



De Daemonibus

- DEMONEJA KUVITTAMASSA -

Lahden ammattikorkeakoulu, Muotoilu- ja taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma, graafinen suunnittelu

Miia Kontinen

Kevät 2012



Lahden ammattikorkeakoulu, Muotoilu- ja taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma

Kontinen, Miia: **De daemonibus**
demoneja kuvittamassa

Graafisen suunnittelun opinnäytetyö, 70 sivua
Hahmosuunnittelu ja kuvitus

Kevät 2012

Kuvitustyö, jonka tarkoituksena on suunnitella kolmetoista kirjan *The Goetia – The Lesser Key of Solomon the King* esittelemistä demoneista. Demonit on valittu niin, että jokaisesta kirjan esittelemästä seitsemästä demonikategoriasta on suunniteltu kaksi hahmoa, lukuun ottamatta ritarikategoriaa, jossa on vain yksi edustaja.

Kaikista demoneista on suunniteltu myös kokosivun kuvitus, joka esittelee demonia, sen voimia ja arvoasemaa. Näistä kolmestatoista kuvituksista seitsemän on viety loppuun asti mustavalkokuvituksina 410 x 520 mm -formaattiin, työvälineinä pullomuste ja tussikynät. Loput kuusi on toteutettu viimeistelyinä luonnoksina. Kuvituksissa demonien voimia on kuvattu kuvakerronnan keinoin ja sopivalla symboliikalla.

Työn tarkoituksena on tutkia kuvakerronnan ja symboliikan keinoja tilanteessa, jossa yhdellä kuvalla on välitettävä paljon spesifiä informaatiota. Työssä tarkastellaan myös kirjallisen kuvauksen pohjalta toteutettuun hahmosuunnitteluun vaikuttavia tekijöitä.

Asiasanat: kuvitus, demonit, hahmosuunnittelu, tussityöt, symboliikka

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

Kontinen, Miia:

De daemonibus
illustrating demons

Graduation project in Graphic Design, 70 pages
Character design and illustration

Spring 2012

Illustration project aiming to design thirteen of the demons described in the book *The Goetia – The Lesser Key of Solomon the King*. The demons have been chosen so that two demons have been designed from all of the seven categories represented in the book. The Knight category being an exception, since it only features one demon.

Each demon has also been drawn in a full-page illustration that showcases the demon, its powers and status. Out of these thirteen illustrations, seven have been finished all the way as black and white illustrations in 410 x 520 mm size, with indian ink and ink pens as tools. The remaining six are done as finalized sketches. In the illustrations, the demons powers are described through means of visual narrative and fitting symbolism.

The project's meaning is to examine the use of visual narrative and symbolism in situations that require lots of specific information to be conveyed via a single image. The project will also take a look at what factors are at play when designing characters based on written description.

Key words: illustration, demons, character design, inking, symbolism

SISÄLTÖ

JOHDANTO	8
Mitä, miksi ja lähtökohdat.....	8
Tavoitteet.....	8
Työskentelytavat.....	9
Lähteet ja esikuvat.....	9
LUONNOKSESTA VALMIIKSI TYÖKSI.....	10
HAHMOJEN SUUNNITTELU.....	12
Lähtökohtana kirjallinen kuvaus.....	13
Anatomia osana hahmosuunnittelua.....	14
SOMMITELMAN LÖYTÄMINEN	16
Sommitelmaan vaikuttavat tekijät.....	16
Luonnokset.....	16
Lopullisen kokoinen luonnos.....	17
TUSSAAMINEN JA VIIMEISTELY	19
Tussaaminen.....	20
Raamit, kruunut ja sinetit.....	20
DEMONIT.....	22
Ipos	24
Furfur	28
Vepar.....	32
Shax.....	36
Furcas	40
Valac	44
Belial.....	48
Astaroth.....	52
Haagenti	55
Balam.....	57
Murmur.....	59
Andras.....	62
Seere.....	64
ARVIOINTI	66
LÄHTEET	68

Mitä, miksi ja lähtökohdat

Aiheeksi valitsin suunnitella ja kuvittaa 13 demonia kirjasta *The Goetia – The Lesser Key of Solomon the King*. Teoksessa demonit on jaettu seitsemään kategoriaan niiden arvon perusteella: kuningas, herttua, ruhtinas/prinssi/prelaatti, markiisi, presidentti, kreivi/jaarli ja ritari. Valitsin jokaisesta kategoriasta kaksi mielenkiintoisimmalta vaikuttavaa demonia työstettäväksi. Poikkeuksena ritarikategoria, josta on kirjassa esitelty vain yksi edustaja. Jotkut demoneista kuuluvat kahteen kategoriaan, missä tapauksessa asetin demonin vain toiseen kategoriaan.

Alun perin aikomukseni oli piirtää kaikista kolmestatoista demonista lopullinen, mustetekniikalla toteutettu kuvitus, mutta hyvin pian kävi ilmi, ettei se olisi mahdollista käytettävissäni olevalla ajalla. Niinpä päädyin suunnittelemaan kaikki kolmetoista, mutta piirtämään lopulliset, viimeistellyt kuvitukset vain seitsemästä.

Aiheen valitsin, koska haluan paitsi kehittyä piirtäjänä, myös koetella ajatteluni rajoja. Piirrän mielelläni vapaa-ajallanikin hirviöitä ja muita kauhuaiheita ja kuvittajana toivoisin voivani profiloitua fantasia- ja kauhuteemoihin, mutta koen kuitenkin mielikuvitukseni asian suhteen olevan jokseenkin rajoittunut, tai vähintäänkin urautunut. Itse kehittelemäni olennot, hahmot ja skenaariot vaikuttavat aina saman kaavan mukaan toteutetuilta, ja tähän kaipasin muutosta.

The Goetian demonit tarjosivat tähän mahdol-

The Goetia- The Lesser Key of Solomon the King (tunnetaan myös nimellä *Lemengeton*) on tunnetuimpia 1800-luvun grimoireja (magian ja noituuden oppikirja).

Tuntemattoman henkilön kirjoittama ja Aleister Crowley'n toimittama teos esittelee *Shemhamporash* –osiossaan runsaat 70 Taivaasta langennutta enkeliä eli demonia, jotka kuningas Salomon tarinan mukaan manasi esiin ja alisti valtaansa.

Myöhemmissä osuuksissa annetaan myös ohjeet demonien manaamiseen ja käsittelyyn.

lisuuden, sillä niistä kaikista on kuvaus, joka ei kuitenkaan ole huikean tarkka. Näin minulla oli tarkoin määritetty lähtökohta hirviön suunnitteluun, mutta sain kuitenkin tuoda siihen runsaasti omaakin. Lisäksi paitsi demonin itsensä, myös sen voimien kuvaaminen tuntui juuri tarvitsemaltani haasteelta.

Demoneissa on lisäksi paljon variaatiota, mikä tarjoaa tilaisuuden osoittaa itselleni ja muille, että tarpeen vaatiessa pystyn piirtämään tasalaatuisesti mitä erilaisempia otuksia.

Olen myös hyvin kiinnostunut okkultismista ja kristilliseen uskonperinteeseen yhdistettävästä mystiikasta, mikä takasi sen, että jaksoin työskennellä aiheen parissa juuri niin pitkään kuin tarve vaati.

Vaikka kuvituksille ei olekaan toimeksiantajaa, asetin itse lähtökohdaksi kuvitteellisen kuvi-

tetun painoksen The Goetiasta, mikä asetti kuvituksille muutamia kriteerejä:

- *Kuvan tarkoitus on esitellä demonia, joten sen on oltava esillä kokonaisena ja havainnollisesti. Sekundääriset hahmot (ratsut jne.) voivat tarvittaessa rajautua kuva-alan ulkopuolelle niiltä osin kuin se ei häiritse olennon hahmottamista.*
- *Kuvan formaatin tulee olla n. 410 x 520 mm.*
- *Kuvien on muodostettava yhtenäinen sarja*
- *Ei viittauksia nykypäivään. Kuvissa ei tulisi esiintyä mitään kirjan aikakaudelle vierasta.*
- *Kuvasta tulee käydä ilmi myös demonin arvo, nimi ja sinetti.*

Kuvitusten tyylliseksi lähtökohdaksi tuli mustavalkoisuus. Sen suuremmin en tyyliä lähtökohtia määrittänyt, vaan halusin tehdä ne tavalla, joka minulta tulee luonnostaan.

Tavoitteet

Konkreettisenä tavoitteena oli seitsemän mustavalkokuvituksen sarja, joka esittelee demonit havainnollisesti, mielenkiintoisesti ja uskottavasti. Sen lisäksi, että kuvitukset toimivat kokosivun kuvituksina kuvitteellisessa kirjassa, niiden tulisi toimia myös yksittäisinä julisteina.

Henkilökohtaisina tavoitteina oli oppia lisää mustavalkotyöskentelystä, kuvan elementtien hallinnasta ja erityisesti sommittelusta. Tämän lisäksi yksi suurimmista tavoitteistani oli kehittä-

tää ajatteluani hahmosuunnittelijana ja todella haastaa omat ajattelutapani, löytää uusia inspiraation lähteitä ja oppia keräämään ja yhdistelemään niistä uusia, mielenkiintoisia kokonaisuuksia. Halusin myös oppia kiinnittämään enemmän huomiota hahmon designin visuaaliseen kontrastiin, jotta pystyisin tulevaisuudessakin suunnittelemaan aina parempia ja kiinnostavampia hahmoja ja olentoja.

Työskentelytavat

Demonien suunnittelu lähti liikkeelle demonin kuvaukseen tutustumisesta, jonka pohjalta suunnittelin demonin ulkonäön. Tässä vaiheessa käyän tarvittavan määrän kuvallista materiaalia eri lähteistä inspiraation lähteenä. Kun demonin ulkonäkö oli valmis, piirsin siitä A4-kokoon luonnoksen, jossa testasin haluamaani sommitelmaa käytännössä. Kun sommitelma oli mieleiseni, piirsin sen uudestaan kaksi kertaa isompana. Lopullisen työn piirsin valopöydän avulla läpi erilliselle, paremmin tussityöskentelyyn sojvalle paperille.

Suurimmaksi osaksi lopulliset kuvitukset on toteutettu käsityönä, hyödyntäen pullomustetta, siveltimiä ja tussikyntiä, sekä paikoitellen korjauslakkaa. Piirroksat tein A3-kokoiselle paperille, minkä jälkeen skannasin ne ja lisäsin niihin kehukset, joissa kuvallisin elementein on esillä demonin sinetti (sellaisena kuin se on lähete-

oksessa) ja arvo. Raamit on tehty digitaalisesti, koska näin oli helpompi varmistua siitä, että ne ovat samanlaiset jokaisessa kuvassa. Myös sinetti piirsin digitaalisesti jäljentämällä sen kirjassa esitellystä. Jäljentämisen tarkoituksena oli varmistua siitä, että sinetti on piirretty oikein, sillä sen oikeellisuus on läheteoksen tarkoituksen huomioon ottaen hyvin olennaista. Arvoa merkkäavat kuvitukset toteutin samalla tekniikalla kuin itse kuvitukset, joskin pienempään kokoon (originaalit A5-A4).

Lähteet ja esikuvat

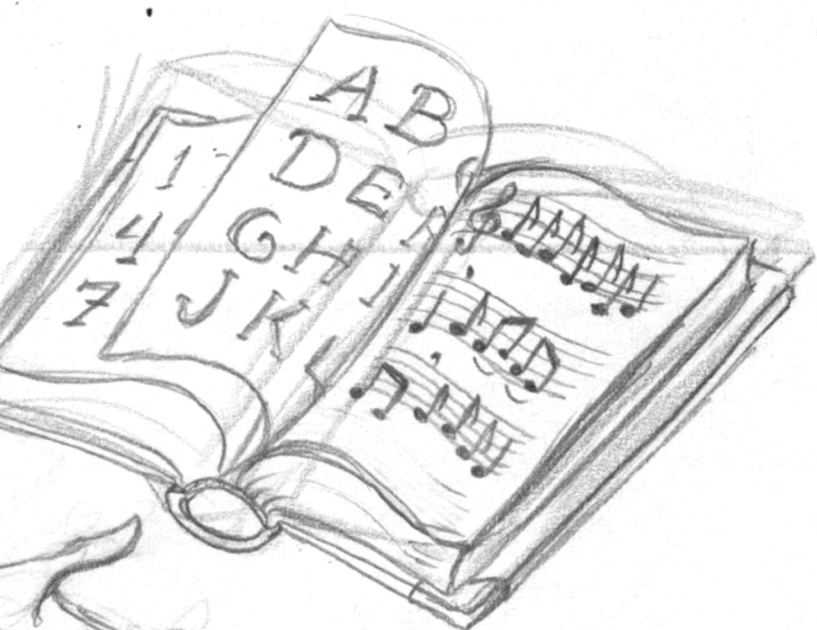
Luonnollisesti tärkein lähde oli itse *The Goetia*, josta demonien kuvaukset ja sinetit löytyvät. Muilta osin en juuri kirjaan tutustunut, sillä se on kirjoitettu vanhahtavalla englannilla, jota on hyvin työlästä lukea.

Demonien voimia ja muita ominaispiirteiden kuvaamista varten lähteisiini kuului myös olennaisesti muutamia hakuteoksia symboleista. Näistä merkittävin oli *Gummeruksen Symbolit & merkit*, joka sisältää huomattavan määrän symboleja helposti haettavassa muodossa. Teosta täydentämässä oli Taschenin julkaisema *The Book of Symbols*, jota käytin lähinnä laajentamaan Symbolit & merkit -teoksesta löytyneitä mainintoja. Samaa tarkoitusta palveli *Pentti Lempiäisen Kuvien kieli - vertauskuvat uskossa ja elämässä* -teos.

Tämän lisäksi käytin useita kuvallisia kirja- ja internet-lähteitä inspiraation metsästykseseen ja tarkistaakseni, että piirsin vaadittavat asiat oikein. Tärkein tällaisista lähteistä oli *György Fehérin* ja *András Szunyoghyn* teos *Anatomian piirustusopas – ihminen, eläin ja vertaileva anatomia*.

Tein kuvitukset omalla tyyllilläni ja omia mielityksiäni noudattaen, mutta ammesin inspiraatiota mm. *Hieronymus Boschin* ja *Gustave Dorén* kristillisaiheisista teoksista. Lisäksi suurena esikuvana oli amerikkalainen graafikkokuvittaja *Gwenevere J. Singley*, joka sattumoisin toimi myös työni ulkopuolisena ohjaajana.





LUONNOKSESTA
VALMIIKSI TYÖKSI



HAHMOJEN SUUNNITTELU

The Goetian demonit eivät juuri vastaa nykypäivän käsitystä demoneista hirviömäisinä pahuuden airuina, vaan kyseessä on tarkalleen ottaen joukko Taivaasta langenneita enkeleitä, mikä näkyy vahvasti demonien ulkonäöissä. Vaikka suurella osalla demoneista on kaksi muotoa, joista toinen on ihminen ja toinen eläin tai vastaava peto, joukkoon mahtuu myös runsaasti demoneja, jotka ovat yhä ulkomuodoltaan enkeleitä. Monissa tapauksissa myös demonin eläin-

hahmo on lajia, joka on tuttu myös kristillisestä symboliikasta. Esimerkiksi **Haagenti** ilmestyy manaajalle siivekkäänä härkänä, joka on kirkkotaiteessa myös vakiintunut apostoli Luukaan tunnuksiksi (Lempiäinen 2002: 222). Tästä syystä tein hyvin nopeasti päätöksen siitä, etten tulisi kuvituksissani kohtelemaan demoneita kammottavina ja epämuodostuneina hirviöinä, vaan pikemminkin nimenomaan langenneina enkeleinä: ylväinä, mutta korruptoituneita ja pahansuopina. Päätökseen vaikutti osaltaan myös, etteivät kaikkien demonien kuvaukset edes jättäneet paljon pelivaraa vastenmielisyyden tai hirviömäisyyden kuvaamiselle, esimerkiksi **Seereä** ja **Belialia** kuvaillaan kau-

hetken, mutta muuttuisi lopulta tylsäksi ja puuduttavaksi, mahdollisesti jopa humoristiseksi. Halusinkin mieluummin paneutua demonien ulkonäköä enemmän niiden kauhistuttavaan luonteeseen. Puhuttiinhan nyt kuitenkin henkimaailman olennoista, joilla on valtavia maagisia voimia ja jotka eivät lähtökohtaisesti suhtaudu ihmisiin lainkaan suopeasti. Henkilökohtaisesti koinkin demonien uhkaavuuden perustuvan lähinnä niiden ennalta arvaamattomuuteen. Oikein esiin manattu demoni valjastaa voimansa manaajan käyttöön, mutta ei vaadita kuin pieni virhe ja demoni kääntyy manaajaansa vastaan surmaten tämän. Demoni ei ole pelottava siksi, että se olisi kauhistuttavan näköinen, vaan koska jo sen näkeminen tarkoittaa, että on vaarassa päästä hengestänsä. Tällaisessa tilanteessa kaunis demoni saattaa yllättäen olla rumaa pelottavampi, sillä mukaan astuu petollisuuden elementti: kaunis ja uljas onkin hengenvaarallinen.

Toinen määrittävä tekijä suunnittelussa oli, että demonit olisivat ulkomuodoltaan ja kuvakieleltään yhteneväisiä lähdeteksen kanssa. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että kuvissa ei saanut esiintyä mitään 1800-luvulle vierasta esineistöä. Moderni esineistö vanhanajan englannilla kirjoitetussa kirjassa ei näyttäisi sopivalta.

Niin kuin missä tahansa muussakin taiteenlaissa, myös hahmosuunnittelussa kontrasti luo mielenkiintoa. Tällaista hahmonsisäistä kontrastia syntyy, kun hahmossa on toisilleen vas-



■ Apostoli Luukas siivekkäänä härkänä. Yksityiskohta Mikkelin maaseurakunnan kirkon kattomaalauksesta.

Kuva: Heidi Kontinen

Mielestäni on myös lopujen lopuksi mielenkiintoisempaa, jos demonit eivät ole tulikiveä oksentavia painajaisia, vaan niiden uhkaavuus perustuu muihin seikkoihin. Olisi jokseenkin tylsää ja ennalta arvattavaa, jos jokainen demoni irvistelisi julmasti ja näyttäisi toinen toistaan pahemmalta. Se saattaisi olla vaikuttavaa



■ World of Warcraft -pelisarjan örkkijohtaja Garrosh Hellscream.
Lähde: WoWWiki

takohtaisia elementtejä. Esimerkiksi World of Warcraft -pelisarjan örkkijohtaja Garroshissa kontrastia luo pienten ja isojen muotojen vuorottelu. Hahmon kädet ja torso ovat massiiviset, mutta pää pieni. Pään pienuutta korostavat myös suuret olkapanssarit. Päässäkin iso ja pieni vuorottelevat: silmät ja nenä ovat pienet, leuka

miä tai olentoja, oli kontrastin luominen helpompaa. Kun ei tarvinnut koko ajan huolehtia menevätkö kaikki eläimen tunnistamiseen kannalta välttämättömät piirteet kohdalleen, pystyi kiinnittämään paremmin huomiota hahmon yleisilmeeseen.

ja torahampaat suuret. Tällainen vuorottelu pitää hahmon mielenkiintoisena ja tuo siihen visuaalista rytmiä. Halusin sisällyttää myös demoneihin samanlaista sisäistä kontrastia. Tämä osoittautui kuitenkin hankalaksi niissä tilanteissa, joissa jouduin hahmoa varten opettelemaan piirtämään esimerkiksi eläimen, jota en ollut ennen piirtänyt. Näissä tilanteissa jouduin keskittymään eläimen piirtämiseen oikein niin, että muodoilla leikkiminen jäi vähemmäksi. Tapauksissa, joissa piirsin jo valmiiksi tuttuja eläi-

Lähtökohtana kirjallinen kuvaus

Halusin pysytellä mahdollisimman uskollisena demonien kuvauksille, sillä kuten jotkut sanovat, todelliset luovat ratkaisut syntyvät tilanteissa, joissa on työskenneltävä sääntöjen ja rajoitusten kanssa. Lisäksi liiallinen vapaus tekee minut usein päättämättömäksi ja eksyn helposti seikkailemaan loputtomien mahdollisuuksien metsään. Kun minulla on tiukka viitekehys, jonka sisällä toimia, pystyn paremmin tekemään ratkaisuja sen sijaan, että jäisin ikuisuuksiksi vatvomaan kaikkia mahdollisia tapoja, tyylejä ja näkökulmia kuvata jotain aihetta. Samaisesta syystä asetin myös itse itselleni kuvituksiin liittyviä sääntöjä ja rajoituksia. Tällä yritin myös varmistua siitä, että kaikki suunnittelemani demonit kuuluvat samaan visuaaliseen perheeseen, eikä esimerkiksi käy niin, että suunnittelen yhden videopeliestetiikka mielessä ja toisen Gustave Doré johtotähtenäni.

Oman vaikeutensa tehtävään toi, että lähde-materiaalini oli kirjoitettu vanhahtavalla englannilla. Ymmärrän englantia varsin hyvin, eikä vanhakaan englanti tuottanut suoranaisia ymmärtämisvaikeuksia. Yksittäiset sanat muodostuivat kuitenkin ongelmaksi ajoittain, kun demonia kuvaamaan käytettiin nykyään jo aktiivisesta käytöstä poistunutta sanaa. Esimerkkinä Andras, jolla on ”black night ravenin” pää. Minulla ei ollut aavistustakaan siitä, mitä lintua se tarkoitti. Pienen haun jälkeen paljastui Night



■ Referenssin käyttämisen ja käyttämättä jättämisen vaikutus kykyyn piirtää eläin sellaisena kuin se todella on.

Punaiset luonnokset on tehty mututuntumalla katsomatta lainkaan mallia kuvista tai anatomiooppaista. Siniset luonnokset ovat valokuvamallista piirrettyjä tutkielmia karhusta eri kuvakulmissa ja asennoissa tavoitteena saada mahdollisimman kokonaisvaltainen käsitys karhun ulkomuodosta ja tavasta liikkua. Vihreät luonnokset on tehty sinisten jälkeen, tällä kertaa kuitenkin ilman mallikuvia. Ero punaisiin luonnoksiin on huomattava.

ravenin tarkoittavan joko yöhaikaraa tai ylipäättään yöaktiivista lintua. Sitä en tähänkään päivään mennessä saanut selville, merkitsikö ”black night raven” jotain tiettyä yöaktiivista lintua vai ainoastaan linnun väritystä.

Monia demoneja tai niiden ratsuja on kuvailtu vain yhdellä sanalla, kuten ”enkeli” ja ”lohi-käärme”. Tämä antaisi ymmärtää, että sana itsessään on sisältänyt vahvan mielikuvan olennosta, johon se viittaa niin, ettei ylimääräinen kuvailu ole tarpeen. Yritinkin siis parhaani mukaan heijastella näitä mahdollisia mielikuvia omissa demoniversioissani ottamalla selvää, miten tiettyjä olentoja on ajan taiteessa ja kansanperinteessä kuvattu. Esimerkiksi enkelit perustin käsitykseen enkeleistä ihmismäisinä ja kauniina Vanhan testamentin mukaisten kauhistuttavien sotureiden sijaan. Vaikka soturienkeli olisikin ehkä ollut mielenkiintoisempi lähestymiskulma, The Goetian koonnut henkilö tuskin tarkoitti sellaista puhuaan enkelistä.

En kuitenkaan halunnut jättää käyttämättä suurpiirteisen kuvauksen antamaa mahdollisuutta oman mielikuvituksen käyttämiseen. Vaikka kuvailuihin liittyisikin tiettyjä olentoihin liitettyjä mielikuvia, tällaiset mielikuvat ovat harvemmin kovinkaan täsmällisiä ja jokaisella ihmisellä on oma mielikuva olennosta. Tämä toi suunnitteluun liikkumatilaa ja mahdollisuuden sisällyttää omia ideoitani mukaan. Tilanteissa, joissa kuvaukseen liittyi jokin spesifi olento, pää-

määräni oli suunnitella oma näkemykseni kyseisestä olennosta.

Koska kuvaukset olivat hyvin suppeita, mutta halusin tehdä niille silti oikeutta, annoin paljon painoarvoa myös demoneja kuvaaville adjektiiveille (esim. ”mighty” ja ”terrible”). Käytännössä tämä tarkoitti sitä, kuvaisinko demonin enemmänkin ylvyänä ja arvostusta herättävänä, vai kauhistuttavana. Mikäli jotain demonia kuvailtiin hirvittäväksi, oli sen myös oltava sellainen, eikä poseerattava näitisti paikoillaan. Maistelin tällaisia adjektiiveja suussani pitkään, yrittäen päästä niiden ytimeen ja sitten sisällyttää sen hahmoon.

Anatomia osana hahmosuunnittelua

Halusin suunnittelutyössä lähteä siitä, että demonit olisivat rakenteeltaan uskottavia, olivat ne sitten minkälaisia hirviöitä tahansa. Toisin sanoen, kaikkien niiden osien tulisi toimia keskenään ja muodostaa yhtenäinen kokonaisuus.

Aloitin jokaisen hahmon suunnittelun tutustumalla itseni niihin eläimiin, joita joutuisin hahmoa varten piirtämään. (Ihmiset olivat minulle ennestään tuttuja, joten niitä tuli tutkailluksi vähemmän.) Tähän tutustuttamisprosessiin kuului olennaisesti eläimen kuvien etsiminen kirjoista ja internetistä ja niiden piirtäminen mallista. Tarkoitukseni ei kuitenkaan ollut vain kopioida valokuvia, vaan saada tuntu-

maa siihen, millaisista muodoista kyseinen eläin koostuu ja miten se kantaa itseään.

Yllä esimerkki karhuista, jotka on piirretty ulkomuodosta ennen kuvareferenssien keräämistä, vieressä mallikuvista piirrettyjä karhuja ja lopulta harjoittelun jälkeen ilman referenssejä piirrettyjä karhuja. Olen aiemminkin tullut piirtäneeksi karhuja, joten niiden kasvot eivät olleet minulle täysin vieraat. Ilman referenssiä tehdyistä piirroksista voi kuitenkin huomata monta asiaa pielessä. Nenä on väääränmallinen, korvat ovat liian lähellä silmiä ja pää itsessään on liian kapea. Myös silmät kärjistyivät olla vielä vähän pienemmät ja poskiluuta on korostettu tarpeettomasti, sillä todellisuudessa massiivinen leukalihas peittää poskiluun ja tekee pään linjoista tasaisemmat. Karhun vartalon piirtämisyriksen pieleen menneistä asioista on ihan turha edes puhua, sillä aivan kaikki on päin prinkkalaa. Etujalkojen mielivaltainen sijoittelu ja rakenne, kummallinen pää ja puutteellinen ymmärrys karhun selkäkyömyksen luonteesta ovat kivuliaan ilmeisiä.

Harjoittelun jälkeisissä töissä taas on huomattavissa selvästi parantunut ymmärrys karhun rakenteesta. Tässä vaiheessa olin jo sisäistänyt karhun rakenteen niin hyvin, että pystyin piirtämään sen eri asentoihin jo melko uskottavasti. Kaikki aiemmissa kuvissa pieleen menneet piirteet ovat löytäneet paikkansa. Vaikka aiempikin luonnos karhun päästä oli vielä käsitettävissä



■ **(Epä)elävä malli.** Kolmiulotteiset mallit, joita pystyy tarkkailemaan useammasta kuin yhdestä kuvakulmasta, ovat aina piirroksia ja valokuvia parempia apuvälineitä uuden opetteluun. Aina ei elävää mallia kuitenkaan ole saatavilla, mutta tilannetta voi paikata esimerkiksi luilla ja (korkealaatuisilla) pienoismalleilla. Vasemmalla muflonin ja vuohen kallot, joita käytin mallina Balamin pään lammaspuoliskon piirtämiseen. Alavasemmalla Schleichin valmistama härkäfiguuri, jota käytin apuna Haagentin piirtämisessä.



■ Hävyttömän tylsä luonnostelma aarnikotkasta.

karhuksi, harjoittelun jälkeen en vain piirtänyt jotain karhua muistuttavaa, vaan koin onnistuneeni vangitsemaan karhun koko olemuksen.

Sama päti muidenkin hahmojen kohdalla. Olen sen verran kiinnostunut eläimistä, että minulla oli useimmista projektia varten piirtämistäni eläimistä valmiiksi päässäni jonkinlainen käsitys, jonka pohjalta olisin voinut piirtää hahmon, joka muistuttaa kyseistä eläintä. Pelkkä muistuttaminen ei kuitenkaan riitä, vaan halusin kyetä vangitsemaan eläimen koko olemuksen. Kun ymmärtää, mitkä asiat eläimessä ovat sen määrittäviä ominaisuuksia, pystyy eläintä tyyllittelemään vapaammin ilman, että se alkaa muistuttaa jotakin toista olentoa.

Myös mielikuvitusolentojen kohdalla niiden anatomian ymmärtämisestä oli runsaasti hyötyä. Kun tietää, miten olento toimii, se on helpompi piirtää erilaisiin asentoihin niin, että sekä asento että liike näyttävät luonnolliselta huolimatta siitä, että kyseessä on kaikkea muuta kuin luonnollinen olento. Joskus mielikuvitusolennon anatomian pohtiminen voi myös viedä olennon designin uusiin, jännittäviin suuntiin.

Esimerkkinä yllä oikealla **Murmurin** aarnikotkaratsun ensimmäinen luonnos, jonka tein ennen kuin pohdin hahmon anatomiaa tai harjoittelin kotkan piirtämistä. Siipiä lukuun ottamatta hahmossa ei suoranaisesti ole mitään vikaa. Nokka on vähän kummallisen muotoinen ja leijonan jalat ehkä linjoiltaan pehmeämmät kuin

niiden kuuluisi olla, mutta aiemmin esitellyn karhun kaltaisia silmiinpistäviä mokia ei ole.

Paha vain, että design on tylsä kuin mikä. Koska en ollut tutustunut kotkan ruumiinrakenteeseen, olin tässä vaiheessa täysin riippuvainen aarnikotkista päähän tallentuneista mielikuvista ja minulle tutummasta leijonan anatomiaa. Lopputulos oli geneerinen ja tylsä. Designissa ei tapahtu mitään mielenkiintoista, vaan se on tasapaksu ilman minkäänlaista kontrastia. Tilanne muuttui kuitenkin täysin, kun tutustuin kotkan anatomiaan ja sain siitä runsaasti ideoita designin parantamiseen. (**Aarnikotkan suunnittelusta lisää s. 60.**)

■ **Hahmotelma lohikäärmeen lihaksista.** Mielikuvitusolentojen tapauksessa valmiita lihas- ja luurankomalleja ei ole saatavilla, joten ne on tehtävä itse yhdistelemällä sopivilta osin olemassa olevien eläinten luurankoja ja lihasryhmiä. Tämän lohikäärmeen kaulan ja jalkojen lihakset on lainattu teropodeilta (allo- ja tyrannosaurus) ja siipien lihakset mukailevat lintujen lihaksista.



SOMMITELMAN LÖYTÄMINEN

Sommitelman löytäminen

En ole aiemmin piirroksissani kiinnittänyt erityistä huomiota sommittelemiseen, vaan olen lähinnä laittanut asioita sinne, missä ne silmämääräisesti parhaalta näyttävät. Tämän projektin kanssa halusin tehdä poikkeuksen ja aktiivisesti huolehtia siitä, että tärkeät osat kuvasta löytyisivät tärkeistä pisteistä. Tähän hyödynsin kultaista leikkausta ja kuvan kulmasta kulmaan kulkevia diagonaaleja. Näiden linjojen hyödyntäminen sommitelussa on tietysti melko simppeleä ja paljon muutakin olisi mahdollista tehdä. Koska olen kuitenkin häidin tuskin käyttänyt kultaista leikkaustakaan, päätin olla kikkailematta ja vain harjoitella kultaisen leikkauksen ja diagonaalien hyödyntämistä. Kokemus on opettanut, että jos yritän heti kunnianhimoisuuksissani liikaa, tulen vain epäonnistumaan täydellisesti. Oli siis parempi olla ahnehtimatta ja ottaa tilanne mahdollisuutena harjoitella perusteita.

Suurin sommitelmaan vaikuttava yksittäinen tekijä oli tietysti tarve saada demoni mahtumaan kuvaan kokonaisuutena ja edustavasti. Edustavuuden tarkoittoa tässä yhteydessä sitä, että demoni on huomion keskipisteenä, eikä katoa minkään elementin taakse, ole selin katsojaan tai muutenkaan vaikeasti havaittavissa. Demoni ei myöskään saanut olla tarpeettoman pienen kuvan pinta-alan nähden.

Joillakin demoneista oli myös ratsu, mikä vaikutti osaltaan sommitelmaan. Linjasin ensin, et-

tä myös ratsu olisi osa demonia ja senkin tulisi siis mahtua kuvaan kokonaisuutena. Ratsujen joukosta löytyi kuitenkin sen verran isoja otuksia ja hurjia kokoeroja ratsun ja ratsastajan välillä, että vetäydyin päätöksestä ja kohtelin ratsuja sekundaarisina hahmoina, jotka saisivat tilanteen niin vaatiessa rajautua kuvasta osittain ulos. Mikään yksittäinen osa ratsua, kuten siipi, raaja jne. ei kuitenkaan saisi rajautua pois kokonaan tai yli puoliksi.

Demonien voimat ja niiden lukumäärä vaikutti myös suuresti siihen, miten paljon tilaa oli käytettävissä. Osa voimista oli sellaisia, että niitä saattoi kuvata hyvinkin esittävästi, osa taas sellaisia, että niiden kuvaaminen vaati symboliikkaa. Tapauksissa, joissa demonilla oli useampia voimia, kunkin voiman saama huomion määrä määrittyi sen mukaan, millaista symboliikkaa tai kerrontaa kukin niistä tarvitsi. Tiettyjen olosuhteiden vallitessa osa voimista tuli karsituiksi kokonaan pois.

