



**GROTESKI KUVITUS
MUSIIKKITAPAHTUMAN
MARKKINOINTIMATERIAALINA**

Petra Oravakangas

GROTESKI KUVITUS MUSIIKITAPAHTUMAN MARKKINOINTIMATERIAALINA

Petra Oravakangas

Opinnäytetyö

48 sivua

LAB-ammattikorkeakoulu • Muotoiluinstituutti

Medianomi (AMK)

Visuaalinen viestintä • Graafinen suunnittelu

Kevät 2022

Tiivistelmä

Opinnäytetyön aiheena oli kuvituksen suunnittelu Kohina Fest 2022 -musiikkitapahtumalle. Työ tehtiin toimeksiantona Kohina Recordsille, joka on lahtelainen pienlevy-yhtiö ja tapahtumatuottaja. Tavoitteena oli luoda tapahtuman markkinointikäyttöön groteski, huomiota herättävä kuvitus, joka saa kohdeyleisön kiinnostumaan tapahtumasta.

Taustoitussosioissa tutustutaan groteskin historiaan ja ominaisuuksiin, sekä metallimusiikin tapahtuma-, kiertue- ja festivaalijulisteiden visuaalisiin konventioihin. Tavoite oli ymmärtää, mikä tekee groteskista vaikuttavan, tunteita herättävän ja mielenkiintoisen kuvan, ja miksi se sopii metallimusiikin visuaaliseksi pariksi.

Prosessiosuudessa toteutettiin taustatutkimuksen pohjalta yksi öljyvärimaalaus, jossa tekninen ja taiteellinen haaste oli peilattavan kuvituksen luominen. Kuvituksen vaikuttavuus syntyi metamorfoosin ja ruumiillisuuden teemojen kautta. Valmiista maalauksesta muokattiin lopuksi digitaalisesti kolme eri kuvitusta.

Avainsanat: peilattava kuvitus, groteski, metallimusiikin visualisointi

Abstract

The topic of this thesis was to create a grotesque illustration design for Kohina Fest 2022. The illustration was commissioned by Kohina Records, a small record company and event producer from Lahti, Finland. The aim was to create a grotesque, interesting and eye-catching illustration to be used in the event's visual marketing.

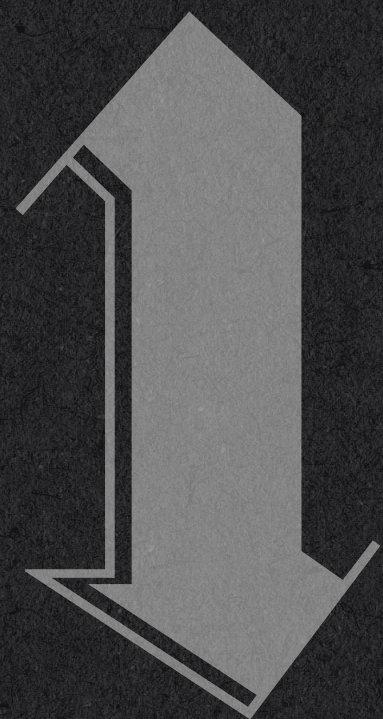
The written part of this thesis explores the history and attributes of the grotesque and the visual conventions of concert-, tour- and festival posters in heavy metal music. The aim was to understand what makes the grotesque effective, emotive and interesting, and why it goes hand-in-hand with heavy metal music.

The process part of the thesis focuses on the technical and artistic challenge of creating a mirrored illustration with the chosen medium, oil paints. The main themes of the painting are metamorphosis and bodily decadence. The finished painting was digitally edited and then turned into three different illustrations.

Key words: mirrored illustration, grotesque, visualising heavy metal music

Sisällys

Tiivistelmä	
Abstract	
1 Johdanto	5
2 Groteski	7
2.1 Ominaisuudet	8
2.1.1 Metamorfoosit	8
2.1.2 Rajojen ja normien rikkominen	10
2.1.3 Reaktioiden ja tunteiden herättäminen	12
2.2. Vahvuudet ja heikkoudet	14
3 Metallimusiikin groteski kuvasto	15
3.1 Julisteiden visuaaliset konventiot	16
3.1.1 Psykedelia, fantasia ja luovuus	16
3.1.2 Normien rikkominen ja antikristilliset teemat	18
3.1.3 Ruumiit ja kuolevaisuus	21
3.2. Metallimusiikin ja groteskin suhde	23
4 Kuvitusprosessi	24
4.1 Vaikutteet & inspiraatio	25
4.2 Kuvituskonsepti	27
4.3 Kuvittaminen	29
4.3.1 Luonnostelu	29
4.3.2 Maalaus	31
4.3.3 Työn digitalisointi ja muokkaaminen	34
5 Valmis kuvituskokonaisuus	35
6 Yhteenveto	41
Lähteet	44



Johdanto

TUTKIMUSKYSYMYS JA MENETELMÄT

Opinnäytetyönäni toteutin groteskin kuvituksen Kohina Fest -musiikki-tapahtumalle.

Millainen kuvitus soveltuu Kohina Fest -musiikkitapahtuman markkinointiviestintään?

Tutkin groteskia taidehistorian näkökulmasta ymmärtääkseni mikä tekee kuvasta groteskin; mitkä ominaisuudet tekevät groteskista vaikuttavan ja kiinnostavan; ja miten groteskia voi hyödyntää metallimusiikin visuaalisessa markkinoinnissa. Koska kuvitustani tulitisiin lopuksi käyttämään pääasiassa julisteissa, tutustuin myös metallimusiikin visuaalisen kuvastoon – rajauksena konsertti-, kiertue- ja festivaalijulisteet – selvittääkseni, minkälaisia konventioita niissä on liittyen kuvituksiin, teemoihin, väreihin ja muihin elementteihin. Lopuksi pohdin myös, miten ja miksi groteski ja raskas musiikki sopivat yhteen, ja minkälaisia elementtejä ja ominaisuuksia voin lainata molemmista omaan työskentelyyni.

TOIMEKSIANTAJA

Kohina Records on vuonna 2019 perustettu voittoa tavoittelematon pienlevy-yhtiö ja tapahtumatuottaja Lahdesta. Yhtiön tavoite on tuoda ihmisten tietoisuuteen underground-yhtyeitä, jotka ansaitsevat tulla kuulluksi ja joilla ei ole resursseja julkaista tai levittää levyjensä. Vaikka Kohinan pääpaino julkaisuissa on hitaammassa metallimusiikissa, yhtiö on julkaissut levyjä grindcoresta ambienttiin asti: *”loppujen lopuksi genrellä ei ole niinkään väliä, jos musiikki itsessään vain kuulostaa hyvältä”*. Kohina Records järjestää Kohina Festin kolmatta kertaa Lahden Sopenkorven Kesannolla elokuussa 2022.

TAVOITTEET JA HAASTEET

Kohina Recordsin perustaja ja AD toivoivat käyttöönsä groteskia kuvitusta, joka sopii tapahtuman henkeen ja saa kohderyhmän kiinnostumaan siitä. Kuvituksen tuli olla muodoltaan monipuolinen: sitä käytettäisiin pääasiassa julisteissa, mutta myös esimerkiksi sosiaalisen median julkaisuissa. Kuvitukseen piti taten sommittelun puolesta jättää tilaa esimerkiksi Kohinan logolle, tapahtuman informaatiolle sekä esiintyvien yhtyeiden logoille. Työn tekniselle toteuttamiselle ei asetettu rajoituksia, mutta toiveena oli kolmiosainen kuvituskokonaisuus, jolla pystyttäisiin markkinoimaan alun perin kaksipäiväiseksi suunniteltua tapahtumaa. Kolmiosainen kuvituskokonaisuus luotiin yhdellä, peilattavalla maalauksella, jonka suunnittelu ja toteutus oli sekä tekninen että taiteellinen haaste.

Toinen haaste oli groteskin kuvan soveltaminen Facebook -markkinointiin. Kuvitin Kohina Festin julisteen myös vuoden 2021 tapahtumalle, mutta materiaali ei kelvannut Facebookiin groteskin sisältönsä takia. Haasteena oli siis myös luoda groteski kuvitus, josta pystyy rajaamaan tai muokkaamaan vähemmän groteskin osan Facebookin mainoksiin ilman, että kuvan vaikuttavuus tai tunnistettavuus kärsii.

MOTIVAATIO

Kuvittajana olen itse jo aikaisemmin tehnyt inhottavia, pelottavia ja outoja kuvia ja siksi kiinnostunut groteskista, sen määritelmästä sekä historiasta. Haluan tutustua termiin syvällisemmin, koska tulen tulevaisuudessakin luomaan kuvia, joita haluan luonnehtia groteskeiksi.

Lisäksi olen kiinnostunut musiikin ja erityisesti metallimusiikin kuvittamisesta, ja tehnyt aiemmin jo levynkansi- ja oheistuotekuvituksia muutamille yhtyeille sekä Kohina Recordsille. Haluan ylläpitää asiakassuhdettani ja syventää osaamistani sekä tietojani myös tällä osa-alueella, koska tietoni metallimusiikin visuaalisen kuvaston konventioista rajoittuvat vain niihin genreihin, joita itse kuuntelen. Lisäksi haluan luoda jotakin vaikuttavaa tai jännittävää kuvitusportfolioani varten.



