa mainitsemani kuolema ja tyttö-tema-



Elementtiluonnoksia.

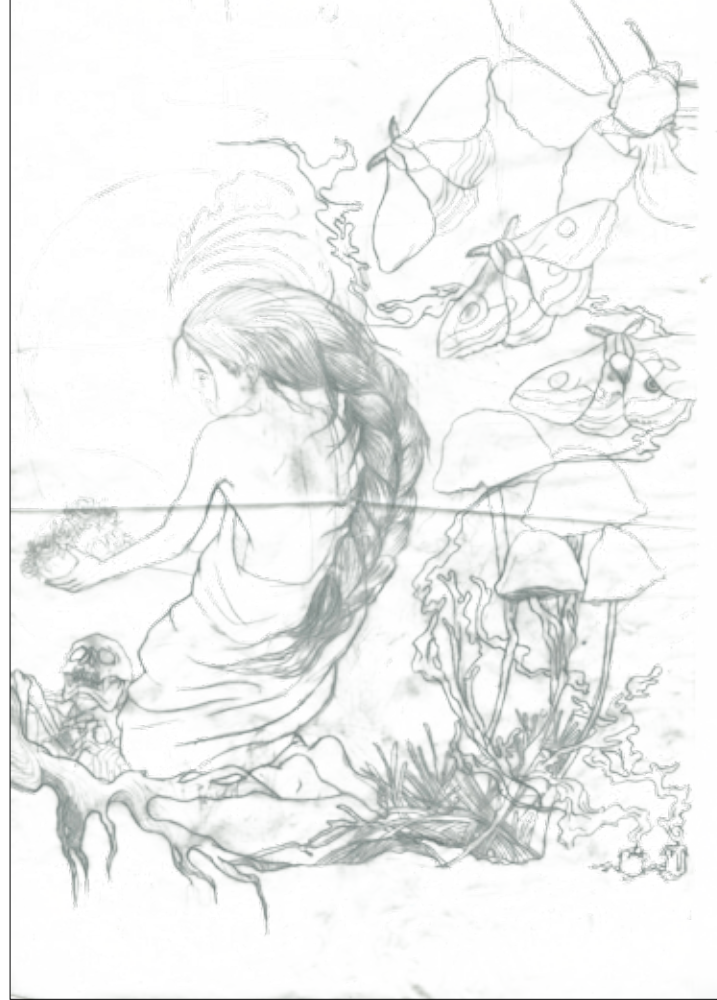
tiikkaa. Hahmot ovat kuitenkin pelkkiä jokien personifikaatioita, eivätkä jumaluuksia kuten esimerkiksi Styxistä voisi olettaa siitä jo olemassaolevan mytologian mukaan.

Yksi vaihtoehto ja mielessäni pyörinyt ajatus olisi ollut kuvittaa hahmoille haarniskat, mutta halusin kunnioittaa alkuperäistä ja tehdä siitä helpommin yhdistettävän Haades-myyttiin. Siksi valitsin pelkän kankaan hahmojen pukimeksi. Jo pelkästään tämä toi ilmaisin hyvin art nouveau-vaikutteiseksi, joten en enää lopussa pyrkinyt estämään sitä. Haarniskojen sotaisuus olisi voinut aiheuttaa hämmennystä ja yhdistää hahmot vaikka skandinaaviseen mytologiaan kreikkalaisen sijaan. Lopulta haarniskat olisivat voineet koitua työn kohtaloksi yksityiskohtaisuudellaan ja valitsemani tekniikan hitauteen.

Symboleita kehitellessäni halusin pitäytyä yleismaailmallisissa kuoleman symboleissa, ja siksi valitsin pääkallot. Kukat ovat olleet osana kaikkien kansojen riitimenoja ammoisista ajoista lähtien, mutta näillä tietyillä kasveilla on taustatutkimuksen sekä omien kokemusteni kautta löytynyt paikka tässä kuvituksessa.



Acheron v. 1.0

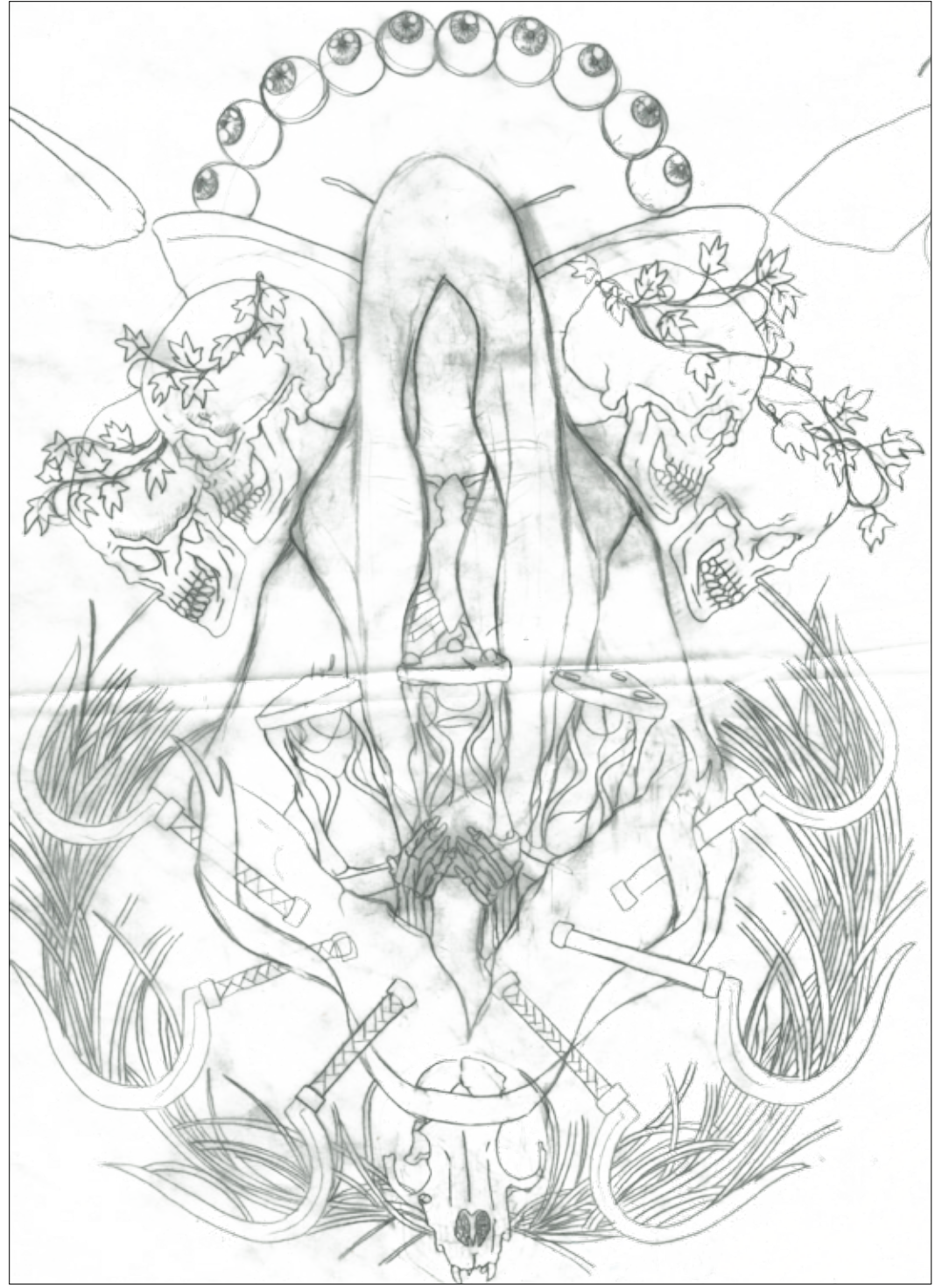


Cocytus v. 1.7



Phlegethon v. 2.0

Pidemmälle viedyt luonnokset. Lopulta hylkäsin nämä, sillä koin tilan piirtämisen liian tuskalliseksi ja mielestäni epärelevantiksi. Kuvissa tuntui tapahtuvan liikaa, mikä saattoi johtua sortumisestani massiiviseen diagonaalimäärään. Myös hahmojen rakenne tuntui suurimmaksi osaksi epänormaalilta ja osa kuvien elementeistä (esimerkiksi Acheronin kyyhkyseläimet) tuntuivat teennäisiltä.