Näitä poikkeustapauksia olivat kyvyt, jotka demoni jakoi jonkun toisen kanssa. Vaikka valitsinkin demonit niin, että niissä olisi mahdollisimman vähän samankaltaisuuksia ulkonäön ja voimien suhteen, olivat tietyt voimat hyvin yleisiä demonien joukossa ja toistoa oli mahdollista välttää. Yleisimpiä olivat kyky nähdä meneeseen, nykyisyyteen ja tulevaan, kyky löytää kaikkiin salaisuuksiin vastaus ja kyky tehdä ihmisistä urheita ja/tai viisaita. Jotta kuvituksiin ei

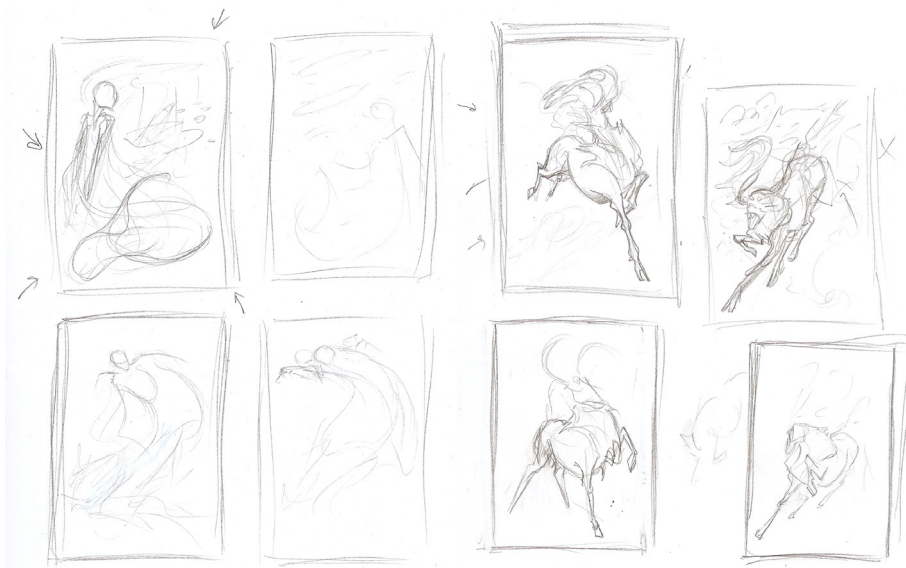
olisi tullut huomattava määrä turhaa toistoa, jäitin kyseiset, useasti toistuvat kyvyt pois, mikäli demonilla oli muukin, yksilöllisempi kyky johon keskittyä. Jätin voimia pois myös tapauksissa, joissa demonilla oli niin laaja kirjo kykyjä, että niiden kaikkien kuvaaminen toisi kuvaan liikaa elementtejä.

Luonnokset

Välineet:

- 210 x 297 mm, 90g/m² paperi
- sininen puuväri
- lyijykynä ja kumi

Kun sommitelmaan vaikuttavat tekijät olivat selvänä, pidin pienen mietintätauan saadakseni idean sopivaan sommitelmaan. Tapanani ei ole lähteä heti piirtelemään ja kokeilemaan kaikkea mahdollista, sillä turhaudun helposti, jos en tiedä, mitä olen tekemässä. Yritinkin ensin pääsääntöisesti pyöritellä kuvaan tulevia elementtejä ja siten luoda jonkinlaisia mielikuvia mahdollisesta sommitelusta. Kun olin tällä metodilla saanut päähäni edes yhden hyvältä tuntuvan idean, kaihoin luonnoskirjan esiin ja testasin sommitelmaa pienessä koossa. Nämä pikkuluonnokset tein hyvin nopealla tahdilla ja suurin osa niistä onkin sellaisia, ettei niitä varmaan hahmota kukaan muu kuin minä itse. Näihin pikkukuviin



■ Esimerkki pikkuluonnoksista. Vasemmalla Vepar, oikealla Furfur.

en myöskään koskenut kertaakaan pyyhekumilla, vaan halutessani muuttaa jotain, piirsin toisen pikkukuvan merkkamaan muutoksia. Parhaimmillaan tämä tarkoitti sitä, että minulla oli verrattain selkeä pikkuluonnos ja toinen, jossa oli vain yhdellä kynän liikkeellä piirretty lenkki.

Ulkopuolisen silmään tällainen metodi saattaa vaikuttaa sekavalta, mutta näin varmistuin siitä, että kaikki päähäni tulleet ajatukset olivat tallessa siltä varalta, että haluaisin palata aiempiin ideoihin tai muokata niitä kahdella eri tavalla. Jotta en olisi vahingossa unohtanut, mitä kukin pikkuluonnos tarkoittaa ja mikä liittyy mihinkin, työstin luonnosehdotelmia korkeintaan kahdesta demonista kerrallaan. Näin kaikki tekemäni luonnokset pysyivät tuoreessa muistissa. Selityksiä tai muistiinpanoja en pikkuluonnoksista pysähtynyt kirjoittamaan, jotta en hukkaisi ajatustani.

Sopivan idean löydyttyä piirsin sen A4-kokoon. Tämän luonnoksen tarkoitus oli piirtää hahmo kokonaisuudessaan sellaisena kuin se on ja testata sommitelmaa oikeissa mittasuhteissa. Luonnos toimi myös eräänlaisena kritiikkipuskurina. Tiesin, että tulisin saamaan ohjaajaltani varmasti parannusehdotuksia jokaiseen sommitelmaan ja hahmoon, joten sen sijaan, että olisin nähnyt runsaasti vaivaa lopullisen kokoisesta luonnoksen tekemiseen vain joutuakseni muuttamaan sitä, tein pienemmät, nopeammin toteutettavat luonnokset kritiikkiä varten. Luon-

noksien ensisijainen tarkoitus olikin siis esittää hahmo ja sommitelma vaiheessa, jossa niistä pystyy antamaan rakentavaa palautetta. Tästä syystä esimerkiksi taustat voivat niissä olla hyvinkin ylimalkaisesti kuvattuja.

Useimmissa tapauksissa tein A4-koon luonnoksia vain yhden ja siirsin siihen saamani parannusehdotukset suoraan lopulliseen kokoon. Pariin otteeseen kävi kuitenkin niin, ettei pikkuluonnoksessa testaamani idea toiminutkaan isommassa koossa, joten jouduin keksimään kokonaan toisenlaisen sommitelman. Kolmesta toista demonista näin kävi neljän kohdalla, joten enimmäkseen siirtymä pikkuluonnoksista oikeisiin mittasuhteisiin sujui ongelmitta.

Lopullisen kokoinen luonnos

Välineet:

- 297 x 420 mm, 70g/m² paperi
- erivärisiä puuvärejä
- lyijykynä ja kumi

Tätä vaihetta varten käytin mahdollisimman ohutta paperia, jotta luonnoksen jäljentäminen paksummalle paperille valopöydällä olisi mahdollisimman helppoa. (Mitä paksumpi paperi, sitä heikommin valo pääsee läpi.)

Aivan ensiksi piirsin paperille sinisellä puuväriä kultaisen leikkauksen merkit, sekä diago-

naaliviivat, jotka kulkevat niiden risteyskohtien kautta. Mallasin näitä viivoja pienemmän luonnoksen viivoihin ja asetelin demonin paperille niiden perusteella.

Hahmon luonnostelun aloitin piirtämällä pelkistetyt ruumiinmuodot punaisella puuväriä. En tässä vaiheessa juurikaan kiinnittänyt huomiota yksityiskohtiin, vaan yksinkertaistetuilla muodoilla asetelin paikoilleen hahmon asennon kannalta olennaiset alueet, kuten pään, selkärangan, rintakehän, vatsan, lantion ja tietysti raajat sekä mahdolliset muut ruumiinulokset. Mikäli kyseessä oli lihaksikas hahmo tai hahmo oli asennossa, joka korostaa tiettyä lihasryhmää, luonnostelin myös tarvittavat lihakset paikalleen.

Jos hahmoja oli useita, luonnostelin kaikki eri väreillä, jotta erotin niiden luonnosviivat toisistaan.

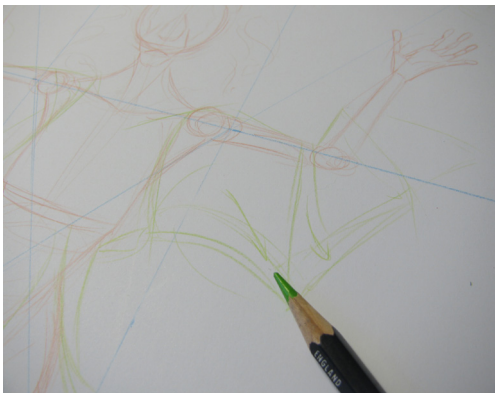
Kun hahmo(t) oli luonnosteltu, luonnostelin vaatteet ja muun rekvisiitan toisella värillä. Jos yksityiskohtia oli useampia, erottelin kaikki toisistaan eri värillä. Tälläkään kertaa en luonnostellut yksityiskohtaisesti, vaan hahmottelin paikoilleen vain perusmuodot, joista rekvisiitista koostuu. Tällä tavoin pystyin hahmottamaan osasten liikkeen suunnan ja tarkistamaan, että esimerkiksi kaavun hihat eivät heilu mikä minnekin, vaan ne vaikuttavat olevan samojen fyysikaalisten voimien vaikutuksen alla. Tarpeen tullen piirsin muotoihin nuolia muistutukseksi



■ Pieni ja (keskenäinen) iso luonnos rinnakkain.

toivotun liikkeen suunnasta, jotta en myöhemmässä vaiheessa tulisi lisänneeksi yksityiskohtia, jotka liikkuvat väärään suuntaan.

Tämän vaiheen päätarkoitus oli saada hahmon rakenne ja dynamiikka paikoilleen niin, että teoksen sommitelmaa pystyi tarkastelemaan



■ Nuolia muistutukseksi liikkeen suunnasta.

ja muokkaamaan helposti ennen yksityiskohtien lisäämistä. Puuvärejä käytin, jotta eri osa-alueet (hahmo, rekvisiitta) erottuisivat toisistaan myös silloin, kun ne menevät toistensa kanssa päällekkäin, ja koska yksityiskohtiin käytetty lyijykynä erottuu niitä vasten erinomaisesti. Myös valopöytää vasten puuvärit tapaavat erottua lyijykynää heikommin, joten luonnosviivat erottaa myös tussatessa selvästi. Käyttämäni pyyhkekumi

ei myöskään ikinä kokonaan pyyhi pois puuväriä, joten yksityiskohtia kumittaessa en koskaan tullut pyyhkineeksi myös perusmuotoja ainakaan kokonaan pois näkyvistä. Ajoittain tämä oli kuitenkin kirous. Muutaman demonin kohdalla päädyin muuttamaan hahmojen asentoa ja sijoittelua pieneen luonnokseen verrattuna ja jouduin tein siksi etenkin hahmoja luonnostellessa paljon korjausliikkeitä. Koska värikyinä pyyhkiytyi huonosti, minun piti aina tehdä seuraava viiva vähän tummemmalla, jotta se erottuisi edellisestä ja sitä edellisestä ja niin edelleen, kunnes lopputuloksena oli haalea punertava tahra ja hampaat irvessä paperiin kaiverrettu luonnosviiva.

Seuraavaksi piirsin yksityiskohdat paikoilleen lyijykynällä. Tässä vaiheessa käytin tarvittavan määrän referenssejä saadakseni yksityiskohdat paikalleen. Etenkin anatomiakirja oli kovassa käytössä. Tarkistin, että piirsin lihakset oikeisiin paikkoihin (tai ainakin melkein, sillä hahmotuskykyni on välillä vähän hukassa) ja täsmensin luonnoksen pelkistettyjä muotoja tarvittavalla määrällä yksityiskohtia. Tämä vaihe oli sitä helpompi, mitä paremmin olin puuväriluonnoksen tehnyt.

Kun hahmot ja muu rekvisiitta oli paikallaan, lisäsin luonnokseen apuviivoja tussaamista varten. Tein apuviivat joko lyijykynällä tai puuväriillä riippuen siitä, miten tärkeä minun oli nähdä apuviivat paperin läpi valopöydällä. Esimerkiksi

Shaxia työstäessäni lisäsin luonnokseen apuviivoja sekä puuväriellä että lyijykynällä. Hevoslauman perspektiiviiviivat saatoinkin tehdä paperin läpi heikosti näkyvällä puuväriellä, sillä taustassa ei esiintynyt elementtejä, jotka oli saatava tarkasti perspektiiviin. Summittainen arvio linjoista riitti.

Shaxin takaa tulevan valon säteiden suuntaa ilmaisevat apuviivat toteutin pehmeällä lyijykynällä, joka erottuisi hyvin paperin läpi. Tarvitsin selkeät apuviivat, jotka erottuvat vielä ohuen mustekerroksenkin läpi osatakseni sutia kaikki säteet samansuuntaisiksi.

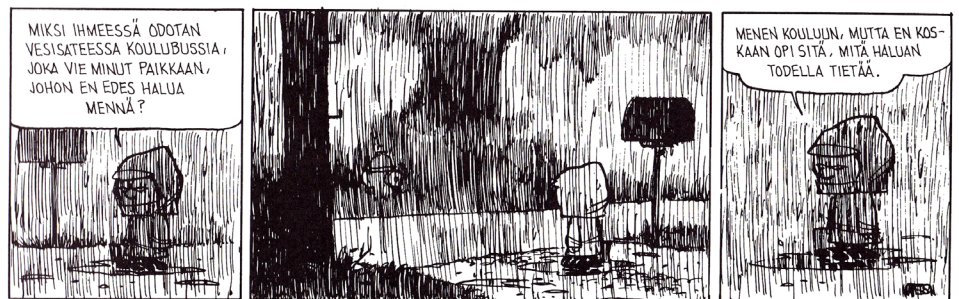
Luonnosasteelle jääneet demonit tulivat tässä kohtaa valmiiksi. Tussattavaksi menevät siirtyivät seuraavaan vaiheeseen, jossa markkeerasin kokonaan mustiksi tulevat alueet pehmeästi lyijykynällä. Näin minulla oli tussaamaan ryhtyessäni jo käsitys siitä, mitkä alueet tulisivat olemaan mustia ja mitkä valkoisia. Harvemmin lopputuloksesta kuitenkaan tuli täsmälleen luonnoksen mukainen. Haalea lyijykynäsävytys ei kuitenkaan täydellisesti vastaa tasaista mustaa ja välillä se, mikä toimii luonnoksessa, ei enää näyttänytkaan hyvältä tussatessa.

TUSSAAMINEN JA VIIMEISTELY

Pidän suunnattomasti täysin mustavalkoisista piirroksista. Mustan ja valkean tiukka keskinäinen kontrasti yhdistettynä kekseliäisiin tapoihin kuvata pintaa, etäisyyksiä ja valaistusolosuhteita on jotain, mistä revin rajattomasti riemua. Ei siis liene mikään yllätys, että teen myös suuren osan omista töistäni pelkällä musteella – viime aikoina aina vain enenevässä määrin. Etenkin aloitettuani reilu vuosi sitten naurettavan pitkän ja kunnianhimoisen sarjakuvaprojektin, jota piirrän tussikynillä ja musteella, olen harjaannuttanut työskentelymenetelmiäni ja minulle on kehittynyt jo suhteellisen varma ote ja tyyli musteella työskentelyyn.

Suurin innoittajani lienee ollut alun alkaen Gustave Doré, jonka raamattuaiheisiin kuvituksiin ihastuin jo pienenä. Saatoin viettää pitkiäkin aikoja selaillen perheemme kuvitettua perheraamattua, Dorén teoksia ihastellen. En tietenkään silloin osannut arvostaa Dorén taidokasta valöörien ja muotojen hallintaa, mutta myöhemmällä iällä juuri nämä seikat vetivät minut uudestaan ja uudestaan ihastelemaan Dorén teoksia.

Yllättävää kyllä, Dorén vaikutus ei kuitenkaan näy omassa työskentelyssäni erityisen selkeästi. Ihailen toki hänen töitään, mutta sen sijaan, että haluaisin itse tehdä samanlaista, pidän Dorén töitä enemmänkin osoituksena siitä, mikä kaikki on mahdollista. Doré on minulle enemmän ideologinen innoittaja kuin konkreettinen esimerkki.



■ Lassi ja Leevi -sarjakuvien suosikkistrippiini, ainakin mitä tussiviivan käyttöön tulee. Atmosfääriin tuntuu toisessa ruudussa on ilmiömäinen.

Lähde: Lassi ja Leevi 10-vuotisjuhlakirja

Selvemmin työskentelyyni vaikuttaneita suurimpia innoittajia ja esikuvia ovat Lassi ja Leevi -sarjakuvista tunnettu Bill Watterson, Luupäät -sarjakuvan isä Jeff Smith ja tässä työssä ohjaajanikin toiminut amerikkalainen kuvittajagraafikko Gwenever J. Singley. Yhteistä heidän kaikkien työskentelyssä ovat puhtaat linjat ja vähäinen (tai kokonaan puuttuva) crosshatching -tyylinen varjostaminen (valöörien luominen ristiviivoituksella). Erityisesti Jeff Smith ja Gwenever Singley kunnostautuvat työskentelyssä, jossa varjostusta ei käytetä kuin tehokeinona ja siinäkin tapauksessa varjot esitetään kiinteinä mustina alueina hapsutuksen sijaan. Tämän tyyppinen tekeminen on minusta erityisen viehättävää, koska se saa piirrookset näyttämään kaksiuulotteisilta, muttei latteilta. Hahmot ja ym-

päristöt eivät niinkään tarjoa tarkkaa illuusiota todellisuudesta vaan mielikuvan siitä.

Henkilökohtaisesti pidän myös tasaisia mustia pintoja ja etenkin mustien alueiden silhuetimaista käsittelyä erityisen viehättävänä. Näitä asioita haluan myös omaan työskentelyyni, ja vaikka aiemmissa töissäni olen harrastanut paljonkin ”crosshatchaamista”, yritän hankkiutua siitä asteittain eroon. Tiedän, että on mahdollista kuvata monimutkaisiakin ympäristöjä pelkillä mustilla ja valkeilla alueilla ja silti saavuttaa vaikutelma erilaisista valaisuolosuhteista ja etäisyyksistä, ja haluan itsekin onnistua siinä. Olen kuitenkin tässä suhteessa vielä hieman arka ja pelkään puhtaan valkeita alueita tilanteissa, joissa niihin loogisesti ajatellen pitäisi heittäytyä varjo. Lähestyinkin tätä projektia nimenomaan

Gwenevere J. Singley

- Yhdysvaltalainen visuaalisen viestinnän moniottelija.
- 15 työvuoden aikana työskennellyt mm. AD:na, konseptitaiteilijana, animaattorina ja suunnittelijana
- Toimii tällä hetkellä freelance-kuvittajana, -koodaajana ja -designerina.
- Piirtää vapaa-ajallaan myös runsaasti runsaasti sarjakuvia.

<http://gwensingley.com>

<http://queengwenevere.blogspot.com>



tilanteena päästä eroon pakonomaisesta tarpeestani varjostaa.

Tässä minua auttoi ohjaajani, joka ehdotti että crosshatchaamisen sijaan käyttäisin valon ja varjon rajapintoihin puolikuivaa, teränsä menettänyttä sivellintä. Tämä metodi jättää luonnollisen ja elävämmän jäljen kuin viivoitus. Tämä projekti on ensimmäinen kerta, kun käytin nimenomaista metodia ja se vähensi huomattavasti haluani hapsuttaa pikkuisia varjoja ympäriinsä. Käytinkin sivellintä lähinnä valonsäteisiin ja elävöittämään mustien varjojen reunoja. En toki tässä ajassa saanut metodia täysin hallintaani, joten sen käyttö näyttää ainakin omaan silmääni vielä epäkypsältä. Ajoittain innostuin ehkä jopa sutimaan siveltimellä vähän liikaakin. Olen kuitenkin tyytyväinen, että päädyin kokeilemaan tekniikkaa, vaikka se osoittautuisikin töiden heikoimmaksi lenkiksi. Pidin tekniikan jättämästä jäljestä ja haluan ottaa sen tulevaisuudessa paremmin haltuun.

Tussaaminen

Välineet:

- 297 x 420 mm, arviolta 120g/m² paperi
- tussikyniä, 005-08 paksuudet
- sivellinkynä
- Indian ink & lajitelma keinokuitusiveltimiä
- korjauksiin korjauslakka, valkoinen geelikynä, puhtaita paperinpaloja & liimaa
- valopöytä & maalarinteippi

Päädyin käsittelemään valoa töissä hivenen mielivaltaisesti osana yritystäni irrottautua pakonomaisesta tarpeestani varjostaa kaikki. Koska kuvien oli myös tarkoitus esitellä demonia, pelkäsin, että liian innokkaalla varjostuksella tulisin vain peittäneeksi ne. Olin käyttänyt runsaasti aikaa hahmojen suunnitteluun, joten halusin myös esitellä niitä, enkä vain piilottaa niitä varjoihin. Päätin, että mikäli tarkkaa valonlähdettä ei ole, en luo varjoja. Niissäkin tapauksissa, joissa valonlähde olisi näennäisesti läsnä – esimerkiksi Belialin tulivaunut – päätin varjojen lisäämisestä tapauskohtaisesti. Prioriteettini oli esitellä demoneita, ja kaikki muu oli sille alisteista.

Alkujärjestelyihin kuului luonnoksen ja puhtaan paperin asettaminen päällekkäin valopöydälle. Teippaamalla molemmat paperit nurkistaan pöytään estin niitä liikkumasta työskentelyn aikana. Teippaus myös esti tussauspaperia kupruilemasta sen kastuessa musteesta. Valitsemani paperi ei suuremmin kupruile niillä mustemäärillä joita käytän, joten teippaaminen pelkästään kulumista riitti hyvin estämään paperin ei-toivottua liikehdintää.

Tämän jälkeen työskentely oli melko suoraviivaista. Jäljensin ääriiviivat sopivan paksuisilla tussikynillä. Yritin aluksi käyttää sivellinkynää ääriviivojen tekemiseen, mutta huomasin nopeasti, etten hallinnut tätä itselleni verrattain uutta välinettä tarpeeksi hyvin, joten luovuin sen käytöstä. Käytin sitä kuitenkin vähemmän tark-

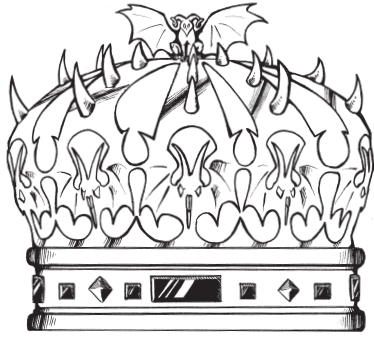
kuutta vaativien viivojen (esim. pilvet) tekemiseen.

Mustat alueet täytin musteella ja siveltimellä. Koska sivellinvalikoimani ohuin sivellin oli yllättäen menettänyt muotonsa, käytin pienten alueiden mustaamiseen ketterää ja teräväkärkistä sivellinkynää, tai tussikyniä, mikäli työ vaati äärimmäistä tarkkuutta. Kynien muste oli toki sävyiltään aivan erilaista kuin pullomuste, mikä teki originaalityön kirjavaksi kuin kalan kylki. Lopputuloksen kannalta sillä ei kuitenkaan ollut merkitystä, koska skannasin työt mustavalkokuvina.

Raamit, kruunut ja sinetit

Halusin sisällyttää kuvituksiin helposti ja havainnollisesti jokaisen demonin arvon ja sinetin. Parhaimpana tapana pidin kehysten liittämistä kuvaan. Kehykset myös tekivät kuvituksista taulumaisemmat, mikä sai ne mielestäni näyttämään koreammilta ja arvokkaammilta. Ne myös toimivat yhdistävänä elementtinä muuten melko erilaisille töille.

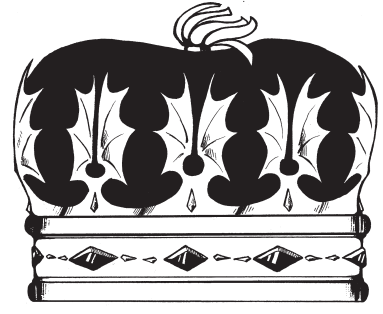
Tein kehyksistä yksinkertaiset, jotta itse kuvan ei tarvitsisi kilpailla niiden kanssa huomiosta. Inspiraatio kehysiin tulikin keskiaikaisen eläintietokirjan kuvitusten koristenuhakuviosta. Miellyin niihin, koska niissä oli selvä käsin tekemisen jälki, eivätkä ne olleet huomiota herättävää monimutkaisia, mutteivät myöskään



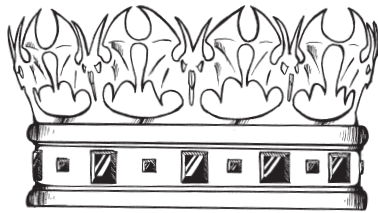
KUNINGAS / KING



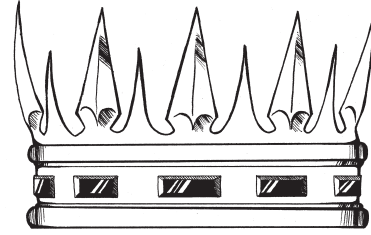
HERTTUA / DUKE



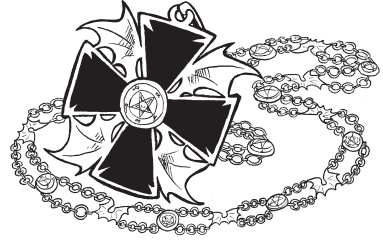
PRINSSI / PRINCE



MARKIISI / MARQUIS



KREIVI / COUNT / EARL



PRESIDENTTI / PRESIDENT



RITARI / KNIGHT

■ Arvoa ilmaisevat kruunut ynnä muut. Kruunut on suunniteltu hollantilaisten heraldisten kruunusymbolien (alla) pohjalta. Jotta koristeet vaikuttaisivat erilaisuudestaan huolimatta kuuluvan samaan sarjaan, niissä toistuvat demonimaiset siivet ja/tai keihäänkärkimäiset piikit. Presidentin käädyn keskikorussa on Baphometin sinetti, jota myös Saatanan tunnuksena pidetään.



Lähde: Wikipedia

täysin huomaamattomia. Pidän niitä myös kontekstiltään sopivina projektiini. Vanhaa tyyliä vanhaan kirjaan.

Raamit toteutin jälkikäteen tietokoneella. Tällä varmistin, että ne olivat jokaisessa työssä samanlaiset ja samankokoiset. Luonnollisesti tämä vähensi myös työtaakkaani, mistä en ollut ollenkaan pahoillani. Koin, että samanlaisten raamien tekeminen uudestaan ja uudestaan olisi ollut vain ajan heittämistä hukkaan.

Demonien arvoa osoittavaksi kuviksi valitsin kruunut. Valinta oli helppo, koska suurin osa demonien arvoista perustuu ruhtinaallisten arvoimiin, joista jokaiselle löytyy oma kruununsa. Myös ritaria pystyisi kuvamaan päähineellä.

Ainoa poikkeus oli presidentin arvo, jolle ei löytynyt minkäänlaista universaalista vallan symbolia. Presidentin osalta jouduinkin siis heittäytymään luovaksi. Olin pannut merkille, että juhlapukuun sonnustautuneen Suomen presidentin kaulassa roikkui usein jonkinlainen kultakääty, jossa oli ristinomainen koru. Otin asioista selvää ja koru paljastui Suomen Valkoisen Ruusun rita-

rikunnan suurristiksi, jota suuristin komentajat – kuten Suomen presidentti - saavat kantaa. Se ei siis kuulu yksinomaan presidentille, vaan se voidaan myöntää myös muille arvokkaille henkilöille. (Ritarikunnat.fi 2012.)

Vaikka suurristi ei olekaan presidentin yksityisomaisuutta, päätin silti valita sen osoittamaan presidentin arvoa, sillä parempaakaan ei ollut tarjolla. Toivottavasti myös muiden kuin minun mieliin on iskostunut kuva presidentistä, joka ottaa linnanjuhlien vieraat vastaan kultainen kääty kaulassa. Tietenkään tätä mielikuvaa ei ole muilla kuin suomalaisilla, mutta jälleen kerran: muutakaan ei ollut tarjolla. Lisäksi pidän siitä, että ketju on selvästi erilainen kuin muut arvojen symbolit, koska presidentin virka on myös kuninkaallisista arvoista poikkeava. Siinä missä herttuat, ruhtinaat ja kuninkaat voi laittaa arvojärjestykseen ja tätä arvojärjestystä osoittaa kruunujen muotoilulla, ei presidenttiä voi verrata niihin suoraan.

Sinetit olen tehnyt jäljentämällä ne koneella suoraan kirjan sineteistä. Valitsin jäljentämi-



■ SVR:n suurristi, jonka pohjalta suunnittelin demonipresidentin kaulakäädyn. Lähde: Wikipedia

sen vapaalla kädellä piirtämisen sijaan, jotta sineteistä tulisi mahdollisimman tarkat. Sinettejä kuitenkin käytetään demonien manaamiseen, joten on tärkeää, että ne ovat oikein.



DEMONIT

Moni demoni ilmestyy manaajalle eläin- tai hirviöhahmossa, mutta ottaa ihmismuodon manaajan käskystä. Näissä tapauksissa olen kuvittanut ulkomuodon, jossa demoni manaajalle ilmestyy.

Kaikkien ihmishahmoisten demonien jaloissa on julmat kynnet. Tämä perustuu uskomukseen, jonka mukaan jalat kannattelevat sielua, koska niiden avulla keho pysyy pystyssä. Demonien ja paholaisten jalat kuvataankin tästä syystä usein ihmisen jaloista poikkeaviksi, eläimellisiksi tai kummallisesti vääntyneiksi. (Symbolit & merkit 2009: 117.)

Koska enkelit ovat sukupuolettomia (Lempiäinen 2002: 363), piirrän myös enkeleiksi kuvatut demonit mahdollisimman androgyyneina.



Sp̄sa
rien
ia

potestas
est



The Twenty-second Spirit is Ipos. He is an Earl, and a Mighty Prince, and appeareth in the form of an Angel with a Lion's Head, and Goose's Foot, and Hare's Tail. He knoweth all things Past, Present, and to Come. He maketh men witty and bold. He governeth 36 Legions of Spirits. His Seal is this, which thou shalt wear, etc.

Ipos oli demoneista ensimmäinen, jota ryhdyin suunnittelemaan ja lähestyin sitä paljon perusteellisemmin kuin myöhemmin ymmärsin olevan tarvetta. Tein runsaasti lihas- ja luutumkielmia ja harjoittelin leijonan pään piirtämistä todella tarkasti. Olen iloinen, että tein niin, sillä opin ainakin piirtämään leijonan pään, joka on ollut minulle aina jonkinasteinen mysteeri, mutta jälkikäteen ymmärsin kuitenkin, ettei niin syvällisesti aiheeseen paneutuminen kuitenkaan ollut tarpeen. Loppujen lopuksi en kuitenkaan piirtäisi hahmon kuin yhdestä suunnasta ja asennosta, mitä varten voisin tarpeen tullen etsiä sopivia referenssejä. Tilanne olisi luonnollisesti ollut toinen, jos olisin suunnitellut hahmon käyttöön, jossa minun pitäisi jatkuvasti piirtää sitä eri suunnista ja erilaisissa asennoissa (esim. animaatio, sarjakuvat). Näin ei kuitenkaan ollut, joten tekemäni työ oli hyvin pitkälti turhaa.

Tästä huolimatta Ipos oli hyvä hahmo aloittaa, sillä sen kuvaus oli melko tarkka ja jätti vain vähän tulkinnanvaraa, joten sen suunnitteleminen kävi lämmittelystä, eikä sitä varten tekemäni luu- ja lihastutkielmatkaan olleet niin monimutkaisia kuin ne mitä ne olisivat voineet olla jonkin muun hahmon ollessa kyseessä.

Eniten tulkinnanvaraa jätti Iposin ruumis, joka kuuluu enkelille. Tätä varten selasin Hieronymus Boschin ja Gustave Dorén Raamattuaiheisia töitä. Boschin enkelit tekivät minuun vaikutuksen, sillä ne on puettu hulmuaviin ja

runsaisiin viittoihin ja kaapuihin ja niillä on sievät ja pienet siivet. Runsas kangas ja pienet siivet muodostavat miellyttävän kokonaisuuden, sillä isommat siivet vain kilpailisivat turhaan kangasmassan kanssa huomiosta. Miellyn Boschin tapaan kuvata enkeleitä siinä määrin, että lainasin sitä häpeilemättä Ipoksillekin, tosin loin hienoisen pesäeron enkelien ja demonien välillä tekemällä Iposin kaavusta repaleisen.

Vaatetuksen ja huomiota herättävän pään kontrastiksi tein Iposista muuten hentorakenteisen. Vartaloa ei tietysti juurikaan näy runsaan kaavun alta, joten kontrastin luomisen pääpaino asetui Iposin käsille, joista tein kapeat. Samaisesta syystä Iposin kaavun hihat hulmuavat vapaina Boschin enkeleiden tiukkojen hihansuiden sijaan: runsaat hihat korostavat käsien kapeutta. Jälkikäteen ajatellen kädet olisivat voineet olla vieläkin kapeammat ilman, että Iposin vaikuttavuus olisi siitä suuremmin kärsinyt.