Groteski

2.1. Ominaisuudet

Sanan *groteski* ajatellaan usein olevan synonyymi luonnottomalle, rumalle tai hirviömäiselle. Groteski voi olla kaikkia näitä asioita, mutta termin historia on pitkä, ja se on sisällöltään paljon oletettua monipuolisempi. Groteskeja kuvia on erilaisia, mutta niillä on yhteisiä tekijöitä. Henriikka Huunan-Seppälä määrittelee väitöskirjassaan *Unfolding the Unexpressed: The Grotesque, Norms and Repressions* (2018, 73) groteskille kolme rakenteellista tai funktionaalista pääominaisuutta: metamorfoosi, rajojen ja normien rikkominen sekä reaktioiden ja tunteiden herättäminen.

2.1.1 METAMORFOOSIT

ORNAMENTAALINEN GROTESKI

Kirjassaan *The Grotesque in Western Art and Culture: Image at Play* (2012) taidehistorian professori Frances S. Connelly jakaa groteskin kolmeen eri haaraan: ornamentaaliseen, vallankumoukselliseen ja karnevalistiseen, sekä traumaattiseen. Hän mainitsee lisäksi jalot ja syväiset groteskit, jotka eivät muodosta varsinaista omaa haaraansa, vaan niitä löytyy kaikista kolmesta pääosiosta. Niiden tarkoitus on esittää vertauskuvallisesti syväisiä merkityksiä, joita ei voi kuvailla sanoin (Connelly 2012, 2).

Connellyn mukaan ensimmäisen groteskin, ornamentaalisen, historia alkaa 1400-luvun lopulla, kun keisari Neron rakennuttaman yksityispalatsin Domus Aurean rauniot löydetään Rooman keskustasta. Palatsin huoneissa on eriskummallisia ornamentteja, joissa arkkitehtuurisiin elementteihin ja toisiinsa yhdistyvät poikkeuksellisella tavalla kasvit, ihmis-hahmot sekä myyttiset olennot (kuva 1). Koska nämä luolamaiset huoneet löydettiin maan alta, löydöksiä alettiin kutsua nimellä *grottesco* (ital., *luolasta*). (Connelly 2012, 3)

Raunioista löytyneet ornamentit olivat ensimmäisiä groteskeja, ja termiä käytettiin kuvaamaan ornamenttiikkaa, joka oli mielikuvituksellista ja nokkelaa, mutta myös ristiriidassa klassisen ornamenttiikan perinteen ydinarvojen kanssa (Connelly 2012, 32). Monet renessanssitaiteilijat,

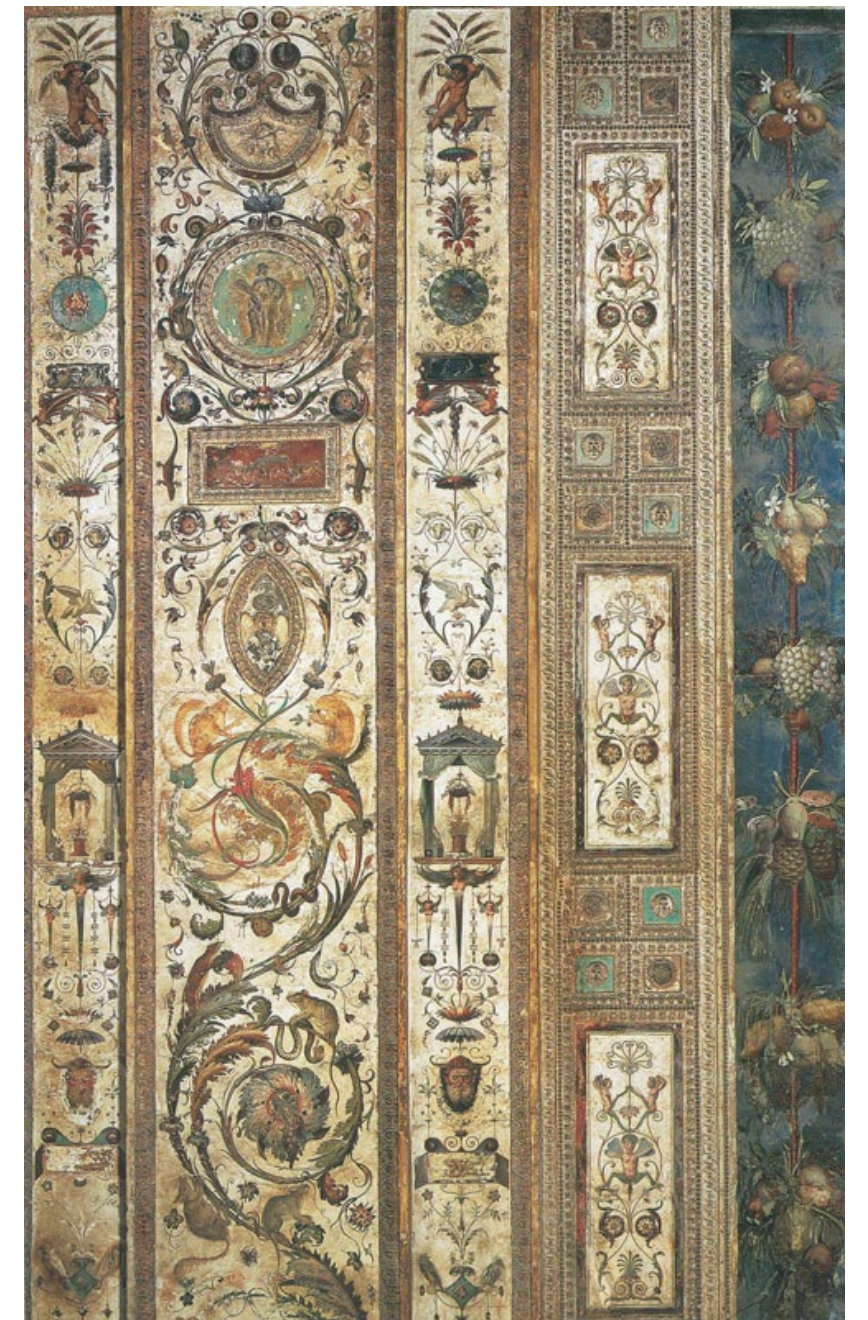


△ Kuva 1. Ornamentteja Domus Aureasta. (Liveromeguide 2014)

muun muassa Rafael (kuva 2), inspiroituivat groteskeista ja tekivät niistä omia tulkintojaan. Groteskista kehittyi esteettinen periaate, joka merkitsi taiteellista röyhkeyttä, uhkarohkeutta sekä vapautta (Connelly 2012, 3). Renessanssitaiteilijat syleilivät roomalaisten ornamenttien tapaan metamorfooseja.

Groteskille ei kuitenkaan kelpaa mikä tahansa muodonmuutos, vaan se suosii kontrastia: metamorfoosia, jossa ovat esillä yhtä aikaa kuolema ja syntymä, alku ja loppu. Se punoo yhteen vastakkaisia tai ristiriitaisia elementtejä, ja esittelee ne keskeneräisessä tilassa, keskellä muutosta. Roomalaisten ornamenttien figuurit, myyttiset hahmot ja kasvillisuus eivät pelkästään kietoutuneet yhteen, vaan ne ovat yhdessä eriskummallisessa vuorovaikutuksessa, ikään kuin kehot synnyttäisivät toinen toisensa. (Huunan-Seppälä 2018, 66, 76)

▷ Kuva 2. Rafaelin groteskit, 1517–1519, Vatikaani. (Marc Maison)



VÄÄRISTELY JA LIIOITTELU

Kun ornamentiikka levisi kaiverrustaiteen mukana Eurooppaan, italialaisesta groteskista syntyi Saksassa uusi, hullunkurisempi versio. Suuri vaikutus sen muotoutumiseen oli keskiaikaisilla, humoristisilla kuvituksilla (eng. *drollery*), jotka alkoivat löytää tiensä ulos käsikirjoituksista (Connelly 2012, 35). Niissä esiintyi mielikuvituksellisia, koomisia hahmoja: ritareita kamppailemassa etanoita vastaan, jäniksiä pahanteossa, nunnia keräilemässä satoa penispuista. Kuvituksia töherreltiin käsikirjoitusten marginaaleihin, kun niiden tekijät etsivät helpotusta tekstien vakavista uskonnollisista teemoista (McPhee & Orenstein 2011, 6). *Drollery* -kuvituksia kutsutaan usein myös termillä groteski, vaikka niitä oli ollut olemassa jo ainakin parisataa vuotta ennen termin syntyä. Ne luultavasti sekoittuivat, koska molemmat yhdistelevät samaan tapaan figuureja, myyttisiä hahmoja sekä kasvillisuutta.

Yhdistelemisen lisäksi kehoja alettiin vääristellä ja liioitella. Esimerkiksi Lucas Kilianin (kuva 3) kokeellisuus hahmojen kanssa on orgaanista ja vapaampaa: figuurit ovat elastisempia, kiertyen ja vääntäen kaikkien anatomian lakien vastaisesti – toisin kuin klassisissa ornamenteissa, joissa ihmiskehot kävivät myös läpi muutoksia, mutta figuurit pysyivät kuitenkin anatomialtaan eheinä ja ihanteellisina (Connelly 2012, 35, 83). Kilianin piirroksissa näkee myös ensimmäiset merkit karnevalistisen groteskin epäsoveliaasta huumorista, joka on saanut innoituksensa *drollery* -kuvituksista.