4.6 Formaatti, materiaalit ja tekniikat

Alunperin suunnitelmani oli tehdä yksittäisistä kuvista vähintään 70cm * 100cm kokoisia kuvia ja painattaa/laminoida ne pleksille, jolloin niistä saisi logistisesti ihanteellisia näyttelyitä, jotka eivät mene rikki helposti. Tämä olisi kuitenkin ollut ilman apurahaa kallista ja päädyinkin myöhemmin tulostettuun paperiin. Pleksille työt voi painatuttaa myöhemmin jos tarvetta on ja näin säästyy jonkin verran kallista aikaa, eikä tarvitse suunnitella esimerkiksi töiden kantamista painosta tai jotain muuta vaihtoehtoista kuljetustapaa ajokortin loistaessa poissaolollaan.

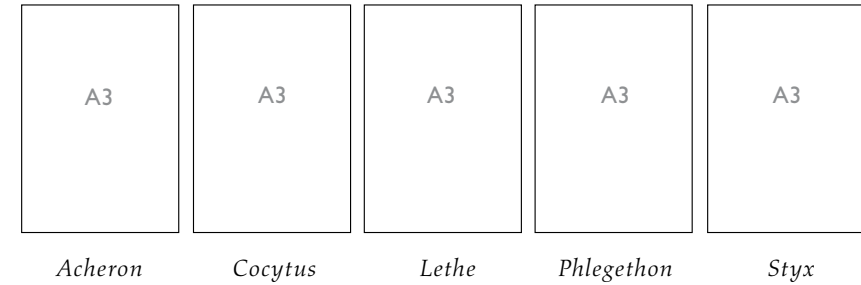
Tarkoitus määrittelee teoksen koon. A3-formaatin valitsin A4:n tuntuessa liian pieneltä ja A2:n liian suurelta. Kuvituksessani käytän paljon runsasta yksityiskohtaa, joka ei näy pienemmässä formaatissa, mutta liian suureen en ole tottunut tekemään töitani. A2- koko on myös kuvituksen yleisellä tasolla hieman epäkonventionaalinen, sillä yleisin skannerikoko jota kodintekniikka- sekä toimistotarvikekaupat myyvät on A4. A3 on hyvä formaatti myös näyttelytyötä ajatellessa: suuri koko vaikeuttaa katseen keskittämistä etenkin yksityiskohtaisissa töissä. Koko on riittävä myös myöhempää skaalausta varten, jos kuitenkin päätän tulevaisuudessa, että haluan sarjasta isomman.

Työskentelytekniikoita pohdin muutaman eri vaihtoehdon välillä. Tilallisesti järkevin olisi tietty ollut holistinen työskentely tietokoneella, mutta osaamiseni esimerkiksi Illustratorista ollessa rajoittunut vektorigrafiikkaan päädyin lopulta tekemään kuvitukset käsin. Täten pystyn suoraan sanomaan tuleeko kuvasta hyvä printtimediaan, eikä sitä tarvitse tulostaa kokoajan jäljen seuraamiseksi. "Tietokonesokeus" on yksi alan suurimmista vitsauksista optimaalisen typografian sekä kuvitusjäljen kannalta, ja siihen täytyy osata varautua.

Alunperin olin suunnitellut tekeväni koko työn hiilillä, mutta järki astui kehiin viimeistään siinä vaiheessa, kun oivalsin että kokemukseni hiilityöskentelystä rajoittuu lukion ja ammattikorkeakoulun elävänmallin piirtämisen kursseihin. Hiili ja grafiitti voivat välineinä olla todella sykkähtäviä sekä herkkiä, mutta aika on tässä työssä rajallinen.

Lopulliset luonnokset toteutin *lyijytäytelykynällä (1.) skissipaperille (2.)*, sillä halusin viivan olevan mahdollisimman samanpaksuista ja nopeasti jäljennettävissä. Skissi on lähes leivinpaperin tai pergamiinin kaltaista paperia sekä mainio työväline luonnostelun apuna sen läpikuultavuuden vuoksi, ja elementtejä pystyy siirtämään vähän samaan tapaan kuin esimerkiksi Photoshopissa työskennellessä ja välttää turhalta uudelleenpiirtämiseltä. Esimerkiksi oivaltaessani luonnostelleeni alkuperäisen Kuoleman jalan liian kauaksi luonnollisen (tai sinnepäin) asennon saavuttamiseksi jouduin siirtämään nilkkaa ja skissipaperin läpi piirrettynä homma hoitui viidessä minuutissa, eikä minun tarvinnut avata anatomiaopasta liikaa. Skissipaperilta luonnokset on helppoa siirtää valopöydän avulla paksummalle tusityöskentelyyn sopivalle paperille.

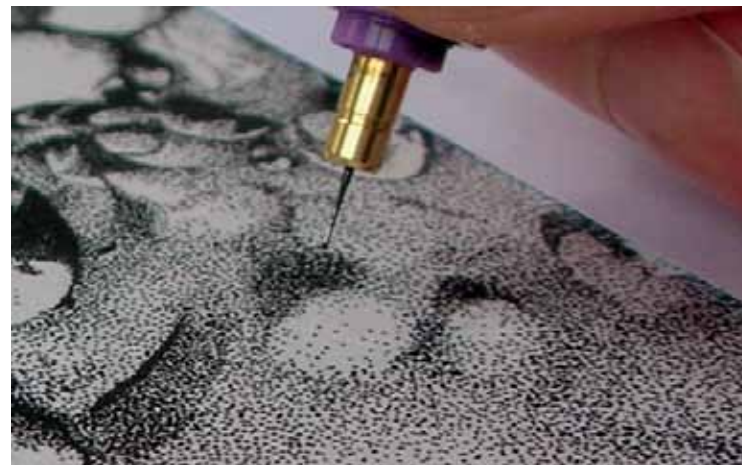
A3 = 420 x 297 mm



Työvälineiksi originaaleihin valitsin *kuitukärkiset tussit (3.)*, sillä niiden käytöstä minulla on eniten kokemusta, vaikkakin haluaisin edelleenkin kehittyä niiden käytössä. Olen hiljattain alkanut upottamaan piirrustustapaani pistevarjostusta, jota halusin tässäkin työssä käyttää, joskin vain tuomaan muotoa kuvan elementteihin. Mielestäni usealla piirustus- ja maalauskurssilla käyty piste, viiva & pinta-ajattelu on helpoiten sovellettavissa kuitukärkitusseilla. Kuitukärkitussin korjaaminen on kohtuullisen helppoa joko leikkaa-liimaa-tekniikalla, jossa virheen päälle liimataan paperinpala ja varjot mahdollisesti editoidaan pois myöhemmin tai sitten korjauslakan avulla. Korjauslakoissakin on eroja merkkien, värien ja koostumusten välillä ja väline voi olla tuhoisa, jos laadukkaasta lakasta ei suostu maksamaan. Korjauslakka saattaa esimerkiksi olla eriväristä kuin paperi, se saattaa paakkuuntua siveltimeen ja levittää aineen epätasaisesti tai sitten pahimmasa tapauksessa korjauslakattu kohta ei enää absorboikaan tussia niinkuin minulle kävi prosessin aikana. Olisin tarkoitukseen tarvinnut ilmeisesti permanenttitussin, mutta sen suurin ongelma on niiden sisältämän tinnerin leviäminen paperin kuituun. Kuitukärkitussit valitsin myös siksi, että muste saa paperin menemään hallitsemattomasti kurprulle. Töiden teippaus alustaan on yleisin keino estää kupruuntuminen sekä kuvan liikkuminen, mutta lopulta en tullut itse käyttäneeksi teippiä ollenkaan. Itse tussikynissä laadun vaihtelun voi huomata jos kuitukärkiosa painuu sisään tai rispautuu ensimmäisten piirtokertojen jälkeen.