Koska Ipos on pohjimmiltaan muutamaa seikkaa vaille enkeli, halusin sen näyttävän ylväältä ja nopeasti katsottuna hyvin samanlaiselta kuin tyypilliset enkelit, mutta lähempi tarkastelu paljastaisi, että kyseessä on jotain vallan muuta. Tätä varten annoin Iposin han-

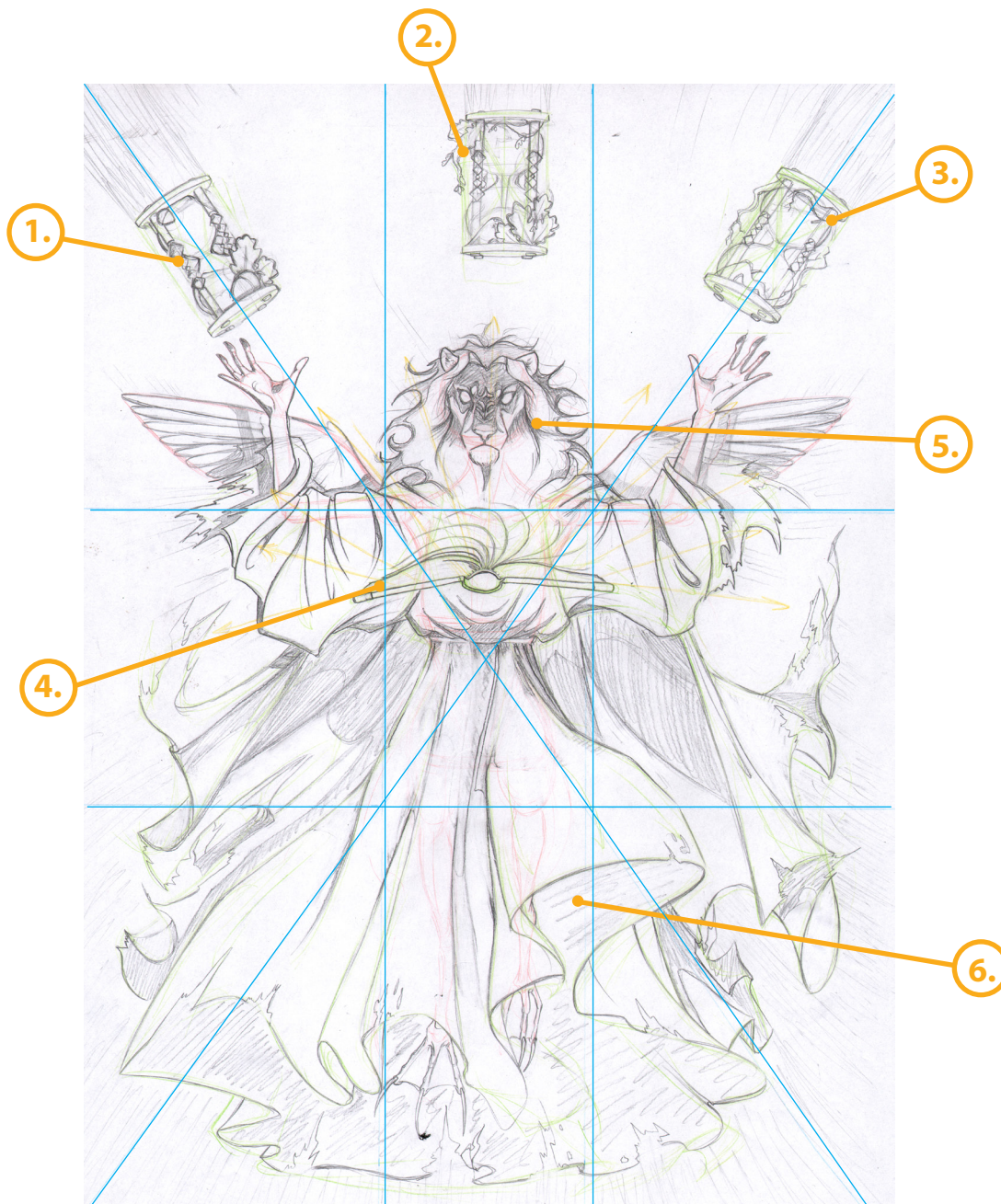
henjaloille pitkät ja terävät kynnet piilotettuani ne ensin kaavun laskosten taakse niin, etteivät ne olisi ilmiselvästi heti näkyvillä. Tämän lisäksi en tehnyt Iposin päästä huomattavan demonista, vaan jätin demonisen vaikutelman valaistusolosuhteiden huoleksi.

Vaihtoehtoja oli kaksi. Voisin joko valaista Iposin takaapäin tai käyttää kirjaa valonlähteenä. Takavalon sijaan päädyin kirjaan valaisijana. Valinta perustuu elokuvakurssin valaistusluennolla esiin tulleseeseen seikkaan, jonka mukaan alhaalta päin tuleva valo koetaan epäluonnolliseksi ja sitä käytetäänkin luomaan kammottavaa tunnelmaa. Vaikutelma perustuu siihen, että suurimman osan ajasta ihmiset näkevät asiat ylhäältä päin valaistuna. Luonnonvalo tulee ylhäältä, samoin lamput ja muut keinovalonlähteet sijoitetaan tavallisesti ylös. Näin ollen ihminen harvemmin tulee nähneeksi muita olentoja alhaalta päin valaistuna, joten näky on vieras ja outo.

Symbolisesti valaistu kirja on myös perusteltu, sillä valo voidaan liittää viisauteen ("järjen valo") ja se korostaa Iposin yli-inhimillistä tietoa.



■ Luonnos leijonan pääkallosta.



Symboliikka ja sommittelu

Kolme tiimalasia (1.-3.) kuvaavat menneisyyttä, nykyisyyttä ja tulevaa.

Menneisyyden tiimalasissa (1.) kaikki hiekka on jo valunut, nykyisyyden lasissa (2.) se on puolillaan ja tulevaisuuden hiekka (3.) vielä odottaa vuoroaan. Katsoin tämän lisäksi tarpeelliseksi koristella tiimalasit aikateeman mukaisesti, jotta viesti välittyisi selkeämmin. Koristelu saa tiimalasit myös näyttämään arvokkaammilta.

Koristeet ilmaisevat menneen ja tulevan suhdetta elämän kiertokulkuun. Keskimmäinen tiimalasi kuvaa nykyhetkeä, tietynlaista elämän vakiopistettä, johon menneisyys ja tulevaisuus vertautuvat. Menneisyydessä olemme olleet nuorempia (tammerho) ja tulevaisuus taas vie lähemmäs kuolemaa (kuihtunut puu).

Tammi valikoitui koristeisiin, koska kelttiläisessä uskomusperinteessä se on liitetty ennustamiseen (Symbolit & merkit 2009: 94), mikä

yhdistyy vahvasti Iposin kaikkitietävyyteen ajan tapahtumista.

Kaikkitietävyyteen liittyy myös avonainen kirja (4.), joka on viisauden ja oppimisen symboli (Symbolit & merkit 2009: 239). Samaten se toimii osoituksena Iposin kyvystä tehdä ihmisistä nokkelia.

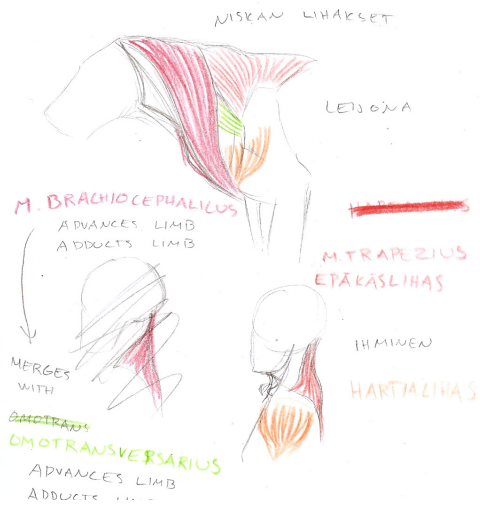
Katsoin, ettei ollut tarpeellista korostaa erillisellä symbolilla Iposin kykyä tehdä ihmisistä rohkeita, sillä Iposilla itsellään on leijonan pää (5.) ja leijona tunnetusti on vallan ja rohkeuden vertauskuva (Lempiäinen 2002: 284). Näin ollen Ipos on jo itsessään rohkeuden vertauskuva.

Minulle oli myös alusta alkaen selvää, että halusin kuvata Iposin ikään kuin tilanteessa, jossa sitä on juuri käskytetty kertomaan tietonsa jostain menneestä tai tulevasta tapahtumasta. Tehdävän täyttäkseen Ipos levittää käteensä ja kolme ajan tiimalasia ilmestyvät. Tietämyksen kirja avautuu ja sen sivut selautuvat itsestään, kunnes

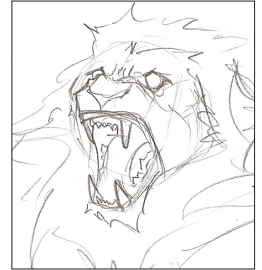
pysähtyvät kohtaan, josta löytyy vastaus manajan esittämään kysymykseen.

Sommittelussa halusin antaa runsaasti tilaa Iposin kaavulle (6.), sillä se on hahmon hallitsevin ja huomiota herättävin elementti. Tämän tehdäkseen asetin Iposin leijumaan ilmaan ja tuulen käymään alhaalta päin, mikä levittää kaavun tehokkaasti jokaiseen suuntaan. Se sai myös mielestäni hahmon näyttämään painottomalta, mikä on henkiolennolle varsin sopivaa.

Jotta kaapu olisi selkeästi huomion keskipisteenä, pidättäydyin lisäämästä kuvaan taustaa tai ympäristöä. Taustattomuus myös tukee illuusiota äärimmäisen kirkkaasta valosta, sillä kirkkaassa valaistuksessa ihmisen näkökyky luonnollisesti heikkenee radikaalisti. Ilmiö on sama kuin ylivalottuneissa valokuvissa.



■ **Leijonan pelkistäminen.**
Yrityksiä pelkittää leijonan
pää helpommin piir-
rettävään ja uhkaavam-
paan muotoon.

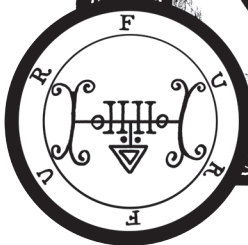
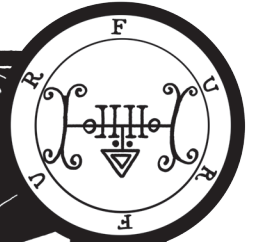


■ **Ylilyöty anatomiatutkimus.** Esimerkkejä liian tarkasti tehdystä suunnittelutyöstä. Tällaiset lihasmallinteet olisivat ehkä hyödyllisiä sarjakuva- tai animaatiohahmoa suunniteltaessa, mutta yhtä kuvituskuvaa varten ne osoittautuivat merkityksettö-
miksi. Vasemmalta oikealle: leijonan ja ihmisen niskalihasten vertailua, hanhen jalan
liittäminen ihmisen lantioon.



■ **Yllä:** ensimmäinen hahmoluonnos. Lopulliseen versioon verrattuna muutoksia tapahtui lähinnä mittasuhteissa.

■ **Oikealla:** Yksinkertainen luurankomalli osoittautui huomattavasti hyödyllisemmäksi ja tehokkaammaksi tavaksi saada riittävä käsitys lposin ruumiinrakenteesta ennen hahmon piirtämistä lopulliseen muotoonsa.



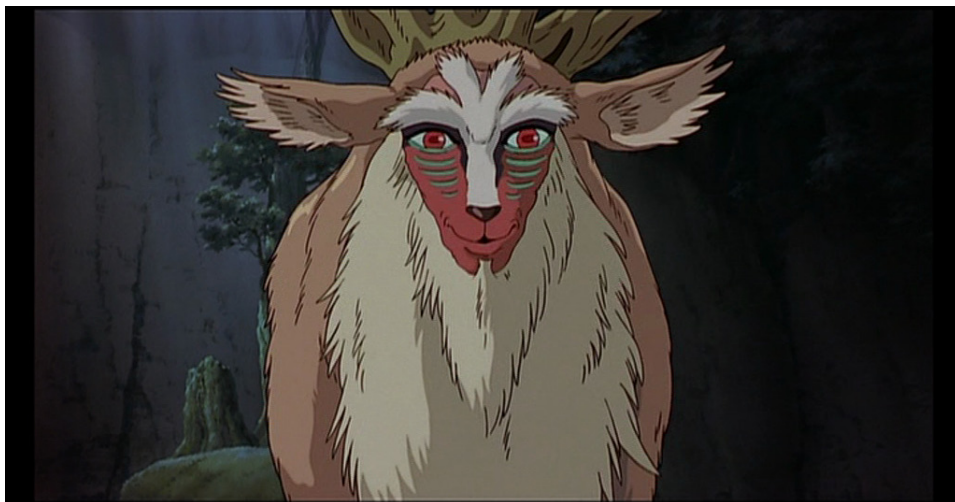
FURFUR

The Thirty-fourth Spirit is Furfur. He is Great and Mighty Earl, appearing in the Form of an Hart with a Fiery Tail. He never speaketh the truth unless he be compelled, or brought up withing a triangle. Being therein, he will take upon himself the Form of an Angel. Being bidden, he speaketh with a hoarse voice. Also he will wittingly urge love between Man and Woman. He can raise Lightnings and Thunders, Blasts and Great Tempestuous Storms. And he giveth True Answers both of Things Secret and Divine, if commanded. He ruleth over 26 Legions of Spirits. And his Seal is this, etc.

”Hart” merkitsee vanhalla englannilla urossak-sanhirveä, joten sellaiseksi tuli Furfurkin piirtää.

Furfur on ainoa demoni, jonka ulkomuotoa suunnitellessani otin huomioon, että demonilla on myös ihmishahmo. Idea sai alkunsa, kun tutkailin Furfurin kuvausta ja vilkaisin puolella silmällä Crowley'n siitä piirtämää karkeaa piirrosta. Hetken aikaa näytti siltä kuin demonille olisi siinä piirretty ihmisen kasvot. Lähempi tarkastelu paljasti kasvojen kyllä kuuluvan peuralle, mutta mielikuva jäi silti hautumaan päähäni. Kokonaan ihmiskasvoista en kuitenkaan Furfurista halunnut tehdä, sillä se olisi muistuttanut mielestäni liikaa Hayao Miyazakin elokuvassa *Prinsessa Mononoke* esiintyvää peurajumalaa. Pohdinkin, voisinko jollakin tapaa yhdistää ihmiskasvot kauriin päähän jollakin muulla, uudella tavalla. Aikani mietiskelyäni keksin yhdistää ihmisen kasvot kauriin pääkalloon niin, että kallo työntyy esiin ihmisen suusta ikään kuin ihmiskasvoilla olisi vahingossa väärä kallo allaan. Se näytti mielestäni viehättävän häiriintyneeltä eli demonille juuri sopivalta.

Ensimmäisessä versiossa ihmisen kasvot olivat lähinnä kuin kallon ympärille kiertynyt ihmisen nahka. Furfurin silmät olivat kauriille ominaisessa paikassa ja sarvet puskiivat esiin siitä, missä ihmiskasvojen silmien kuuluisi olla. Tämä ei kuitenkaan mielestäni hyödyntänyt idean koko potentiaalia, joten muutin asetelmaa niin, että Furfurin silmät ovat ihmisen kasvoissa ja sar-

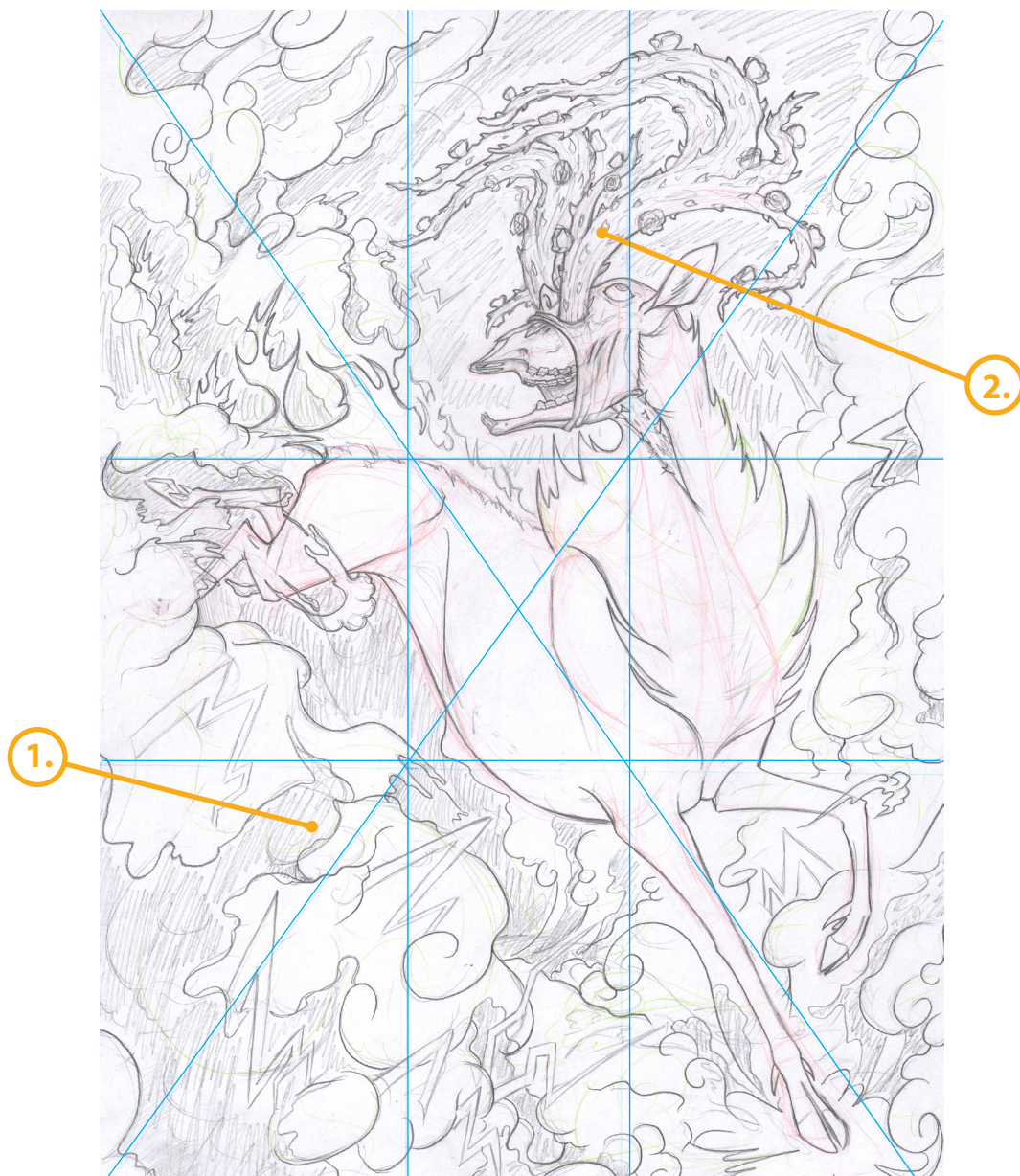


■ **Peurajumala elokuvasta *Prinsessa Mononoke*.** Näiden viehättävien kasvojen kanssa en halunnut Furfurin joutuvan kilpailemaan.

vet työntyvät esiin kauriinkallon silmäkuopista. Halusin myös korostaa vaikutelmaa ihmisen nahasta pingoituneena kauriin kallon päälle, joten piirsin silmät työntymään ulospäin ikään kuin niillä ei olisi silmäkuoppia.

Furfurin liekehtivä häntä aiheutti niin ikään päänaivaa. Kauriilla on hyvin lyhyt häntä ja jos sen syyttää tuleen, näyttää peuraparka vain siltä kuin se olisi laskenut todella epäonnisen pierun. Crowley'n piirtämässä kuvassa taas Furfurilla on pitkä kärjestä liekehtivä leijonan häntä.

Ei hyvä vaihtoehto sekään, koska mitään perusteita antaa Furfurille leijonan häntä ei ollut. Pieni aivoriihi kavereiden kanssa poiki vaihtoehdon, jossa tuli kulkisi pitkin Furfurin selkää ja roihuaa huomattavammin hännän kohdalla. En voi sanoa mieltyneeni vaihtoehtoon heti, mutta pitäydyin siinä silti, koska parempaakaan ei ollut tarjolla. Lopulliseen version mennessä kuitenkin totuin siihen ja se lakkasi näyttämästä silmiini hupsulta.



Symboliikka ja sommittelu

Kuvittelen Furfurin eräänlaisena ukkoslinnun peuravastikkeena, joka juoksee pilvien joukossa, siirrellen ja muovaten niistä myrskypilviä, joten kuvasin sen teoksessakin ukkospilven sisälle loikkimaan (1).

Kykyä herättää miehen ja naisen välinen rakkaus päädyin kuvaamaan ruusuköynnöksellä (2). Ruusu on tietysti rakkauden symbolina jokseenkin ilmeinen, mutta tähän yhteyteen mielestäni sopiva, koska se voi symboloida romantiikan ja rakkauden lisäksi myös intohimoa (Symbolit & merkit 2009: 84). Demoni sopii mielestäni paremmin intohimoisen, lihallisen rakkauden lähettiläiseksi kuin puhtaana ja vilpittömänä. Ruusulla on myös piikkinsä, mikä korostaa Furfurin herättämän rakkauden petollisuutta.

Aluksi ruusuköynnöksen oli tarkoitus kiemurrella Furfurin vartalon ympäri, sukeltaen välillä ihon alle. Tulin myöhemmin kuitenkin siihen

tulokseen, että Furfur tarvitsi ennen kaikkea näyttävämmät sarvet ja keksin tehdä sarvista ruusuköynnöstä. Silmäkuopista kasvava köynnös näytti epämukavalta ja päätin vielä korostaa vaikutelmaa asettamalla ruusun kasvamaan Furfurin kurkusta, mistä se työntyy henkitorvea pitkin nenäonteloon ja silmiin. Tarkoitukseni oli lisätä kiemurtelevia köynnöksiä puskemaan esiin myös nenäontelon sivuilla olevista aukoista, mutta kokeiltuani sitä tulin lopputulokseen, että moinen saisi pään näyttämään liian sekavalta.

Ensimmäisissä versioissa ruusuköynnös oli myös hyvin ohutta, mutta sarvia varten paksunsin sitä huomattavasti ja tein siitä rakenteeltaan puumaisemman. Tämä ei ehkä ollut realistista, mutta siinä oli huomattavasti enemmän voimaa.

Sommitelman pääideana oli asettaa Furfurin ruumis seuraamaan vasemmasta ylänurkasta oikeaan alakumaan johtavaa diagonaalilinjaa.

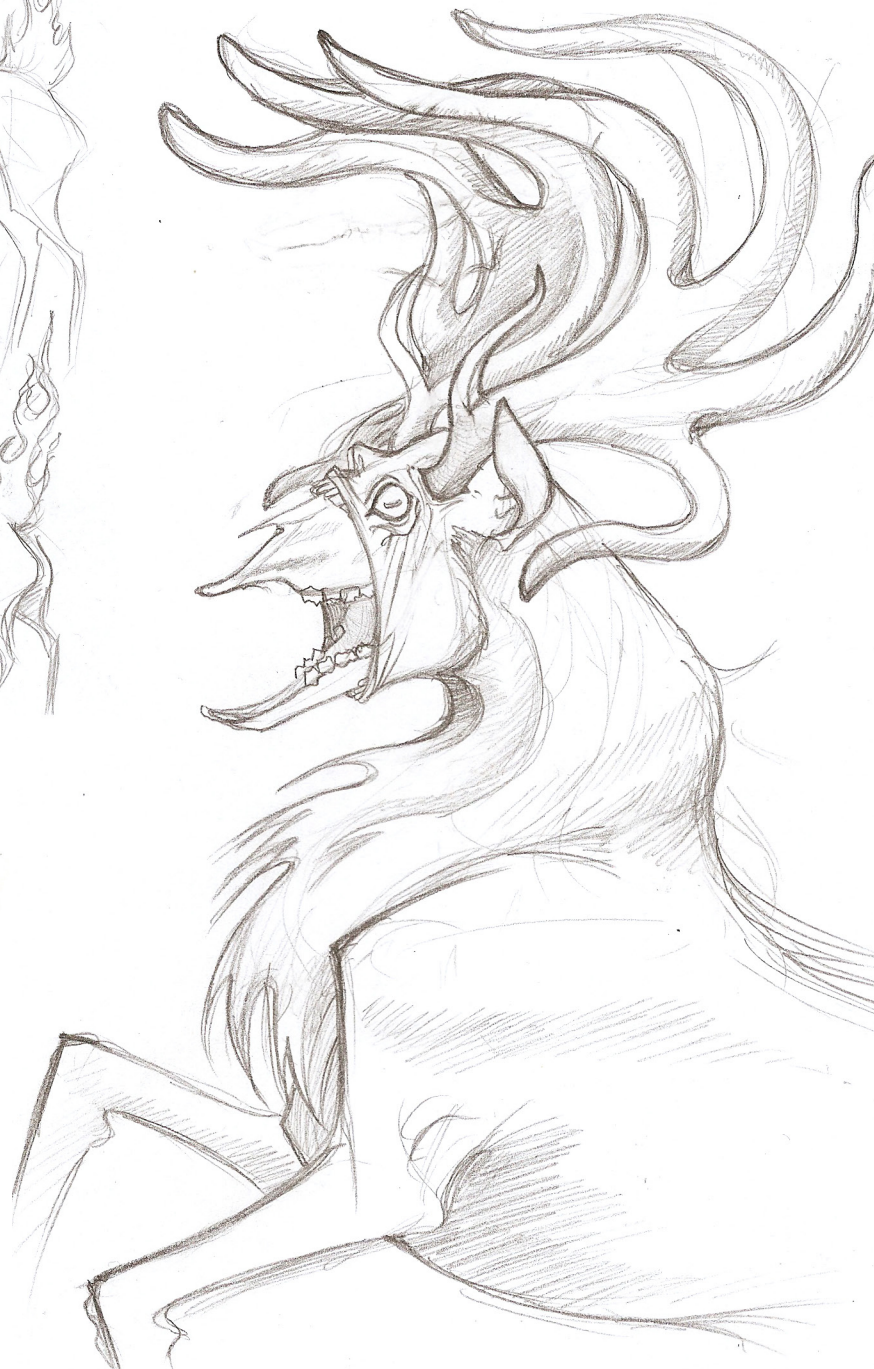


■ Furfur Aleister Crowley'n piirtämänä.
Lähde: *The Goetia*



■ *Vasemmalla:* vaihtoehtoja palavalle hänälle.

■ *Alla:* Ensimmäinen versio Furfurin päästä. Tässä versiossa ihmiskasvot tuntuivat liian huomaamattomilta silmien asettelusta johtuen. Samaten sarvet ovat muodoltaan liian pyöreät ja siten vähemmän uhkaavat.



■ Kauriin rakenteen hahmottamista. Pääkallo- ja lihastutkielmia.



The Forty-second Spirit is Vepar, or Vephar. He is a Duke Great and Strong, and appeareth like a Mermaid. His office is to govern the Waters, and to guide Ships laden with Arms, Armour and Ammunition, etc., thereon. And at the request of the Exorcist he can cause the seas to be right stormy and to appear full of ships. Also he maketh men to die in Three Days by Putrefying Wounds or Sores, and causing Worms to breed in them. He governeth 29 Legions of Spirits, and his Seal is this, etc.

Vepar oli varsin mielenkiintoinen tapaus suunniteltavaksi. Sitä ei kuvailla muuten kuin merenneidoksi ja viereen on liitetty Crowleyn karkea piirros paksuuhulisesta merenneidosta, jolla on kummallisesti sojottavat rinnat. Vaikka päätinkin jo projektin alussa, etten perustaisi hahmosuunnitelmiani kirjassa esitelyihin kuvituksiin, en vain päässyt yli piirroksen lepattavista rinoista ja olin varma, että haluaisin sisällyttää ne myös omaan näkemykseeni demonista. Pitkät roikkurinnat tuntuivat täydelliseltä tavalta lisätä hieman rosaa muuten kauniiksi miellettyyn merenneitoon.

Tiesin myös heti kättelyssä, että pelkät tissit eivät riittäisi tekemään Veparista demonista, vaan minun pitäisi ottaa myös sen merenneitous käsitteeseen. Koin aluksi olevani hiukan umpikujassa asian kanssa. Oma mielikuvani merenneidoista perustuu lähinnä H.C Andersenin satuun ja etenkin siitä tehtyyn Pieni merenneito –patsaseen: kaunis, pieni ja hentoinen nainen, jolla on jalkojen sijasta kalan pyrstö. Halusin Veparin hahmoon enemmän voimaa ja säröä, mutta mihin suuntaan yritinkin designin kanssa lähteä, koin törmääväni jo keksittyihin versioihin merenneidoista. Yrittäessäni lähestyä merenneitoa veden alla elämiseen sopeutuneena lajina, huomasin mielikuvieni jatkuvasti luovan toisintoja Harry Potter ja liekehtivä pikari –elokuvassa esiintyvistä merenneidoista. Merikäärmemäisestä näkökulmasta en edes yrittänyt asiaa lä-

hestyä, sillä mielikuvani World of Warcraftin käärmemäisistä merenneidoista oli aivan liian voimakas. (Teknisesti ottaen pelissä olennot luokitellaan nagoiksi – puoliksi ihminen, puoliksi käärme -, mutta ne elävät pääasiassa vesistöissä ja niiden lähettyvillä, eikä WoW:n universumi tunne muunlaisia merenneitoja, joten ne voi helposti mieltää sellaisiksi.)

Kun en voinut keksiä merenneitoa uudestaan



■ Naga -hahmoja pelistä World of Warcraft.

Lähde: WoWWiki

tuntematta tekeväni silkkvoja huonoja kopioita, päädyin vain muokkaamaan sitä jonkin verran. Ilmiselvin paikka muokkaamiselle oli kalamaisen pyrstö.

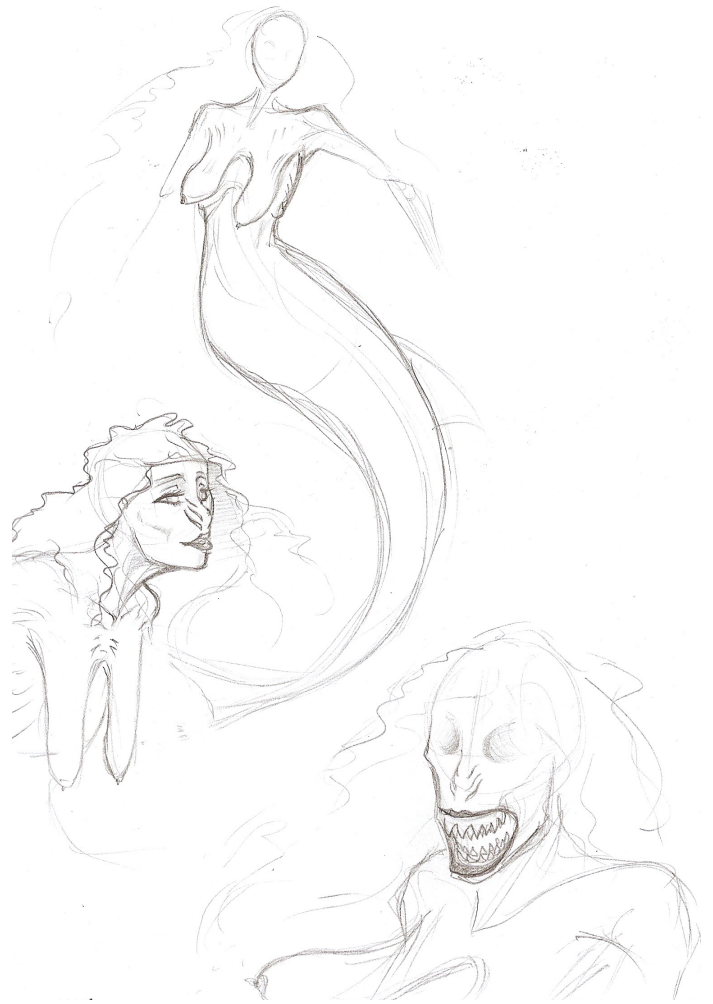
Pyrstön vaihtaminen hain pyrstöön tuntui aivan liian ilmiselvältä ja helpolta ratkaisulta. Pu-

humattakaan siitä, että muuttaman luonnoksen jälkeen tajusin, ettei hainpyrstöisellä merenneidolla voi tehdä paljoakaan poseeraamisen suhteen, sillä hai on loppujen lopuksi melko jäykkä. Vaikka en halunnutkaan orjuuttaa itseäni tällaisilla biologisilla seikoilla, pidin sitä silti huomioonotettavana seikkana. Geneerisen kalamaisen pyrstön olisi vielä voinut vääntää isoillekin mutkille, sillä kun pyrstö ei kuulu spesifisti tietylle lajille, katsoja ei myöskään oleta sen noudattavan minkään tietyn lajin ominaispiirteitä. Hain pyrstö taas on erinomaisen tunnistettava ja koska kyseinen kala on vieläpä harvinaisen mediaseksikäs, on aivan kaikilla varsin hyvä mielikuva haista virtaviivaisena, mutta suhteellisen jäykkänä kalana. Näin ollen

■ Konseptitaidetta elokuvasta Harry Potter ja Liekehtivä pikari

Lähde: Harry Potter: Suuri velhouskirja





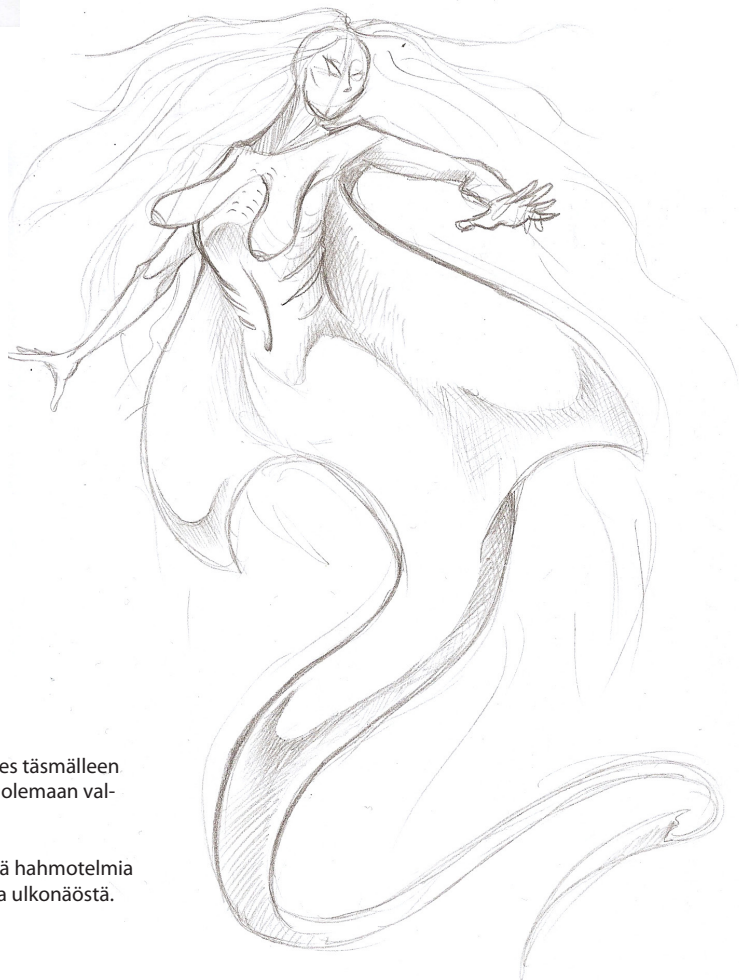
hain pyrstö joko näyttäisi luonnottomissa asennoissa vain kummalliselta tai pahimassa tapauksessa täysin tunnistamattomalta, mikä taas tekisi sen käyttämisestä demonin hurjaa luonnetta visuaalisesti määrittävänä elementtinä täysin turhaa.