HYBRIDIOLENTOJA

Alle sata vuotta roomalaisten ornamenttien löytymisestä groteskin määritelmä oli jo muuttunut. Ornamentiikka unohdettiin kokonaan, ja pääosaan nousivat hahmot sekä huumori. Muodonmuutoksiin tulivat mukaan myös arkiset esineet, jotka herätettiin henkiin yhdistämällä ne eläin- tai ihmishahmoin. Vuonna 1565 Richard Bretonin julkaisema teos *Les Songes drolatiques de Pantagruel* sisältää 120 erilaista, hullunkurista hahmoa, joiden inspiraationa ovat olleet *drollery* -kuvitukset sekä niiden mieltymys parodiaan ja ilveilyyn. Erikoisissa metamorfooseissa esimerkiksi kakun muotoinen hahmo leikkaa palan itsestään, ja toinen ammeenmuotoinen olento kylpee itsessään (kuvat 4 ja 5).

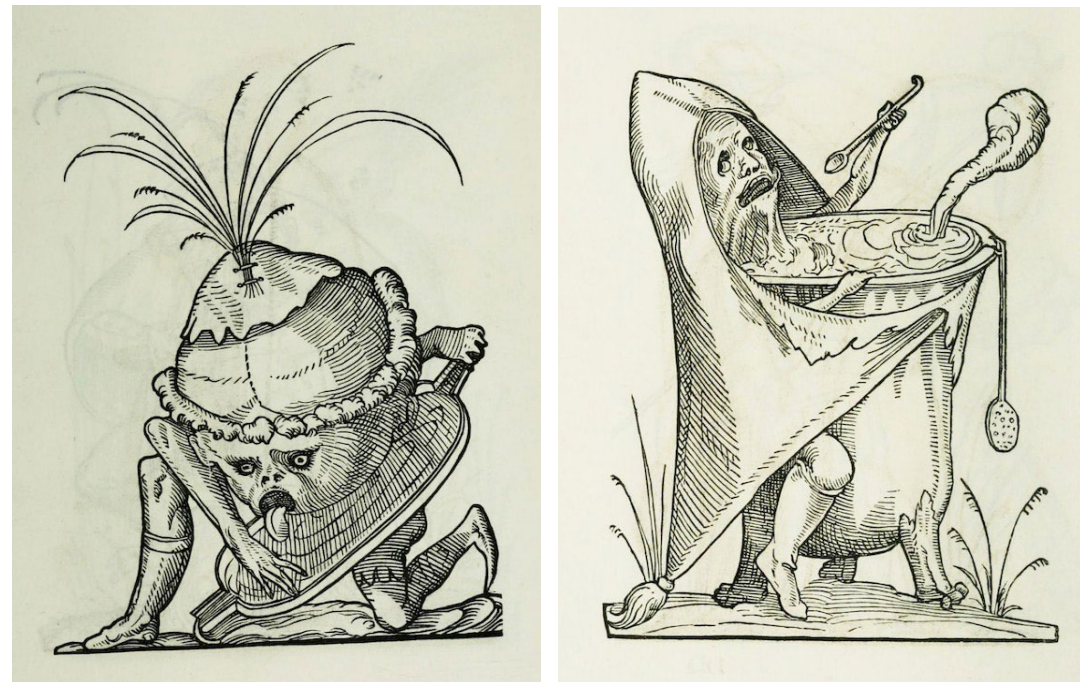
Näihin olentoihin tiivistyy groteskin todellinen olemus. Groteski ei synny aiheesta, vaan siitä, miten aihe esitetään (Chaoui 2003, 47). Mikään eläin, ihminen, kylpyamme tai muu esine ei itsessään ole groteski, ennen kuin ne yhdistetään ja esitetään tavalla, joka ei ole niille tyypillistä tai normaalia.

Groteski ei synny aiheesta, vaan siitä, miten aihe esitetään.

LIHAKSI TULLUT VERTAUSKUVA

Jo ensimmäisiä, ornamentaalisia groteskeja pidettiin vertauskuvallisina, ja vertauskuvallisuus on osa myös myöhempiä groteskin muotoja, esimerkiksi Hieronymus Boschin ja Salvador Dalin teoksia. Teoksessaan *Rethinking the Concept of the Grotesque* (2010) Shun-Liang Chao pyrkii luomaan tarkemmin rajattua määritelmää groteskille, joka voisi laajana käsitteenä kuvata valtaosaa modernista taiteesta. Chao kutsuukin groteskia lihalliseksi metaforaksi (*flesh-made metaphor*), rajaten sille kaksi pääominaisuutta: vertauskuvallisuuden sekä ruumiillisuuden.

Perinteisen metaforan erottaa groteskista pyrkimys harmoniaan. Perinteinen metafora yhdistää kollaasin tavoin erilaisia osia toisiinsa, pyrkien rakentamaan niistä yhden yhtenäisen ja harmonisen kokonaisuuden. Groteski ei välitä harmoniasta yhdistellessään elementtejä: se pyrkii välittämään entistä rajumpaa ristiriitaa ja aiheuttamaan hämmennystä. Juuri tästä syystä groteski yhdistää mielellään mahdollisimman satunnaisia asioita toisiinsa. (Chao 2010, 579–582)



△ Kuva 3. Lucas Kilianin *Neue Gradesca Büchlein*, plate 4, yhdistelee ornamentaalisen groteskin muodonmuutoksia ja keskiaikaisten *drollery* -kuvitusten alapäähuumoria. (Kilian 1607)

◁ Kuvat 4 ja 5. Hahmoja teoksesta *Les Songes drolatiques de Pantagruel*. (Breton 1565)

2.1.2 RAJOJEN JA NORMIEN RIKKOMINEN

VALLANKUMOUS JA KARNEVAALIT

Jo ensimmäinen, ornamentaalinen groteski rikkoi rajoja. Monet renessanssin ajan kriitikot pitivät halventavana sitä, että vähäpätöiseksi katsottua ornamentaattikaa sekoitettiin syvälliseen ilmaisuun, kuten allegorioihin: he vertasivat groteskia sosiaalisen järjestyksen ja hierarkioiden murtamiseen, ja pitivät sitä kaiken järkevän ja tarkoituksenmukaisen vastakohtana (Connolly 2012, 26–30).

Esteettisistä kysymyksistä groteskin fokus siirtyi pian sosiaalisiin ja eettisiin ongelmakohtiin. Näitäkin ongelmakohtia se käsitteli rikkomalla rajoja ja normeja – sekä yleistä soveliaisuutta.

Connollyn mukaan vallankumouksellinen groteski inspiroitui Euroopan kansanperinteistä, katuteatterista ja karnevaaliriennoista: irstailusta, ylensyönnistä, pilkkakulkuista ja tabujen kumoamisesta. Sen tarkoituksena oli huvittaa ja provosoida, pilkata sosiaalisia konventioita sekä kääntää pääläelleen kaikki mahdolliset hierarkiat. Kun ornamentaalisen groteskin päämäärä oli esitellä taiteilijoiden kekseliäisyyttä ja yli-inhimillistä taituruutta, vallankumouksellinen groteski tekee pilaa ja kyseenalaisee ylimielisyyttä ja teeskentelyä. Tämä groteskin suuntaus toimii usein ulkopuolisten tai vähempiosaisten äänenä, ja siksi sen kuvastossa pääosan saivat rahvas ja kaikki yhteiskunnan reunamilla tai sen ulkopuolella elävät ihmiset. (Connolly 2012, 82–88)

Karnevalistisia groteskeja ovat esimerkiksi *Pantagruel* -teoksen hahmot, jotka ovat fyysisesti juhlien ruumiillistumia. Hieman realistisempia, mutta silti liioiteltuja karnevaalihahmoja ikuisti teoksiinsa ranskalainen graafikko Jacques Callot (kuva 6), jonka piirroksissa tanssivat ja musisoivat esimerkiksi kyttyräselkäiset ja lyhytkasvuiset.

Tällaiset groteskit kuvat nostivat esiin tukahdutettuja, syrjäytettyjä ja vähäteltyjä ihmisiä, jotka eivät sopineet perinteisen 'normaalin' määritelmän sisälle. Ne osoittavat, ettei groteski pelkästään pilkkaa ja provosoi, vaan samalla esittelee uusia näkökulmia liittyen esimerkiksi yhteiskuntaan ja sosiaalisiin ongelmakohtiin – pyrkien tekemään näistä näkökulmista helposti ymmärrettäviä, lähestyttäviä ja samaistuttavia, auttaen näin ihmisiä ymmärtämään toisiaan (Huunan-Seppälä 2018, 299). Callot'n teoksissa erilaiset ihmiset saavat tulla esiin, ja katsojan päätettäväksi jää, näkeekö hän nämä ihmiset hirviömäisinä vai inhimillisinä.

KEHON FYYSISTEN RAJOJEN RIKKOMINEN

Sosiaalisten normien lisäksi groteski rikkoo muodonmuutoksillaan kehon fyysiset rajat. Groteskeja hybridiolentoja, kuten *Pantagruelin* amme- ja kakkuhahmoja, on mahdotonta luokitella: ihminen vai esine, eläin vai kasvi? Ne vahingoittavat fuusioillaan vakiintuneita biologisia konsepteja ja normeja, ja siksi groteskit liitetäänkin vahvasti pahuuteen: oman kulttuurin normien ulkopuolella olevaa ja tuntematonta pidetään usein uhkana (Huunan-Seppälä 2018, 73–74).