Päädyin lopulta käyttämään muutamaa eri paksuista kynää, mutta pinnoissa pääroolia näyttävät 01 sekä 0.05-paksuudet ja paksuissa ääriarvoissa 05 ja jopa 30. Suuriin etualan elementteihin käytin paksumpaa viivaa kuin taustalla oleviin.

Halusin haastaa itseäni tekemällä työn itselleni uudella tekniikalla. Englanniksi kyseisen tekniikan nimi on stippling, mutta kaiken selvyuden vuoksi käytän tässä opinnäytetyössä vapaata käännöstä "pistevarjostus". Englanninkielisen Wikipedian mukaan pistevarjostuksen perusideana on gradientin eli valöörin luominen erivahvuisia (tai erimuotoisia) pisteitä käyttäen ja siten se on sukua myöskin käyttämälleni hatching-tekniikalle, jonka ideana on luoda valööripintoja, valoa sekä varjoa viivojen avulla. Pistevarjostustekniikkaa on käytetty etenkin kasvikuvasstoissa, sillä se mahdollistaa toistuvien kuvioiden havainnollistamisen kasveissa ja pistevarjostuksen voidaan katsoa olevan kaukaista sukua pointillismille, jossa pintoja ja muotoja luodaan täysin pelkkien väripisteiden avulla. (Wikipedia: Stippling, viitattu 2.4.2013) Tämä on yksi tyyli, jota olen ihastellut jo pitkän aikaa, mutta en leimautumisen seurauksena ole uskaltanut kehittää, vaikka alitajuisesti olen koko opintojeni ajan ajatellut sen olevan hyödyksi varjostus- ja struktuuripelolleni. En kuitenkaan pyrkinyt täydellisen geometrisen valööripinnan Luomiseen, vaan käytin pistevarjostusta vapaammin ja orgaanisemmin hallitsevana tyylinä. Päätin kokeilla piirrosjäljen vaihtelua piirtämällä esimerkiksi perhosten yksityiskohdat hatchingilla. Taustaan halusin liikkeen tuntua, mutta silti pyrkin lähinnä viitteellisyteen pinnan geometriassa.



Taiteilijan esimerkkejä valöörin eli valoisuusarvon luomisesta stippling-tekniikalla. Kuvat: Christine Farmer.

Alkuperäisten viivapiirrosten eli originaalien paperiksi valikoitui valkoinen Cansonin 150g A3-kokoinen paperi. Kyseinen paperi on pakkauksen mukaan tarkoitettu nimenomaan erilaisten piirustusvälineiden (lyijykynä, muste, grafiitti...) käyttöön mutta ensisijainen syy miksi valitsin tämän nimenomaisen paperin oli tekstuurittomuus, sillä paperin mahdollinen pintakuvio vaikeuttaa pistevarjostuksen käyttöä. Suuri huokoisuus tekstuurillisissa maalauspapereissa saattaa myös lähteä nyppyyntymään pyyhkimällä pyyhkiessä.

4.7 Värit

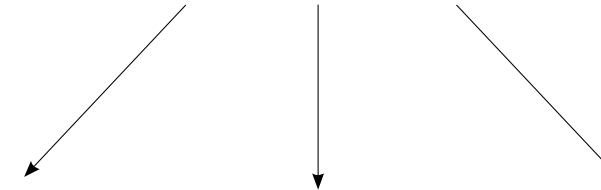
Vaikka alkuperäiseen suunnitelmaani ei kuulunut kuvien värittämistä päätin loppuvaiheessa sen olevan kuitenkin hyvä lisä kuvien visuaalisuuteen ja viimeinen silaus tietyn synkähkön tunnelman saavuttamiseksi. Rajoitin suurta hinkuani alkaa todella yksityiskohtaiseen värimaailman luomiseen ja päätin rajoittaa kuvien värit kahteen väriin per kuva, mutta värien eri (murrettujen) sävyjen käytön kuitenkin hyväksyn. En nähnyt mitään syytä luoda varjostuksia uudelleen kahteen kertaan, mikä onneksi nopeutti värittämistä ja määrittä viivapiirrosten luomisen prosessin pitkäkestoisimmaksi osioksi.

Väritys hoitui Adobe Photoshopin avulla. Tietokonetyöskentelyn valitsin tähän vaiheeseen helppouden ja nopeuden vuoksi. Yksityiskohtainen värien levitys onnistui helposti piirtopöytää apuna käyttäen. Idea silkkipainomaisen jäljen imitoimisesta tietokoneen avulla syntyi prosessin loppupuolella, mutta pidin pääni kehoituksista huolimatta ja tein alkuperäissuunnitelman lisäksi enemmän töitä, kuin mitä olin aiheseminaarissa ja dispositiossa itselleni määritellyt.

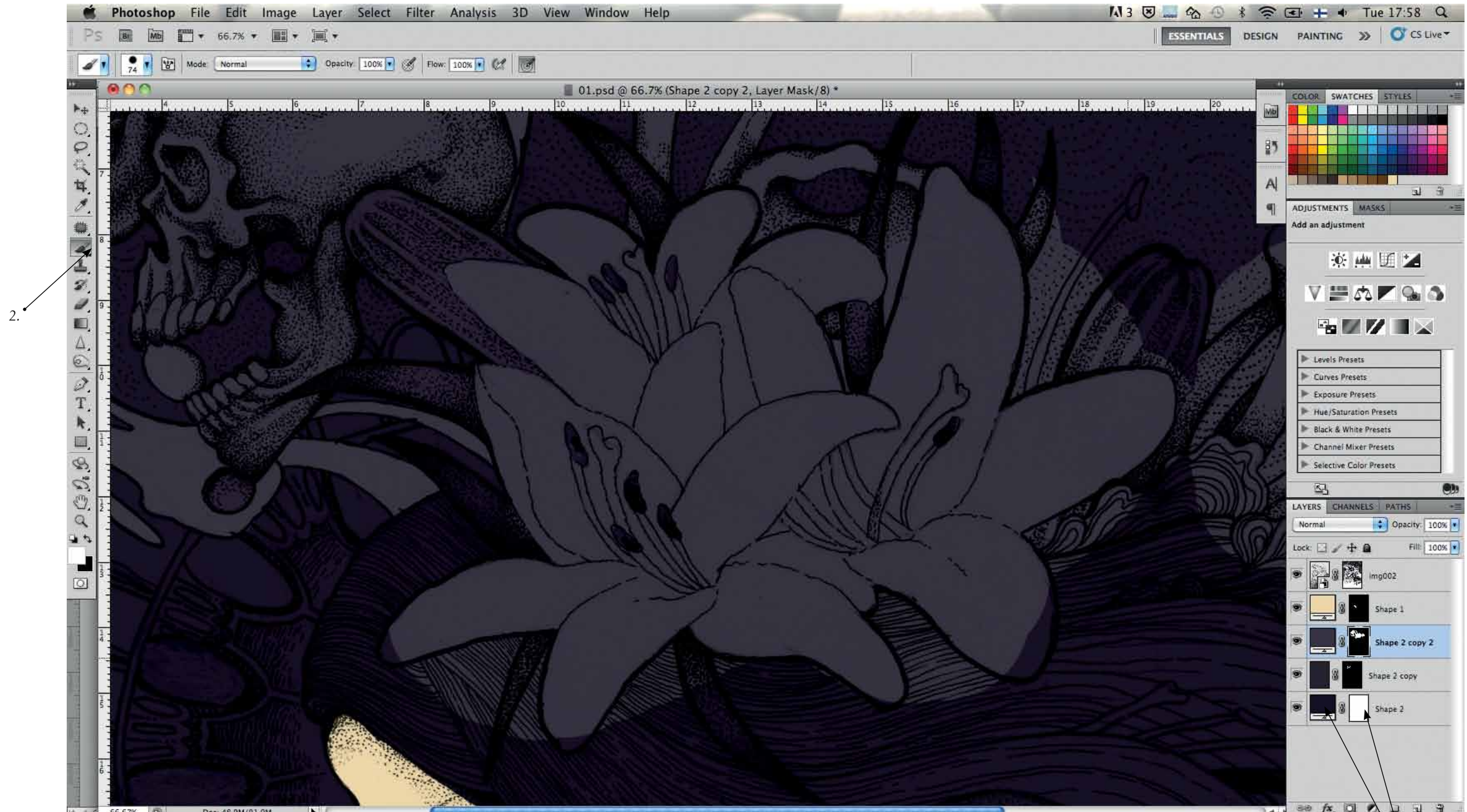
Aluksi kuitenkin työt oli skannattava, syvättävä eli irrotettava taustastaan sekä siistittävä, että prosessi muodostuisi mahdollisimman helpoksi. Syväämiseen käytin maskityökalua, jonka voi color selectionin (värivalinta) avulla suunnata tässä tapauksessa joko mustaan tai valkoiseen väripintaan. Siten tausta muuttuu läpinäkyväksi, ja värit voidaan lisätä viivapiirroksen alapuolisille layereille eli kerroksille. Viivapiirroskerroksen tilaksi valitsin "multiply":n (kertoa, lisää värin pigmenttiä) sillä yksityiskohtaisen pistevälöörin syväminen harmaista alueista olisi ollut liian työlästä. Seuraavan aukeaman tilakuvassa viivapiirroskerros näkyy nimellä img002.