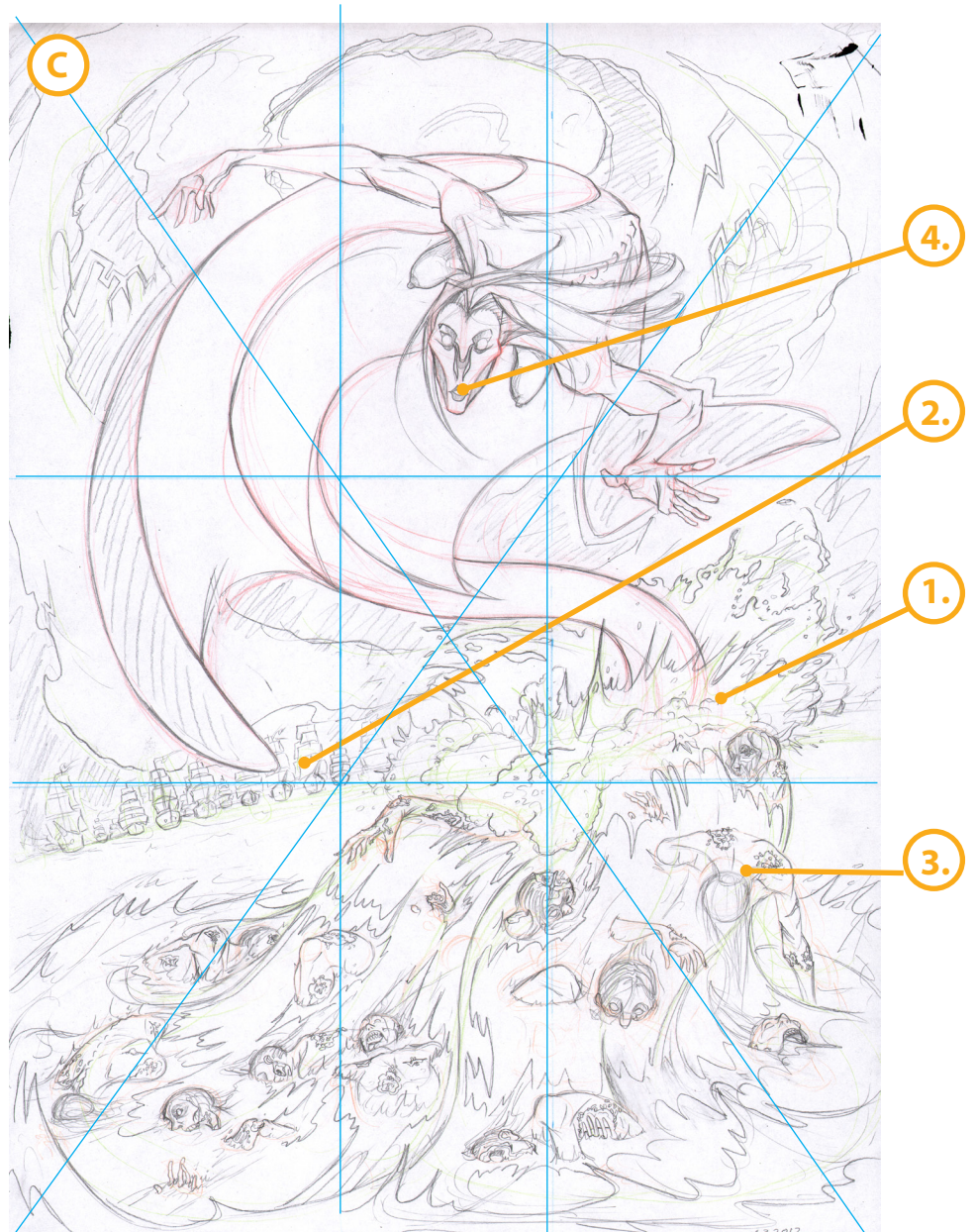
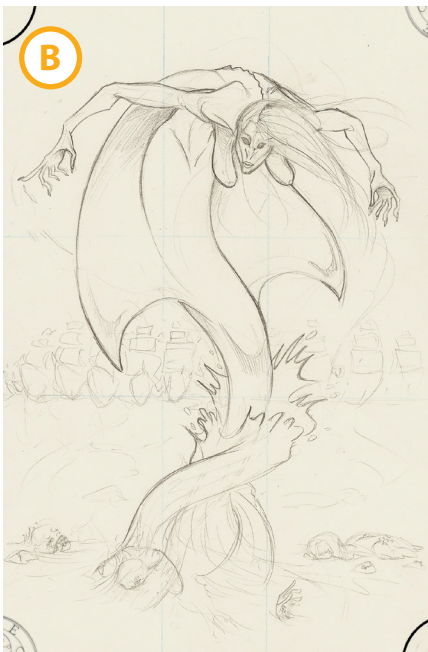
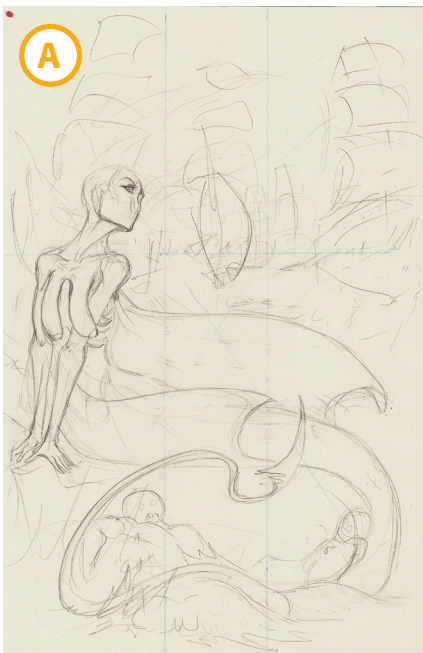
En myöskään ollut täysin tyytyväinen kalojen pyrstön virtaviivaisuuteen. Käsiä lukuun ottamatta merenneidon piirtäminen tuntui lähinnä yhtä jännittävältä kuin nakkimakkaran piirtäminen. Koko otus oli vain luikero pötkö. Kokeilin tasapainottaa ongelmaa tekemällä Veparin kasvoista mielenkiintoisemmat, mutta sekään ei auttanut. Halusin jotain näyttävämpää ja hetken pohdinnan jälkeen päädyin paholaisrauskuun, sillä sen siipimäiset evät muistuttivat hieman viittaa. Lisäksi rauskuun pystyi luontevasti liittämään käärmemäisemmän, taipuisan loppuruumiin.

Veparin kasvopiirteet löysivät lopullisen muotonsa vasta piirtäessäni isokokoisempaa luonnosta. Minulla oli päässäni tietyt kriteerit (täyteläiset huulet, luisevat kasvot, kidusmainen nenä), joiden vain annoin tulla paperille sen enempää asiaa pohtimatta. Kävikin niin, että se riitti ja kasvoista tuli juuri sellaiset kuin halusinkin. Silmät olivat itse asiassa onnellinen sattuma, sillä niiden muoto perustuu itse asiassa muutama karkuteille lähteneeseen luonnosviivaan.

■ **Oikealla:** Vepar lähes täsmälleen sellaisena kuin se tuli olemaan valmiissa teoksessa.

■ **Ylinnä:** Ensimmäisiä hahmotelmia Veparin mahdollisesta ulkonäöstä.





Symboliikka ja sommittelu

Veparin voimat ovat konkreettisia verrattuna moniin muihin demoneihin, joten niiden kuvaamiseen ei juuri tarvinnut varsinaista symboliikkaa, vaan suoraviivaisempi kuvakerronta riitti vallan mainiosti. Myrskyvä meri (1.) sotailaivueineen (2.) ja matojen ja paiseiden riivaamat ruumiit (3.) täyttivät tehtävänsä.

Näiden toisistaan hyvin erilaisten voimien soveltaminen yhteen oli kuitenkin yllättävän hankalaa ja vaati valtavan määrän yrityksiä ja erehdyksiä. Alun perin olisin myös halunnut esittää Veparin viettelevänä hahmona ja yhdistää se täten seireenitarustoon, mutta paljastui melkoisen vaikeaksi yrittää yhdistää viettelystä, paiseiden riivaamat ruumiit, sotailaivueet ja myrskyisät meret. Loppujen lopuksi päädyinkin pudottamaan viettelystä pois ja jätin sen ainoastaan kauksi Veparin kasvoihin täyteläisinä huulina. (4.)

Ensimmäinen sommitteluyritys (A) esitti Ve-

parin perinteisessä merenneitoasennossa: loikoilemassa kallion päällä. Tämä asento tosin teki täysin merkityksettömäksi Veparin ulkonäön, sillä rauskun evät eivät päässeet siinä lainkaan oikeuksiinsa. Hetken pohdin Veparin muuttamista sittenkin perinteisemmäksi merenneidoksi, mutta tällä sommitelmalla se olisi vain päätyntä näyttämään tavalliselta merenneidolta raatojen seassa demonin sijaan, joten luovuin ajatuksesta ja päädyin etsimään paremman sommitelman.

Seuraavakin versio (B) päätyi ö-mappiin saatua palautetta ohjaajaltani ja opiskelutoveriltani. Molempien mielestä sommitelma oli vaarassa olla todella staattinen ja tylsä. Sain kuitenkin Veparin asennosta hyvää palautetta ja tiesin olevani oikealla tiellä.

Lopullisen sommitelman (C) perustin aiempaan yritykseen, mutta väänsin kaiken niin sanotusti kaakkoon. Pyöräytin Veparin kunnon

mutkalle, tein vedestä kuohuvamman, lisäksi ruumiita ja tuikkasin horisontin vinoon. Lopputulos on mielestäni dynaaminen ja hahmoa korostava. Lisäksi se hyödyntää rauskun eviä, sillä tällaisessa asennossa ne voi laittaa toimimaan viitan lailla ja tukemaan dynaamista sommitelmaa (toinen suorana, toinen taitoksella) eli niistä on myös kuvan kannalta hyötyä eivätkä ne jää vain visuaaliseksi erilaisuudentavoitteluksi.



The Forty-fourth Spirit is Shax, or Shaz (or Shass). He is a Great Marquis and appeareth in the Form of a Stock-Dove, speaking with a voice hoarse, but yet subtle. His Office is to take away the Sight, Hearing, or Understanding of any Man or Woman at the command of the Exorcist; and to steal money out of the houses of Kings, and to carry it again in 1,200 years. If commanded he will fetch Horses at the request of the Exorcist, or any other thing. But he must first be commanded into a Triangle, or else he will deceive him, and tell him many Lies. He can discover all things that are Hidden, and not kept by Wicked Spirits. He giveth good Familiars, sometimes. He governeth 30 Legions of Spirits, and his Seal is this, etc.

Shax oli alussa melkoinen piikki lihassani. Kun valitsin demonin listaani, sekoitin uuttukyyhkyn (stock dove) virheellisesti sepelkyyhkyyhkyyn, joka on mielestäni todella kaunis lintu ja halusin päästä soveltamaan sen ulkonäköä demoniin. Kun sitten tuli Shaxin vuoro tulla suunnitelluksi ja ryhdyin etsimään Googlesta mallikuvia uuttukyyhkystä, huomasin tyrmistykseni, että uuttukyyhky on itse asiassa lähes täysin kesykyyhkyn näköinen. Sen sijaan, että saisin piirtää komean kyyhkyn, joutuisin käytännöllisesti katsoen piirtämään pulun.

Menin paljastuksesta aluksi aivan jumiin. En nähnyt uuttukyyhkyyssä yhtään mitään potentiaalia tämänkaltaiseen tehtävään. Harkitsin jopa hetken Shaxin vaihtamista johonkin toiseen demoniin, sillä en vain nähnyt, miten olisin voinut kuvata demonipulun onnistuneesti.

Alkujärkytyksestä toivuttuani päätin ottaa tilanteen haasteena: juuri jotain tällaista olin toivonutkin. Jos pystyisin tekemään pulusta uhkaavan, voisin jo sanoa saavuttaneeni jotain.

Ensin mielessäni kävi esittää Shax kesken muodonmuutoksen kyyhkystä ihmiseksi, jolloin minun ei tarvitsisi kamppailla saadakseni pulusta pelottavan, vaan voisin luoda hurjemman näköisen mutaation. Hetken mietittyäni pidin sitä kuitenkin liian helppona ratkaisuna, enkä halunnut mennä sieltä, mistä aita on matalin. Niinpä päätin esittää Shaxin kyyhkysmuodossaan ja ratkaista ongelman toisella tapaa.



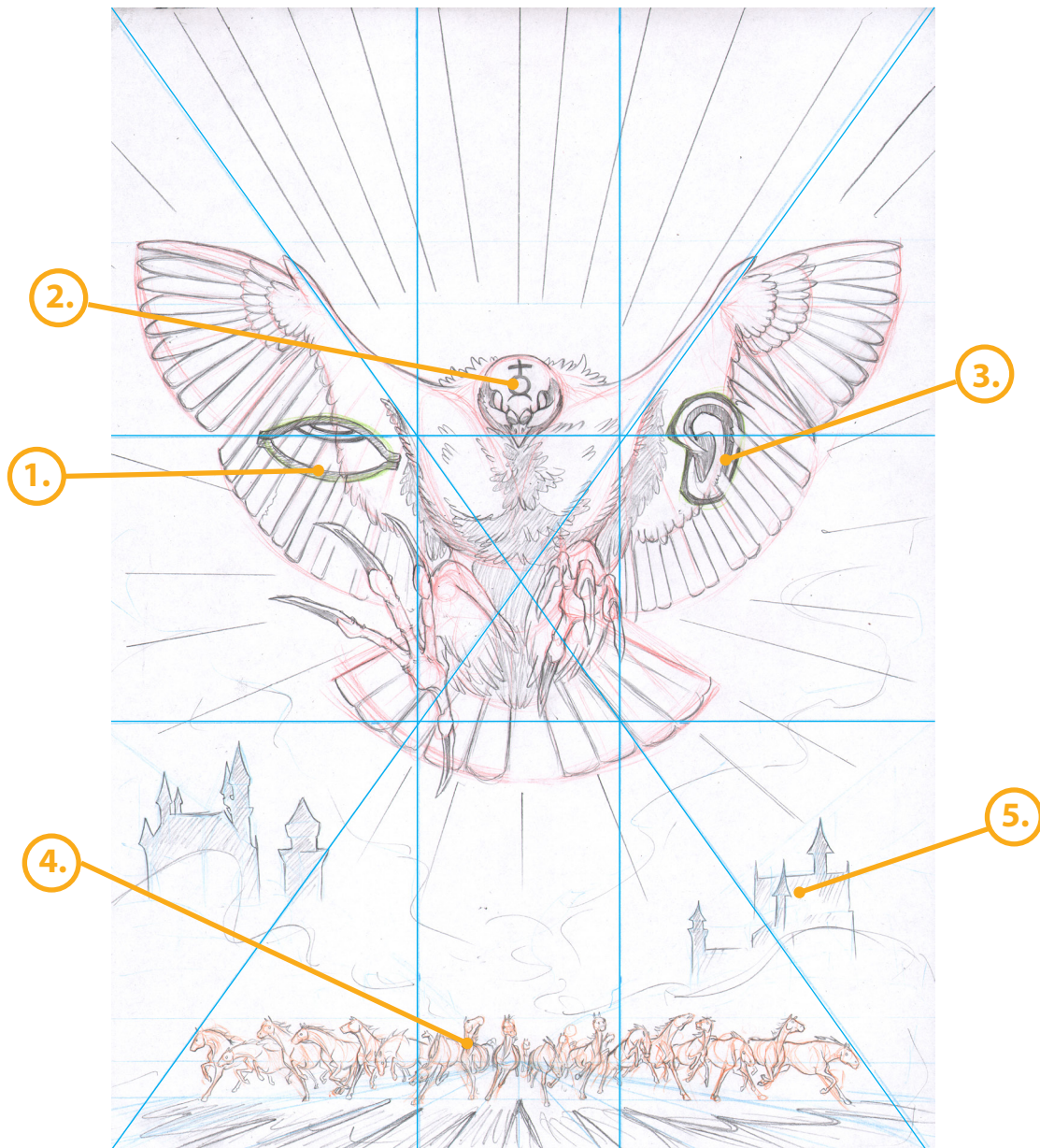
■ Uuttukyyhky yllä, vertaa sepelkyyhkyyhkyyn oikealla.

Lähde: Wikipedia

Kyyhkyt eivät olleet minulle ennestään kamlan tuttuja, joten aloitin työskentelyn yksinkertaisesti etsimällä kuvia uuttukyyhkyyhkyistä saadakseni niistä paremman käsityksen. Muutaman luonnoksen jälkeen panin merkille, että uuttukyyhkyyhkyissä on itse asiassa paljon mielenkiintoisia muotoja ja piirteitä, joita voin hyödyntää. Niillä on esimerkiksi todella kauniit pyöreäprofiiliset siivet ja runsas, kumpuileva höyhenpuku. Tämän sisäistettyäni en enää kokenut Shaxin ulkomuotoa ongelmaksi, vaan päädyin yhä vankemmin ratkaisuuni esittää se täysiverisenä uuttukyyhkynä.



■ Harjoitteluluonnoksia. Valokuvamallista piirrettyjä uuttukyyhkyyhkyjä.



Symboliikka ja sommittelu

Shaxin voimat kattavat todella laajan kirjon, eivätkä ne ole edes sellaisia, joita voisi niputtaa yhteen saman symboliikan alle. Suurimmat ongelmat aiheutti Shaxin kyky turmella kenen tahansa näkö, kuulo ja ymmärrys. Etenkin ymmärrystä kuvaavaa symbolia oli todella vaikea löytää. Aluksi ajattelin kuvata sitä viisauden symboleilla: kirjalla (Symbolit & merkit 2009: 239) tai sauvan/kirjan ympärille kietoutuneella käärmeellä (Lempiäinen 2002: 178), jonka Shax repii kynsilään kappaleiksi, mutta myöhemmin ymmärsin, ettei järjen vieminen varsinaisesti ole verrattavissa viisauden menettämiseen. Tässä vaiheessa päätin jättää asian hautumaan ja palata siihen myöhemmin. Pidin aihetta niin vaikeana, että sysäsin Shaxin suoraan niiden demonien joukkoon, joita en aikonut tussata, sillä en uskonut saavani symboliikkaongelmaa ratkaistua ajoissa.

Tilanne kuitenkin muuttui, kun viikkojen ku-

luttua huvikseni testasin, olinko oppinut piirtämään kyyhkyjä ulkomuistista. Kolmannen luonnoksen jälkeen keksin piirtää Shaxin lentämässä katsojaa kohti siivet levällään, ja että näön ja kuulon symbolit tulisivat olemaan kuvioina sen siivissä hieman samaan tapaan kuin perhosilla on siipikuvioita.

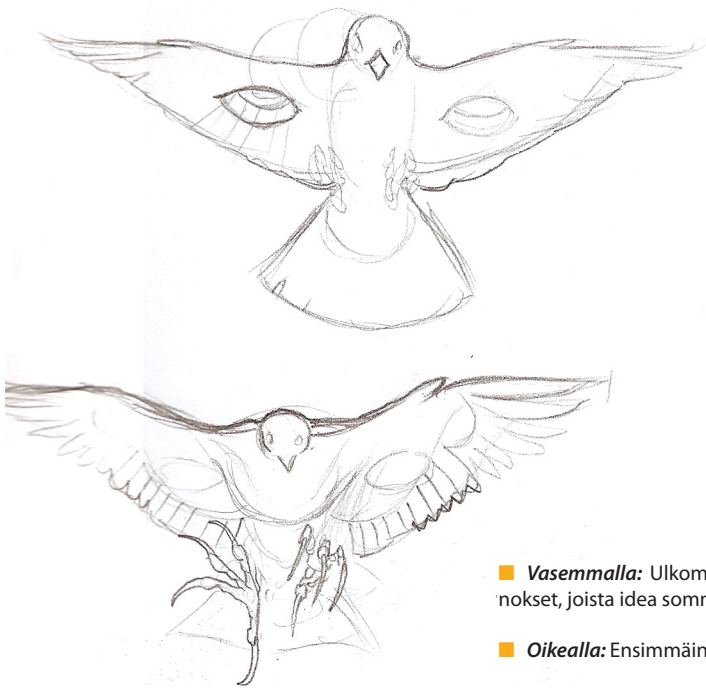
Myöhemmin kotona piirsin luonnoksen suurempaan kokoon ja merkiksi Shaxin kyvystä noutaa hevosta jne. sijoitin hevoslauman kuvan alalaitaan (4) ikään kuin se juoksisi demonin vanavedessä. Viittauksen kuninkailta varastamiseen jätin pelkiksi taustalla oleviksi silhueteiksi linnoista (5). En ole tähän ratkaisuun valtavan tyytyväinen, mutta tämä kyseinen Shaxin voima oli niin spesifi, että sitä kuvatakseen olisi pitänyt uhrata melkein kaikki muu tai sitten tunkea kuva aivan täyteen kaikkea, mitä en suinkaan halunnut tehdä. Niinpä päätin tässä tapauksessa valita mieluummin vaikuttavan kuvituksen kuin

täydellisen yhteensopivuuden kuvauksen kanssa.

Kuulon ja näön symboleiksi päätyivät luonnollisesti silmä (1.) ja korva (3.). Ainoa pohtimisen arvoinen asia oli löytää niille yhtenäinen kuvakieli, joka löytyikin egyptiläisistä hieroglyfeistä. En tosin käyttänyt varsinaisia tunnettuja hieroglyfejä, vaan lainasin pelkästään hieroglyfien piirrostyylin.

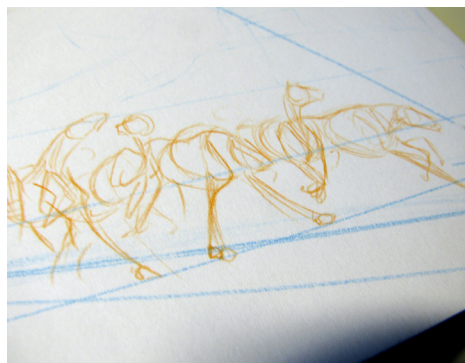
Ymmärryksen symboli tosin pakoili minua edelleen. Pohdin viisautta ja tietoa merkitsevän käärihieroglyfin käyttämistä, mutta ei olisi mielestäni ollut viisasta käyttää täysin eri kulttuurin symboliikkaa suoraan. The Goetia on kuitenkin eurooppalainen teos ja muissakin kuvituksissa olen käyttänyt pääasiallisesti länsimaisia symboleja ja viittauksia, joten yhden demonin symboliikan perustaminen täysin eri kulttuuriperinteelle olisi poikennut normista tarpeettomasti.

Niin ikään en myöskään tiennyt, mihin sijoit-



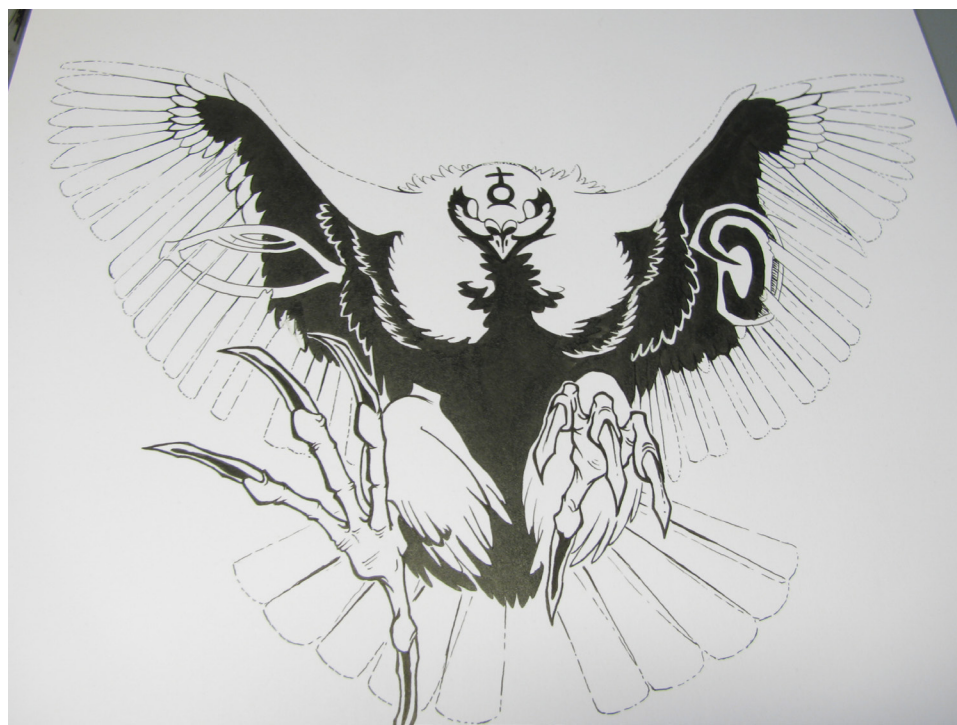
■ **Vasemmallalla:** Ulkomuistista piirretyt kyyhkysluonnokset, joista idea sommitelmaan syntyi.

■ **Oikealla:** Ensimmäinen, A4-koon luonnos.



■ **Ympyröistä yksityiskohtiin.** Shaxin hevoset luonnos- ja ääriivivaiheissa.

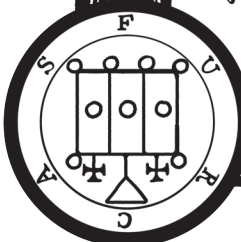
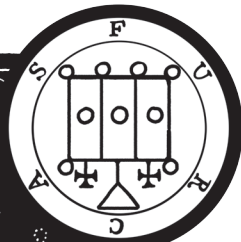
taa ymmärryksen symboli. Alkuperäinen suunnitelmani oli asettaa se pyrstöön, mutta tässä tapauksessa pyrstön olisi pitänyt olla huomattavasti suurempi, mikä ei olisi käynyt yksiin Shaxin asennon kanssa. Suurempi pyrstö olisi näyttänyt työntyvän eteenpäin, mikä olisi vääristänyt Shaxin asennon ja syvyysoikutelman. Ratkaisuun auttoi tässäkin tapauksessa ulkopuolinen ohjaajani, joka ehdotti symbolin paikaksi Shaxin otsaa, olihan se järjen ja ymmärryksen kannalta looginen paikka.



■ **Ei aivan valmista.** Shax sen jälkeen, kun olin tussattun huippuvarjot.

Kun symbolille oli löytynyt paikka, ryhdyin toden teolla etsimään sopivaa symbolia. Etsintä oli tällä erää helpompaa, koska olin jo rajannut ei-länsimaisen perinteen pois ja tiesin etsiväni tietyn muotoista ja mallista merkkiä, jotta se sopisi paraatipaikalle Shaxin otsaan. Sopiva löytyi länsimaisesta astrologiasta ja planeettojen symboleista. Astrologiassa Mercurius ”liitetään hermostoon, ja se edustaa ajattelukykyä, logiikkaa ja koulutusta” (Symbolit & merkit 2009: 201), joten valitsin planeetan astrologisen symbolin

ymmärryksen ja järjen merkiksi (2.). Esittäkseni Shaxin kykyä nimenomaan viedä ajattelukyky, käänsin merkin ympäri osoittaakseni sen päinvastaisuutta.



FURCAS

The Fiftieth Spirit is Furcas. He is a Knight, and appeareth in the Form of a Cruel Old Man with a long Beard and a hoary Head, riding upon a pale-coloured Horse, with a sharp Weapon in his hand. His Office is to teach the Arts of Philosophy, Astrology, Rhetoric, Logic, Cheiromancy, and Pyromancy, in all their parts, and perfectly. He hath under his Power 20 Legions of Spirits. His Seal, or Mark, is thus made, etc.

Furcas on ainoa The Goetiassa esitelty ritarikategoriaan kuuluva demoni. Ritarina se on myös alimpana arvoasteikossa muiden demonien ollessa jonkin asteen hallitsijoita. Tämä herätti kysymyksen, miksi niin valtavalla määrällä hallitsijoita on vain yksi ritari juoksupoikanaan. Ehkä enempää ei tarvitakaan, vaan Furcas on niin lyömätön ritari, että se pystyy yksin hoitamaan kaikki mahdolliset tehtävät.

Tämän mielikuvan pohjalta lähdin suunnittelemaan Furcasia. Iänikuisen vanha, kaikissa mahdollisissa sodissa ja taisteluissa kunnostautunut ritari veteraani, joka on enemmän kuin kykenevä hoitamaan yksin taistelut, joihin muut tarvitsevat kokonaisia armeijoita. Furcasin haarniska on osoitus menneistä taisteluista: se on mennyt rikki ja siitä puuttuu palasia.

Suunnittelin haarniskan historiallisten ritarihaarniskojen pohjalta, mutta en kuitenkaan halunnut mallintaa niitä täydellisesti, vaan tehdä siitä selvästi erilaisen ja näyttävämmän. Kypärän suunnittelin niin, että se langettaa dramaattisen varjon Furcasin silmien ylle.

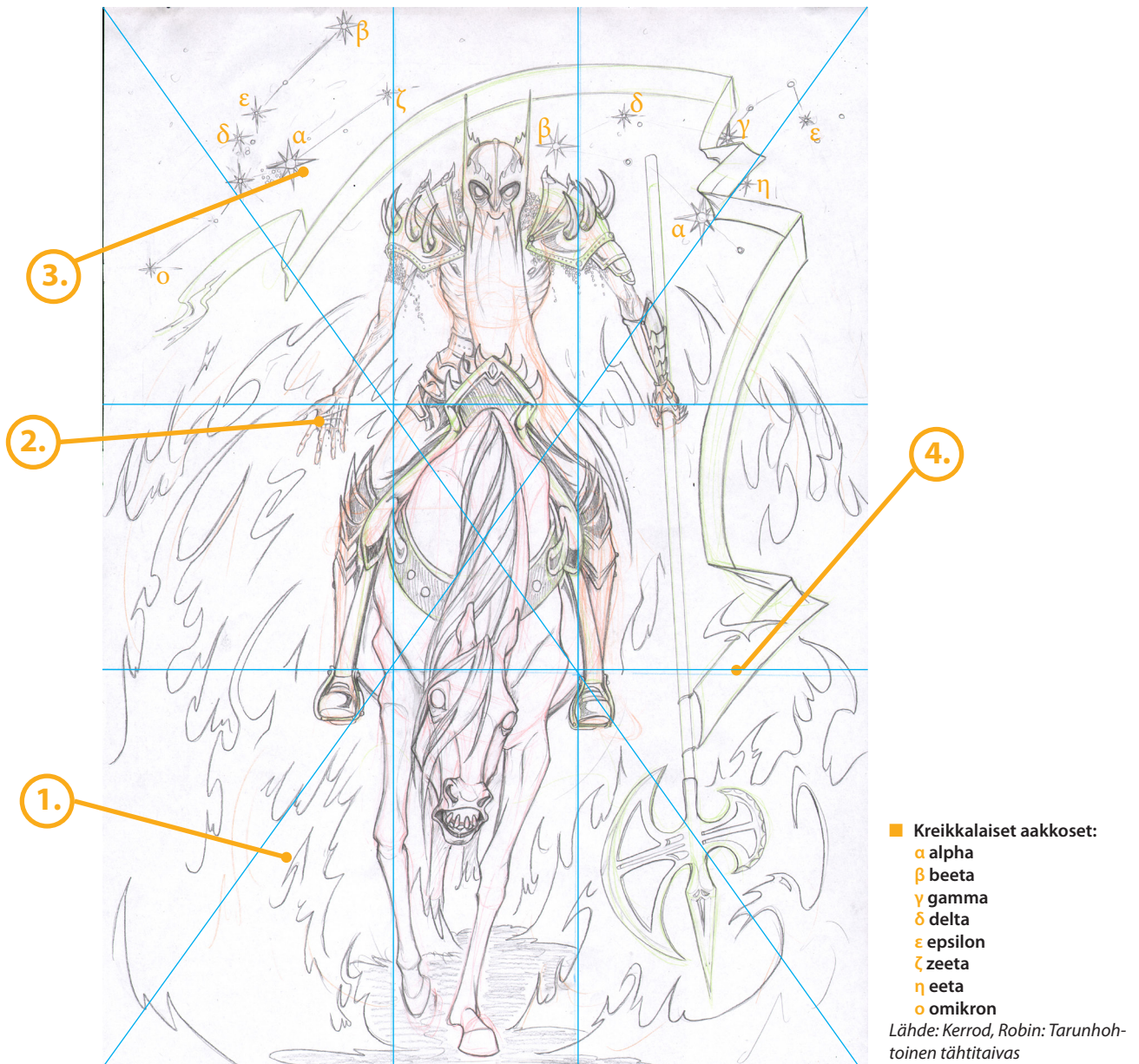
Ensimmäisissä luonnoksissa haarniskan olkapanssarit ovat vielä pienet ja vaatimattomat, kuten keskiaikaisissa ritarihaarniskoissa. En kuitenkaan ollut tähän järjestelyyn tyytyväinen, sillä se sai Furcasin näyttämään hyvin pieneltä ja hauraalta. Lopullista versiota varten teinkin olkapanssareista massiiviset niin, että Furcas vaikuttaisi todellisuutta harteikkaammalta.

Haarniskan tyyli jatkuu hevosen varusteissa, mikä yhdistää ratsun ja ratsastajan tyyllisesti.

Kuvauksessa Furcasin puhutaan kantavan terävää asetta mukanaan. Ensimmäisenä tämä toi mieleeni keihään, mutta keihäs ei olisi ollut mielestäni erityisen näyttävä ase, sillä keihäät ovat kevyitä. Kevyttä asetta kantavassa vanhassa miehessä ei ole mitään erikoista, mutta jos vanha mies kantaa raskaan näköistä asetta, on siinä jo jotain katsomistakin. Niinpä annoin Furcasille keihään sijasta jonkinlaisen hilparin ja tapparan sekoituksen. Umpinainen kirves oli kuitenkin vaarassa näyttää liiankin raskaalta ja kipata koko sommitelman nuri oikealle, joten kevensin kirvestä lisäämällä teriin reiät. Tällainen kirves on myös koristeellisempi, mikä sopii Furcasin koristeelliseen haarniskaan.

■ **Rimppakinttuinen ja sääliittävä.** Skissipaperille piirretty ensimmäinen luonnos Furcasista näyttää vaatimattomine, rikkinäisine haarniskoineen lähinnä surkealta.





Symboliikka ja sommittelu

Furcasin kaikki voimat liittyvät opettamiseen. Niitä on kuitenkin sen verran monta, etten edes yrittänyt esittää Furcasia suorassa kanssakäymisessä kaikkiin opettamiinsa taitoihin, vaan vain viitata niihin parhaan taitoni mukaan.

Tulesta ennustamiseen vihjaa luonnollisesti tulimeri (1.), jonka keskeltä Furcas ratsastaa esiin liekkien tehdessä hänelle tilaa. En siis varsinaisesti viittaa Furcasiin tulesta ennustajana, vaan lähinnä hänen läheiseen suhteeseensa tullen kanssa. Tulesta ennustaminen kun on pohjimmitaan vain tuleen tuijottamista, joten siihen erikoistunut Furcas varmaan elääkin liekkien keskellä.

Kädestä ennustamiseen viittaa Furcasin ojennettu oikea käsi, jonka kämmenen haavat seuraavat ennustamiseen käytettyjä kämmenen uurteita (2.). Haavoilla ei itsessään ole symbolista merkitystä, tarvitsin vain keinon korostaa

kämmenen viivoja. Pelkästään kämmenen uurteiden piirtäminen viivoiin olisi saattanut olla hämmentävää, kun vartalon muita yhtä hentoisia juonteita tai uurteita ei ole piirretty esiin. Lisäksi Furcas on katsojasta sen verran kaukana, ettei siltä etäisyydeltä normaalisti erota kämmenen viivoja, joten viivoitettu kämmen olisi saattanut olla myös hämmentävä.