Karnevalistinen groteski keskittyy tarkastelemaan ihmistä huumorin kautta. Se keskittyy kehoon ja ylistää kaikkia sen ruumiintoimintoja: syömistä, juomista, ulostamista, yhdyntää, raskautta, sairautta ja kuolemaa – sekä korostaa näihin akteihin liittyviä kehonosia, kuten suuta, nenää, mahaa, genitaaleja, kohtua ja takamusta (Huunan-Seppälä 2018, 77). Groteski torjuu näin klassisen perinteen ideaalin kehon, joka on staattinen ja suljettu (Bakhtin 1984, 317).

Pieter Brueghel vanhemman teokseen *Big Fish Eat Little Fish* (kuva 7) tiivistyy karnevalistisen groteskin tapa keskittyä kehon muutoksiin sekä materiaaliseen maailmaan. Samalla kun kaiverruksen keskiössä oleva suuri kala kuolee, se synnyttää pienempiä kaloja, jotka joutuvat heti muiden syötäviksi, samalla kun ihminen ravintoketjun huipulta kerää saaliin talteen – syöminen, kuoleminen sekä syntyminen ovat teoksessa vertauskuvia elämän kiertokululle.



△ Kuva 6. Luutunsoittaja (*The Lute Player*) Jacques Callot'n sarjasta *Various Hunchbacked Figures, The Hunchbacks, The Pygmies, The Grotesque Dwarfs*. (Callot 1616–1622)



△ Kuva 7. *Big Fish Eat Little Fish* perustuu kansansanontaan, joka tarkkailee vallan väärinkäyttöä. Pieter van der Heydenin kaiverrus Brueghel vanhemman teoksesta. (van der Heyden 1557)

GROTESKI KARIKATYYRI

Myöhemmin, 1700-luvulla, valistuksen ajan rationaalinen ja edistyk- sellinen ilmapiiri johti karnevaaliperinteiden surkastumiseen, koska nii- tä pidettiin turhina, taantuneina ja taikauskoina. Mutta karnevaalien leikkisääntöjen kadotessa kansa vaati yhä yhteiskunnallisia muutoksia. Sosiaalinen satiiri palasi, tällä kertaa karikatyyrin muodossa ja joukkotie- dotusvälineiden avulla. (Connelly 2012, 95–96)

Termi karikatyyri (ital. *caricare tai carico = lastata, liioitella*) syntyi Ita- liassa noin 1590, ja sillä tarkoitettiin liioiteltua muotokuvaa. Italialaiset piir- täjät huomasivat, että he pystyivät liioittelemaan tai vääristelemään kehon tai kasvojen piirteitä hävittämättä kohteen näköisyyttä, ja pian karikatyyriä hyödynnettiin satiirin välineenä – se oli tapa verhoilla poliittiset tai uskon- nolliset solvaukset huumorilla. (McPhee & Orenstein 2011, 3–8)

Karikatyyreistä kehittyi 1800-luvun alkuun mennessä tehokas pro- testin keino. Esimerkiksi englantilainen William Hogarth kommentoi satiirisilla kuvillaan yhteiskunnan tilaa ja tähtäsi sosiaalisiin uudistuksiin. Hänen tapansa liioitella ilmeitä, eleitä ja asentoja oli pyrkimys paljastaa kohteiden *todellinen* luonne. (Connelly 2012, 92–100)

Metamorfoosit sekä vertauskuvat olivat myös tärkeä osa karikatyy- rejä. Koska monilla eläimillä oli jo vakiintuneita konnotaatioita, taiteilijat käyttivät esimerkiksi käärmeitä, sikoja ja vuohia viittaamaan petollisuu- teen, ylensyöntiin ja irstailuun. Eläinvaltaloihin vain lisättiin ihmiskas- vot, jotta katsojalle olisi selvää, kuka oli satiirin aiottu kohde (kuva 8). (McPhee & Orenstein 2011, 6)

Francisco Goyan töissä (kuva 8) näkee muutoksen karnevalistisesta hauskanpidosta kohti traumaattisia groteskeja. Goyan teos *Los Caprichos* (1793–99) yhdistää satiiria ja fantasiaa, kattaen paljon teemoja tavan- omaisista häiritseviin: yläluokan arki, poliittinen korruptio, uskonnolli- nen vainoaminen ja ihmisen pahuus – etsauksissaan Goya osoittaa, että yhteiskuntamme normit ovat niin kaoottisia ja väkivaltaisia, ettei niitä tarvitse kääntää ylösalaisin (Connelly 2012, 104–106).

Jacques Callot'n ja Fransisco Goyan kaltaisten taiteilijoiden myötä karnevalistisista kuvista alkoi kehittyä uusi groteskin haara, jossa ihmisten kuvaus siirtyi liioittelusta entistä realistisempaan suuntaan. Tähän osioon kuuluu se hirviömäinen, luonnoton ja inhottava groteski, joka termiin nykypäivänä usein assosioidaan.



◁ Kuva 8. Ranskan kuningas Ludvig XVI sekä Marie Antoinette, kuvattuna kaksipäisenä olentona. Tuntematon tekijä, 1700-luvun loppupuoli. (Met Museum)



▷ Kuva 9. Goyan etsauksessa nro 69: *Blow* yhdistyvät karnevalistinen pieruhuumori sekä kammottava tabu, ihmissyönti. (Goya 1799)

2.1.3 REAKTIOIDEN JA TUNTEIDEN HERÄTTÄMINEN

PAHUUDEN JA KUOLEMAN KUVASTO

Groteskilla on kyky aineellistaa ja visualisoida aineetonta, abstraktia tai näkymätöntä, antamalla hahmo tai muoto esimerkiksi pahuudelle, kuolemalle tai kaaokselle (Huunan-Seppälä 2018, 298). Keskiajalla taiteilijat loivat kauhistuttavia kuvia, joita kutsuttiin termillä *diablerie*. Niissä pahuus tiivistettiin hahmoin: nauraviin luurankoihin, jotka tanssittivat kauhistuneita syntisiä; saastaisiin demoneihin, jotka viimeisellä tuomiolla kiduttivat ihmisiä Helvetin liekeissä; alastomiin noitiin, jotka irstailivat orgioissaan; tai itse Saatanaan, joka houkutteli marttyyreitä syntien tielle (Sodoma 2017, 5).

Tällaiset kuvat loivat illuusion kontrollista: kun annetaan konkreettinen muoto sille, mitä ei voi hallita, se on mahdollista voittaa (Huunan-Seppälä 2018, 300). Kun katsoja tietää, että kuvan hirviömäinen olento on kuvitteellinen, se samaan aikaan kauhistuttaa, mutta myös lumoo (Huunan-Seppälä 2018, 71). Siksi traumaattinen groteski oli niin kiinnostava kuva: se oli turvallinen tapa kokea pelkoa ja tarkastella pelon aiheuttajaa.

Hollantilainen taidemaalari Hieronymus Bosch (kuva 10) käytti pahuuden ja kuoleman kuvastoa yksilöllisempään ilmaisuun. Vaikka häntä inspiroivat myös käsikirjoitusten hilpeät kuvitukset, Bosch loi synkempiä, unenkaltaisia maailmoja, jotka olivat samaan aikaan sekä lumoavan kummallisia että painostavan uhkaavia. Monimerkityksellisiä teoksia oli vaikea käsittää keskiajalla sekä vielä nykypäivänäkkin, mutta Boschin on tulkittu kuvaavan maalauksissaan usein vertauskuvallisesti ja erittäin pessimistisesti ihmiskunnan tuhoa. Niissä pahuutta ei enää personoinut vain yksi hahmo, vaan koko maisemaa värittää kokonaisvaltainen pahuuden tunnelma, jossa pahantahtoiset voimat on sulautettu arkisiin, tavallisiin objekteihin ja kummallisiin hybridiolentoihin. (Connelly 2012, 119–122)

Groteski on turvallinen tapa kokea pelkoa ja tarkastella pelon aiheuttajaa.

▷ Kuva 10. Hieronymus Boschin triptyykki *Maallisten ilojen puutarha*. (Bosch 1503–1505)



KUVOTTAVA REALISMI

Kun karnevalistinen groteski keskittyi naurattamaan alapäähuumorillaan, traumaattinen groteski pyrkii pelon ohella shokeeraamaan ja kuvottamaan. Vastenmielisyyttä voi herättää helpoiten tarkastelemalla realismin avulla ihmisen muuttuvaa, rapistuvaa ruumista, sen kuolevaisuutta ja heikkoutta. Realismi on ominaisuus, joka ei ole groteskille välttämätön, mutta sillä on mahdollista saada katsojassa aikaan eirräin vahva emotionaalinen reaktio (Chao 2010, 573). Kirjailija Robert Rogers toteaa teoksessaan *Metaphor: A Psychoanalytic View* (1978, 90), että pyrkiesään häiritsemään lukijaa runoilijakin kääntyy vaistomaisesti ruumiin kuvauksen puoleen.