Ajatuksenani oli myös, että erilaisten paperien värisävyt toisivat vedoksiin jotain ominaista esimerkiksi lämpimämmän, "vanhahtavan" tunnelman kellertävälle Munken pure-paperille tulostettaessa. Valitsin töihini murrettuja (väri + valkoinen tai musta) värejä, sillä halusin kuvien olevan osiltaan tummia joihin hahmojen vaalea iho luo kontrastia. Siten värit myös toistuvat armollisesti sekä valkaistulle että valkaisuomattomalle paperille.

Värien valinnassa käytin apuna väriteoreetikko Johannes Ittenin 1960-luvulla kehittämää väriympyrää. Väriteorian jätin tässä opinnäytetyössä kuitenkin vain pintaraapaisun tasolle, sillä se on omalta osaltaan hyvin monipuolinen ja laaja aihe. Aiempia väriteorian opintojani soveltaen valitsin tähän työhön ympyrän alapuolen violetin, punaisen sekä sinisen ja johdin näistä murretut versiot. Jos olisin halunnut kuvituksen muodostavan liukuväriin olisi keskimmäisen työn, Lethen, pitänyt loogisesti ajatellen olla keltainen tai oranssi, mutta halusin rikkoa tässä sääntöä ja tein Lethen kylmäsinisen värimaailman.



Johannes Ittenin väriympyrä ja työhön valitsemani alkuperäisvärit.

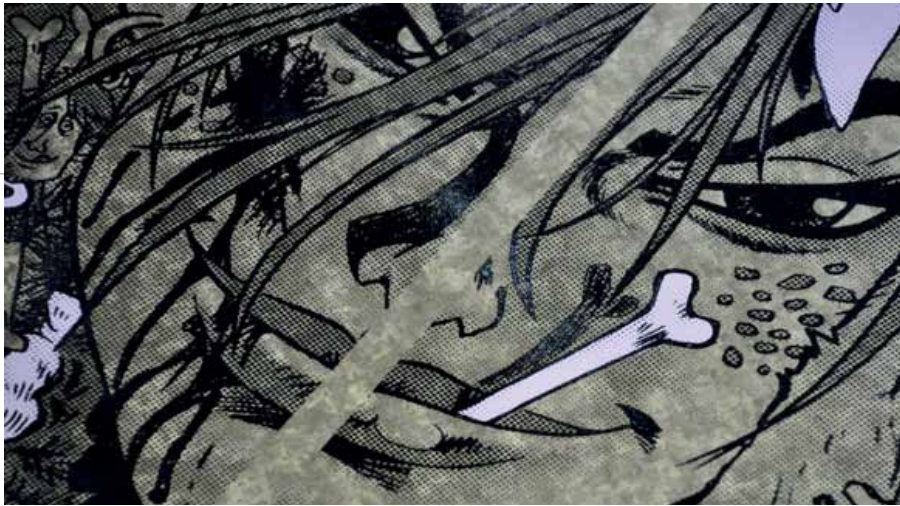


Työnäkymä: Acheron.

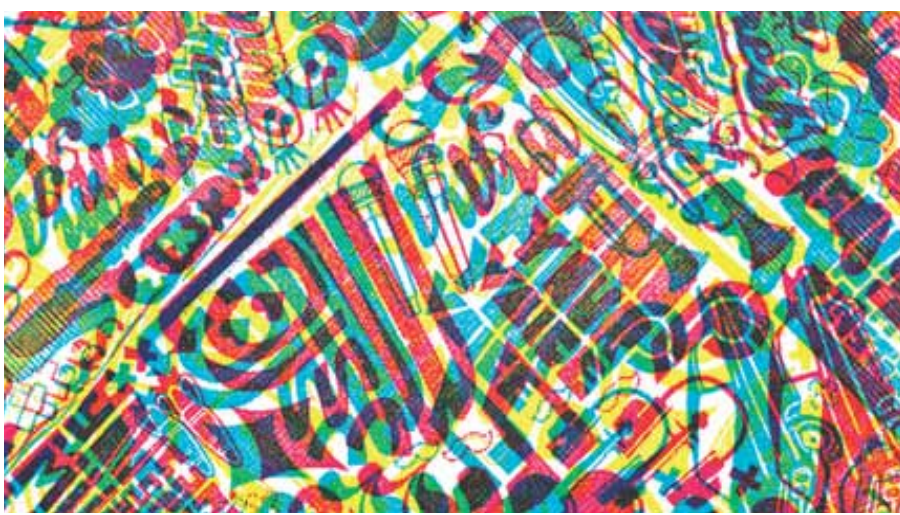
1. Maskit sekä väripinnat layer- eli kerrosvalikossa.
2. Lisääminen ja poistaminen tapahtuu brush/sivellintyökalulla. Lisäämistä ja poistamista voi vaihdella oletusasetuksien näppäinkomento X:stä.



John D. Baizley



Rufus Dayglo



Byron Cunningham



Justin Kamerer

Väri-inspiraatioita: Silkkipainon käyttötapoja.



ACHERON

5.1 Suru

Sarjan ensimmäinen kuva. Acheronin hahmo nojaa silmät kiinni ja pää painettuna alas. Surun yksiselitteinen kuvaustapa olisi voinut olla itkevä hahmo, mutta halusin painottaa enemmän murtuneeseen, väsyneeseen hahmoon.

Kuva muodostaa diagonaalilin vasemmasta yläkulmasta oikeaan alakulmaan. Pyöreät seppel- ja koriste-elementit painottavat kuvan keskiötä horisontin alapuolelle vasemmalle. Täten kuvaan muodostuu "pudotus".

Hahmon hiuksien seasta pilkottaa päivänliljoja, jotka eivät suoranaisesti yhdisty kuolemaan. Halusin ne kuitenkin kuvaan, sillä omakohtaiset suru-uutiseni ovat aina tuntuneet saapuvan iloisina ja rauhallisina hetkinä. Hahmon alapuolella on takiaisseppele, minkä keskiössä on linnunpesä. Takiaisella viitataan taustatutkimuksessa mainitsemaani piikkikasvien ja seppelien kärsimyssymboliikasta. Pesässä on munia, mutta pesän omistajaa ei näy kuvassa. Muna on esimerkiksi Kalevala-mytilogiassa elämän ja syntymän vertauskuva. Hahmon yläpuolella olevat kallot syövät pesän sisältöä.