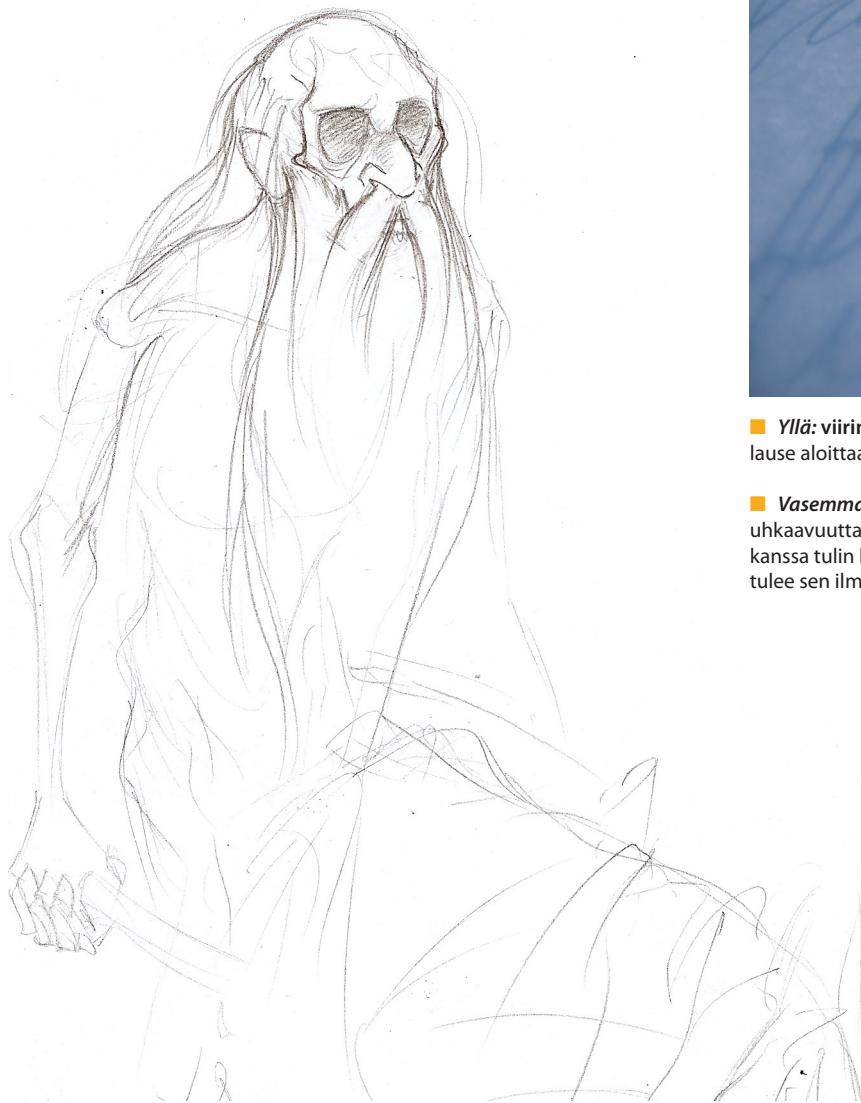
Astrologiaa kuvaamassa ovat taivaan tähtikuviot (3.). Kuvioita vasen on härkä, oikeanpuolimainen taas leijona. Molemmat ovat myös länsimaisia horoskooppimerkkejä, joten ne sopivat astrologian kuvaajiksi. Kuvioiden päätähdet on asetettu suuruusjärjestykseen kirkkauden mukaan niin, että alfatahti on piirretty suurimpana, beetatähti toiseksi suurimpana ja niin edelleen.

Koska retoriikka, filosofia ja logiikka ovat monella tapaa toistensa kaltaisia, koin helpoimmaksi niputtaa kaikki saman viittauksen alle, mikä tulisi olemaan viiriin kirjoitettu latinankielinen

asiaankuuluva lausahdus (4.). Sopiva lausahdus löytyi 1500-luvulla eläneen Francesco Primaticcion retoriikan personifikaatiota kuvaavasta piirroksista. Työn alalaidassa lukee (virheet mahdollisia, jotkut kirjaimista olivat vaikeaselkoisia):

“Quidnam rhetorice possit quid copia fandi, clarius in medio sole micante die.”

En ymmärrä latinaa, mutta käänsin lauseen sanasta sanaan sanakirjan avulla ja ymmärtäkseni lauseen perusviesti on, että ken taitaa retoriikan, puhuu kirkkaasti/selkeästi kuin keskipäivän aurinko, tai jotain sinne päin. Lauseessa puhutaan tietysti vain retoriikan taidosta, mutta filosofian (jonka osa-alueena logiikkaa voi pitää) kulmakivi on kyky puhua ja argumentoida selkeästi, joten retoriikasta puhuvan lauseen käyttö tässä yhteydessä on mielestäni siten perusteltua.



■ **Yllä: viirin tekstaamista valopöydän avulla.** Virheen sattua piti koko lause aloittaa alusta, jotta kaikki sanat varmasti mahtuisivat viiriin.

■ **Vasemmalla: ensimmäinen luonnos Furcasista.** Aioin ensin kuvata hahmon uhkaavuutta niin, ettei sillä ole lainkaan silmiä. Keskusteltuani asiasta ohjaajani kanssa tulin kuitenkin siihen tulokseen, että iso osa hahmon uhkaavuudesta tulee sen ilmeestä, jolloin silmät ovat tarpeen.

Se, ja filosofiasta puhuvaa latinankielistä tekstiä ei löytynyt kaivamallakaan.

Sen lisäksi, etten todellakaan ole kalligrafi, tekstin kirjoittaminen viiriin osoittautui monella muullakin tapaa hankalaksi. En halunnut kirjoittaa tekstiä suurempaan kokoon erilliselle paperille ja sitten liittää sitä viiriin digitaalisesti, koska kokemus on opettanut tällaisten operaatioiden osoittautuvan loppukädessä todella ongelmallisiksi (teksti kirjoitettu eri mittasuhteisiin, sanat vaikea järjestellä rajattuun tilaan jne.). Niinpä kirjoitin tekstin reaalikokoon käyttämällä valopöytää apuna. Tämä tarkoittaa, että kirjaimille ei ollut juuri tilaa, vaan ne piti tehdä maksimissaan 1-2 cm korkuisiksi, mikä teki homman jokseenkin hankalaksi. Tämän lisäksi tekstin sijoittelu niin, etteivät tärkeät sanat katkeaisi kesken tai viirin osiin jäisi turhaa tyhjää tilaa, vaati tiukkaa ja kapeaa kirjasintyyppiä. Onneksi kyseinen kirjasintyyppi oli myös suh-

teellisen helppo tehdä, joten loppujen lopuksi tekstausta sujui verrattain hyvin, vaikka amatööri olenkin.

Kuten jo aiemmin mainitsin, halusin esittää Furcasin todella kovana luuna. Se voi olla kapisella kaakilla ratsastava riutunut vanhus, mutta sen kanssa ei parane pelleillä. Tätä halusin tukea asettelulla, joka saisi Furcasin näyttämään tulevan hitaasti, mutta uhkaavasti kohti katsojaa kuin väijäämätön tuho, jolta voi yrittää piiloutua, muttei paeta.

Sommitelman perustin asettamalla tärkeät alueet omiin, kultaisen leikkauksen jakamiin lohkoihin. Furcas on raajoja lukuunottamatta kokonaan yläkeskialueessa, kirves taas alaoikealla. Lisäksi hevosen liikkeessä oleva jalka osuu kultaiseen leikkaukseen toiveenani näin korostaa liikettä. Myös Furcasin kädet asemoituvat kultaisen leikkauksen linjoihin.



■ **Francesco Primaticcion retoriikka.**

Lähde: The British Museum



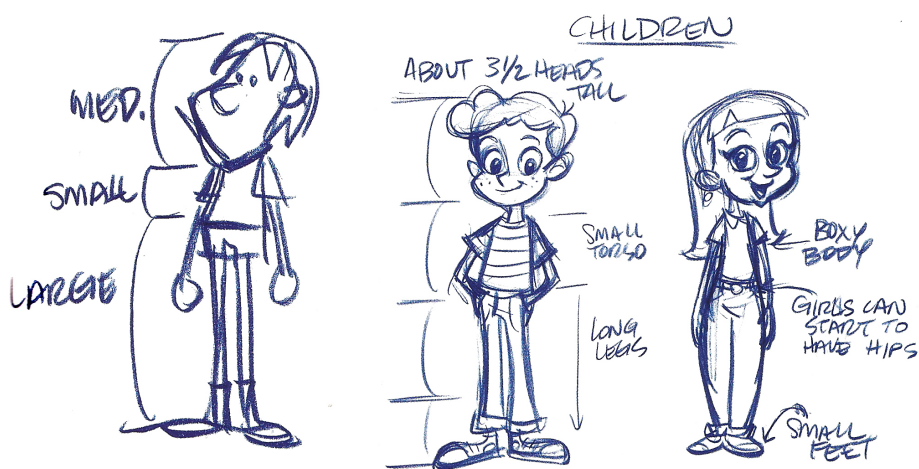
The Sixty-second Spirit is Volac, or Valak or Valu. He is a President Mighty and Great, and appeareth like a Child with Angel's Wings, riding on a Two-headed Dragon. His Office is to give True Answers of Hidden Treasures, and to tell where Serpents may be seen. The which he will bring unto the Exorciser without any Force or Strength being by him employed. He governeth 38 Legions of Spirits, and his Seal is thus.

The Goetia luetlee tämän demonin mahdolliseksi nimiksi Volac, Valak, Valu ja Ualac. Tästä huolimatta sinetissä lukee Valac. Koska sinetti esiintyy myös tekemässäni kuvituksessa, käytän demonista sinetissä esiintyvää nimeä.

Valac löysi hahmonsensa ilman isompia ongelmia. Lapsenhahmoinen demoni toi mielikuvan murhatusta pikkulapsesta, jonka sielu ei ole saanut rauhaa ja joka on jäänyt loukkuun fyysisen ja henkisen maailman välitilaan. Tätä mielikuvaa vahvistaakseni puin Valacin enkelinkaavun sijaan repaleiseen kastemekkoon. Kastemekon ja enkelinkaavun erot eivät kuitenkaan ole mitään päätähuimaavia, joten korostin kastemekon rusetta osoittaakseni, ettei kyseessä ole enkelin kaapu tai mikään muukaan sattumanvarainen mekko.

Myös Valacin ratsu löysi muotonsa ilman suurempia ongelmia, sillä se syntyi Astarothin ratsun suunnitteluprosessin sivutuotteena. Kokeilin yhdistää lohikäärmeen pään ja syvämerenkala *Malacosteus nigerin* (tunnetaan myös kitakalana) pään rakenteen. Miellyin lopputulokseen, mutta totesin sen liian lohikäärmemäiseksi Astarothille. Valacille se oli kuitenkin juuri sopiva, ja päädyin muiltakin osin kursimaan Valacin ratsun kokoon yhdistelemällä Astarothin ratsun hylättyjen versioiden niitä ominaisuuksia, joista pidin.

Jotta ratsun ja Valacin välillä olisi vahva kontrasti, tein ratsusta huomattavan suuren demo-



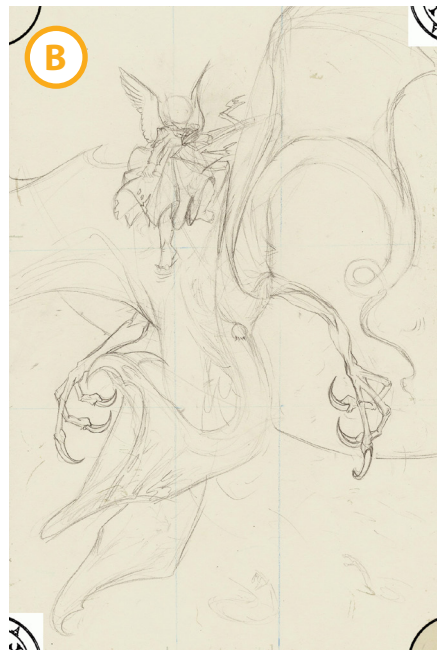
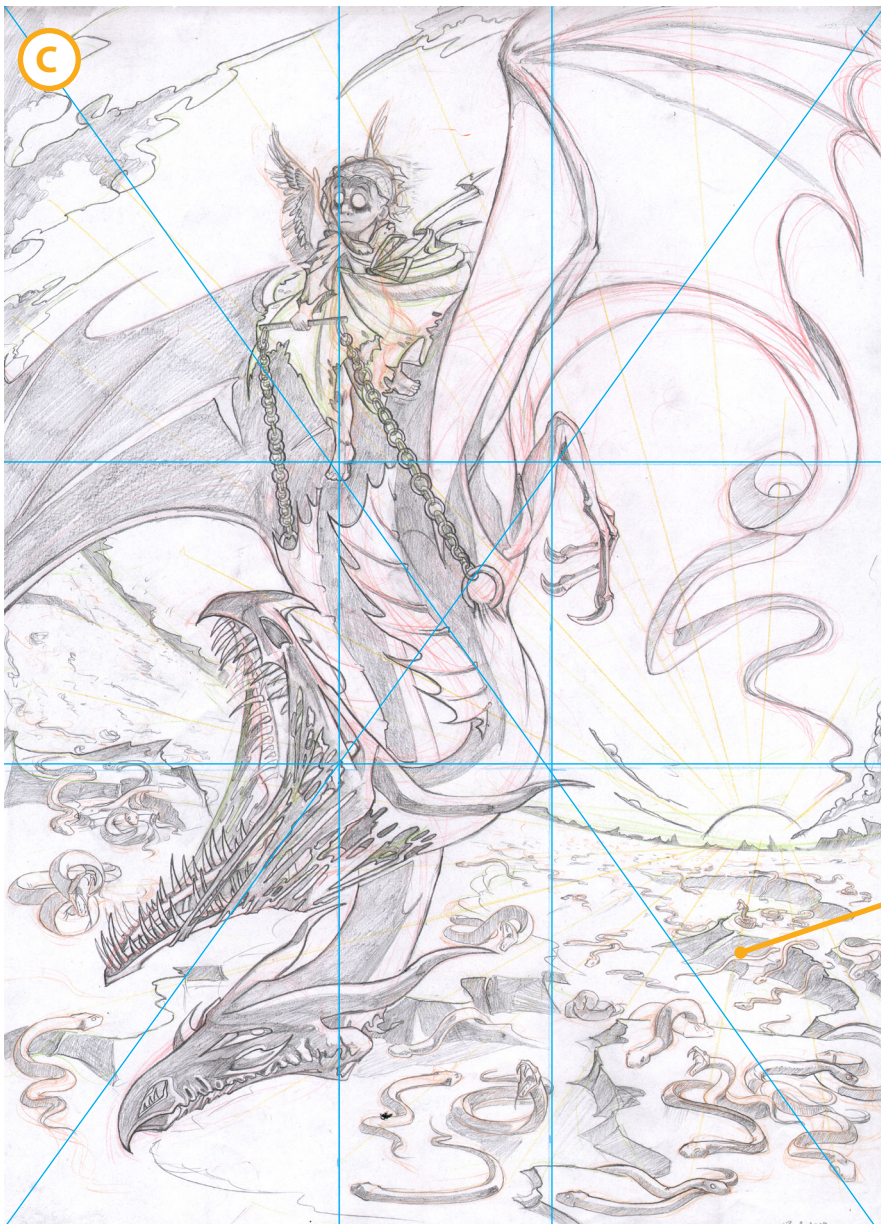
■ **Lapsien mittasuhteet.** Tom Bancroftin piirtämä kaavio lasten mittasuhteista.

Lähde: Bancroft, Tom: *Creating Characters With Personality*

niin verrattuna. Tämä tuo Valacin hahmolle myös uskottavuutta: jos jokin noin pieni on onnistunut taivuttamaan tahtonsa alaiseksi jotain noin suurta, sen täytyy olla huomattavan voimakas.

Vaikeinta Valacin suhteen olikin itse hahmon piirtäminen. Lapset eivät suinkaan ole ruumiinrakenteeltaan miniatyyriversioita aikuisista, vaan lapsen mittasuhteet vaihtelevat suuresti sen mukaan, minkä ikäinen lapsi on kyseessä. Tämän lisäksi lapset tapaavat olla muodoiltaan

pyöreitä, mutta en halunnut demonini näyttävän suloiselta hellantertulta. Mielikuvani murhatusta lapsesta vaati Valacin esittämistä, jos ei suoraan kuolemanlahalta, niin ainakin vähemmän hyvin syöneen näköisenä. Koska en voinut hyödyntää lapsenomaista pyöreyttä, minun piti olla äärimmäisen tarkka mittasuhteiden kanssa, sillä se olisi ainoa tapa ilmaista Valacin ikää. Oppaana käytin Disney -animaattorina työskennelleen Tom Bancroftin hahmosuunnitteluteosta *Creating Characters with Personality* (2006).



Symboliikka ja sommittelu

Valacin asetelussa paperille muodostui ongelmaksi mikäpä muukaan kuin valtava ratsu valtavine siipineen. Ensimmäinen visio (A) oli laittaa Valac kiittämään ratsunsa selässä käärmeiden täyttämän joutomaan ylitse, mutta ratsun siivet eivät millään mahtuneet mukaan kuvaan. Siipiä ei myöskään voinut vetää kokoon, koska silloin ratsun alle ei olisi jäänyt tarpeeksi nostetta, mikä saisi otuksen näyttämään siltä, ettei se pysy ilmassa. Piti keksiä jotain muuta.

Toinen yritys (B) toimi jo paremmin. Siihenkin täytyi tosin tehdä muutoksia, koska ratsun etujalka ahtautti tilan Valacin pään ja siiven välillä. Poistamalla jalan sain lisää tilaa päälle, eikä sen tarvinnut kamppailla huomiosta eturaajan kanssa. Lisäksi vetämällä oikeanpuoleista raajaa koukkuun sain lisää tilaa ratsun hänälle tehdä terävämpiä ja dynaamisempia mutkia. Huomiolarvoinen moka isossa luonnoksessa (C) on

ylävasemmalla olevien pilvien sijoittelu. Ne ovat aivan väärässä perspektiivissä, enkä huomannut sitä kuin vasta tussattuani ne. Onneksi korjaus oli kuitenkin helppo tehdä leikkaamalla puhtaasta paperista pala ja liimaamalla se virheellisten pilvien päälle.

Piirros kuvaa Valacin kykyä paikallistaa ja noutaa käärmeitä (1). The Goetian tässä yhteydessä käyttämä sana ”serpent” voi tarkoittaa minkälaista käärmettä tahansa, mahdollisesti myös mytologisia käärmeolentoja (esim. basiliski). Päätin kuitenkin pitäytyä geneerisissä kyykäärmeissä, jotta Valacin ratsun ei tarvitsisi kilpailla huomiosta muiden käärmehirviöiden kanssa.

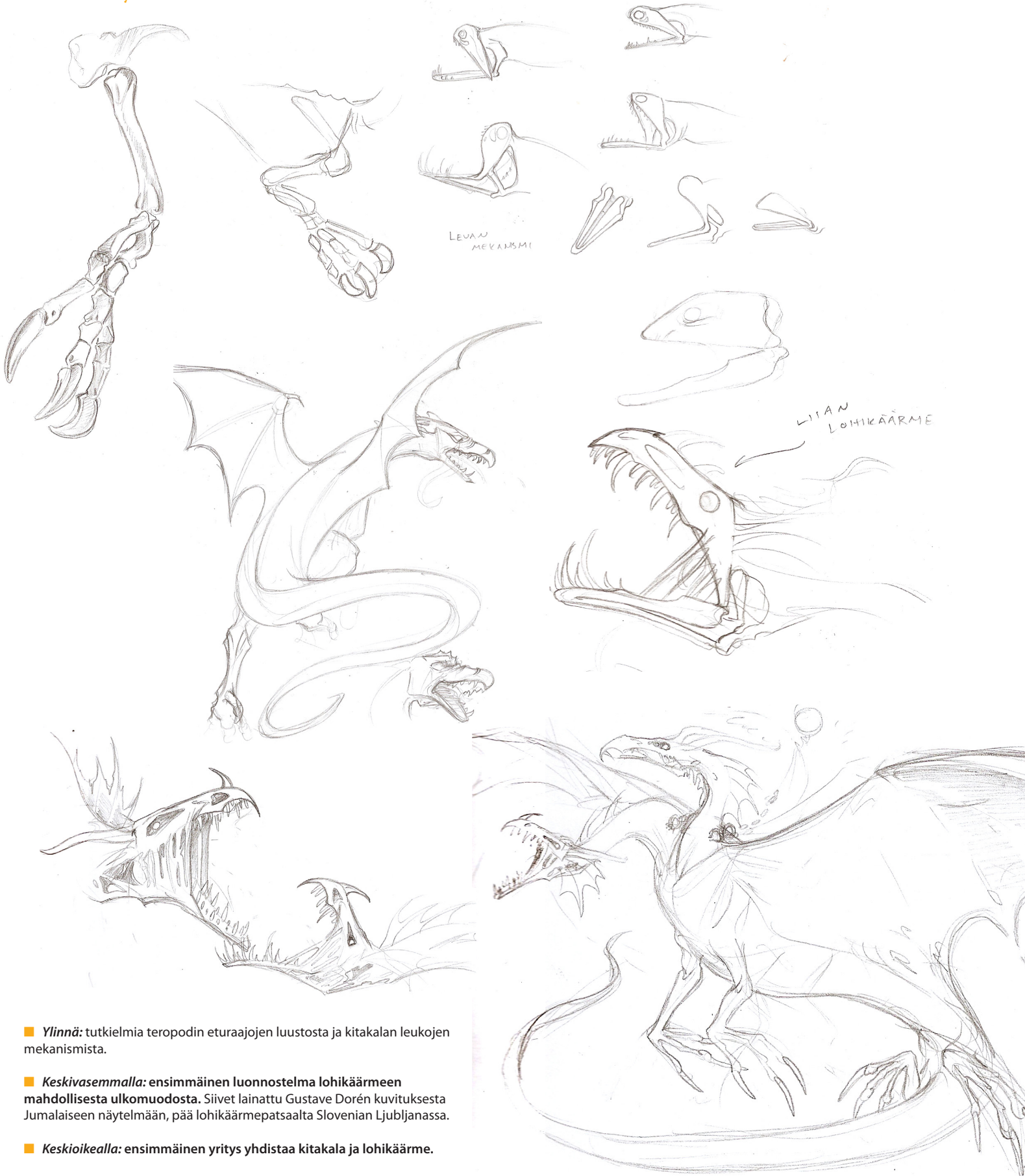
Sommitelman kantava voima on tässäkin diagonaali, jota mukailmaan piirsin lohikäärmeen ruumiin. Valac itse linjautuu vasemmanpuoleisen kultaisen leikkauksen kohdalle.



■ **Malacosteus niger** eli kitakala on syvänmerenkala, jonka alaleuka on kiinnittynyt kidusten tuntumaan lihassäikeellä, joka toimii leuan sulkijana. Avatessaan leukansa kalan yläleuka taipuu taaksepäin lähes pystyasentoon alaleuan työntyessä pitkälle eteenpäin, maksimoiden näin kidan koon. (Oceana 2012.)

Kuvalähde: Natural History Museum

Ratsun kehityskaari



■ **Yllä:** tutkielmia teropodin eturaajojen luustosta ja kitakalan leukojen mekaniikasta.

■ **Keskivasemmalla:** ensimmäinen luonnostelma lohikäärmeen mahdollisesta ulkomuodosta. Siivet lainattu Gustave Dorén kuvituksesta Jumalaiseen näytelmään, pää lohikäärmepatsaalta Slovenian Ljubljanassa.

■ **Keskioikealla:** ensimmäinen yritys yhdistää kitakala ja lohikäärme.

■ **Yllä ja oikealla:** Valacin ratsu alkaa hahmottua. Lukuunottamatta ylimääräistä rajaaparia siipien takana, on Valacin ratsu pysynyt tämän luonnoksen jälkeen hyvin samankaltaisena.



BELIAL

The Sixty-eight Spirit is Belial. He is a Mighty and Powerful King, and was created next after Lucifer. He appeareth in the Form of Two Beautiful Angels sitting in a Chariot of Fire. He speaketh with a Comely Voice, and declareth that he fell first from among the worthier sort, that were before Michael, and other Heavenly Angels. His Office is to distribute Presentations and Senatorships, etc., and to cause favour of Friends and of Foes. He giveth excellent Familiars, and governeth 80 Legions of Spirits. Note well that King Belial must have Offerings, Sacrifices and Gifts presented unto him by the Exorcist, or else he will not give True Answers unto his Demands. But then he tarrieth not one hour in the Truth, unless he be constrained by Divine Power. And his Seal is this, which is to be worn as aforesaid, etc.

Suhtauduin Belialin enkeleihin varsin mutkatomasti. Koska kyseessä oli hyvin arvovaltainen demoni, joka on jopa luotu heti Luciferin jälkeen, en halunnut tehdä mitään, mikä saisi Belialin näyttämään vähemmän vaikuttavalta. Se voisi mielestäni aivan hyvin olla erityinen tapaus muiden demonien joukossa säilyttämällä ulkomuotonsa täsmälleen samanlaisena kuin se oli enkelinä.

Koska kauneus on suhteellinen käsite, enkä koe olevani aiheen asiantuntija, minulla oli vaikeuksia päättää Belialin enkeleiden kasvopiirteet. Harkitsin kasvojen lainaamista klassisesta maalaustaiteesta tai Antiikin ajan patsailta, mutta niin tehdessäni olisin tullut määrittäneeksi Belialin kasvot jonkun tietyn kauneusihanteen mukaiseksi. Tämä tuntui erityisen vääraltä, koska Belialin tapauksessa puhutaan kauniista enkeleistä. Ei siis riittäisi, että niillä olisi kauniin ihmisen kasvot, vaan niiden pitäisi olla suorastaan yliluonnollisen kauniit. Miten tämä on mahdollista, kun kauneus on kuitenkin katsojan silmissä? Päädyin lopulta ajatukseen siitä, että kaunis enkeli onkin kasvoton. Koska kauneus on subjektiivinen käsite, näyttäytyvät enkelin kasvot jokaiselle katsojalle sellaisina miksi hän kauniit kasvot kuvittelee.

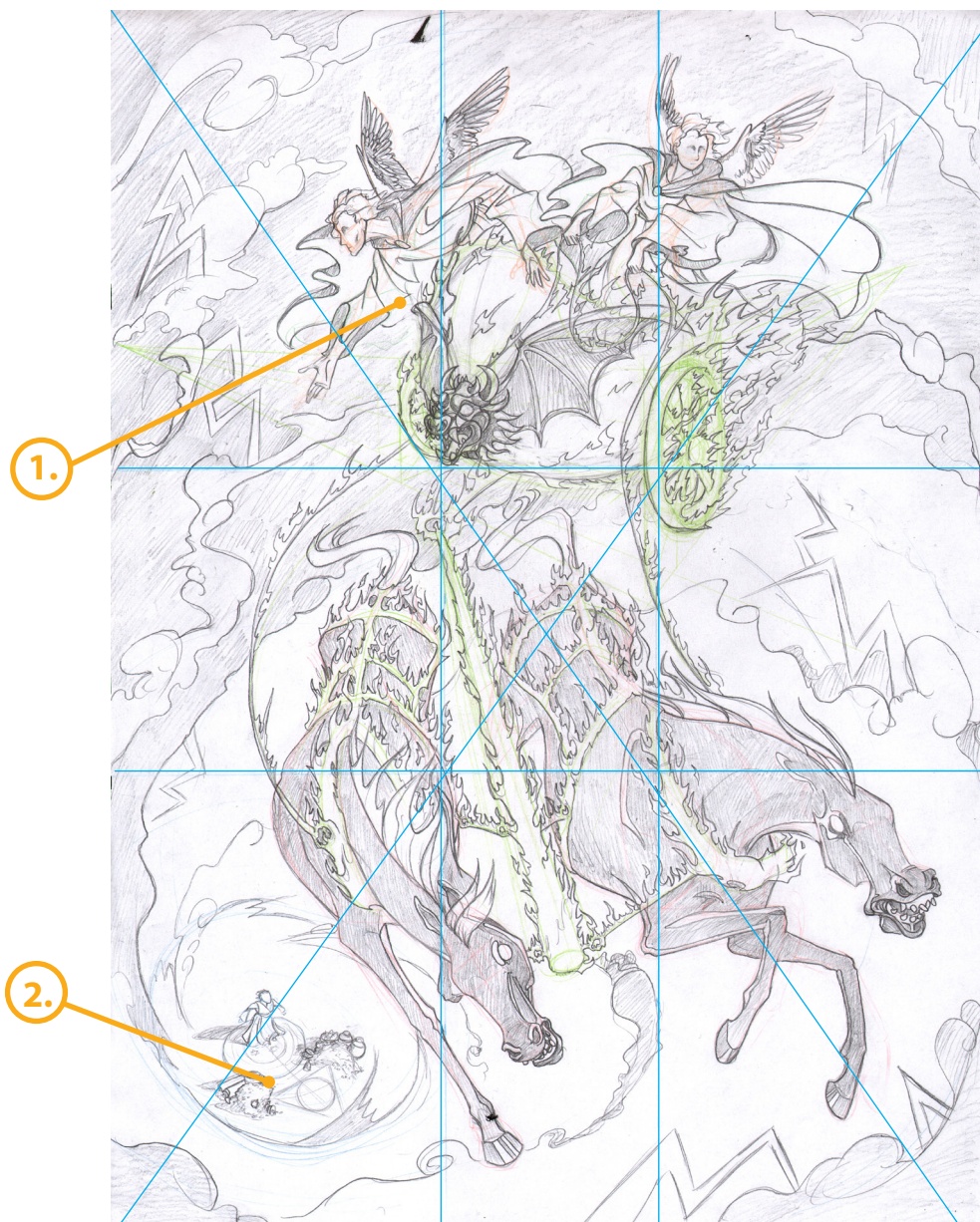
Palavien vaunujen suhteen halusin tehdä selväksi, että vaunut itsessään ovat tulta eivätkä jostain muuta palavaa materiaalia, joten tein niistä aluksi hyvin yksinkertaiset palavat vaunut.

Pelkäsin kuitenkin, että sellaisenaan Belial olisi liian helposti sekoitettavissa taivaallisiin enkeleihin langenneiden sijaan. Olin ajatellut, että kiukkuiset hevoseset riittäisivät pesäeron tekemiseen, mutta mitä enemmän asiaa ajattelin, sitä epäilevämmäksi tulin. Kirkkotaiteessa ja Vanhassa testamentissa enkelit on esitetty taivaallisina satureina, jotka voivat ulkonäöltään olla kauhistuttaviakin (Thon & Poulsen 2011: 49; Lempiäinen 2002: 363). Belial tarvitsisi siis jotain, mikä tekisi eron enkelisotilaan ja demonin välille.

Kirkkotaiteessa paholaisen kuvaajana käytetään usein lohikäärmettä (Lempiäinen 2002: 367). Koska lohikäärme on yksioikoisesti paholaisen vertauskuva ja yhdistetään myös tuleen, liitin Belialin vaunuihin lohikäärmekeulakoristeen. Jälkikäteen ajatellen olisin halunnut suunnitella keulakoristetta enemmän, mutta koska se oli lennosta tehty nopea lisäys hetkeä ennen tussaamista, minulla ei ollut aikaa paneutua siihen riittävästi.



■ **Ensimmäinen luonnos Belialista.** Tässä luonnoksessa vaunut ovat vielä vailla keulakoristetta. Jälkikäteen ajatellen keulakoristeen olisi ehkä selkeyden vuoksi voinut jättää pois myös lopullisesta versiosta, tai vähintään tehdä siitä yksinkertaisemman.



Symboliikka ja sommittelu

Jämähdin Belialin kanssa jumiin pitkäksi aikaa, kun yritin hahmottaa, miten kuvata voimaa, joka perustui lähinnä suosionosoitusten jakamiseen. Suosituskirjeiden ja senaattorinpaperioiden heittelemine vaunusta olisi näyttänyt lähinnä hupsulta, enkä edes tiennyt, miten olisin osoittanut paperien olevan nimenomaan suosituskirjeitä jne. eikä mitä tahansa roskapostia. Tässä vaiheessa jouduinkin myöntämään oman rajallisuuteni ja taipumaan ratkaisuun, joka oli parasta, mitä keksin, muttei kuitenkaan se tyydyttävien. Asetin toisen Belialin muodostavista enkeleistä nojautumaan ulos vaunuista kohti maassa odottavaa manaajaa kädet ovat avoimena ja toinen kurottamassa kohti manaajaa suopeuden eleenä (1.).

Alhaalla odottava manaaja on kerännyt manauskehän ympärille kultarahoja, arvokkaita vaaseja ja kankaita (2.) uhrilahjaksi Belialille.

Sommittelu perustuu jälleen tärkeiden asioiden sijoittumiseen kultaisen leikkauksen linjaan. Kumpikin enkeleistä on sijoittunut niin, että niiden vartalo on kultaisessa leikkauksessa, mutta ne nojautuvat kumpikin linjasta ja toisistaan poispäin. Eri suuntiin nojaaminen luo kontrastia, samoin kuin se, että toinen enkeleistä seisoo suorassa ja toinen kumartuu. Sama kontrasti toistuu hevosissa, joista vasemmanpuoleinen kääntää päätään hienoisesti pois menosuunnasta. Vastakkainasettelua lisäävät myös hevosten jalat, joista toinen pitää niitä koukussa ja toisella jalka on suorassa (toinen jalka on koukussa, mutta se jää pään taakse eikä näin vaikuta sommitelmaan).

Tarkoitukseni oli myös lisätä kontrastia mustien ja valkeiden alueiden asettelulla. Mustat hevoset olisivat valkeaa vasten ja valkoiset vaunut ja enkeli puolestaan mustaa vasten. Tällainen asettelu osoittautui kuitenkin hankalaksi

hallita. Huomasin, että valkoiset enkelit ja valkoiset vaunut sekoittuivat herkästi toisiinsa ja kun molemmat muodostuivat vielä monimutkaisista, polveilevista muodoista, oli asia korjattava jotenkin.