Monet taiteilijat loivat hätkähdyttävään realistisia kuvauksia esimerkiksi Jeesuksen kuolemasta ja marttyyrien tuskista. 1600-luvulla italialainen taidemaalari Caravaggio shokeerasi hylkäämällä renessanssin soveliaisuuden ja kuvasi muun muassa Jeesusta äärimmäisen epäsovelialla, jopa rienaavalla tavalla (kuva 11). Teoksessa Pyhä Tuomas ei pelkää koskettaa kuolleista nousutta Kristusta, vaan työntää sormensa sisälle tämän kyljessä olevaan haavaan (Connelly 2012, 122–124). Teoksessa jumalallisuus murskataan tuomalla se maallisten kuolevaisten tasolle, jossa sitä voi koskettaa ja siihen voi tunkeutua.



△ Kuva 11. Caravaggion *The Incredulity of Saint Thomas*. (Caravaggio 1601–1602)

LÄÄKETIETEELLINEN GROTESKI

Näkemyksiin kehosta ja groteskista vaikutti myös jatkuvasti kehittyvä lääketieteellinen kuvitus. Ennen kuin keksittiin röntgen, magneettikuvaus tai ultraäänitutkimus, ainoa tapa tutkia ihmisen kehoa sisältäpäin oli ruumiinavaus: Andreas Vesaliuksen (kuva 12) ja muiden 1500-luvun tekijöiden anatomiset teokset kuvasivat ihmiskehon rakennetta ja toimintoja tarkasti mutta leikkisästi – ne halusivat ohjeistaa ja opettaa, mutta myös hämmästyttää ja viihdyttää (Sappol 2017, 50). Kuvittajat pyrkivät vastaamaan sekä lääketieteen että taiteen vaatimuksiin: he esittivät ruumiit provokatiivisissa tai klassisissa asennoissa, kuin ne olisivat olleet sekä eläviä yksilöitä että anatomisia näytteitä, ja tämä samanaikaisuus tekee kuvista groteskeja (Connelly 2012, 126).

Konventiot, yleisö ja lääketieteellisen representaation käyttötavat muuttuivat 1800-luvulle tultaessa, eikä viihteellä ollut enää sijaa anatomisessa kuvituksessa. Vain raju realismi sopi enää anatomian kuvittamiseen, joten kuvituksista katosivat maisemat ja ihmiskeho lakkasi poseeraamasta – raja oli vedetty tieteen ja taiteen välille. (Sappol 2017, 51)

Tabu aihe ehti siirtyä käyttötaiteesta 1600-luvulla myös kaunotaiteen puolelle, jossa esimerkiksi Rembrandt teki ruumiinavausta kuvaavia teoksia. Kuten karnevalistisessa groteskissa, myös näissä teoksissa esiteltiin yhteiskunnan reunoilla tai ulkopuolella eläviä yksilöitä – ruumiinavauksia sallittiin nimittäin tehtävän vain rikollisille tai kaduilta löytyneille, nimettömille ruumiille. (Connelly 2012, 126–128)

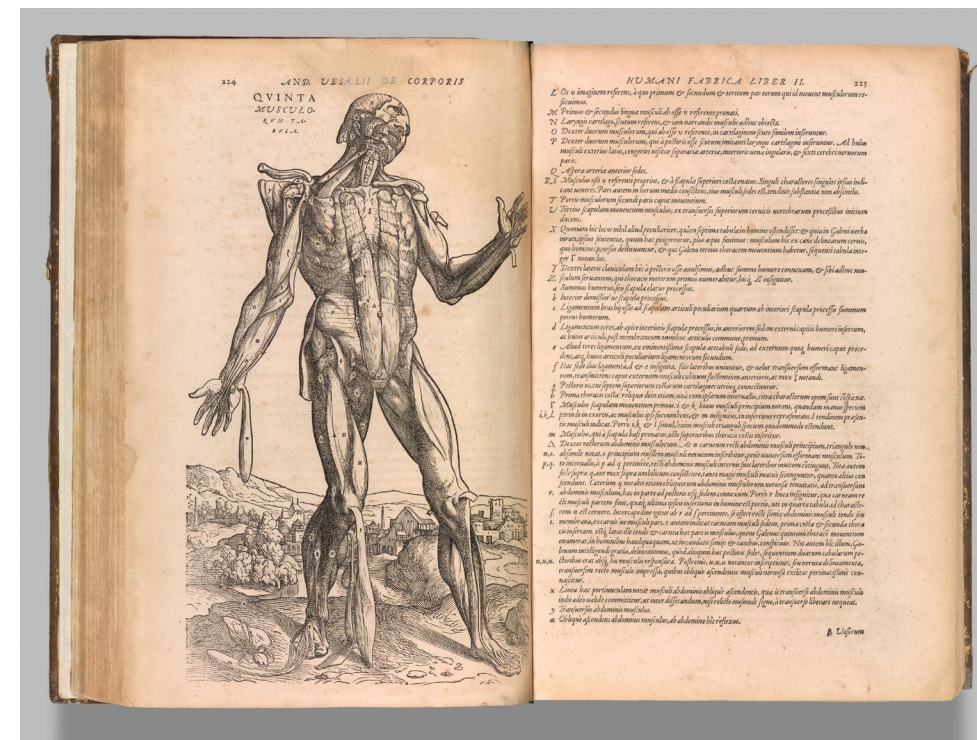
GROTESKI NAINEN

Traumaattinen groteski on pelon ja inhon, mutta myös himon sekä fantasian ruumiillistuma. Ihmisryhmistä tai yksittäisistä henkilöistä on tehty esimerkiksi etnisyyden, seksuaalisen suuntautumisen tai sukupuolen perusteella hirviömäisiä, luonnottomia tai vaarallisia, jos ne pakotetaan uhkaavan olennon rooliin. Länsimaisessa kulttuurissa tämä rooli on usein osunut naisille, joiden keho on useimmin fetisismien kohteena. Rikkoessaan sille asetettuja normeja ja rajoja naisen kehosta tulee kuitenkin rappeutunut tai hirviömäinen. (Connelly 2012, 116–118)

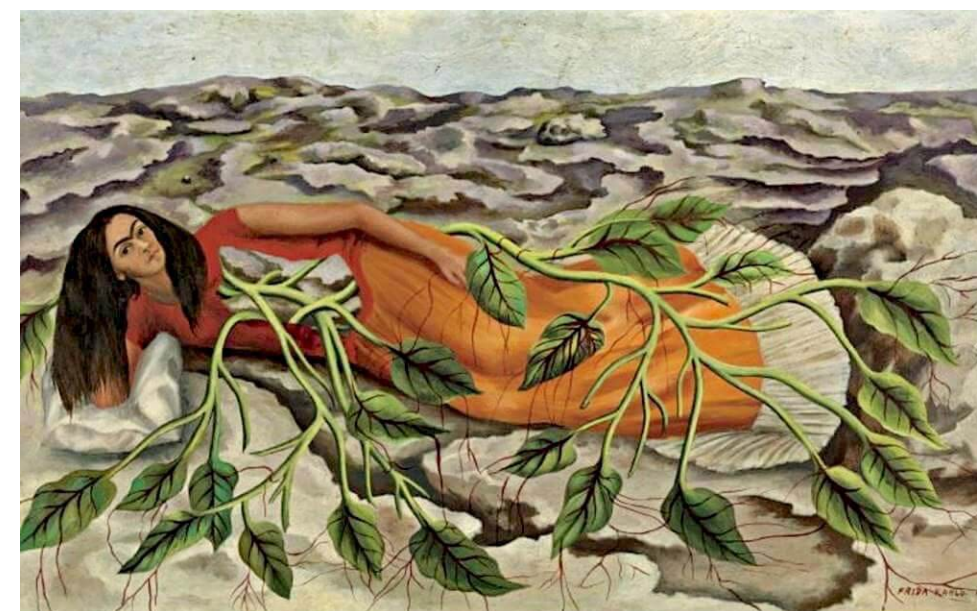
Kun teollistuvassa Euroopassa 1800-luvun lopulla perinteisen perheen malli ja sosiaaliset hierarkiat olivat muuttuneet tai muuttumassa, vaapaata naista (eng. *loose woman*) ja erityisesti naisen seksuaalisuutta alettiin pelätä. Keskiajalla noidat olivat olleet teoksissa feminiinisen rappion keskiössä, mutta nyt viettelijättärestä (ransk. *femme fatale*) ja prostituoidusta tuli suosittuja teemoja taiteessa ja kirjallisuudessa. Heitä pidettiin kahden uuden, urbaanin uhan ruumiillistumina: tautien ja rikollisuuden. Jopa tieteellisissä tutkimuksissa näkyi voimakas inho naisen seksuaalisuutta kohtaan: esimerkiksi prostituoitujen kehoja kuvattiin rappioituneina ja eläimellisinä, ja ne assosioitiin usein ulosteiden ja mätänemisen kanssa. (Connelly 2012, 136–138)

Myöhemmin 1900-luvulla monet nais- ja vähemmistötaiteilijat tarttuivat kehollisen rappion aiheeseen ja käänsivät asetelman ylösalaisin. Feministinen groteski korostaa sanomattomia ja mahdottomia kriteerejä, joita on asetettu naisille, naisen keholle sekä feminiiniselle ilmaisulle. Se uhmaa miehistä katsetta (eng. *male gaze*) teoksilla (kuva 13), joissa naista tai naisen kehoa ei voinut enää esineellistää. Tällä tavalla naistaiteilijat pystyivät uudelleenrakentamaan representaatiota. Teokset aiheuttivat inhoa, närkästystä ja huvitusta. Monet, jotka arvostelivat näitä teoksia kutsuen niitä lapsellisiksi, kuitenkin ylenkatsoivat niiden kykyä määrittää uudelleen sosiaalisia sääntöjä. (Connelly 2012, 144, 147)

Kuten naistaiteilijoiden teokset osoittivat, groteskilla on kyky vahvistaa tai heikentää, jopa murtaa, myyttejä, tabuja, ihanteita ja stereotyyppiä (Huunan-Seppälä 2018, 297). Se voi esitellä esimerkiksi noidan vaarallisenä, pahansuopana olentona – tai kohottaa hahmon sankarin asemaan, kuten Harry Potter -elokuvat ja kirjat ovat tehneet.