COCYTUS

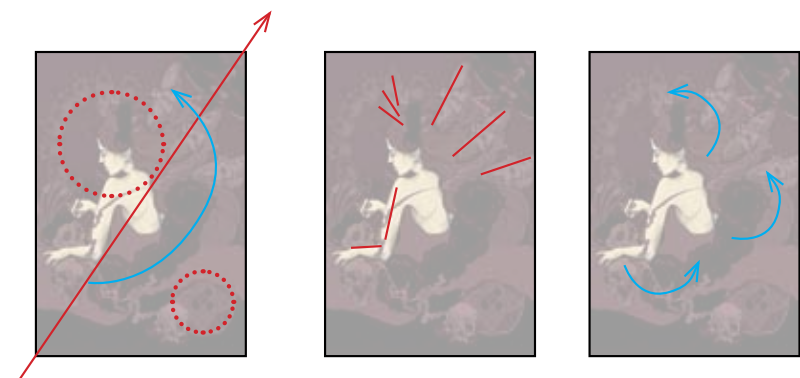
5.2 Valitus

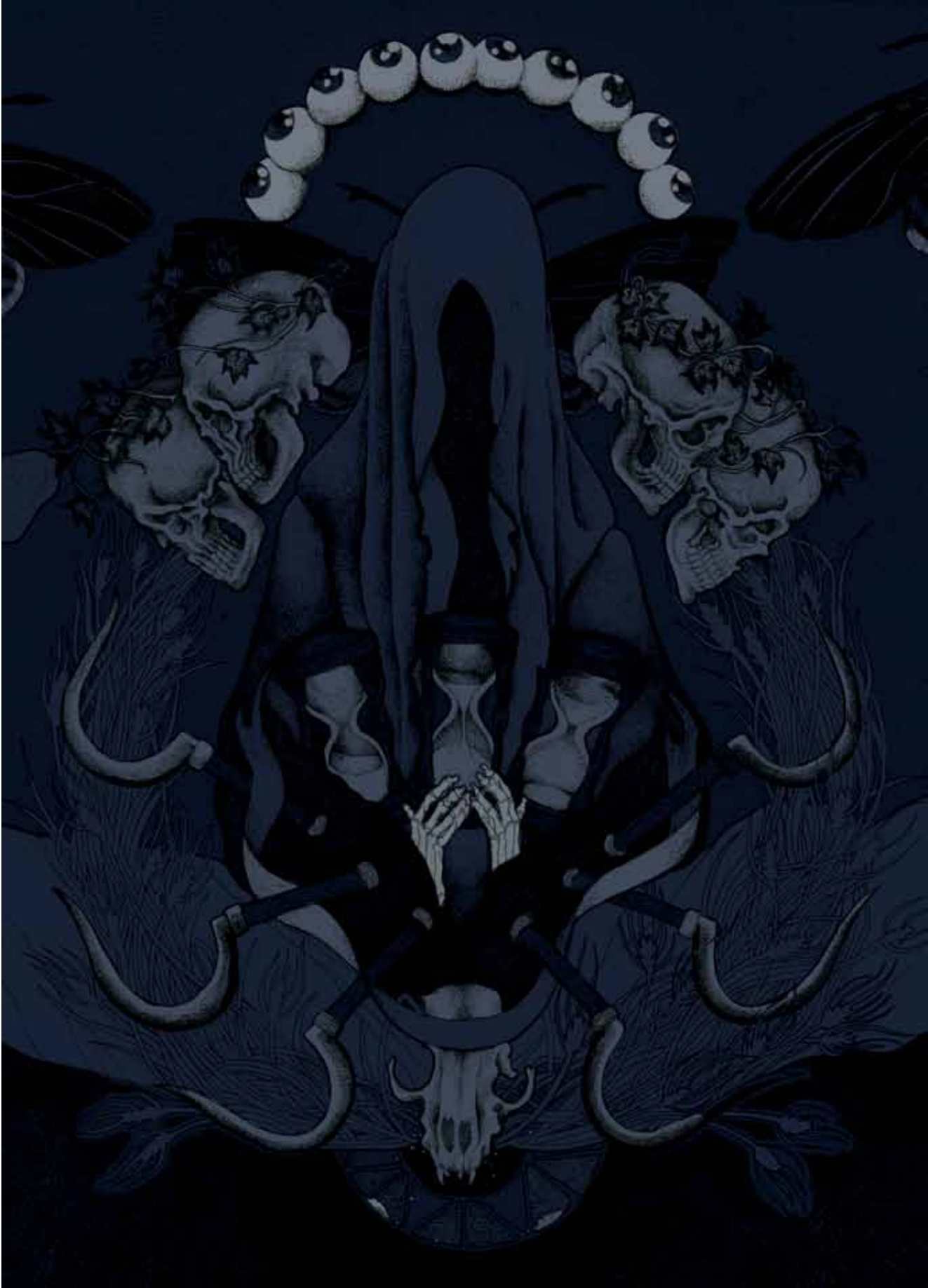
Sarjan toinen kuva. Valituksen hahmon on tarkoitus olla kaunis, mutta riutunut. Alleviivaavan itkuvirren jätin pois ja toin tilalle jotain herkempää ja toivottavasti ei niin alleviivaavaa.

Ruusuu on yleisesti kuvattu rakkauden symboliksi ja se valikoituikin kuvan kasviksi luontaisesti. Itkuvirsien taustalla ei yleensä ole vihan lietsonta, vaan kuvaus kaipuusta ja ikuisesta rakkaudesta. Ruusun lisäksi piirsin hahmolle viljantähkiä kruunun tapaan luomaan vähän pehmeämpää vaikutelmaa, ja viittaan viljalla samaan teemaan mikä Lethessä myöhemmin esiintyy hieman isommassa roolissa.

Seppeleeksi valitsin selkänikamat. Aluksi ajattelin, että olisin piirtänyt taustalle jonkin art nouveau-henkisen ympyrän seppleen vastineeksi, mutta selkänikaman muoto kiehtoi minua. Siten se myös jatkaa orgaanisten asioiden linjaa ja tuo kuvaan hieman makaaberitutta. Kallon suusta nouseva usva viittaa kansankieliseen ilmaukseen hengen lähdestä.

Piirsin kuvaan yöperhosten lisäksi pääkallokiittäjiä, jotka jatkuvat Lethessä ja myöhemmin myös Phletegonin kuvassa jatkumon luomiseksi. Pääkallokiittän selkään muodostuva ihmisen pääkalloa etäisesti muistuttava kuvio tekee siitä kuoleman symbolin, jota on käytetty esimerkiksi Uhrilampaiden (the Silence of The Lambs, 1991) elokuvajulisteessa ja kirjojen kansitaiteessa. Yöperhoset, tässä tapauksessa yökköset taas yhdistetään yöhön, joten pimeyden vuoksi valitsin ne. Ne ovat tuholaiश्यönteisiä ja päätyivät kuvaan torakoiden sijaan kauniimman ulkonäkönsä ja herkkyytensä takia. (Yökköset ovat päiväperhosten tapaan herkkiä kosketukselle, mutta torakka voi elää päiviä ilman päätään.)