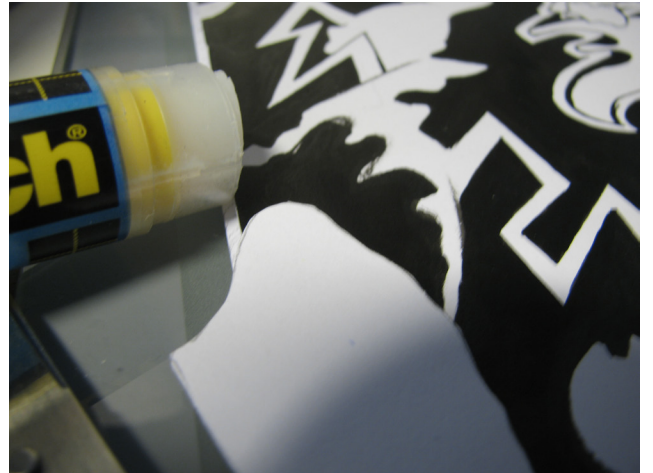
Kokeilinkin sitten asian korjaamiseksi vähän mitä tahansa ja imeydyin varsinaiseen korjausliikkeiden noidankehään. Belialin originaalityö onkin täynnä korjauslakkaa ja paikoitellen jopa useita kerroksia paperia, kun olen korjannut tekemäni korjauksen.

Lopulta päätin vain julmasti lakata työskentelemästä Belialin parissa. Päiviä jatkunut korjausten tekeminen ei tuntunut vievän loppujen lopuksi mihinkään, enkä enää pystynyt lainkaan sanomaan, olinko edes menossa parempaan suuntaan. Lopputulos on nyt mikä on, ja vaikka en ole siihen täysin tyytyväinen, tein silti parhaani ja voin olla tyytyväinen antamaani panokseen.

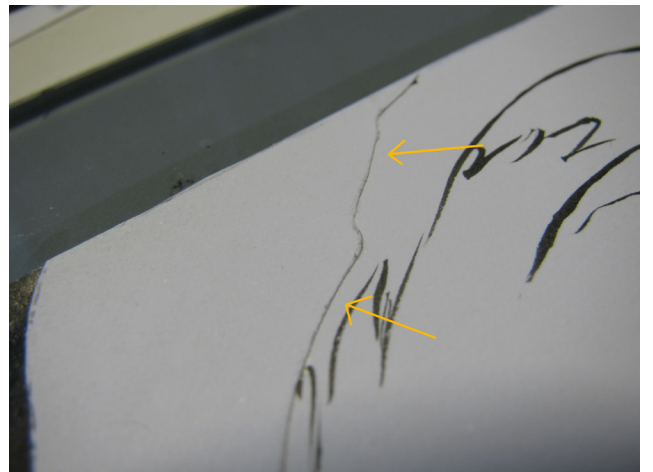


■ **WIP-otos tussausprosessista.** Tärkein syy tehdä hevosista mustat oli nostaa valkoiset, liekehtivät valjakset paremmin esiin.

■ **Virheen korjaaminen.** Virheliikkeen sattuessa leikkasin puhtaasta paperista sopivan muotoisen palan, jonka liimasin virheellisen alueen päälle.

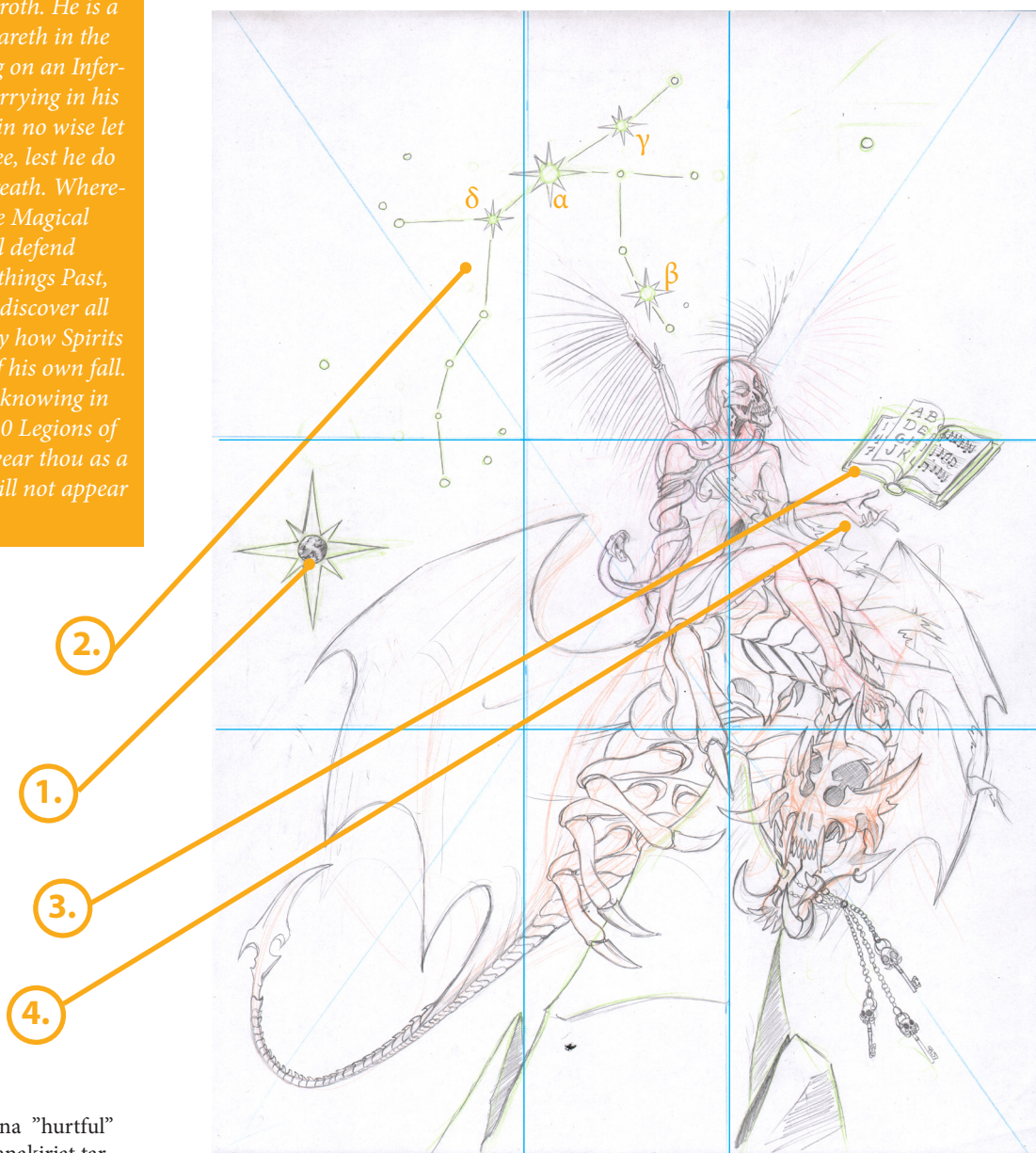


■ **Virhe korjattu.** Paperinpalalla korjaaminen oli siisti ja tehokas tapa. Skanneri tosin poimi uuden ja vanhan paperin reunan mustana viiruna, joka täytyi poistaa digitaalisesti.



ASTAROTH

The Twenty-ninth Spirit is Astaroth. He is a Mighty, Strong Duke, and appeareth in the Form of an hurtful Angel riding on an Infernal Beast like a Dragon, and carrying in his right hand a Viper. Thou must in no wise let him approach too near unto thee, lest he do thee damage by his Noisome Breath. Wherefore the Magician must hold the Magical Ring near his face, and that will defend him. He giveth true answers of things Past, Present, and to Come, and can discover all Secrets. He will declare wittingly how Spirits fell, if desired, and the reason of his own fall. He can make men wonderfully knowing in all Liberal Sciences. He ruleth 40 Legions of Spirits. His Seal is this, which wear thou as a Lamén before thee, or else he will not appear nor yet obey thee, etc.



Astarothia kuvaamaan käytetty sana "hurtful" aiheutti melkoista päänraavintaa. Sanakirjat tarjoavat käännökseksi mm. loukkaavaa ja haitallista. En vain saanut päähäni, mitä maailmassa sillä yritettiin tarkoittaa. Aikani tuumailtuani päätin lähestyä Astarothia irvikuvana, suoraanaisena loukkauksena enkeleitä kohtaan. Se olisi käytännöllisesti katsoen alaston, vain kaavun riekaleita strategisten paikkojen peittona ja sen siivet olisivat luiset niin, että jäljellä on enää sulkien ruodit.

Astarothin haisevan hengityksen kuvaaminen tyylikkäästi vaati myös hieman kekseliäisyyttä. En missään nimessä halunnut vain esittää Astarothia hönkimässä tyrmääviä huuuruja jonkun epäonnisen kasvoille, vaan halusin suhtautua piirteeseen arvokkaammin. Vaarallisen etova hengitys yhdistyikin mielessäni nopeasti erilaisiin myrkkyaasuihin ja happoihin. Jos Astarothin hengityksellä olisi esimerkiksi haponkaltaisia, syövyttäviä ominaisuuksia, sitä voisi

kuvata osoittamalla, että se syövyttää myös Astarothin itsensä hengitysteitä.

Lopullisen silauksen Astarothin kasvat saivat ratsun kasvopiirteiden vakiinnuttua. Astarothin poskiliissa on samaa muotokieltä kuin ratsunsa vastaavissa, joskin huomattavasti inhimillisemmässä muodossa.

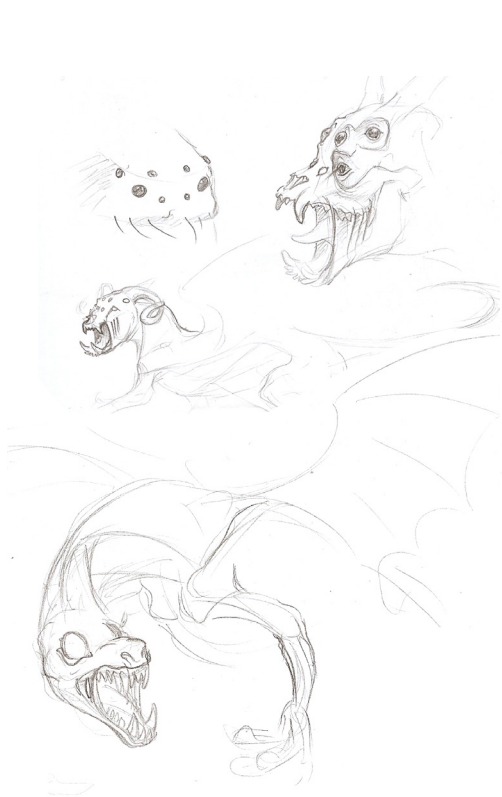
Ratsun ongelmat

Astarothin suunnittelemisessa eniten ongelmia ja päävaivaa aiheutti sen ratsu. Selvittääkseni, millainen on lohikäärmeen *kaltainen* olento, minun täytyi ensin selvittää, mikä on lohikäärme. Helpommin sanottu kuin tehty, sillä lohikäärme voi olla melkein minkäläinen tahansa, eivätkä aikalaislähteet juuri syvenny kuvaamaan sitä suurta käärmettä kummoisemmaksi. 1200-lu-

vun keskivaiheilta peräisin oleva eläinkirja kuvailee lohikäärmettä:

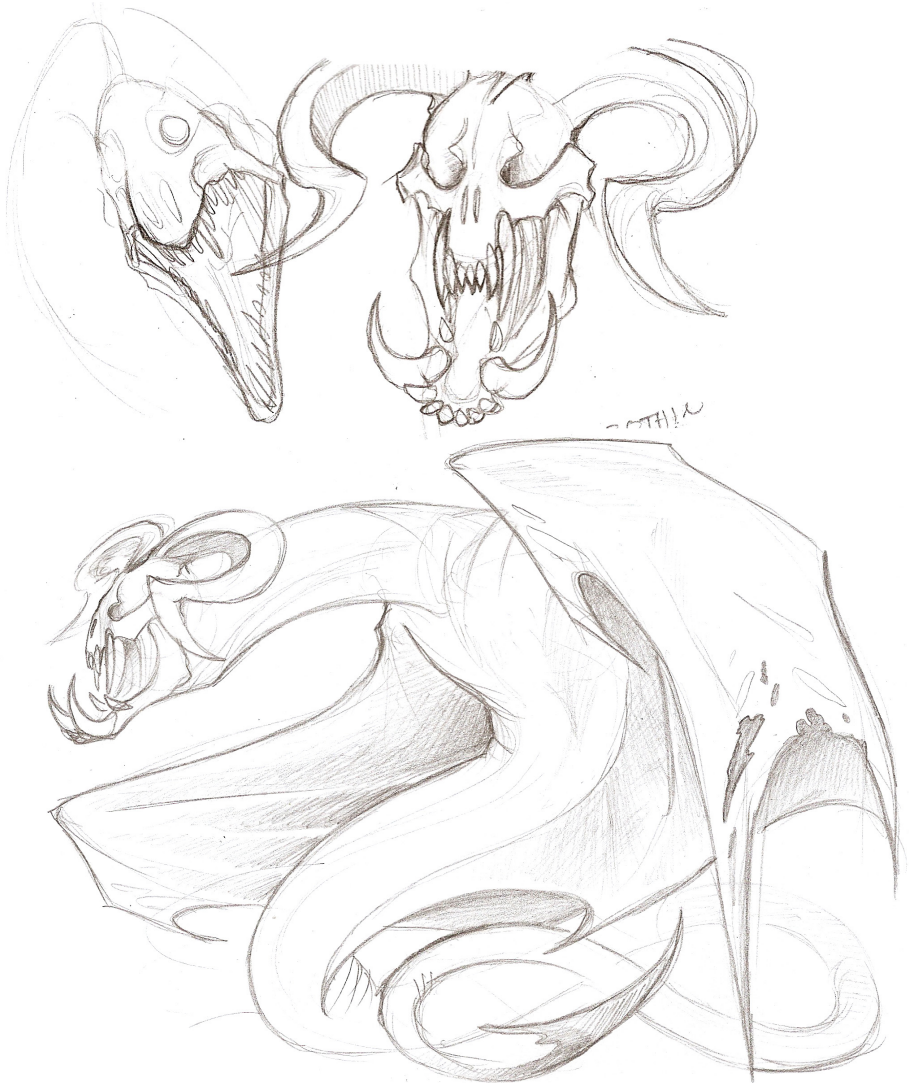
"The dragon is larger than all the rest of the serpents and than all other animals in the world. - - It has a crest, a small mouth and narrow nostrils - - This dragon is like the devil, the fairest of all serpents, - - The dragon has a crest, because the devil is the king of pride --." (Barber 1992: 183.)

Samaisen teoksen mukaan käärme, "serpent", on mikä tahansa käärme, joka pystyy kiertymään mutkalle (Barber 1992: 181). Taiteessa lohikäärme ei kuitenkaan ole tiukasti käärmemäinen, vaan matelija, jolla voi olla kahdesta neljään jalkaa, siivet ja päitäkin niin monta kuin taiteilijaa on sattunut huvittamaan. Kun lohikäärmeen käsitteen sisällä on näin runsaasti variaatiota, oli



■ **Yllä:** yrityksiä päästä eroon liiasta lohikäärmemäisyydestä. Inspiraatiota etsin mm. koirien kalloista, hämähäkeistä ja vanhasta tavasta kuvittaa dinosaurusia. Mikään ei kuitenkaan klikannut.

■ **Yllä/oikealla:** oikea tie löytyy. Kun päästin kokonaan irti eläimellisistä kasvopiirteistä, pääsin lähemmäs haluamaani lopputulosta. Nämäkin vaativat tosin vielä parantelua.



vaikea löytää olento, joka näyttää lohikäärmeeltä, muttei kuitenkaan ole sellainen.

Ensimmäinen versio ratsusta oli melko lailla täsmälleen lohikäärme (ks. Valac s. 47) ja vaikka pidän suunnitelmaa edelleen hyvänä ja tasapainoisena designina, se oli Astarothin tarkoitukseen liian selvästi lohikäärme.

Viedäkseen otuksen kauemmas lohikäärmeestä, päätin kohdistaa muutokset sen päähän. Näin olennolle jäisi lohikäärmeen vartalo, mutta erilaisen pään takia se näyttäisi joltain muulta.

Oikeanlaisen pään löytäminen oli kuitenkin yllättävän vaikeaa. Tässä oli nyt mahdollisuus suunnitella todella hieno, uudenlainen hirviö, ja halusin käyttää sen hyväkseni. Mitkään yritykset eivät kuitenkaan tuottaneet toivottua tulosta ja päätin ryhtyä muokkaamaan koko olentoa pelkän pään sijasta.

Keksin, että voisi olla mielenkiintoista, jos Astaroth ja ratsu jakaisivat samanlaiset kasvopiirteet. Tämän ajatuksen pohjalta suunnittelin ratsulle pään, joka ei ollut lähellekään ihminen, mutta jossa oli ihmismäisiä piirteitä.

Pidin otusta kuitenkin vielä vähän tylsänä. Saamani ulkopuolinen palaute vahvisti tämän, joten päivitin ratsun designin ulkoisella tukirangalla. Aluksi tarkoituksena oli vain hieman ryydittää otuksen ulkonäköä äyriäisiltä lainatulla piikkimäisellä kuorirakenteella, mutta loppujen lopuksi päädyin antamaan sille myös äyriäisen jalat. Ne toivat ratsun ulkomuotoon yllättävyyt-

tä, sillä äyriäisen jalkoja ei ole tottunut näkemään millään kovin suurella olenolla, eikä ainakaan millään lentävällä.

Minulla oli aluksi hienoisia vaikeuksia hahmottaa, miten hirviön pää liittyy kaulaan ilman, että joutuisin muokkaamaan tai pyöristämään sen kasvoja. Viimeisintä luonnosta työstäessäni sain kuitenkin idean, että olento on itse asiassa tyhjä kuorensa alla ja naamion lailla kaulan edessä leijuvien kasvojen läpi näkee kuoren sisälle.

Lopputuloksena oli hirviö, jolla ei ollut enää kovinkaan paljon tekemistä lohikäärmeen kanssa. En kuitenkaan epäile, etteikö 1800-luvun ihminen voisi kuvailla sitä ”lohikäärmeen kaltaiseksi helvetilliseksi hirviöksi”.

Sommitelman etsimistä

Lykkäsin sommitelmaluonnoksen tekemistä Astarothista hyvin pitkälle, aivan luonnostelulle varattujen päivien viime metreille saakka. En yksinkertaisesti saanut päähäni, miten istuttaa Astaroth ratsuineen paperille niin, että kaikki hahmosuunnitelmallisesti tärkeiksi kokemani piirteet pääsisivät näkyville niin, että paperille jäisi vielä tilaa muullekin. Ratsun siivet tuntuivat olevan jatkuvasti tiellä, en keksinyt järkevää tapaa esittää Astarothin kykyjä ja tunnuin olevan jatkuvasti tilanteessa, jossa vain joko Astaroth tai sen ratsu olisi hyvin esillä, mutta molemmat ei-



■ **Ratsun lopullinen muoto.** Tähän versioon olin vihdoinkin ja viimein täysin tyytyväinen.

vät milloinkaan yhtä paljon.

Ajan loppuessa oli kuitenkin pakon edessä keksittävä jotain, ja turhautuneena paiskasin Astarothin ratsuineen nököttämään kukkulan päälle. Näin pääsin leikkimään ratsun äyriäismäisillä jaloilla, kun sain kietoa ne vuorennypylän ympärille. Siivet löysivät miten kuten paikkansa, Astaroth samaten. En kuitenkaan ollut asetelmaan tyytyväinen, sillä Astaroth näytti persoonattomalta, käärme sojotti kummallisesti ei-oikeastaan-minnekään ja demonin ja ratsun mittasuhteet olivat aivan pielessä.

Yllättäen vastaukset näihin ongelmiin löytyivät koko homman lyömisestä läskiksi. Vitsailin kaverini kanssa, miten olisi hienoa, jos kasvoiltaan iljettävä Astaroth luulisi olevansa kuuminta hottia, mitä tästä maailmasta löytyy. Ihastuin ajatukseen siinä määrin, että halusin aivan ehdottomasti asettaa Astarothin poseeraamaan ratsunsa päälle kuin se olisi maailman hekumallisimman naismalli. Se oli kuitenkin helpommin sanottu kuin tehty. Astarothin täytyi edelleen pitää käärmettä kädessään ja olla vuorovaikutuksessa kirjan kanssa. Lisäksi moni naismallien käyttämisestä seksikkäistä poseerauksista perustui mahdollisuuteen istua tasaisella pinnalla tai nojata johonkin. Astarothilla ei ollut näitä ylellisyyksiä tarjolla. Jouduin siis valitettavasti luopumaan ajatuksestani Astarothista seksijumalana, mutta aivan tyhjin käsin en harharetken jälkeen kuitenkaan jäänyt. Astarothin nykyinen asento on aiempien asentokokeilujeni innoittama, mutta viestii seksikkyyden sijaan itsevarmuudesta ja ylimielisyydestä (rento, mutta suoraselkäinen tapa istua, ”nokka pystyssä”)

Symboliikka

Vapaita tieteitä, joihin kuuluvat laskento, musiikki, kielioppi, tähtitiede, geometria, retoriikka ja dialektiikka, kuvaavat Astarothin käden yllä leijuva kirja, taivaan tähtikuviot ja demonin vasemman käden keskusteleva ele. Keskusteleva käsi (4.) kuvaa retoriikkaa ja dialektiikkaa. Kirjassa (3.) yhdistyvät sen eri sivuilla esitetyt musiikki, laskento/geometria ja kielioppi. Tähtikuvio (2.) ja planeetta (1.) osoittavat tähtitiedettä ja keskusteleva käsi retoriikkaa ja dialektiikkaa.

Kirjan musiikkisivu ja taivaan tähdet ja planeetta ovat kaksoismerkityksellisiä ja viittaavat myös epäsuorasti Astarothin kykyyn kertoa enkeleiden lankeemuksesta. Vasemmalla taivaalla sijaitseva planeetta on Venus, jota myös aamutähdeksi, Luciferiksi, on kutsuttu. Luciferin nimi liitetään myös Raamatun tarinaan Babylonian kuninkaan perikadosta.

”Kuinka olet taivaasta pudonnut, sinä kirkas kointähti? Kuinka olet maahan kaatunut, sinä kansain kukistaja?” (Vanha testamentti: Jes. 14:12.)

Samainen tarina voidaan tulkita myös kertomuksena Saatanan lankeemuksesta, mistä johtuen Lucifer ymmärretään usein yhdeksi paholaisen nimistä. Astarothin demoniseen tietämykseen viittaa osaltaan myös tähtikuvio-



■ Luonnoksia Astarothista. Ensimmäisiä hahmotelmia Astarothin ulkomuodosta. Vaihdoin inhimillisestä päänmuodosta lioitellumpaan, koska se oli mielenkiintoisempi ja persoonallisempi.

si valikoitunut Perseus, jonka beetatähti on nimeltään Algol, demonitähti (Kerrod 2002: 77). Tähtikuvion päätähdet on piirretty kirkkauden mukaiseen järjestykseen niin, että alfatahti on suurin, beetatähti toiseksi suurin jne.

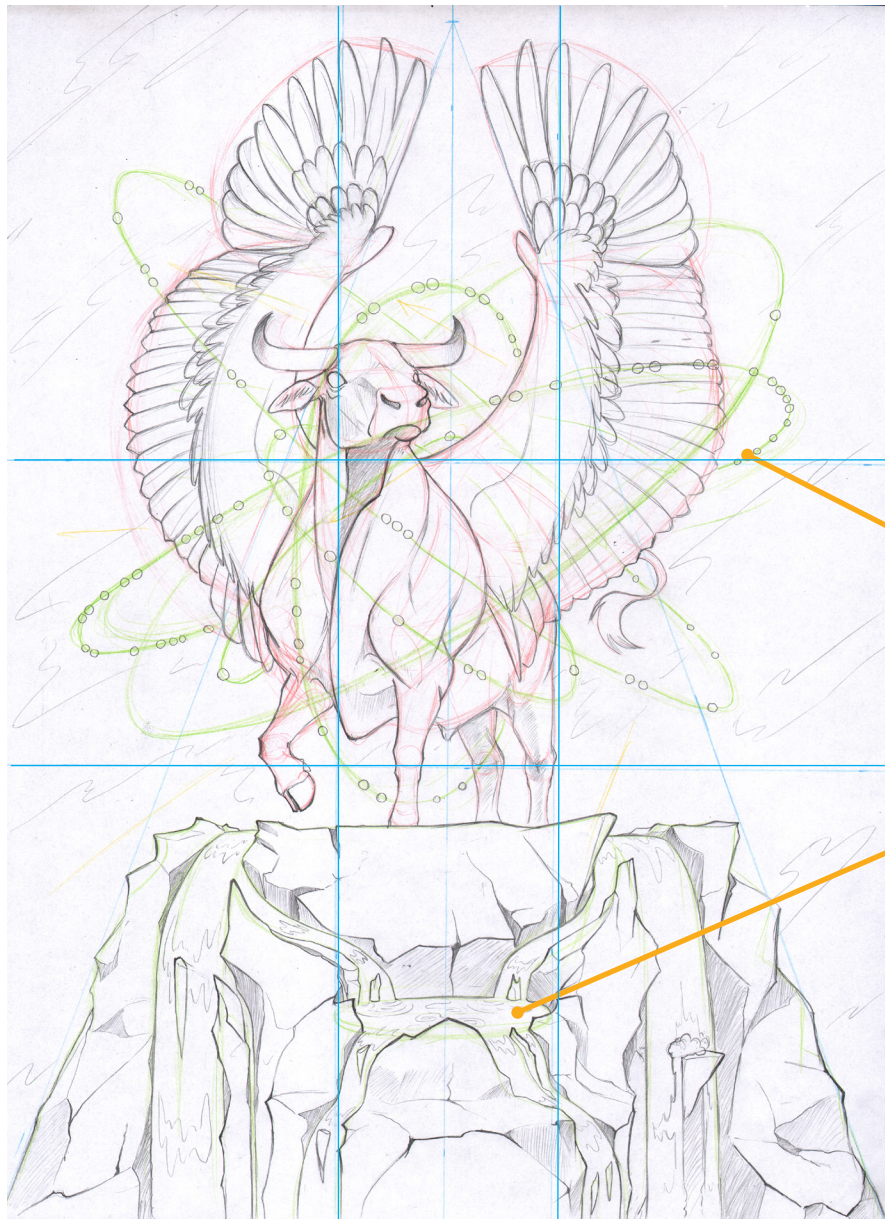
Astarothin kannatteleman kirjan musiikkisivun nuotisto on osa Dies Irae -nimisen katolisen kirkon sielunmessun melodiaa. Dies Irae, vihan päivä, kertoo nimensä mukaisesti tuomiopäivästä, mutta demonin omistamassa kirjassa se voi mielestäni varsin hyvin toimia myös viittauksena demonien tuomiopäivään eli hetkeen, jolloin

ne ajettiin alas Helvettiin. Dies Iraen nuotisto on poimittu englanninkielisen Wikipedian aiheesta kertovasta artikkelista. Lähde ei ehkä ole luotettava, mutta arvioin sen silti riittävän hyväksi tähän tarkoitukseen.

Astarothin kykyyn paljastaa kaikki salaisuudet viittaa ratsun leuasta roikkuva nippu ”luurankoavaimia”. Luurankoavain, skeleton key, tarkoittaa sanakirjan mukaan avainta, joka avaa minkä tahansa lukon, myös metaforisessa mielessä.

HAAGENTI

The Forty-eighth Spirit is Haagenti. He is a President, appearing the Form of a Mighty Bull with Gryphon's Wings. This is at first, but after, at the Command of the Exorcist he putteth on Human Shape. His Office is to make Men wise, and to instruct them in divers things; also to Transmute all Metals into Gold; and to change Wine into Water, and Water into Wine. He governeth 33 Legions of Spirits, and his Seal is this, etc.



1.

2.

liikaa aasialaisen/afrikkalaisen seebun eli ryhähärän suuntaan. En edes aluksi tajunnut tekemääni virhettä, vaan vasta palatessani aiheen pariin seuraavana päivänä ymmärsin, miksi tekemäni luonnokset tuntuivat menevän aivan pieleen, mutta olevan silti kuitenkin ihan härän näköisiä.

Toiseksi ongelmaksi muodostuivat siivet. Massiivisena härkänä Haagentin selkään eivät pienet siivet olisi sopineet. Visuaalisesti ne olisivat ehkä vielä olleet ihan mukiinmenevät, mutta ajatuskin Haagentista lentämässä niillä aiheutti naurunpyrskähdyksiä. Tietysti tähän väliin voisi argumentoida, että Haagentin siivet ovat samaan tapaan koriste kuin enkeleillä ja niillä ei ole tarkoituskaan voida lentää, joten ne voivat olla minkä kokoiset ja malliset tahansa. En henkilökohtaisesti koekaan, että Haagentin tulisi voida lentää siivillään, sillä kyseessä on toden totta henkiolento, joka voinee halutessaan lentää ilman siipiä. Sen tulisi kuitenkin näyttää vaikutavalta, eikä se onnistu, jos ensimmäinen ajatus Haagentin nähdessään on härkälolibri.

Siipien lopullinen ulkomuoto ratkesikin lopulta sommitteluvaiheessa. Alun perin tarkoitukseni oli välttää naurettavat mielikuvat miniatyyrisiivillä eteenpäin päristelevästä härästä tekemällä Haagentin siivistä pienet, mutta muodoltaan niin vahvasti liioitellut, ettei niitä ajattelisi niinkään siipinä vaan koristeina. Inspiraatiota hain heraldiikan visuaalisesta maailmasta.

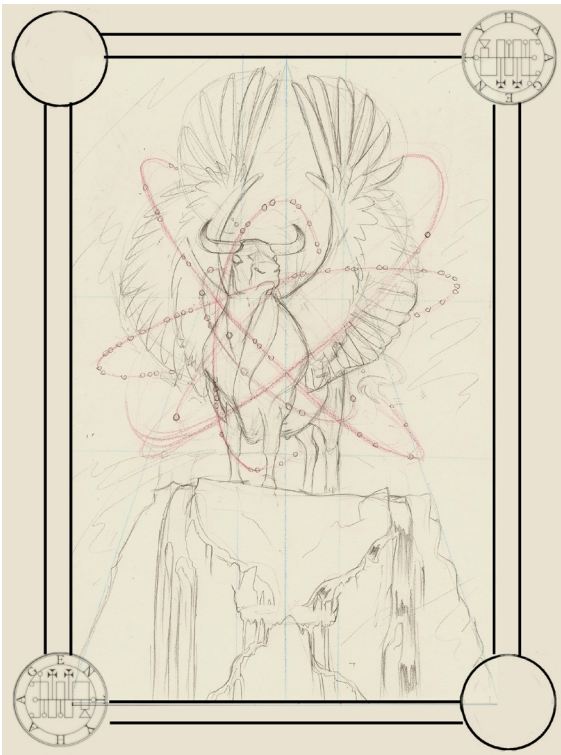
Yksinkertaisesta ulkonäöstään huolimatta Haagenti osoittautui melkoisen haastavaksi piirrettäväksi. Huolimatta siitä, että olin jo aiemmin henkilökohtaisia projekteja työstäessäni joutunut opettelemaan härän piirtämistä, tuotti se minulle edelleen hankaluuksia. Onneksi samaisesta syystä minulta löytyi kuitenkin valmis arsenaali hyviä referenssejä, joihin kuului mm. Schleichin valmistama härkäfiguuri. Schleichin pienoismallit tunnetaan korkealaatuisesta ja luonnonmukaisesta muotoilustaan, joten hankin niitä silloin tällöin referenssiksi eläimistä, joita minulla on vaikeuksia piirtää. Korkeatasoinen ja yksityiskohtainen figuuri on erinomainen apu anatomiaoppaan kuvituksien kolmiulotteisessa hahmottamisessa tilanteessa, jossa ei pääse kiertämään ja tutkimaan oikeaa eläintä lähietäisyydeltä.

Kun vihdoinkin sain riittävän käsityksen härän ruumiinrakenteesta, ongelmaksi muodostui yllättäen Haagentin pitäminen tyypillisenä eurooppalaisena härkänä. Yrittäessäni antaa

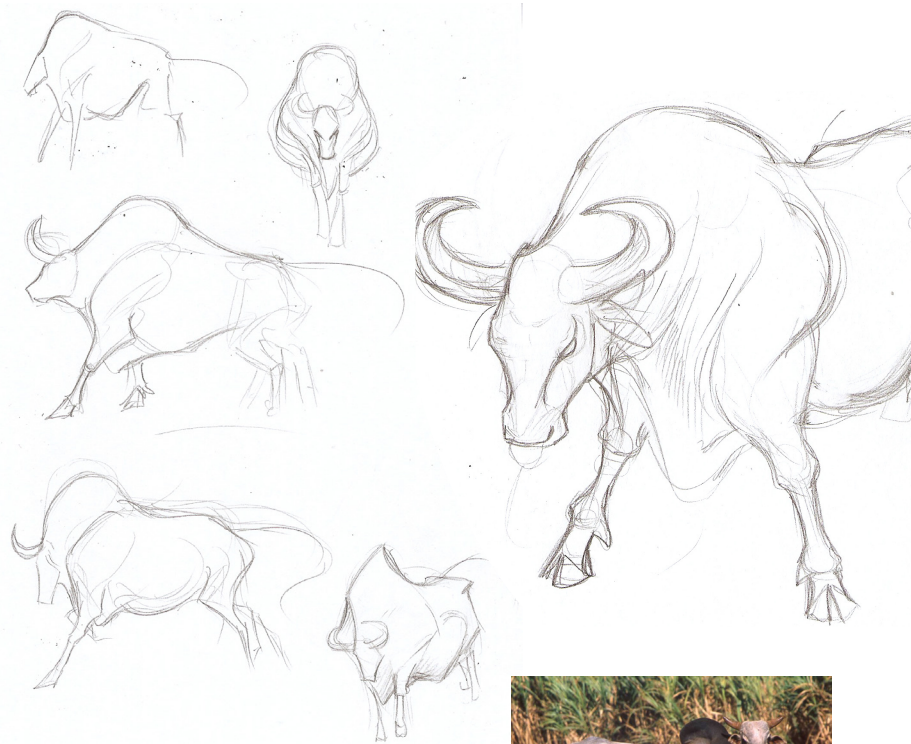


■ Tämän takia Haagenti ei saa pieniä siipiä.

Haagentille runsaita hartioita ja liioitellun voimakasta niskaa, tulin vahingossa vieneeksi sen



■ Pienikokoinen sommitelmaluonnos. Ohjaajan ehdotuksesta muutin Haagentin pitämään toista etujalkaansa koholla, jotta sen asento olisi hieman dynaamisempi ja vähemmän patsasmainen.



■ Seebu hiipii designiin. Yhtä lukuunottamatta, nämä kaikki luonnokset näyttävät aivan liikaa seebulta. Valokuvan lähde: Wikipedia



Heraldiikassa kaikki eläimet ja niiden attributit esitetään yleisinä kuvauksina niin, että esimerkiksi siipiä ei koskaan kuvata tietyn linnun siipinä vaan siipinä yleensä. Tämä oli tietysti ongelmallista, koska kuvauksessa mainitaan selvästi, että Haagentilla on nimenomaan aarnikotkan siivet, joten tietty siipien lajillinen spesifiointi olisi tarpeen.