△ Kuva 12. Aukeama Vesaliuksen teoksesta *De humani corporis fabrica* (*Of the Structure of the Human Body*). (Vesalius 1555)



△ Kuva 13. Frida Kahlon omakuva *Roots*. (Kahlo 1943)

2.2 Vahvuudet ja heikkoudet

MONIPUOLISUUS

Groteskilla on pitkä historia, ja groteskeiksi luonnehdittuja teoksia löytyy monenlaisia aina roomalaisesta ornamenttiikasta realistiseen kuvaan ylösnousseesta Kristuksesta. Groteskin vahvuuksiin kuuluu sen monipuolisuus, ja groteski onkin ollut iso osa moderneja taidesuuntauksia aina romantiikasta lähtien.

Monipuolisuuden mahdollistaa se, ettei groteski ole tietty aihe, tyyli tai materiaali (Chaouli 2003, 47). Perinteisiä representaation ja esteetiikan normeja uhmasivat niin monet modernit taidesuuntauokset, että groteskia kuvastoa löytyy valtaosasta 1800-luvun lopun ja 1900-luvun taiteilijoiden tuotannosta, aina James Ensorista Picassoon ja Salvador Dalista (kuva 14) Francis Baconiin. Groteski on terminä ja käsitteenä osa romantiikkaa, symbolismia, ekspressionismia, realismia ja surrealismia, ja sillä on myös rooli abstrakteissa taiteissa (Connelly 2003, 1).

MUUTTUVAISUUS JA YKSILÖLLISYYS

Omille pääpiirteilleen uskollisena groteski on ollut läpi historiansa jatkuvassa muutostilassa. Se, mitä voidaan pitää groteskina, on kulttuurillisesti suhteellista. Kun afrikkalainen taide puunaamioineen saapui Eurooppaan, sitä verrattiin länsimäiseen taiteeseen ja siten pidettiin erilaisena, primitiivisenä, groteskina – kuitenkin muutamaa vuosikymmentä myöhemmin se oli sulautunut osaksi modernia estetiikkaa, eikä kukaan luonnehtinut naamioita enää groteskeiksi (Connelly 2012, 14).

Groteskista on tullut osa valtavirtakulttuuria. Media- ja viihdekulttuurin paisumisen myötä groteski kuvasto on nykypäivänä laajemmin saatavilla, esimerkiksi elokuvien ja kirjallisuuden ohella peleissä ja internetissä sekä metallimusiikin kuvastossa ja oheistuotteissa, joihin tutustutaan seuraavassa osiossa.

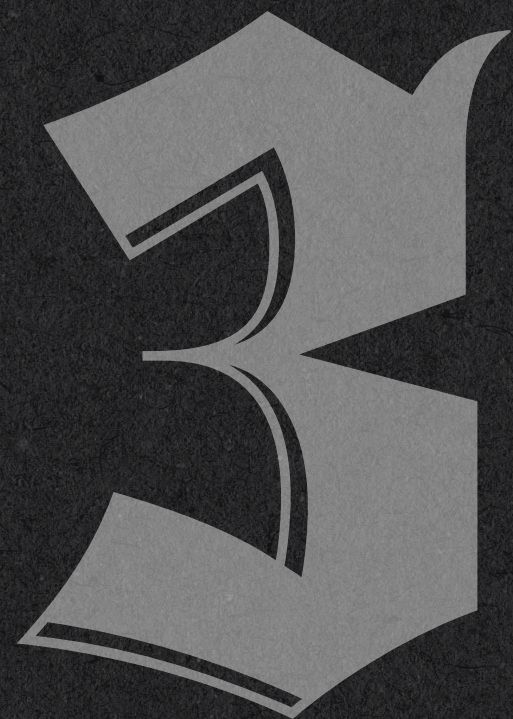
Lisäksi normit ja tabut muuttuvat jatkuvasti – nykykulttuuri on suvaitsevampaa, ja siksi osa groteskeista sisältää vanhentuneita tabuja, jotka eivät saa aikaan voimakasta reaktiota. Groteskin kyky herättää tunteita katsojassa onkin sen epävakain ominaisuus. Kokemus riippuu paljon katsojasta yksilönä: harvoin groteskia materiaalia kohtaava saattaakin reagoida voimakkaasti kuvaan, joka ei muissa juuri herätä tunteita. (Huunan-Seppälä 2018, 85–86)

Groteskista on tullut osa valtavirtakulttuuria.

Huunan-Seppälän (2018, 89) mukaan kuitenkin juuri groteskin monitulkinnallisuus tekee siitä erityisen verrattuna muihin esteettisiin kokemuksiin. Se tunnustaa katsojansa yksilöllisyyden, etenkin katsojansa reaktion yksilöllisyyden. Ristiriidat, erilaiset tulkinnat ja syvälliset metaforat antavat katsojalle vapauden tulkita groteskia juuri haluamallaan tavalla (Connelly 2012, 151–154).



△ Kuva 14. Hirviömäinen, hermafrodiittinen olento tuhoaa itseään Salvador Dalin teoksessa *Soft Construction with Boiled Beans (Premonition of Civil War)*. (Dali 1936)



Metallimusiikin
groteski kuvasto

3.1 Julisteiden visuaaliset konventiot

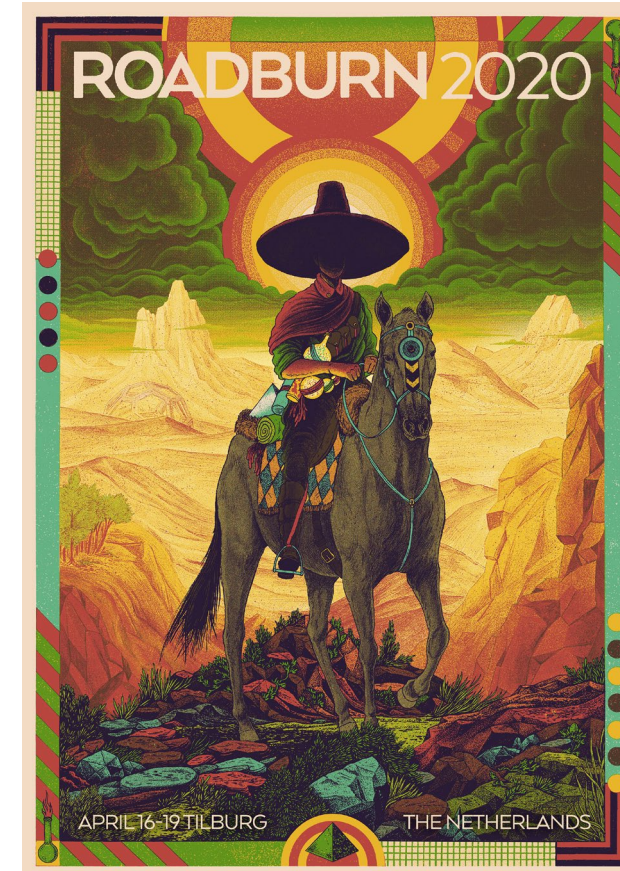
Vaikka groteskia käytetään myös muissa musiikin genreissä, törmää siihen useimmiten metallimusiikin visuaalisessa kuvastossa. Tässä luvussa tarkastellaan groteskin käyttöä sekä tyypillisimpiä visuaalisia konventioita raskaan musiikin tunnetuimpien tyyllilajien festivaali-, kiertue- ja konserttijulisteissa.