LETHE

5.3 Unohdus

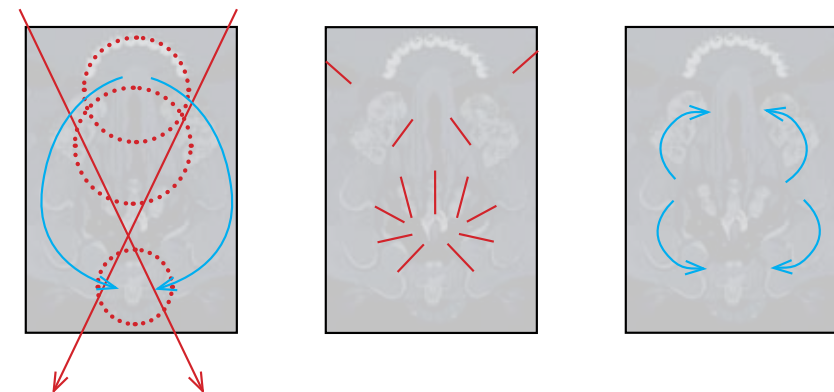
Sarjan kolmas kuva. Erään uskomuksen mukaan vainajien juodessa Lethen vettä nämä unohtivat aiemman elämänsä kokonaan. (Encyclopedia Britannica: Lethe, viitattu 5.3.2013) Unohtavuuden teeman mukaan halusin laittaa Viikatemiehen tähän kuvaan, sillä kuva on keskimäinen ja kaikkien muiden jokien merkitys vaipuu myös unholaan kuoleman myötä. Viikatemiehen taustalla näkyy jo edellisen työn pääkallokiittäjä, joista yksi muodostaa viitteellisesti Viikatemiehen kasvot.

Sillä hahmolla ei ole ihoa, en tuonut ihonväriä tähän kuvaan. Sen sijaan käytin hahmon käsissä sekä silmäsepeleessä vain värin vaaleampaa sävyä.

Viikatteen sijaan käytin tässä kuvassa sirppejä. Halusin ensin tehdä kuvantarkkoja sirppejä, mutta oivaltaessani kompuroivani omiin sanoihini ei-niin-realistisesta kuvaustavasta, päätin tehdä niistä enemmän viitteelliset ja valtikkamaiset.

Unohduksen kasvillisuudeksi valitsin viljantähkät viitaten "kuoleman niittämiseen", sekä murattisepeleen jokaisen kuvan ihmiskallon päähän viittauksena taustatutkimuksessani mainittuun symboliikkaan kuoleman kaksijakoisuudesta. Luometon silmäsepele kuvastaa jokaista suuntaa ja värähtämätöntä katsetta. Kolme tiimalasia kuvastavat mennyttä, nykyisyyttä, ja tulevaa aikaa. Särkynyt eläimen kallo kuvaa kuoleman valtaa myös muihin eliöihin.

Tämä kuva on sarjan keskiössä, ja siksi käytin kahta diagonaalia luomaan keskittäsymmetrian. Haluan tällä tavalla hieman alleviivata ajatusta unohduksesta ja tuoda kerrontaan selkeyttä.





PHLEGETHON

5.4 Tuli

Sarjan neljäs kuva. Phlegethonin kuvauksessa pyrin tuomaan esille tulen adjektiiveja. Hahmo ei istu eikä varsinaisesti seiso, vaan on tulen lailla liikkeessä koko ajan. Hahmon kasvoilla näkyy tietty itseriittoinen ilme ja hahmon hiukset ovat tulen lailla vallattomat. Hahmo hätistää valolla yöperhosta, joka pakenee Lethen suuntaan.

Sylissään hahmolla on kimppu unikoita, jotka valitsin ensisijaisesti punaisen värinsä takia ja niiden uneen ja kuolemaan yhdistettävän symboliikan takia. Sijoitin kuvaan unikoiden lisäksi valkokuonevehkoja (tai valkokalloja), joita käytetään jonkin verran hautajaiskukkalaitteissa. Tämä on aiheuttanut hämmennystä, sillä 1920-luvulla se oli koristeellisen art deco-ilmaisun yksi suosikkikasvi ja kuten aiemmin taustatutkimuksessani mainitsin sitä saatettiin käyttää myös morsiuskimpuissa. Ensisijainen syyni sijoittaa tämä kasvi kuvaan oli kuitenkin sen myrkyllisyys ja myrkytysoireet, joihin kuuluu polttava tunne.

Pääkallon suusta tuleva "usva" on viittaus kansankieliseen "hengen lähtöön", ja tässä kuvassa on keskittäissommitelman jatkumo. Aiempi kallo löytyy sarjan toisesta kuvasta, Cocytuksesta.

Ensimmäisen kuvan linnunpesän asukki löytyy tästä kuvasta. Esimerkiksi muinaisen Mesopotamian kuoleman jumaluus Ereskigal miellettiin usein lintumaiseksi hahmoksi, joten kuollut lintu voi symboloida montaa asiaa ja halusin jättää sen katsojan arveltavaksi.





STYX

5.5 Viha, halveksunta

Sarjan viides kuva. Styxin kuvaaminen oli lähtökohtaisesti vaikeaa, sillä en halunnut alleviivaten kuvata nyrkkiään heristävää hahmoa. Pyrin hahmossa kuvaamaan ennemminkin pidättynyttä vihaa ja halveksuntaa kuin silkkaa aggressiota. Hahmo on ainoa, joka tuijottaa suoraan katsojaan.

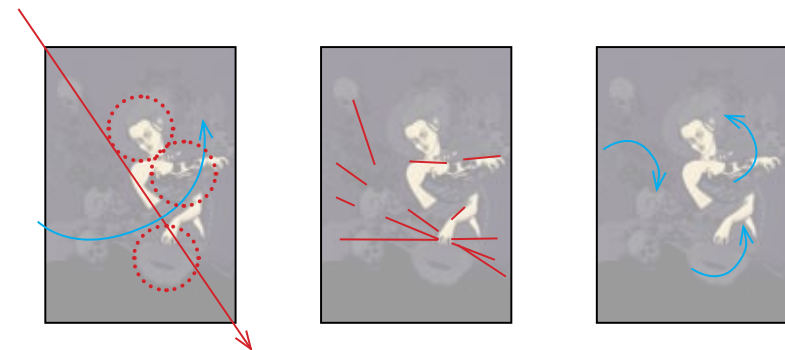
Edellisestä kuvasta jatkuvien unikoiden seasta kasvaa murattia. Muratti oli mielestäni sopivin tähän kuvaan sen tukahduttavan ominaisuuden vuoksi, sillä monen muun lailla koen vihan ennenkaikkea kuluttavaksi ja kuristavaksi tunteeksi. Wikisanakirjan mukaan myös sanan etymologia käy yhteyteen hyvin:

”Etymologia: indoiraanisen kantakielen sanasta *viša-; vihreä on mahdollisesti lähtöisin samasta kantasanasta; sukua viron sanalle viha ja udmurtin sanalle вож; indoiraanisesta kantasanasta johtuu myös avestan kielen viša-, ”myrkyt”.” (Wikisanakirja: viha, viitattu 18.3.2013)

Ei siis ole ihme, että myrkkymurattikin on mielletty kuoleman kasviksi.

Styx on hahmo, jonka halusin kuvata sotaisammaksi kuin muut. Siksi lisäsin kuvaan neljä seivästä joihin on lävistetty pääkalloja. Pääkalloja on neljä, joista yksi on piilossa risukon takana. Tähän kuvaan halusin sisällyttää jotain henkilökohtaista Jungilaisen unientulkintaan liittyvän ajatukseen, jonka mukaan numero neljä ilmentää ihmisen psyykkistä kokonaisuutta. (Vihan voisi siis katsoa olevan ainakin osa minua, vaikka se piilossa onkin.) (Lempiäinen 1995, 106.) Seppeleen kasviksi valitsin rosmariinin, sillä lähdemateriaalini mukaan sitäkin on käytetty osana hautajaismenoja ja sen on sanottu symboloivan muistelua. (Hall 1994, 157.) Sienet piirsin myrkyllisyytensä vuoksi ja pyrin niissä yleiseen myrkkysienimäisyyteen lajikkeita sen kummemmin erittelemättä.

Kolikot ovat viittaus Hades-mytologiaan ja lautturi Kharoniin.



6.1 Arviointi

Tämän opinnäytetyön tekemiseen meni lopulta noin viisi kuukautta aiheen selkiytymisen myötä. Työskentelyn suurin haaste oli kasata kaikki ajatukseni koherentiksi ja jotain logiikkaa noudattavaksi kokonaisuudeksi kirjallisen osion muotoon. Tiukka aikataulu aiheutti paniikinomaista oirehdintaa, mutta loppujen lopuksi kyse oli itsekurista ja asioiden asettamisesta tärkeysjärjestykseen. Aiheseminaarissa en ollut varma, mitä lopputulos tuli olemaan ja siksi jätin projektikuvauksen vähän ympärilyöväksi. Dispositiomateriaali kuitenkin löytyi helposti, ja koen lopputuloksen kehittyneen matkan aikana järkeväksi kokonaisuudeksi.