Heraldiset siivet olivat myös sikäli ongelmalliset, että ne eivät tyyllisesti näyttäneet kuuluvan samaan pakettiin huomattavasti naturalistisemmin kuvatun härän kanssa. En kuitenkaan halunnut tyyllitellä härkää vastaamaan siipiä, sillä se olisi pakottanut kaikki kuvitukset astetta pelkistetympään suuntaan kuin halusin.

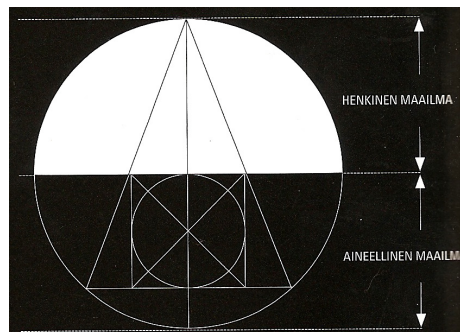
Lopullinen siipien asettelu on heraldisen ja naturalistisemmän kuvaamisen kompromissi. Siivet on piirretty luonnonmukaisesti, mutta niiden koossa ja asennossa on jälkiä heraldiikan puolelle lipsahamisesta.

Symboliikka ja sommittelu

Kykyjensä vuoksi Haagenti sai ystäväpiirissään nopeasti lempinimen ”Alkemistihärkä”, joten myös sommitelma perustuu alkemian viisasten kiven symbolille. Alun perin tarkoitukseni oli sisällyttää symboli täydellisenä sommitelmaan, mutta se olisi ollut lähes mahdotonta, koska pystyformaatti ja ympyrä eivät tulleet erityisen hy-

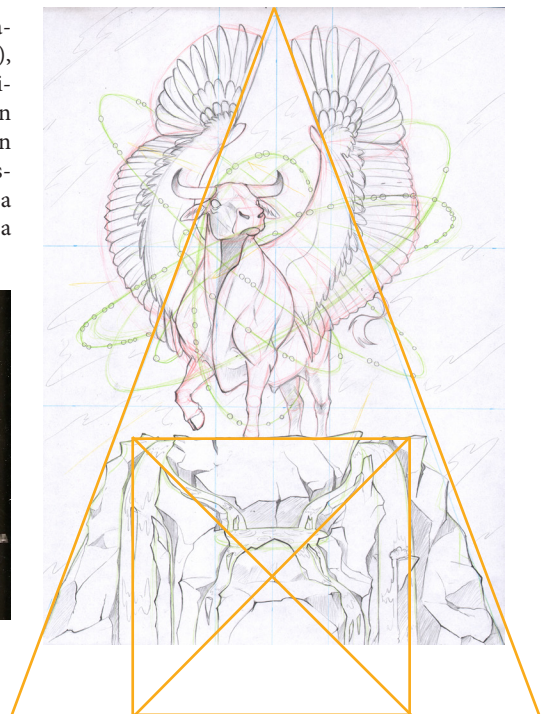
vin juttuun keskenään. Ympyrästä olisi tullut kovin pieni ja sitä myötä myös Haagentista, sillä koin tärkeäksi, että demoni itse on muodostamassa kuviota kykyjensä takia. Lopulliseen sommitelmaan symbolista säästyivät kolmio, neliö ja risti. (ks. kuva oikealla)

Kyky muuttaa metalleja kullaksi ilmenee Haagentin ympärillä pyörivistä elektroneista (1.), jotka muodostavat kulta-atomin. Veden ja viinin muuttaminen ilmenee Haagentin jalkojen juuressa virtaavissa puroissa, joista toinen on vettä ja toinen viiniä. (2.) Purot yhdistyvät keskellä lammikoksi, missä ne vaihtavat olomuotoa ennen kuin jatkavat matkaansa: vesi viiniksi ja viini vedeksi.

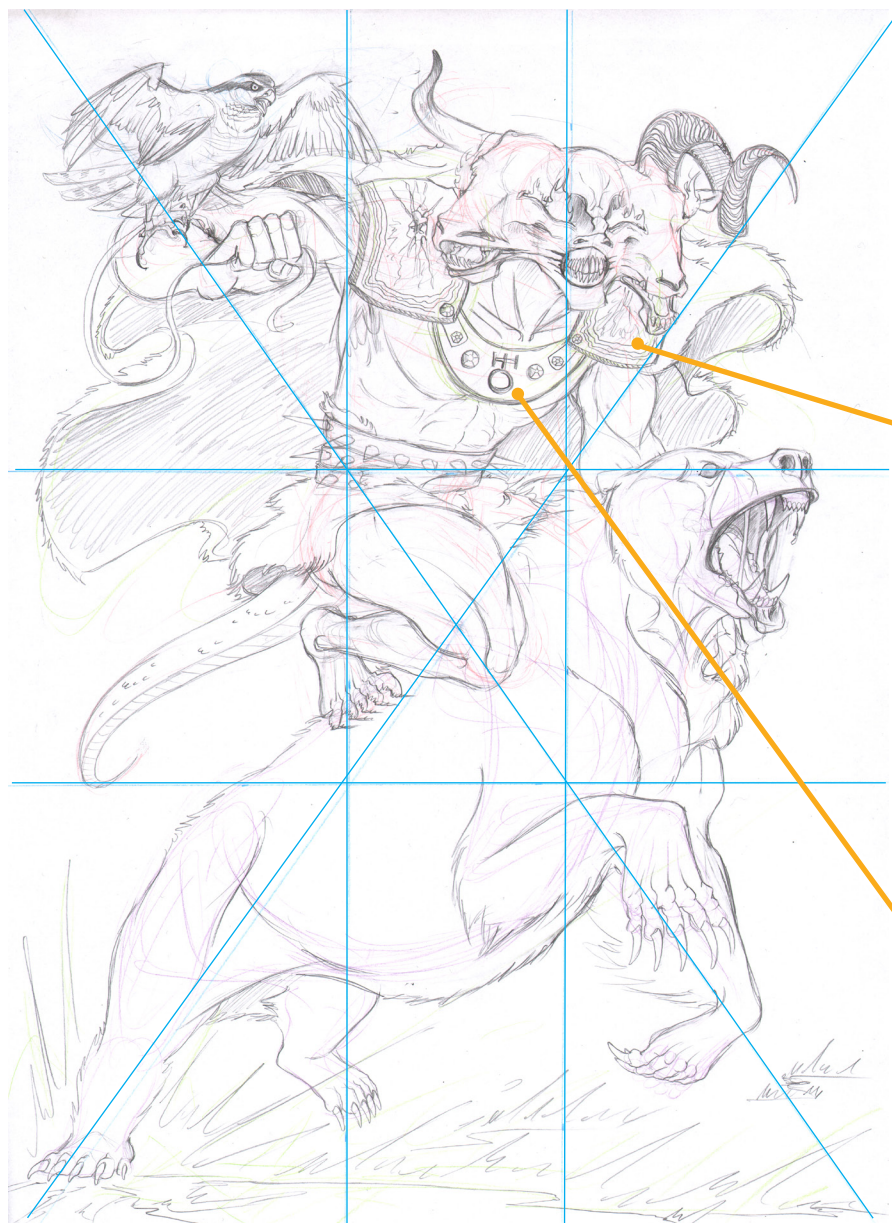


■ Viisasten kiven symboli. Tätä versiota symbolista käytin ohjenuorana Haagentin sommitelmassa.

Lähde: Symbolit & merkit



BALAM



The Fifty-first Spirit is Balam or Balaam. He is a Terrible, Great and Powerful King. He appeareth with three Heads: the first is like that of a Bull, the second is like that of a Man; the third is like that of a Ram. He hath the Tail of a Serpent, and flaming Eyes. He rideth upon a furious Bear, and carrieth a Goshawk upon his fist. He speaketh with a hoarse Voice, giving True Answers of Things Past, Present, and to Come. He maketh Men to go Invisible, and also to be Witty. He governeth 40 Legions of Spirits. His Seal is this, etc.

1.

2.

yhteiskunnasta, halusin Balamia olevan paljon primitiivisempi, jotta sen hurjuus vaikuttaisi arvaamattomalta ja eläimelliseltä. Tätä varten Balamia vaateutuksen ja panssarin tuli näyttää siltä, että ne on voitu valmistaa alkeellisin työvälinein. Yksinkertaisista muodoista koostuva olkapanssari ja eläimen nahasta valmistetut viitta ja lanveaate vastasivat tarpeeseen mainiosti.

Symboliikka ja sommittelu

Vaati melkoisesti pohtimista keksiä, miten esittää Balamia kyky tehdä ihminen näkymättömäksi. Sen olisi tietysti voinut näyttää piirtämällä kuvan, jossa Balam muuttaa manaajan näkymättömäksi, mutta ajatus voiman esittämisestä niin suoraviivaisesti ei suuremmin houkuttellut. Balam on kuitenkin niin näyttävä ilmestys, että tuntui kuin olisin heittänyt kaiken suunnittelutyön hukkaan, jos en kuvituksessa olisi syleillyt demonin ylitsepuusuaavaa hurjuutta ja esittänyt sitä kaikessa raivokkuudessaan.

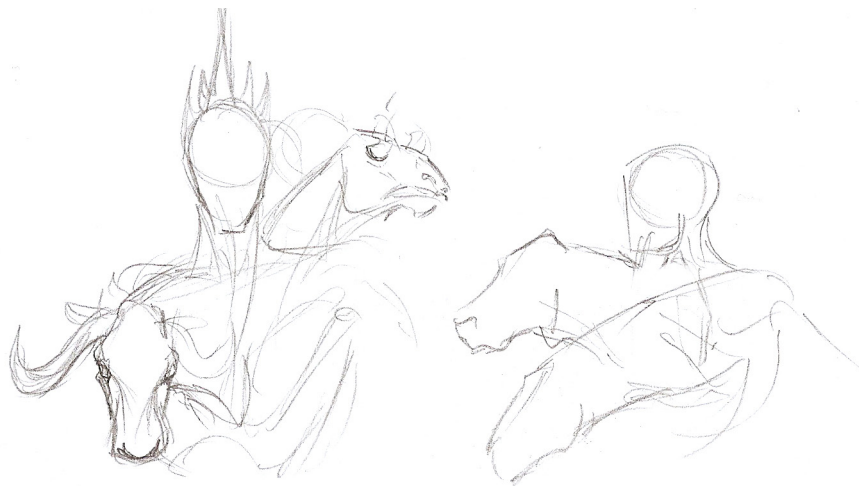
Päätinkin siis keskittyä tällä kertaa demonin ulkonäköön ja vain hienovaraisesti vihjata sen voimiin. Tätä varten tein Balamia hartiapanssarista (1.) akaattia, sillä muinaiskansojen keskuudessa akaatin uskottiin tehneen kantajansa näkymättömäksi (Symbolit & merkit 2009: 42). Kykyä tehdä ihmisistä nokkelia esitin Neptunuksen astrologisella symbolilla (2.), sillä Neptunus liitetään kekseliäisyyteen.

Balam, liekehtiväsilmainen ja kolmipäinen, karhulla ratsastava soturikuningas on jopa demonien standardeilla melkoinen spehtaakki. Balamia kuvaus kuulosti alusta alkaen niin yllätykseltä, etten voinut kuin lähteä leikkiin mukaan ja suunnitella kuningasdemonista sen näköisen, että se syö napalmia aamupalaksi.

Minulla oli alusta alkaen niin vahva mielikuva siitä, millaisen Balamia haluaisin, että sen suunnittelu tuli varsin kivuttomasti. Kolmen pään sijoittaminen samojen hartioiden väliin aiheutti kuitenkin päänvaivaa. Päiden järjestäminen riviin olisi ollut paitsi tavanomaista, myös hankalaa, sillä kahdella päällä kolmesta tulisi olemaan komea sarvipari, jotka tulivat jatkuvasti toistensa tielle tai lävistivät väliin sijoitetun ihmispään.

Ratkaisin ongelman eliminoimalla härältä ja pässiltä toisen sarven liittämällä kaikki päät aivokopistaan yhteen. Tällainen liitos sai päät kuitenkin sojottamaan kunkin eri suuntaan. Korjatakseen tämän yhdistin päät lopulliseen versioon poskista niin, että ihmispää jakaa poskiluunsa ja silmänsä sekä härän että pässin kanssa. Näin kaikki päät osoittavat hallitummin samaan suuntaan eivätkä näytä siltä, että ne lipsahtavat toisistaan irti hetkenä minä hyvänsä.

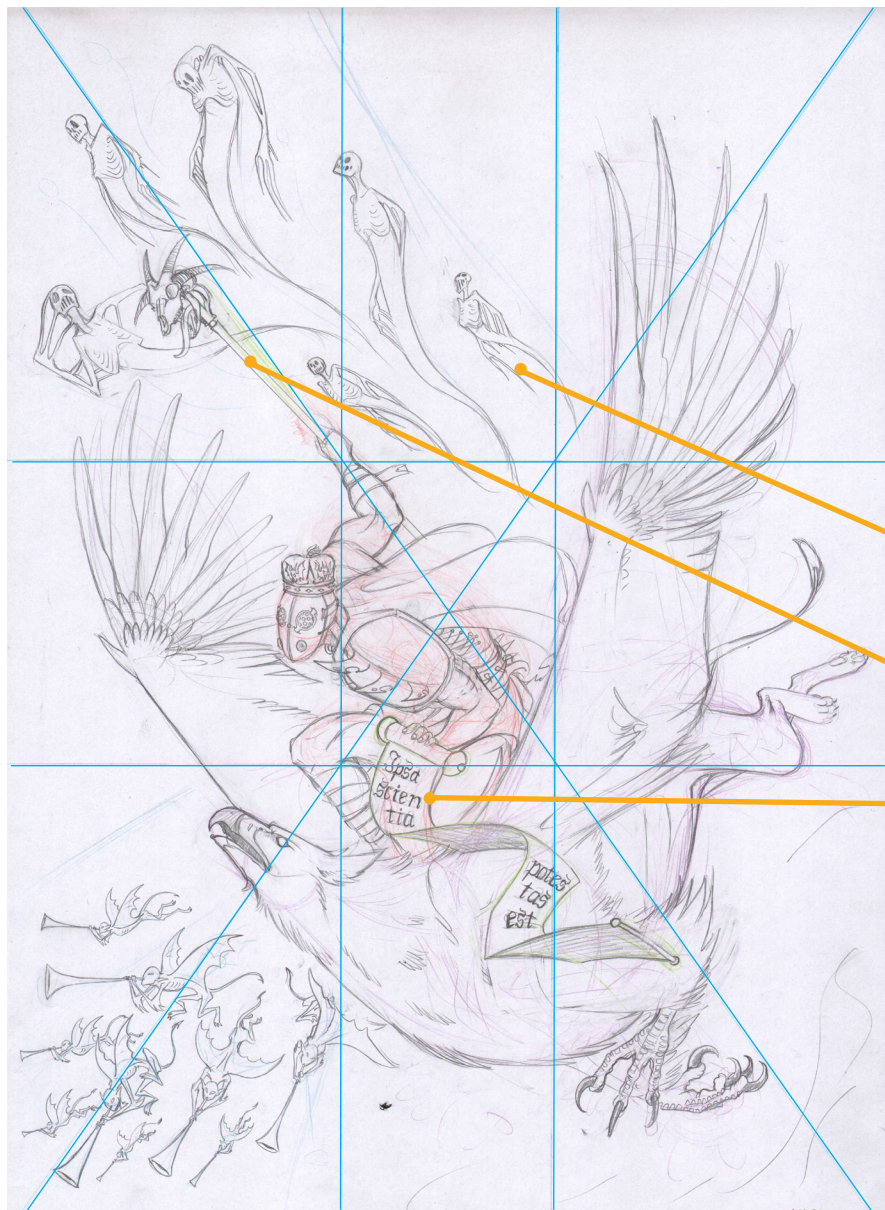
Balam on soturi samoin kuin Murmurkin, joten suunnittelin kummankin demonin saman gladiaattorityylin mukaisesti. Balam on kuitenkin huomattavasti Murmuriä korkearvoisempi, joten sen tulisi soturinakin olla varteenotettavampi. Siinä, missä Murmur on gladiaattori, mikä tuo muistuman sivistyneestä roomalaisesta



■ **Yllä:** Balamin ruumiinrakenteen testaamista. Halusin demonista selvästi yläpainoisen ja hieman gorillamaisen, jotta sen lihaksisuus ja voima korostuisivat.

■ **Oikealla:** Kokeiluja Balamin päiden asemoinnista. Aluksi yritin korostaa hänen ja pässin erilaista kaulan rakennetta, mutta tällaista pääjärjestelmää oli hankala hallita.

Sommitelmaan halusin tuoda mukaan räjähtävää voimaa ja vauhtia. Kuvan liikesuunta mukaillee vasemmasta alakulmasta oikeaan yläkulmaan kulkevaa diagonaalia. Linjaa seuraa etenkin karhun ponnistava takajalka, mikä tuo liikkeeseen ytyä. Vastaavasti karhun takimmainen etujalka noudattelee päinvastaista diagonaalilinjaa. Jotta kaikki eivät näyttäisi vain kaatuvan samaan suuntaan ja sommitelmaan tulisi vähän kontrastiakin, toimii kanahaukka jarruttavana elementtinä, sillä se ei nojaudu samalla tapaa eteenpäin kuin muut ja on levittänyt siipensä.



The Fifty-fourth Spirit is called Murmur, or Murmus, or Murmux. He is a Great Duke, and an Earl; and appeareth in the Form of a Warrior riding upon a Gryphon, with a Ducal Crown upon his Head. There do go before him those his Ministers with great Trumpets sounding. His Office is to teach Philosophy perfectly, and to constrain Souls Deceased to come before the Exorcist to answer those questions which he may wish to put to them, if desired. He was partly of the Order of Thrones, and partly of that of Angels. He now ruleth 30 Legions of Spirits. And his Seal is this, etc.

1.

3.

2.

lestäni edelleen hupsulta, olen hyväksynyt sen ja olen tyytyväinen, etten toteuttanut riisuttua versiota. Näin se ei ole ristiriidassa arvojärjestelmän kanssa, ja yllättäen oman maun ohi tekeminen tuntui elähdyttävältä

Symboliikka ja sommittelu

Oli ilmiselvää, että Murmurin kykyä nostattaa kuolleita olisi helppo kuvata vain esittämällä nämä kuolleiden sielut (1.) Murmurin voimien alaisena. Filosofian sisällyttäminen Murmurin kaltaiseen hurjaan, kuolleita nostattavaan soturiin olikin taas vähän toinen juttu. Filosofialle ei itsessään ole varsinaista symbolia tai tunnusta, jota sen merkinä voisi käyttää, joten jouduin kiertelemään ja kaartelevaan asian kanssa. Alun perin tarkoituksena oli antaa Murmurille kirja, jossa lukisi jotain filosofista latinaksi, mutta kirjalle oli vaikea löytää sopivaa paikkaa. Niinpä vaihdoin kirjan käärröön (2.), jota on helpompi pitää yhdellä kädellä. Käärön teksti ”Ipsa scientia potestas est” on latinankielinen sanonta, joka tarkoittaa ”tieto itsessään on valtaa”. Jälleen keran, teksti itsessään ei puhu filosofiasta, mutta filosofian luonteen huomioon ottaen tiedosta puhuminen ei oikeastaan mene asian vierestä.

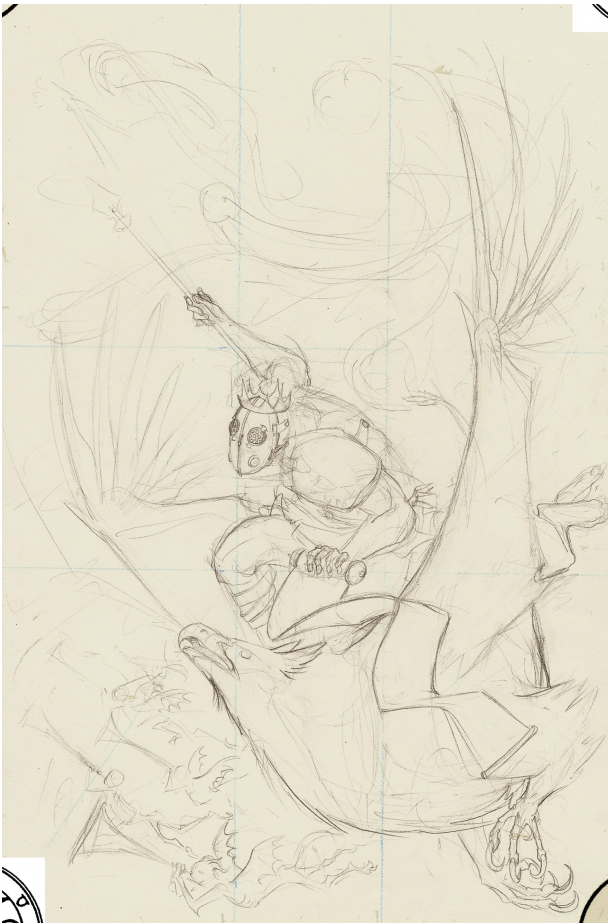
Valtikka (3.) kuvastaa hallitsijan auktoriteettia ja suvereenia valtaa (Symbolit & merkit 2009: 218), joten Murmurin kädessä sillä on kaksoismerkitys. Se viittaa demonin kykyyn opettaa fi-

Murmurin suunnittelussa koin kaikista tärkeimmäksi tehdä selkeän eron soturin ja ritarin välillä, ettei Murmuriä voisi ulkonäkönsä puolesta luulla ritarikategorian edustajaksi. Siinä missä ritarit pukeutuvat kokovartalohaarniskoihin ja metalliin, lainasin Murmurille varusteet Rooman gladiaattoreilta, joiden varustus rajoitui lähinnä metallikypärään ja yksinkertaisiin nahkavarusteisiin. Koska tarkoitukseni ei ollut varustaa Murmuriä autenttiseksi Rooman gladiaattoriksi, vaan lähinnä varmistua siitä, että pystyn visuaalisesti tekemään selvän pesäeron ritarin ja soturin välille, en kokenut tarpeelliseksi paneutua Rooman gladiaattorien pukeutumiseen Google-kuvahakua enempiä. Etsin lähinnä vaikutteita ja ideoita, joita voisin soveltaa omaan käyttötarkoituksiini.

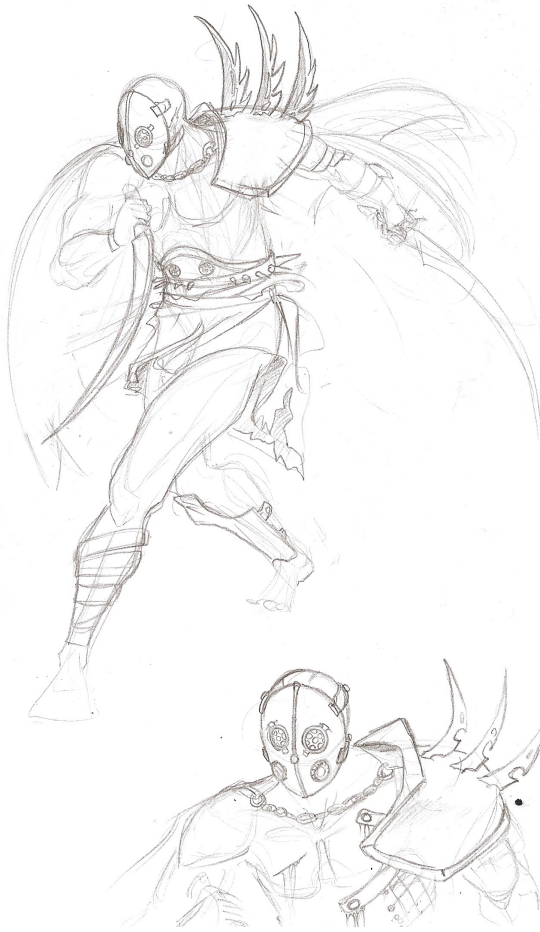
Tärkeimmäksi elementiksi nousi Murmurin kasvonaamari, joka on riisuttu versio rooma-

laisesta gladiaattorikypästä. Naamari tekee demonista kasvottoman ja sen silmikossa on kaasunaamarin kaltaista uhkaavaa estetiikkaa. Koska Murmur kuuluu kahteen kategoriaan, herttua ja jaarli, mutta tätä tehtävää varten asetin sen ainoastaan jaarlikategorian edustajaksi, katsoin perustelluksi piirtää kuvauksessa mainitun herttuakruunun samanlaisena kuin se esiintyy arvoa kuvaavissa piirroksissa.

Taistelin asian kanssa jonkin aikaa, sillä herttuakruunu on kangaspäällisinen mielestäni kaikessa todella naurettavan näköinen yhtään kenenkään päässä, saati sitten demonin, joka pitäisi voida ottaa vakavasti. Tulin kuitenkin siihen tulokseen, että toisenlainen, vähemmän pöljäksi suunniteltu kruunu ei olisi ollut tässä tilanteessa perusteltu ja minun oli vain reippaasti astuttava pois omalta mukavuusalueeltani ja tehdä se, mitä tehdä täytyy. Vaikka kruunu näyttääkin mie-



■ **A4-koon luonnos.** Soittokunta ja kuolleiden henget taistelevat tässä huomiosta Murmurin kanssa. Tässä versiossa Murmurilla ei ole viittaa, mutta isoon luonnokseen se teki paluun.



■ **Ensimmäiset hahmotelmat.** Tässä vaiheessa suunnittelin vielä miekkojen antamista Murmurille, mutta myöhemmin niistä oli luovuttava.

losofiaa täydellisesti, (auktoiteetti opettajana), mutta se osoittaa myös kuolleiden sieluille suunnan ja näin kuvastaa Murmurin valtaa niiden yli.

Sommittelun kannalta rajoittavimmaksi seikaksi nousi, ettei Murmur voisi esiintyä kuvassa yksin, vaan sommittelussa olisi otettava huomioon niin trumpettisoittokunta kuin ylösnostetut kuolleiden sielut. Soittokunta ja sielut eivät kuitenkaan voisi viedä liikaa kuvapinta-alaa, tai esiintyä kuvan etualalla, etteivät ne veisi huomiota pois Murmurista. Oman vaikeutensa sommitteluun toi myös Murmurin siivekäs ratsu. Aarnikotkalla ei onneksi ollut siipipinta-alaa yhtä paljon kuin Valacin ratsulla, mutta kuitenkin tarpeeksi niin, että huolimattomalla sijoittelulla ne veisivät aivan liikaa tilaa.

Jotta trumpettisoittajista ei tulisi liian suurta ja tilaa vievää ryhmää, päätin kohdella niitä samoin kuin vanhassa maalaustaiteessa kohdeltiin puttoja. Pienet, pulskat lapsienkelit on kaikki sijoitettu samaan ryppääseen niin, että ne muodostavat yhden kiinteän elementin sen sijaan, että olisivat levinneet joka puolelle kuin haulikosta ammuttuna. Puttoenkelit antoivat innoituksen myös soittajien ulkonäölle. Kokoa lukuun ottamatta ne ovat toistensa vastakohtat.

Aluksi sijoittelin sielut ja soittajat omiksi ryhmikseen, mutta liikkumaan samaan suuntaan Murmurin kanssa. Sain kuitenkin palautetta, että tämä vei huomiota pois itse Murmurista, ja tilanteen voisi korjata osoittamalla niille toisiin

sa nähden päinvastaisen liikkeen suunat. Niinpä lopullisessa versiossa ryhmä soittajia liikkuu alavasenta kohti, kun taas kuolleet liikkuvat ylävasemmalle. Tämän lisäksi ne ovat selkeästi takaa-alalla, eivätkä sitenkään kilpaile huomiosta Murmurin kanssa.

Aarnikotkan rakentaminen

En ole koskaan pitänyt aarnikotkia erityisen mielenkiintoisina piirtää. Syy siihen lienee, että kotkat ovat minusta visuaalisesti upeita otuksia, mutta leijonat eivät niinkään. Perinteinen aarnikotka taas on ruumiinrakenteeltaan lähes sataprosenttisesti leijona, joten se ei herätä kiinnostustani. Toki maailmasta löytyy useita upeita piirroksia aarnikotkista, mutta en henkilökohtaisesti olisi tarpeeksi kiinnostunut aiheesta piirtääkseni itse sellaisia. Murmur kuitenkin ratsastaa aarnikotkalla, joten otin haasteeksi suunnitella klassisen aarnikotkan, jonka oikeasti haluaisin piirtää.

Aloitin googlettamalla kuvia aarnikotkista saadakseni paremman käsityksen siitä, millaisiksi aarnikotkat tyypillisesti piirretään ja miksi se ei minua innosta. Ensimmäisenä panin merkille aarnikotkien etujalat. Vaikka ne piirretäänkin kotkamaisiksi, niillä on silti neljällä jalalla kulkevat maanisäkkään etujalkojen rakenne. Tietysti se käy järkeen jos haluaa otuksen voivan kävellä, mutta se vähentää olennon kotkamaisuutta ja

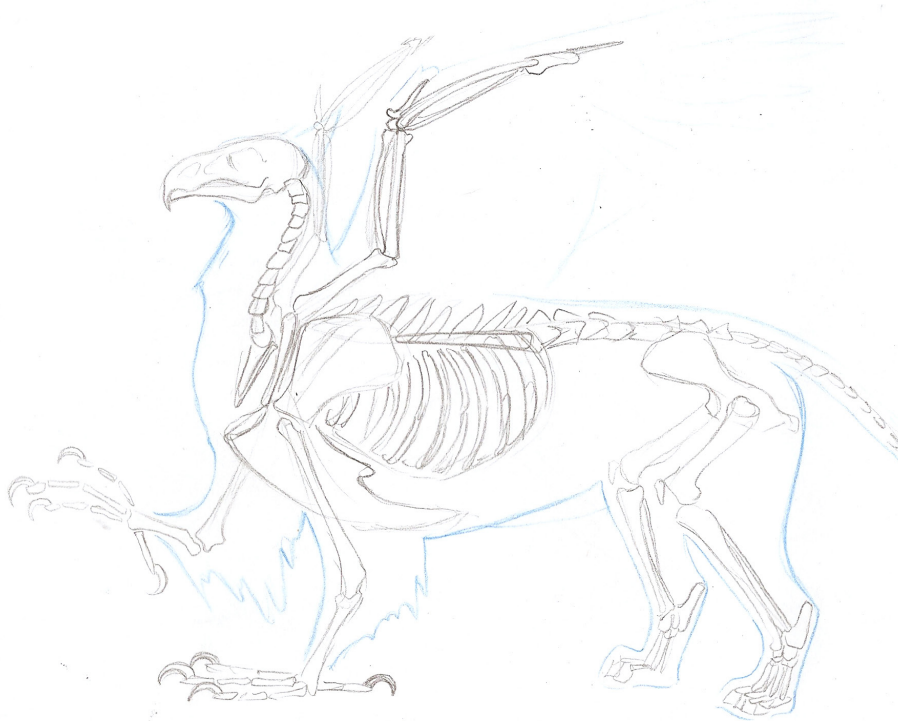
saa sen pahimmassa tapauksessa näyttämään todella törpöltä. Paras esimerkki tilanteesta, jossa mielestäni koko olento on pilattu typerällä etujalkojen suunnittelulla, löytyy elokuvasta Harry Potter ja Azkabanin vanki. Elokuvassa ei tosin esiinny aarnikotka, vaan hippogryfi, mutta ongelma on sama. Otuksen kotkamaisien etujalkojen luusto on murjottu vastaamaan hevosen eturaajoja jopa siinä määrin, että niistä on riittänyt kotkille ominainen, nilkkoihin asti yltävä housumainen sulkapeite. Ainoa todellinen kotkamainen piirre olennossa on enää sen pää ja siivet, vaikka koko etupään pitäisi olla kotkalta. On tietysti pitkälti makuasia, näkeekö tämän ongelmana vai ei, mutta minulle se on ongelma, joka täytyi ratkaista, ennen kuin voisin nauttia aarnikotkan piirtämisestä.

Lähdinkin siitä, että aarnikotkan tulisi olla paljon selkeämmin kotka kuin leijona, mutta

■ **Konseptitaidetta elokuvasta Harry Potter ja Azkabanin vanki.**

Lähde: Harry Potter: Suuri velhouskirja





■ Suuntaa-antava hahmotelma aarnikotkan luustosta. Vertaa etuosaa oikeanpuoleiseen kotkan luurankoon. Kuva otettu Luonnontieteellisessä keskusmuseossa.

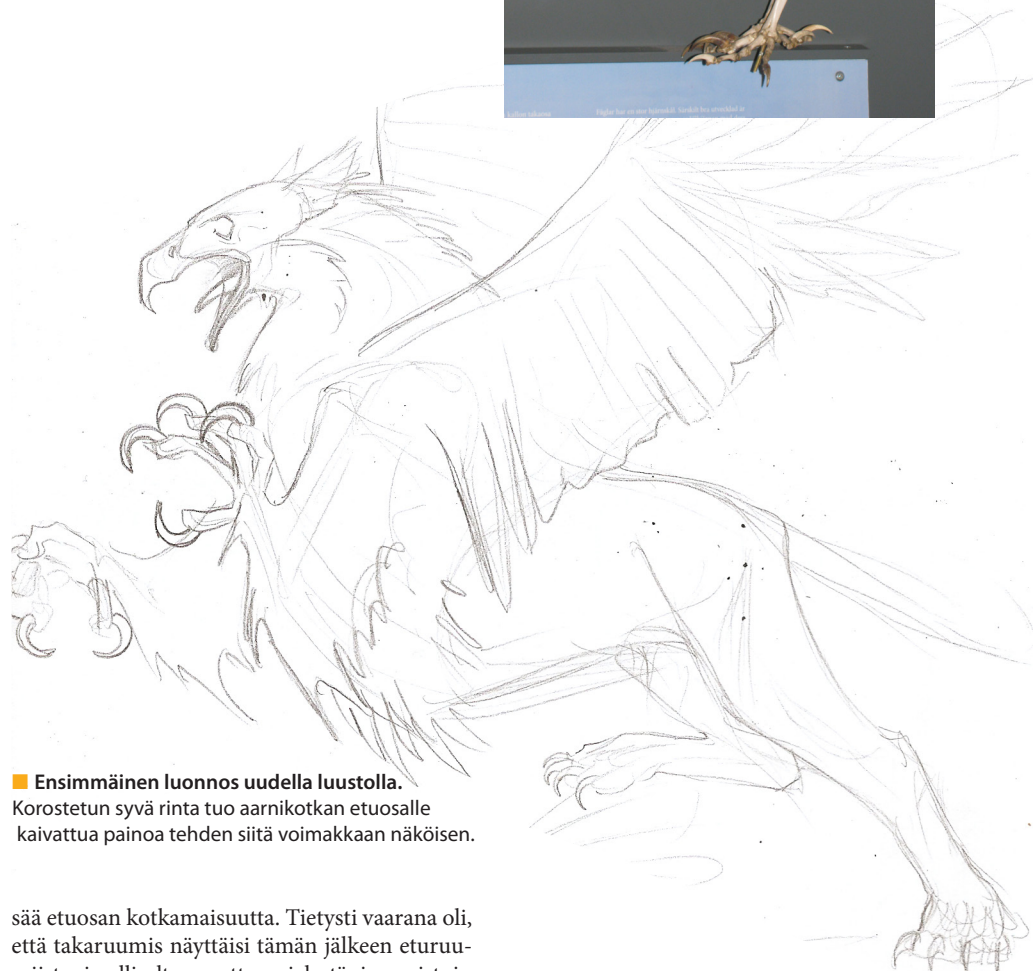


pysyisi kuitenkin uskollisena klassiselle kuvaukselle aarnikotkista. Tämän tein vain muutamalla muutoksella aarnikotkan rakenteeseen.