3.1.1 PSYKEDELIA, FANTASIA JA LUOVUUS

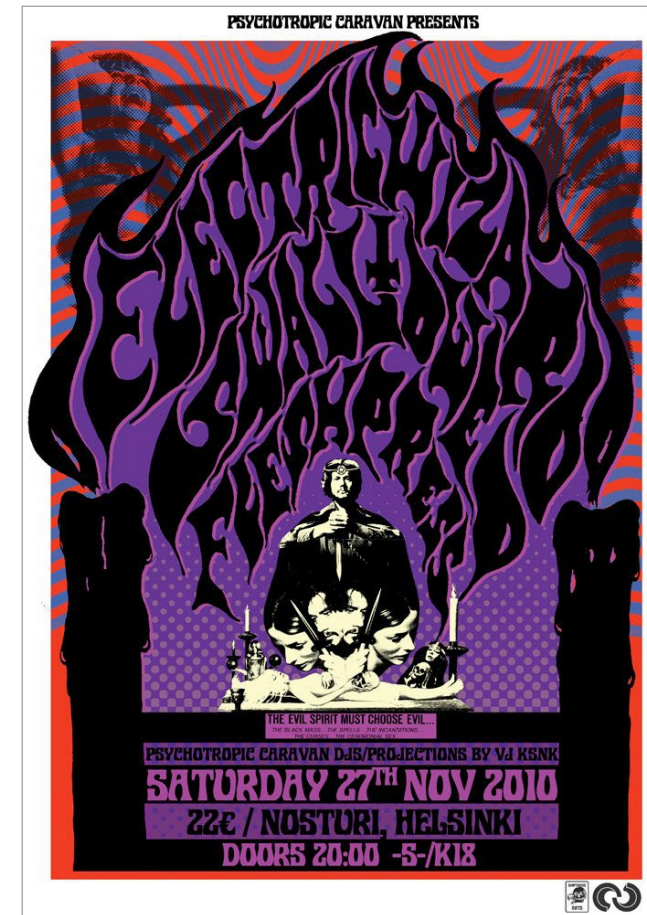
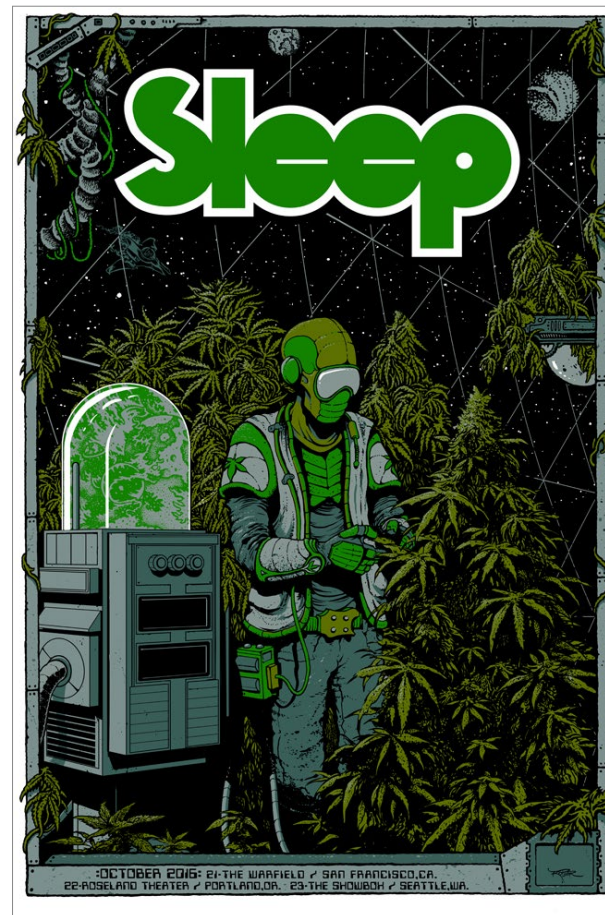
Groteskin käyttö metallimusiikin kuvastossa periytyy 1960- ja 70-lukujen psykedeliseltä rockilta. Mystiikka, huumeiden käyttäminen ja muut hämähäät teemat olivat osa musiikkia, joten niistä tuli myös osa sen visuaalista kuvastoa: julisteita dominoivat villit mielikuvitusmaailmat, oudot olennot, yliluonnolliset teemat ja psykedeliset väriyhdistelmät sekä sommitelmat. Tässä kuvastossa teemoja käsiteltiin kuitenkin ympäröivästi tai epäselvästi – metallimusiikki on lähestymistavassaan täsmällisempi. (Tulonen 2018, 70.)

Metallimusiikin genreistä *stoner* ja *doom metal* ovat selkeimmin psykedelisen rockin perillisiä, niin teemoiltaan kuin kuvastoiltaan (Lawson 2013, 92). Esimerkiksi Alankomaiden Tilburgissa järjestettävän Roadburn -festivaalin julistesarjat (kuvat 15 ja 16) sisältävät kokonaisia fantasiamaailmoja, kuten taiteilija Douwe Dijkstran värikkäät kuvitukset vuoden 2021 tapahtumalle. Yhdysvaltalainen Sleep -yhtye (kuva 17) taas tunnetaan sekä musiikista että kuvastosta, joissa koko kosmos on marihuanan täyttämä.

Psykedelian synkempää versiota käytetään usein esimerkiksi doom-musiikin kuvastossa, kuten englantilaisyhtye Electric Wizardin kiertuejulisteissa (kuva 18), jossa liekkiäinen otsikko sulautuu osaksi psykedelistä kuvitusta. *Stonerin* ja *doomin* kuvastoissa hyödynnetään usein tällaista psykedeliseltä rockilta perittyä, luovaa tai käsin tekstattua



▷ Kuvat 15 ja 16. Douwe Dijkstran kuvittamia julisteita Roadburnille. (Dijkstra 2020)



◁◁ Kuva 17. David D'Andrea ja Arik Roperin julistekuvitus Sleep -yhtyeelle. (Roper & D'Andrea 2016)

◁ Kuva 18. Synkkää psykedeliaa Electric Wizardin konserttijulisteissa. (Last.fm 2010)

typografiaa. Esimerkiksi italialainen taidekollektiivi Malleus Rock Art Lab, joka on tehnyt konsertti- ja kiertuejulisteita esimerkiksi Foo Fightersille ja Mastodonille, tuottaa perinteisellä silkkipainomenetelmällä taideteoksia, joissa hyödynnetään luovaa typografiaa, vaikka se ei olekaan pääosassa. Näissä teoksissa näyttävä kuvitus on huomion herättävä elementti, ja tapahtuman tai yhtyeen nimi on usein sovitettu tai sulautettu osaksi sitä – jopa tapahtuman tiedot on usein syrjäytetty lähes huomaamattomiksi julisteiden laidalle (kuvat 19 ja 20).

Jos julisteisiin käytetään tähän tapaan rahaa ja vaivaa, niistä tulee usein enemmän kuin kertakäyttötavaraa. Julisteilla on tehtävänsä markkinoinnissa, mutta ne ovat myös osa oheistuotevalikoimaa. Vaikka tapahtumat olisivat jo ohitse, julisteet jäävät albumien tai t-paitojen tavoin muistoiksi kuluttajille, ja niiden hankkiminen on myös tapa tukea yhtyeitä tai festivaaleja.

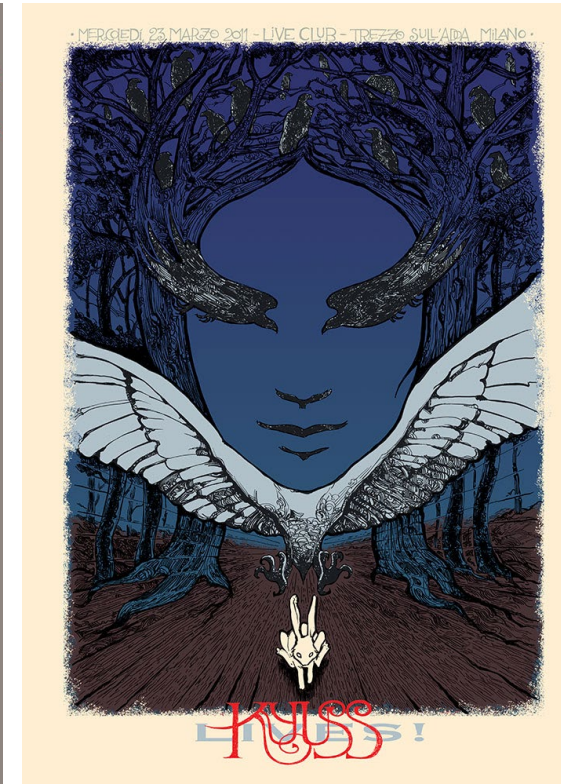
TUNNISTETTAVUUS JA LUOVUUS

Yhtyeen tai tapahtuman logon muokkaaminen tai sulauttaminen osaksi kuvitusta voi syödä sen tunnistettavuutta – usein logoista pyritään tekemään persoonallisia ja ne ovat tärkeä osa yhtyeen tai festivaalin identiteettiä. Metallicalle ja Slayerille työskennellyt Justin Kamerer (Campos 2011, 300) huomauttaa kuitenkin, että julistesuunnittelussa taitelijalla on hieman vapaammat kädet, koska kyseessä ovat usein vain väliaikaiset materiaalit ohimeneville tapahtumille – yhtyeen tai tapahtuman brändi ei rajoita tekemistä yhtä paljon kuin esimerkiksi levykansisuunnittelussa.

Festivaalitkin joutuvat joka vuosi keksimään uusia visuaalisia tapoja herättääkseen kohdeyleisönsä huomion, mutta niille on myös hyötyä vanhojen elementtien kierrättämisestä, sillä vanhat kävijät tunnistavat ne. Esimerkiksi Roadburn -festivaali on yli 20-vuotisen taipaleensa aikana panostanut joka vuosi erilaisiin visuaalisiin materiaaleihin ja kuvituskokonaisuuksiin (kuvat 21–24), mutta on alkanut viimeisen muutaman vuoden aikana käyttää materiaaleissaan samaa, helposti tunnistettavaa logoa (kuvat 26–28). Samoin on tehnyt myös New Yorkissa, Lontoossa ja Berliinissä järjestettävä Desertfest, joten logon tunnistettavuuteen saattavat turvautua myös isot, asemansa vakiinnuttaneetkin tapahtumat, jotka kuitenkin uudistavat muun visuaalisen kuvastonsa joka vuosi uudelleen. Logo ja typografia, kuten kuvituskin, ovat elementtejä, joista katsoja helposti ja nopeasti voi tunnistaa tapahtuman nimenomaan metallimusiikin festivaaliksi, tai yhtyeen jonkin tietyn alagenren edustajaksi.