Eniten pelkäsin juuri kirjallisen materiaalin tuottamista sillä sen aloittaminen tuntui sukeltamiselta jäiseen avantoon, sillä viimeisimmässä taidehistorian esseessä arvioija havainnoi tapani kirjoittaa kaikesta vähän kaikkea. Kuitenkin jo prosessin aikana aloin havainnoimaan mikäkirjoittamisen kannalta on tärkeää ja mitä minun prosessissa tulisi tuoda esille ja onnistuin tässä mielestäni erinomaisesti aiheen laajuuden huomioiden. Monimutkaisuus ja eri ulottuvuuksien käsittely toimi mielestäni hyvänä syventävänä harjoituksena valituille erilaisille tavoille tuottaa laadukasta ja hyvin perusteltua kuvitusta. Tulin noteeranneeksi kuinka mielekäs aihe voi tehdä esimerkiksi opinnäytetyöstä mukavampaa ja triplasti mielenkiintoisempaa, kuin joku umpimähkään päätetty aihe.

Onnekseni minulle oli koko prosessin läpi selkeää mitä halusin produktiiviselta osalta, eikä se muuttunut yhtä dramaattisesti kuin kirjallinen osio. Alun vaikeuksien jälkeen voin katsoa suoriutuneeni ja jopa ylittäneeni itseni opinnäytetyöprosessissa. Vaikka alussa tuntui, että en saa kasaan edes hyvää aihetta tai viitekehystä minkä sisällä liikkua, lähti prosessi käyntiin sutjakkaasti ja jatkui intensiivisesti läpi koko kevään. Työskennellessäni tekstimateriaalin kanssa tulin huomanneeksi, ettei suoranaista kokoelmaa kuoleman kuvista ole olemassa ainakaan suomen kielellä ja tämä oli yksi lisäsy koota ainakin alustava tutkimus länsimaisista kuoleman visuaalisesta kulttuurista. Aihe olisi vallan mainio gradun tai jopa väitöskirjan aihe, mutta halusin pitäytyä 15 opintopisteen arvoisen ammattikorkeakoulun opinnäytetyön puitteissa.

Taustatutkimuksesta oli loppujen lopuksi suuri hyöty itselleni kuvittajana. Uskon, ettei kuoleman kuvien parissa työskentely jää osiltani tähän, sillä tiedon läpikäymisen seurauksena inspiroiduin aiheesta vain lisää. Huomasin myös, että tiedon soveltaminen kuviin alkoi osiltani heti ja pystyin ainakin suurpiirteisesti kertomaan kuvasta (kuin kuvasta) enemmän ainakin kuoleman semiotiikasta ammentaan. Olen alkanut löytämään yhteyksiä lempikuvataiteilijoideni ja heidän aihevalintojensa välillä - muutakin, kuin "koska ne näyttävät kivoilta". Tämä prosessi prosessien joukossa auttoi minua löytämään itsestäni uudelleen sen jonkin mikä vetää ihmisiä visuaaliselle alalle ja joka omalla kohdallani oli vaipunut syvään uneen ja onnistuin pääsemään yli aloittamisen ja tekemisen pelostani.

Produkti valmistui alkuperäissuunnitelmiansa mukaan viisiosaiseksi A3-kokoiseksi kuvitukseksi. Toteutin jokaiseen kirjallisen osan kopioon mukaan A4-kokoiset versiot kuvituksesta haitarimalliin, että työtä olisi helppo katsella ja se olisi helppo säilyttää. Kuvituksista on kirjoittamishetkellä kuitenkin suunnitteilla A3-kokoiset julisteet lopputyönäyttelyä varten.

Sain paljon positiivisia kommentteja prosessin loppuvaiheessa, vaikka alussa aiheen kryptisyys sai muutaman opettajankin ymmälleen. Luulisin, että suurimman vaikutuksen tekee piirtämisenurakan suuruus, vaikka aihe saattaakin olla katsojakohtaisesti joko luontaantyöntävä, epärelevantti tai tylsä. Kirjallisesta osiostakommenttia sain sen kiinnostavuudesta nimenomaan taustatutkimuksena ja innoittajana mahdollisesti heviväandin lyyrisenä inspiraationa, sillä se toimi kommenttoijan mielestä hyvänä hakuteoksena aiheeseen.

En tuntenut missään vaiheessa kuvitusprosessia, että olisin opinnäytetyön myötä viimeistelemässä opintojani Muotoiluinstituutissa. Siten "lopusta" tulikin uusi "alku", sillä tämän opinnäytetyö näytti minulle mihin suuntaan haluan jatkossa viedä itseäni kuvittajana sekä kuvantekijänä ja se avasi minulle muutamia uusia ulottuvuuksia kuvan katsojana.

6.2

KIRJALÄHTEET

- Belting H., Kamper D.** 2000. *Derzweite Blick. Bildgeschichte und Bildreflexion*, Fink Wilhelm GmbH + Co.Kg
- Biedermann, H., Lempäinen P.** (suom.) 1993. *Suuri symbolikirja*. Porvoo Helsinki Juva: WSOY
- Cook, R.M.** 1986. *Greek Art*, Penguin. (2. painos)
- Cotterell, A.** (toim.) 2005. *Mytologia - Jumalia, sankareita, myyttejä*. Parragon: painettu Indonesiassa
- Dixon-Kennedy, M.** 1997. *European Myth & Legend: An A-Z of People and Places*. London: Blandford
- Green Miranda J.** 1997. *Dictionary of Celtic Myth and Legend*. London: Thames & Hudson
- Hall, J.** 1994. *Illustrated Dictionary of Symbols in Eastern and Western Art*. London: John Murray Publishers Ltd.
- Hastings, J., Selbie, J. A.** 2003. *Encyclopedia of Religion and Ethics Part 3*. Kessinger Publishing
- Huttunen, T., Kiiskinen, C., Tuominen R.** (toim.) 2006. *Mikään ei häviä - Kirjoituksia kuolemankulttuurista*. Porvoo: WSOY
- Karttunen, L., Niemi J., & Pasternack A.** (toim.) 2007. *Taide ja taudit: Tutkimusretkiä sairauden ja kulttuurin kosketuspinoilla*. Tampere: Tampere University Press
- Kleon, A.** 2012. *Steal like an Artist - 10 Things Nobody told You about Being Creative*. New York: Workman Publishing Company Ltd.
- Koch, John T.** 2006. *Celtic Culture – A Historical Encyclopedia*. ABC-CLIO
- Kristinuskon historia 2000: Kristinusko Suomessa*. 2000. Weilin+Göös
- Lehikoinen, H.** 2011. *Katkerä Manalan kannu*. Helsinki: Teos
- Lempäinen, P.** 1995: *Lukujen symboliikka nollasta miljoonaan*. Juva: WSOY
- Lempäinen, P.** 2002: *Kuvien kieli - Vertauskuvat uskossa ja elämässä*. Porvoo: WSOY
- Lewis, J. R.** 1995. *Encyclopedia of Afterlife Beliefs and Phenomena*. Visible Ink Press
- Pentikäinen, J.** 2003. *Kuoleman ja ruumiin käsittämistä eri uskonnoissa. Lääketieteellinen aikakauskirja Duodecim*. #13/2003 Helsinki: Kustannusyhtiö Duodecim
- Rope, T. & Mether, J.** 2001. *Tavoitteena menestysbrandi – onnistu mielikuvamarkkinoinnilla*. Porvoo Helsinki Juva: WSOY
- Symbolit ja merkit - Alkuperä ja merkitys*. 2009. Helsinki: Gummerus
- Tynni, A.** (suom.) 1982. *Eddan jumalrunot*. Porvoo Helsinki Juva: WSOY
- Veivo, H. & Huttunen, T.** 1999. *Semiotikka - Merkeistä mieleen ja kulttuuriin*. Helsinki: Edita
- Virta O.** *Roots-yhtyeen promootiopaketin tuottaminen: Yhtyeen tuotteistaminen sekä imagon ja brändin rakentaminen*, HUMAK, 2010
- Wilkinson, R. H.** 2003. *The complete gods and goddesses of ancient Egypt*. London: Thames & Hudson

INTERNET-LÄHTEET

Ancient Egypt: the Mythology - Anubis. Egyptianmyths.net.