Ensinnäkin, lisäksi linnuille tyypillisen rintalastan. Sen lisäksi, että se tarjoaa järkevän kiinnittymiskohdan siipien lihaksille, se tuo etuosalle paljon enemmän massaa, mikä tuo hahmoon kontrastia ja tekee siirtymän kotkasta leijonaan visuaalisesti kiinnostavammaksi.

Toisekseen, annoin etujaloille kotkan jalkojen rakenteen sillä poikkeuksella, että minun piti vaihtaa sääriluu lapaluuksi, sillä etupuolella ei luonnollisesti ollut lantiota sääriluulle. Muuten luuston rakenne ja mittasuhteet vastaavat kotkan jalkoja. Tämä ei tietenkään käy paljonkaan järkeen biologian näkökulmasta, sillä tällainen etujalkojen rakenne tekisi kävelemisen melkoisen konstikkaaksi. En kuitenkaan ollut suunnittelemassa elävää olentoa, vaan visuaalisesti mielenkiintoista kuvaelementtiä yhteen kuvitukseen, joten perustin päätökseni puhtaasti ulkonäöllisiin seikkoihin.

Kolmannen ja viimeisen modifikaation tein siipien asettelussa, mikä ei tosin niinkään perustunut aarnikotkan ulkonäköön vaan siihen, että Murmurin pitäisi voida ratsastaa sillä. Suuret siivet ja demoni tulisivat nopeasti toistensa tielle, jos siivet olisivat liian takana, joten työnsin ne reilusti lapaluiden etupuolelle. Bonuksena se tuo lisäpainoa aarnikotkan etupuolelle ja näyttää mielestäni paremmalta, sillä se korostaa vielä li-



■ Ensimmäinen luonnos uudella luustolla. Korostetun syvä rinta tuo aarnikotkan etuosalle kaivattua painoa tehden siitä voimakkaan näköisen.

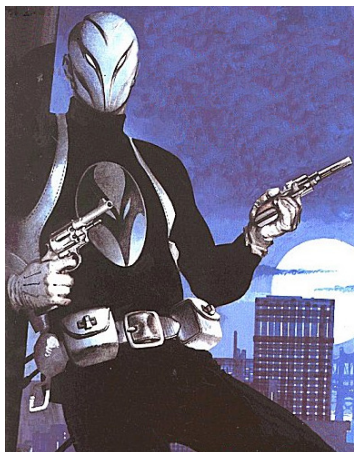
sää etuosan kotkamaisuutta. Tietysti vaarana oli, että takaruumis näyttäisi tämän jälkeen eturuumiista irralliselta, mutta mielestäni onnistuin välttämään tämän sudenkuopan.

The Sixty-third Spirit is Andras. He is a Great Marquis, appearing in the Form of an Angel with a Head like a Black Night Raven, riding upon a strong Black Wolf, and having a Sharp and Bright Sword flourished aloft in his hand. His Office is to sow Discords. If the Exorcist have no care, he will slay both him and his fellows. He governeth 30 Legions of Spirits, and this is his Seal, etc.



Andrasin suunnittelu piti aloittaa pienoisel- la kielikylvyllä selvittääkseni, mikä kumma on "night raven". Merriam-Webster internetsa- nakirja tiesi kuitenkin kertoa sen tarkoittavan lintua, joka ääntelehtii öisin. Lisätutkimukset paljastivat sen tarkoittavan spesifimmin myös yöhaikaraa, jonka latinankielinen nimi Nyctico- rax nycticorax sattumoisin merkitsee yökorppia. Päätin kuitenkin seurata sanan laajempaa mer- kitystä mistä tahansa yöaktiivisesta linnusta, esi- merkiksi pöllöstä.

Alun perin tarkoitukseni oli mallintaa Andra- sin pää huuhkajan mukaan. Tämä puhtaasti sik- si, että huu- kaja on aina ollut suosikki- pöllöni. Tut- kiessani sanan "night raven" merkitystä tu- lin kuitenkin törmänneeki- si samannimi- seen Marvelin supersankariin, jonka naami- oon (tai kasvoi- hin, kuvasta on vaikea sanoa) ihastuin. Viiru- maiset silmät ja



■ Marvelin hahmo Night Raven
Lähde: Wikipedia

sulavat linjat saivat Night Ravenin näyttämään lähes kasvottomalta ja uskomattoman pahaen- teiseltä. Lähempi tarkastelu paljasti naamion/ kasvojen saaneen selvästi inspiraationsa torni- pöllöstä. Päätin siis itsekkin tutkia tornipöllön käyttömahdollisuuksia omaan projektiin.

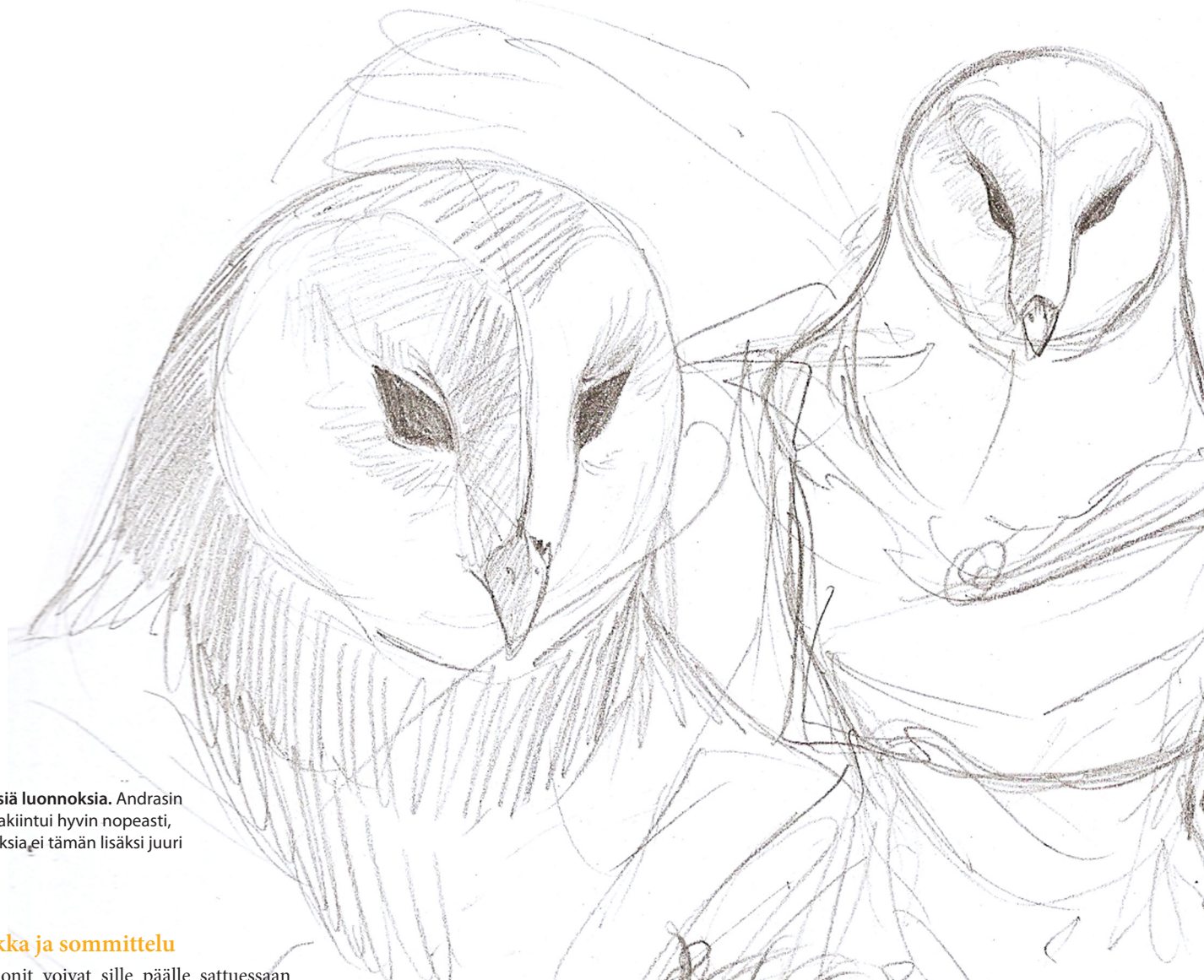
Aiemmin väheksymäni tornipöllö paljastui- kin yllättävän otolliseksi vaihtoehdoksi Andra- sin pääksi. Siinä missä muilla pöllöillä on suuret, tuijottavat silmät, joissa pupilli on selkeästi esillä, tornipöllön silmät ovat luonnostaan viurumaiset ja täysin mustat. Sopivassa valaistuksessa näyt- tää kuin tornipöllöllä ei silmiä olisikaan, vaan silmänaukoista paistaisi silikka tyhjiys. Tämä tuo linnun katseeseen tietynlaista sieluttomuutta, jo- ka sopi jultalle demonilleni mainiosti.

Tornipöllön pehmeä ja linjakas pää sopi Andrasille myös, koska se luo jännittävän kontras- tin demonin luonteen kanssa. Siinä missä muut

demonit erikoistuvat hyvin erikoisiin, monimut- kaisiin ja yleisiin taitoihin, on Andrasin ainoa kyky luoda eripuraa. Varomattoman manaajan seuralaisineen se tappaa epäröimättä. Tornipöl- lön lähes naisellisen pehmeät muodot ja sielut- tomat silmät tuovat hahmoon kylmyyttä, johon mikään muu pöllölaji ei pystyisi.

Vastakohtaksi Andrasin silleille muodoille tein sudesta pörröisen ja takkuisen ja vedin sen kasvoihin kurttuun vastineeksi Andrasin koske- mattomille kasvoille.

Halusin miekan heijastelevan Andrasin hurjaa luontoa, mutta sopivan silti visuaalisesti yhteen demonin kanssa. Miekan pitäisi samaan aikaan olla julma, mutta puhdaslinjainen. Toteutin tä- män tekemällä miekan terästä aaltoilevan, mikä jakaa muotokielen Andrasin kasvojen linjojen kanssa. Juureen lisäsin muutaman koukun tuo- maan julmuutta ja terävyyttä muotoiluun.



■ **Ensimmäisiä luonnoksia.** Andrasin ulkomuoto vakiintui hyvin nopeasti, joten luonnoksia ei tämän lisäksi juuri tullut tehtyä.

Symboliikka ja sommittelu

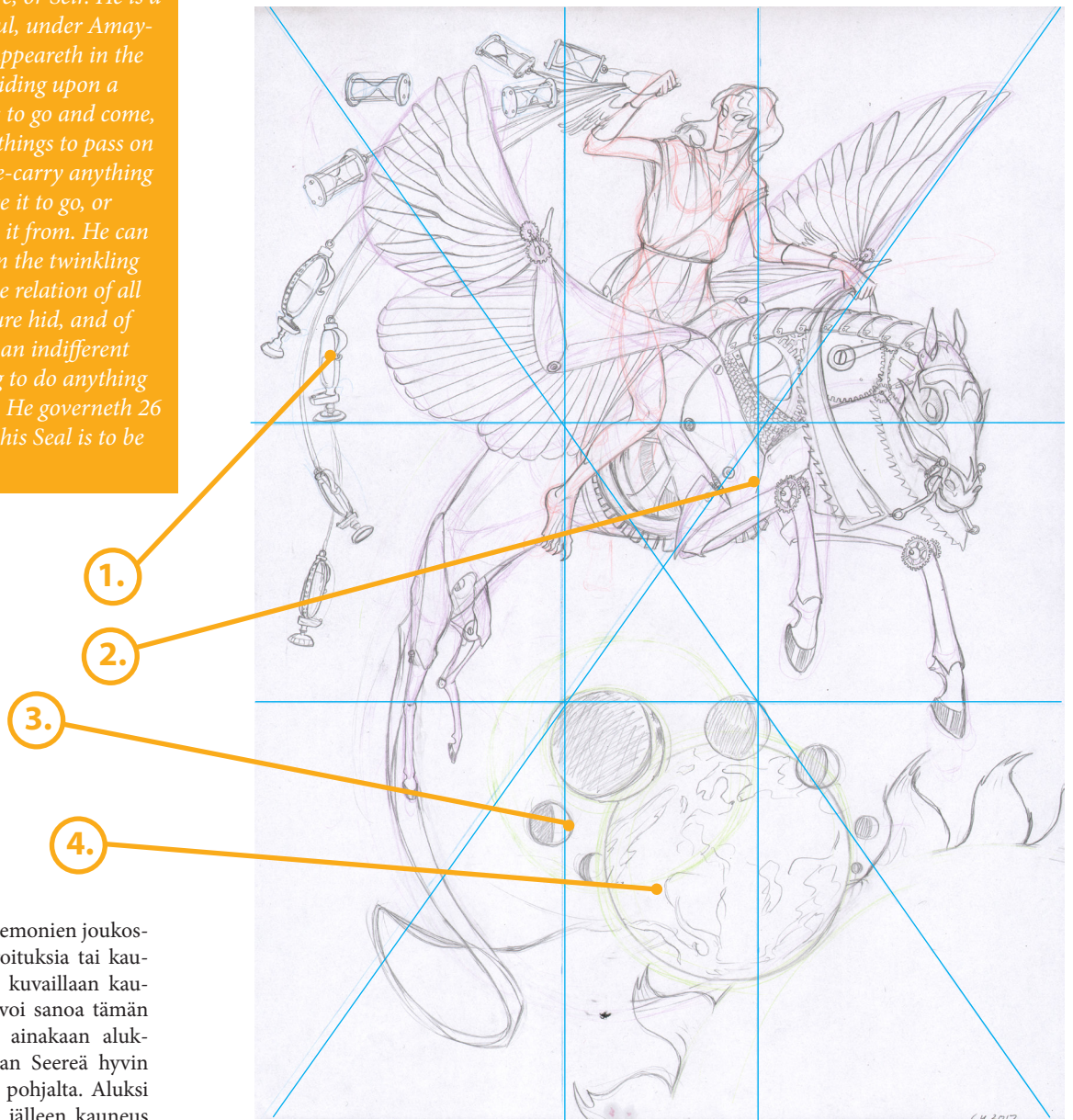
Kaikki demonit voivat sille päälle sattuessaan olla hengenvaarallisia, mutta koska Andrasin kohdalla tästä varoitetaan erikseen, päätin tehdä kuvituksen siltä pohjalta, että se varoittaisi manaajaa demonin vaarallisesta käytöksestä.

Manaajia on kaksi, koska varoitus sisältää huomautuksen siitä, että Andras surmaa niin manaajan kuin tämän seuralaisenkin. Varoituksessa mainitaan myös erikseen, että Andras tappaa, mikäli manaaja ei ole huolellinen. Tästä syystä manaajien asuista puuttuu rinnan päällä pidettävä kuvio Salomonin pentagrammi, sekä kasvojen eteen sijoitettava Salomonin taikakiekko. (Molemmat mainitaan The Goetian myöhemmässä osassa, jossa kerrotaan demonin manaimiseen liittyvistä metodeista.) Jos olen ymmärtänyt oikein, mikä tahansa demoneista voisi tappaa manaajan, mikäli nämä turvatoimet olisi laiminlyöty, mutta koin tämän silti parhaaksi tavaksi osoittaa manaajan leväperäisyyttä ja sen seurauksia.

Varsinaista eripurana symbolia en löytänyt mistään lähdeoteoksesta, joten minun oli pakko heittäytyä luovaksi. Riitaa ja eripuraa voi pitää rauhan vastakohtana, ja rauhan universaali symboli on valkoinen kyyhky (Lempiäinen 2002: 298). Eripuraa aiheuttava Andras siis tuhoaa rauhan, minkä osoituksena demonin susiratsu roikottaa kuollutta kyyhkyä (1.) suussaan.



The Seventieth Spirit is Seere, or Seir. He is a Mighty Prince, and Powerful, under Amaymon, King of the East. He appeareth in the Form of a Beautiful Man, riding upon a Winged Horse. His Office is to go and come, and to bring abundance of things to pass on a sudden, and to carry or re-carry anything whither thou wouldest have it to go, or whence thou wouldest have it from. He can pass over the whole Earth in the twinkling of an Eye. He giveth a True relation of all sorts of Theft, and of Treasure hid, and of many other things. He is of an indifferent Good Nature, and is willing to do anything which the Exorcist desireth. He governeth 26 Legions of Spirits. And this his Seal is to be worn, etc.



Seere on melkoinen poikkeus demonien joukossa. Siihen ei liitetä mitään varoituksia tai kauhistuttavia ylisanoja, vaan sitä kuvaillaan kauniiksi ja hyväluontoiseksi. En voi sanoa tämän kutkuttaneen mielikuvitustani ainakaan aluksi, vaan lähdin suunnittelemaan Seereä hyvin suoraviivaisesti sen kuvauksen pohjalta. Aluksi suurimmat pohdinnat aiheutti jälleen kauneus ja sen kuvaaminen. Seere oli kuitenkin Belialia helpompi tapaus, sillä siinä missä Belial oli kaunis yliluonnollinen olento, on Seere kuvattu kauniiksi mieheksi. Tällainen on huomattavasti helpompi toteuttaa, sillä kaunis mies on käsitteenä arkipäiväisempi. En kuitenkaan tälläkään kertaa kokenut itseäni hyväksi arvioimaan miehistäkään kauneutta, vaan turvauduin pieneen sosiaaliseen tutkimukseen. Tekemällä Google-kuvahaun sanoilla ”beautiful man” ja ”handsome man” ja vertailemalla hakutuloksia, toivoin saavani edes jonkinlaista osviittaa siitä, millaiset miehet tulevat kuvailuksi kauniiksi komean sijaan. Suurimmilta osin hakutulokset koostuivat kuitenkin hyvin samankaltaisista miehistä. Muutamia, pieniä eroja kuitenkin löytyi. ”Beautiful man” -haulla löytyi satunnaisia kuvia miehistä, joilla oli huomattavan naiselliset kasvopiirteet. Handsome -haulla taas löytyi lähinnä

lyhyttukkaisia miehiä, siinä missä beautiful -haku osui useammin pitkätukkaisiin.

Vaikka erot olivatkin vähäisiä, päätin mennä niiden mukana ja osoittaa Seeren kauneuden feminiinisten piirteiden kautta: kapeat, sorjat kasvat, puolipitkät hiukset ja kevyt vartalonrakenne.

Kelloperhehevonen toi omat suunnitteluhaasteensa. Vaikka mallinsinkin hammasrattaat vanhoista, jo 1800-luvulla käytössä olleista taskukellomalleista, ne alkoivat nopeasti näyttämään hyvin moderneilta. Liiankin, verrattuna muihin demoneihin, joiden yhteydessä esiintyy hädintuskin 1800-luvun tekniikkaakaan. Päätin taivota liian modernismin tuomalla ratsuun jotta selvästi vanhanaikaista, kuten vaikkapa pukemalla ratsun keskiaikaisten turnajaisritarien hevosten varusteisiin.

Symboliikka ja sommittelu

Seere saa asiat tapahtumaan hetkessä, missä ja milloin vain ja se pystyy kiertämään Maan silmänräpöksessä. Käytännössä tämä tarkoittaa, ettei ajalla ole Seerelle mitään merkitystä tai että aika on Seeren hallinnassa. Tätä osoittaakseni ympäröin Seeren erilaisilla ajan mittareilla. Käsisään demoni kantaa tiimalaseja ja öljylamp-pukelloja (1.) ja taustalla maapalloa kiertävät kuun eri vaiheet (3.). Maapallo (4.) osoittaa myös Seeren kykyä kiertää planeetan ympäri silmänräpöksessä.

Alkuperäisen suunnitelman mukaan taustalla tuli auringon ja kuden sijaan olla kevyesti pelkistetty versio Prahan astronomisesta kellosta, mutta pelkäsinkin monimutkaisen kellon vievän taustalla liialti huomiota Seerestä ja saavan ku-



■ **Kuvasarja: Työskentelyn vaiheet.** Kuvan eri elementit on tehty eri väreillä, jotta ne eivät sekottuisi toisiinsa siinäkin tapauksessa, kun ne menevät toistensa päälle. Yksityiskohtat rakennetaan hyvin simppeleiden perusmuotojen päälle.

van näyttämään täydeltä ja sekavalta. Aurinko ja kuu olivat paitsi yksinkertaisempi vaihtoehto, ne kuvastivat myös kelloista poikkeavaa ajan mittausta, minkä katsoin olevan vain hyväksi.

Seeren ratsun (2.) suunnittelin hyvin voimalliseksi ajan symboliksi. Hevonen itsessään on nopeuden vertauskuva (Symbolit & merkit 2009: 54) ja tässä se koostuu puoliksi kellopelin rataista, mikä viittaa vanhanaikaiseen taskukeltoon. Näin Seere ikään kuin ratsastaa ajalla ja siten hallitsee sitä.

Sommitelman perustana on kuvaus Seeren kyvystä kiertää maapallo silmänräpäyksessä. Ensimmäisessä luonnoksessa tämä on selkeämmin näkyvillä, sillä Seere on lähempänä maapalloa ja ratsun jalat kiertyvät sen ympärille. Pidin kuitenkin ratsun asentoa tylsänä, eikä siinä ollut tarpeeksi vauhdikkuutta ja syöksymisen tunnet-

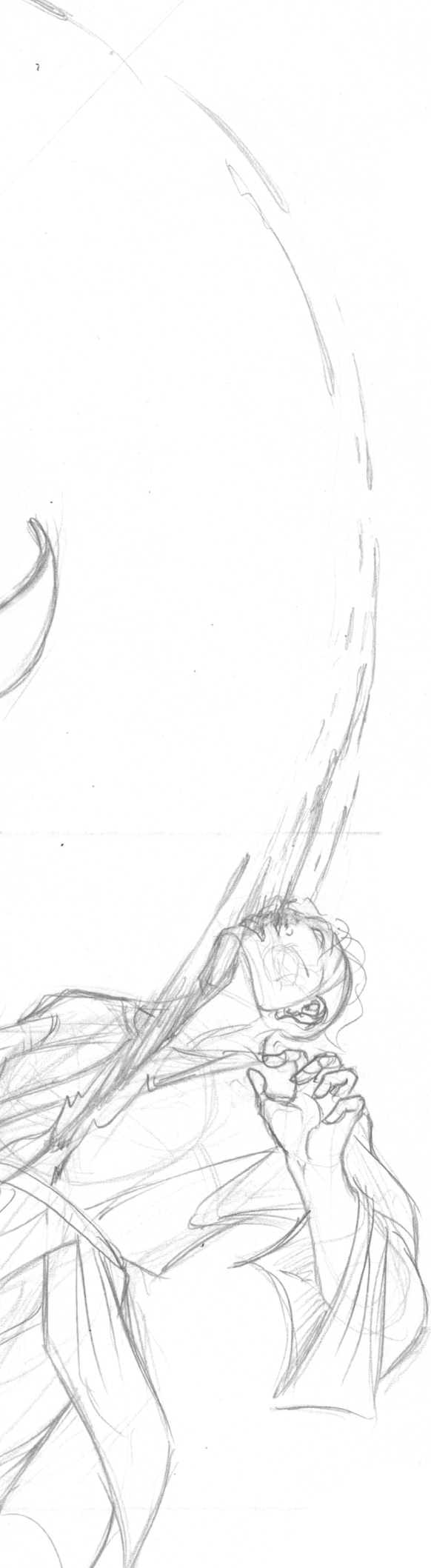
ta. Muutinkin asentoa niin, ettei Seere enää halua maapalloa, vaan on pikemminkin jo kiertänyt sen ja syöksyy avaruuden halki. Ratsun pitkä häntä toimii vauhtiviivojen kaltaisena ratsun liikeradan osoittimena.

■ **A4-koon luonnos.** Ratsun ja taustan elementtien sijoittelu muuttuivat paljon isossa luonnoksessa. Myös ratsun design täsmentyi vasta lopulliseen versioon.





ARVIOINTI



Tuote

Kuvitukset vastaavat niille asettamiani tavoitteita suurimmilta osin. Demonit ovat kaikissa kuvissa hyvin esillä ja ne erottuvat taustasta ja muista elementeistä. Onnistuin mielestäni myös saamaan kuvituksiin tarpeeksi yhteneväisiä piirteitä niin, että ne tuntuvat kaikki kuuluvan samaan sarjaan. Ipos ja Shax poikkeavat tosin joukosta hieman, sillä niihin on käytetty muita runsaammin puolikuivan siveltimen tekniikkaa. Kaikissa töissä on kuitenkin käytetty samaa tekniikkaa soveliaissa paikoissa, kysymys lieneekin siinä, kuinka paljon tekniikkaa voi yhdessä työssä käyttää ilman, että se rikkoo sarjan. Henkilökohtaisesti en kuitenkaan näe Iposia ja Shaxia kovin suurena ongelmana.

Toinen ongelma yhtenevyyden suhteen voi tulla tavasta käsitellä valonlähteitä. Toisissa kuvissa valo on selvästi läsnä, mutta toisissa taas vähemmän tai ainakaan valonlähteet eivät ole konkreettisia. Toisaalta kaikki kuvat noudattavat samaa logiikkaa siinä, mitkä asiat tulkitaan valonlähteiksi ja mitä ei. (Salamat ja tuli eivät ole suoranaista valonlähteitä samalla tavalla kuin aurinko.)

Näitäkin kohtia pohtiessa on tosin syytä pitää mielessä, että kuvasarja on täydellinen vasta, kun kaikki kolmetoista kuvitusta ovat valmiita, joten valaistukseen liittyvä epäyhtenäisyys on vielä mahdollista tasoittaa. Tällä hetkellä kuvien valaistus on vähän joko-tai -valo on tai ei, joten sarja voisi kaivata mukaan töitä, jossa valaistus olisi näiden kahden välimaastosta. Ne yhdistäisivät kaksi ääripäätä toisiinsa. Yritin tätä Furfurin kohdalla, mutta en mielestäni onnistunut riittävän hyvin.

Mitä tulee demonien hahmosuunnittelun mielenkiintoisuuteen, koen onnistuneeni puoliksi. Hahmoissa on kontrastia ja tein niiden suunnittelussa valintoja, jotka korostavat niiden ominaisuuksia. Jokaisessa hahmossa olisi kuitenkin vielä runsaasti tilaa viedä designia pidemmälle ja todella korostaa niiden ominaispiirteitä. Esim Furas voisi mahdollisesti olla vieläkin luisevampi ja olkapanssari voisi olla isompi, ja Furfurin sarvilla voisi kenties tehdä jotain hyvinkin jännittävää nyt, kun ne ovat ruusuköynnöstä. Tämä olisi kuitenkin vaatinut enemmän aikaa hahmojen suunnitteluun kuin mitä minulla oli käytettävissäni. Nyt suunnittelin maksimissaan kaksi hahmoa päivässä, mutta jos olisin esimerkiksi voinut käyttää viikosta kahteen yhdelle hahmolle, olisin todennäköisesti päässyt niiden kanssa pidemmälle.

Prosessi

Opinnäytetyöprosessia näin jälkikäteen tarkastellessa ensimmäisenä mieleen tulee hienoinen epäonnistumiseni työskentelyn aikataulutuksessa. Olin suunnitellut aikataulun sen perusteella, että olisin kyennyt aloittamaan työskentelyn

syksyn 2011 lopulla. Suoritin kuitenkin samaan aikaan työharjoittelun, mikä piti minut niin työteliäänä aina joulun asti, että ehdin häidin tuskin aloittaa projektia koko syksyn aikana. Tämä aiheutti sen, että jouduin aikataulutamaan väväni äärimmäisen tiukasti.

Keskeinen ongelma aikataulun hallinnassa oli myös kykyjeni yliarviointi. Arvioin eri työvaiheisiin tarvitsemäni ajan pelkästään sen perusteella kuinka kauan minulla menisi eri osa-alueiden toteuttamiseen. (Esim. montako tuntia yhden luonnoksen piirtämiseen menee.) Huomasin kuitenkin varsin pian, etten kyennytään pitämään usean päivän intensiivipäiviä, jolloin työskentelin kymmenen tuntia putkeen miinus tunnin ruokatauko, niin kuin olin aluksi kuvitellut. Tarvitsin löysempiä päiviä välissä, että sain ajatukseni kokoon ja pystyin taas jatkamaan työskentelyä päämäärätietoisesti. Voisikin sanoa, että opin projektin aikana paitsi hallitsemaan ajankäyttöäni, myös myöntämään voimavarojeni rajallisuuden ja laskemaan palautumis- ja rentoutumishetket aikatauluun mukaan.

Opin myös, että toimiva tapa lähteä töstä-mään isoa, moniosaista projektia on jakaa se pienempiin, helposti lähestyttäviin osa-alueisiin, ja sitten pitää edistymisestä kirjaa. En itse aluksi pitänyt minkäänlaista kirjaa edistymisestääni, mutta kun useampi demoni alkoi olla eri tuotannon vaiheessa, en enää pystynyt ulkomuistista sanomaan, kuka oli missäkin vaiheessa. Tässä vaiheessa teinkin luonnoskirjani kanteen taulukon, jossa oli jokainen demoni ja vaadittavat työvaiheet. Merkkasin taulukkoon rastin aina, kun työvaihe oli selätetty. Näin saatoin nopeasti tarkistaa, missä vaiheessa projekti oli, eikä minun tarvinnut jatkuvasti pitää mielessä, mikä oli missäkin vaiheessa. Edistyminen tuntui myös huomattavasti konkreettisemmalta, kun sitä pystyi tarkastelemaan taulukosta.

Yleisen projektinhallinnan lisäksi opin myös runsaasti piirtämiseen liittyviä seikkoja ulkopuoliselta ohjaajaltani. Hän ei arastellut osoittaa tekemiäni virheitä, mutta antoi myös runsaasti ehdotuksia niiden korjaamiseen. Tärkeimmäksi oppimakseni asiaksi nousee hahmon ja sen elementtien käsittely sommitelmassa. Alkupäässä monissa tekemissäni sommitelmissa oli paljon eri elementtejä, jotka menivät päällekkäin tai hyvin lähelle toisiaan. Ohjaajani huomautti, että tämä tekee kuvasta sotkuisen ja epäselvän. Otin ohjeesta vaarin ja loppupuolen sommitelmista ohjaajalla oli aina vähemmän ja vähemmän kritisoitavaa, mitä pidän selkeänä merkinä siitä, että opin jotain.

Kaiken kaikkiaan, vaikka projekti menikin loppussa raivoisaksi taisteluksi aikaa vastaan, oli se hyvin antoisa kokemus.

LÄHTEET

KIRJAT

- Bancroft, Tom. 2006. Creating characters with personality. New York: Nielsen Business Media.
- Barber, Richard. 1992. Bestiary. Woodbridge: The Boydell Press.
- Crowley, Aleister (toim.) 1995. The Goetia - The Lesser Key of Solomon the King, Lemegeton, Book 1, Clavicula Salomonis Regis. San Fransisco: Red Wheel/Weiser.
- Kerrod, Robin. 2002. Tarunhohtoinen tähtitaivas. Karisto Oy.
- Lempiäinen, Pentti. 2002. Kuvien kieli - vertauskuvat uskossa ja elämässä. Helsinki: WSOY.
- Martin, Kathleen & Ronnberg, Ami. (toim.) 2010. The Book of Symbols. Köln: Taschen.
- Symbolit & merkit - Alkuperä ja merkitys. 2009. Gummerus.

LEHTIARTIKKELIT

- Thon, Jan Ingar & Poulsen, Morten Kjerside. 2011. Rankaisijoista suojelijoiksi. Tieteen kuvalehti Historia 18/2011. 48-51.

INTERNET-LÄHTEET

- Oceana. 2012. Marine Wildlife Encyclopedia - Stoplight Loosejaw. Oceana. 16.4.2012. <http://oceana.org/en/explore/marine-wildlife/stoplight-loosejaw>
- Ritarikunnat.fi. 2012. Yleistä kunniamerkeistä. Suomen Valkoisen Ruusun ritarikunta. 8.4.2012. <http://www.ritarikunnat.fi/kunniamerkit/index.html>

KUVALÄHTEET

- British Museum. 2012. Collection database - The Seven Liberal Arts. British Museum. 17.4. http://www.britishmuseum.org/research/search_the_collection_database/search_object_image.aspx
- Hayao Miyazaki. 1997. Prinsessa Mononoke (Mononoke hime). Elokuva
- Natural History Museum. 2012. Malacosteus niger - Distribution and conservation. The Natural History Museum. 17.4.2012. <http://www.nhm.ac.uk/nature-online/species-of-the-day/evolution/malacosteus-niger/distribution-conservation/index.html>
- Sibley, Brian. 2011. Harry Potter: Suuri Velhouskirja. Helsinki: Readme.fi.
- Watterson, Bill. 1995. Lassi ja Leevi 10-vuotisjuhlakirja, juhlakirja 4. Tampere: Kustannus Oy Semic.
- WoWWiki. 2012. Race Ideas. Wikia Video Games. 17.4. http://www.wowwiki.com/Race_ideas
- WoWWiki. 2012. Garrosh Hellscream. Wikia Video Games. 17.4. http://www.wowwiki.com/Garrosh_Hellscream

KIRJALLISUUTTA

- Bosing, Walter. 1989. Hieronymus Bosch. Helsinki: Aachen.
- Davidson, George. 2008. The Drawings of Gustave Doré. London: Arcturus Publishing Limited.
- Fehér, György & Szunyoghy, András. 2006. Anatomian piirustusopas - ihminen, eläin, vertaileva anatomia. Köneman.
- Hogarth, Burne. 1981. Dynamic Light and Shade. New York: Watson-Guption Publications.
- Merriam Webster's Compact Visual Dictionary. 2008. Montreal: Merriam-Webster Inc.