<http://Egyptianmyths.net/anubis.htm>

Ancient Egypt: the Mythology - Osiris. Egyptianmyths.net.

<http://Egyptianmyths.net/osiris.htm>

Ancient Mesopotamian Gods and Goddesses: Ereskigal

<http://oracc.museum.upenn.edu/amgg/listofdeities/erekigal/>

Ancient Mesopotamian Gods and Goddesses: Nergal

<http://oracc.museum.upenn.edu/amgg/listofdeities/nergal/>

Death in Art

<http://www.lamortdanslart.com/main.htm>

Encyclopedia Britannica:

Dance of Death: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/154473/dance-of-death>

Lethe: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/337388/>

Death rite (anthropology): <http://global.britannica.com/EBchecked/topic/154596/death-rite/66364/Cult-of-the-dead#ref538185>

Kivinen, Paula - Koristelu Hugo Simberg - Tampereen kaupunki

http://www.tampere.fi/tampereinfo/sanoinjakuvin/rakennukset/tuomiokirkko/koristelu_simberg.html

Kuolinilmoitukset Helsingin Sanomissa

<http://asiakaspalvelu.hs.fi/ilmoitus/kuolinilmoitukset/>

Linotype:

Aldus <http://www.linotype.com/en/109957/aldusnova-family.html>

Palatino <http://www.linotype.com/1317/palatino-family.html>

Mystical Mythology from around the world:

Dullahan: <http://www.bellaterreno.com/art/irish/fairy/irishdullahan.aspx>

Banshee: <http://www.bellaterreno.com/art/irish/fairy/irishbanshees.aspx>

Metastasis

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

Triumph of Death

<http://www.lamortdanslart.com/triomphe/triumph.htm>

Uskonnot Suomessa

<http://www.uskonnot.fi/uskonnot/view.php?religionId=9>

Wikipedia:

Ars Moriendi http://en.wikipedia.org/wiki/Ars_moriendi

Macabre <http://en.wikipedia.org/wiki/Macabre>

stippling <http://en.wikipedia.org/wiki/Stippling>

Death (Tarot card) [http://en.wikipedia.org/wiki/Death_\(Tarot_card\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Death_(Tarot_card))

Zantedeschia aethiopica http://en.wikipedia.org/wiki/Zantedeschia_aethiopica

Wikisanakirja: viha

<http://fi.wiktionary.org/wiki/viha>

KUVALÄHTEET

Annukka, Sanna

<http://www.bohaute.com/wp-content/2010/01/soul-birds-sanna-annukka.jpg>

arh346: The History of Graphic Design (and more): The Book of The Dead

<http://arh346.blogspot.fi/2007/08/book-of-dead-used-by-ancient-egyptians.html>

Bergman, Ingman

<http://www.empireonline.com/images/uploaded/the-seventh-seal-chess-game.jpg>

Baizley, John D.

<http://www.flickr.com/photos/metropolis-store/4072774283/>

<http://burlesquedesign.com/sites/default/files/baizleyminiredcombo.jpg>

Cunningham, Byron

<http://www.behance.net/gallery/Posters/755688>

Death, Darksiders 2

http://images2.wikia.nocookie.net/___cb20120822015102/darksiders/images/f/f6/Death_darksiders_ii.png

Death, Gaiman, Neil

<http://ridiculouslyawesome.files.wordpress.com/2011/06/deathpanel.jpg>

Daylo, Rufus

<http://www.behance.net/gallery/Rufus-Daylo-CCA-2013-SGDM-screen-prints/8023327>

De Morgan, Evelyn

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/02/Evelyn_De_Morgan_-_Angel_of_Death.jpg

Farmer, Christine

<http://www.christinefarmer.com/home/pen-and-ink-stippling-technique-and-process/>

Five Finger Death Punch: War is the Answer

<http://www.metalhammer.co.uk/news/five-finger-death-punch-reveal-new-album-artwork/>

Freija

<http://www.dijitalimaj.com/alamyDetail.aspx?img=%7BCB0E97E6-5AB8-4984-9295-DA85C03E1BE6%7D>

Gallen-Kallela, Akseli

<http://www.tampere.fi/ekstrat/taidemuseo/akseli/images/teokset/kuolemajakukka.jpg>

Gorgoroth, Quantos Possunt Ad Saranitatem Trahunt

http://www.crucialattack.nl/article/4703/Gorgoroth_-_Quantos_Possunt_Ad_Saranitatem_Trahunt/

Hel

[http://en.wikipedia.org/wiki/Hel_\(mythology\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Hel_(mythology))

Holbein, Hans

<http://bucultureshock.com/blind-joe-death-and-the-danse-macabre/holbein-death/>

Iron Maiden, Dance of Death

[http://en.wikipedia.org/wiki/Dance_of_Death_\(album\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Dance_of_Death_(album))

Itten, Johannes

<http://www.serlachius.fi/taidekasvatus/gostanateljee/vari2.htm>

Kamerer, Justin

<http://www.behance.net/gallery/Flora-Fauna/7049903>

Kuksi, Kris

<http://kuksi.com/artworks/sculpture/lies-and-persuasion/44/>

Lombart, Pierre: The Headless Horseman

http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/pd/p/pierre_lombart_the_headless_h.aspx

Maynell Rheam, Henry

http://25.media.tumblr.com/tumblr_m8rq1yLrru1qe8qbzo1_400.jpg

Lynch, P. J.

<http://pjlynchgallery.blogspot.fi/2010/09/death-and-maiden.html>

Odin

<http://euroheritage.net/factsomythology.shtml>

Otomo, Katsuhiko

<http://www.deci.com/akira/>

Paradise Lost: Tragic Idol (2012)

<http://www.blabbermouth.net/news.aspx?mode=Article&newsitemID=169065>

Pitch Black

http://images3.wikia.nocookie.net/___cb20121109185961/riseoftheguardians/images/thumb/e/e6/Character5.jpg/1000px-Character5.jpg

Rethel, Alfred

<http://www.wga.hu/frames-e.html?/html/r/rethel/death.html>

Sayce, A. H.: Assyria, it's Princes, Priests and People by A. H. Sayce Assyria, it's Princes, Priests and People

<http://rbedrosian.com/Classic/sayce3.htm>

Stippling - Farmer, Christine

<http://www.christinefarmer.com/home/pen-and-ink-stippling-technique-and-process/>

Virta: Elon syvä lempi

<http://www.animaarctica.fi/files/image/cover-AUER010.jpg>

World of Warcraft - bone wraith

http://images4.wikia.nocookie.net/___cb20091110012417/wowwiki/images/9/97/Bone_wraith.png

Zouravliov, Vanya

<http://koikoikoi.com/2010/03/dark-gothic-illustrations-by-vania-zouravliov/>

Kiitos

Eero Aulio ohjauksesta,
Kari Ojapelto ja Heikki Saros neuvoista,
Kari Halme avustuksesta teknisissä asioissa,
Jenna Tähtinen opponoinnista,
luokkatoverit näistä neljästä vuodesta

ja isä & äiti siitä, että mahdollistitte ne .

*Maybe I will never be
All the things that I want to be
But now is not the time to cry
Now's the time to find out why*

*I think you're the same as me
We see things they'll never see
You and I are gonna live forever
We're gonna live forever*

(Oasis: Live Forever)