△ Kuva 19. Malleus Eyehategod -yhtyeelle. (Malleus Rock Art Lab 2010)



△ Kuva 20. Malleus Kyuss Lives! -yhtyeelle. (Malleus Rock Art Lab 2011)



△ Kuva 21. Roadburnin 10-vuotisfestivaali 2005. (Orangefactory.be)



△ Kuva 22. Roadburnin juliste 2009. (Metal-rules.com 2009)



△ Kuva 23. Roadburnin juliste 2013. (Chioreanu 2013)



△ Kuva 24. Roadburnin juliste 2016. (Cloonan 2016)

▷ Kuva 25. Roadburnin logo 2022. (Valreza Collective 2021)



▷ Kuva 26. Roadburnin logo 2021. (Dijkstra 2020)



▷ Kuva 27. Roadburnin logo 2018. (Beckett 2018)



3.1.2 NORMIEN RIKKOMINEN JA ANTIKRISTILLISET TEEMAT

Jo psykedeelisen rockin kuvastossa mystiikkaa ja synkkiä teemoja käytettiin havainnollistamaan musiikin kapinoivaa ja normeja vastustavaa luonnetta (Whiteley 1992, 2–3). Tämä kapina on jatkunut myös metallimusiikissa, joka pyrki nostamaan esiin epäoikeudenmukaisuuksia ja esittämään vaihtoehtoisia näkökulmia liittyen politiikkaan, uskontoon ja muihin yhteiskunnallisiin sekä sosiaalisiin aiheisiin. 1960- ja 70-lukujen poliittisessa ja sosiaalisessa myllerryksessä musiikki löysi fanit, joiden ajatuksille ja peloille metallimusiikki antoi äänen (Till 2012).

Näkyvimmin metallimusiikki alkoi vastustaa kristinuskon normeja ja valta-asemaa antikristillisillä teemoillaan, jotka se lainasi amerikkalaiselta bluesilta musikaalisen taituruuden ohella (Bayer 2009, 7). Tämänkin teeman metallimusiikki vei edeltäjiään pidemmälle. Bluesissa vain laulettiin Saatanasta, mutta metallimusiikki teki suhteesta musiikin ja paholaisen välillä myös visuaalisesti näkyvää (Farley 2009, 93). Ensimmäiset metalliyhtyeet, kuten Black Sabbath (kuva 28), alkoivat käyttää okkultistisia teemoja ja visuaalisia elementtejä alleviivatakseen poikkeavaa ajattelutapaansa. Satanistinen tai okkultistinen kuvasto oli jyrkässä ristiriidassa vallitsevien kristillisten normien kanssa (Tulonen 2018, 70).

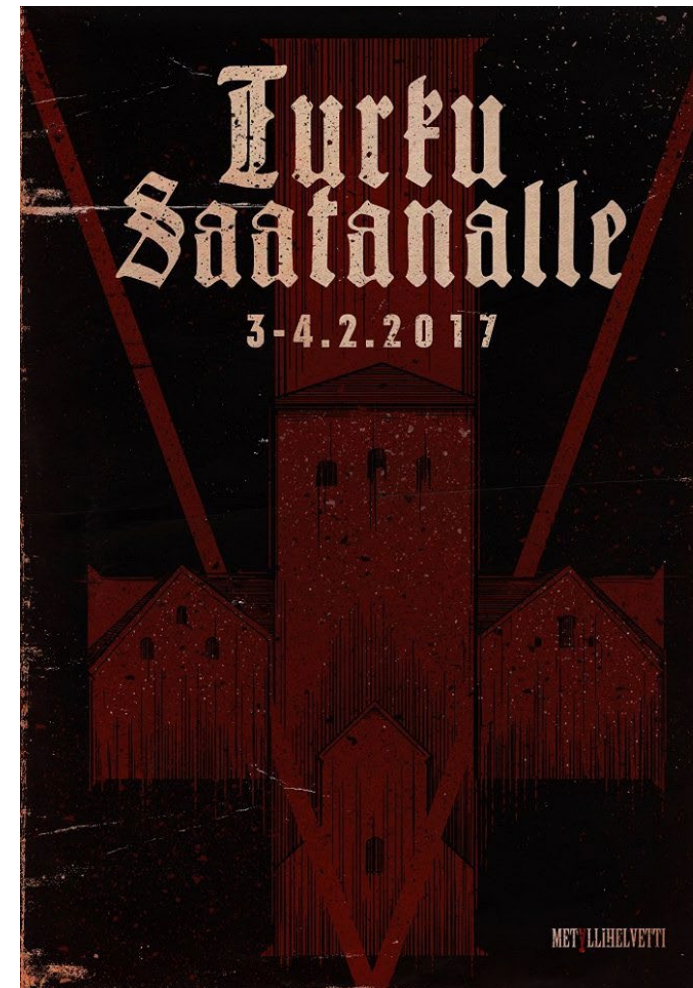
Vaikka rienaavaa kuvamaailmaa käytetään lähes metallimusiikin jokaisessa genressä, on sillä erityinen paikka aggressiivisen ja shokeeraavan *black metalin* kuvastossa, jossa Saatanaa ihannoitiin tai jopa palvottiin. Tähän genreen liitetään myös usein vahvimmin metallimusiikin huono maine väkivaltaa lietsovana musiikkityylinä.

Black metal vihasi kristinuskoa, ja erityisesti Norjassa musiikkiin ja sen kuvastoon liittyivät vahvasti vanhat pakanalliset uskomukset, jotka oli syrjäytetty kristinuskon tieltä. 1990-luvulla Norjassa tuhopoltettiin viisi kirkkoa, kun Mayhem -yhtyeessä vaikuttanut muusikko Euronymous kumppaneineen pyrki ”puhdistamaan” maan kristinuskon otteesta, jotta pakanalliset perinteet voisivat jälleen palata. (Dome 2013, 142–143)

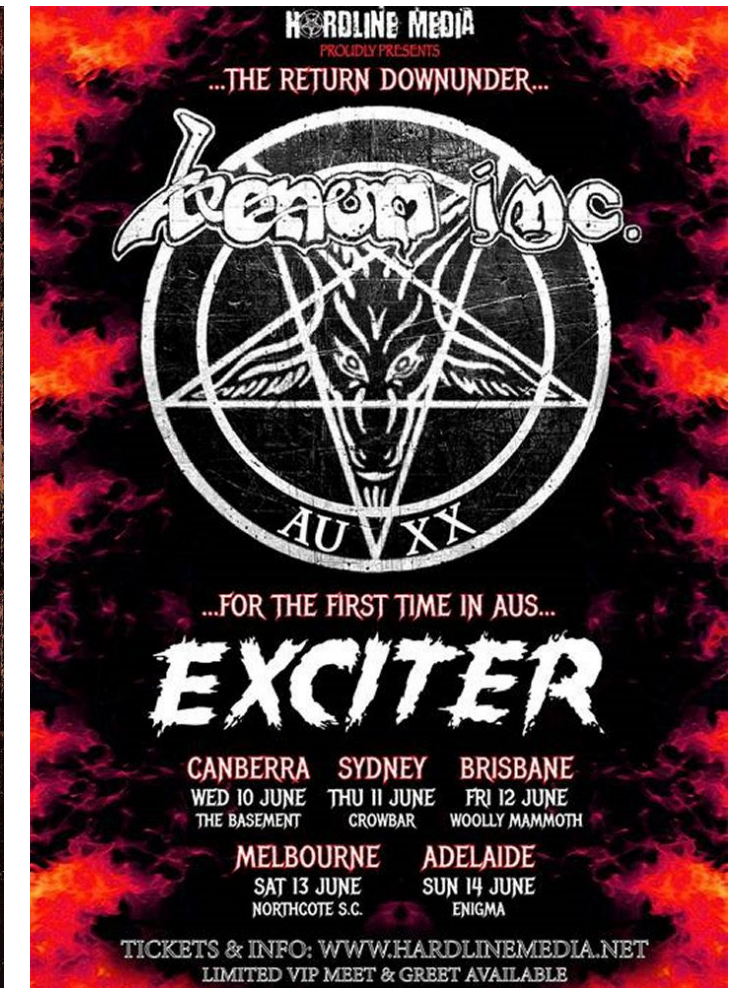
Tämän genren kuvaston kulmakiviä ovat pentagrammit, vuohenpäät, käännetyt ristit ja palavat kirkot – näitä elementtejä ovat käyttäneet näkyvästi esimerkiksi festivaalit, kuten Turku Saatanalle (kuva 29), sekä yhtyeet Venom (kuva 30), Bathory ja Mayhem. Myös yksi metallimusiikin, erityisesti *black metalin*, tunnistettavimpia elementtejä ovat sen orgaaniset, risuja tai oksia muistuttavat logot, jotka uhmaavat kaikkia typografisia luettavuuden sääntöjä. Modernille lukijalle hieman helpommin tulkittavia



△ Kuva 28. Demoni ja synkkä rituaali Black Sabbathin konserttijulisteessa, 1971. (The Visual Art of Metal 2016)



△ Kuva 29. Kirkon muodostama käännetty risti Turku Saatanalle -festivaalin julisteessa. (V2.fi 2017)



△ Kuva 30. Venom -yhtyeen ikoninen yhdistelmä vuohenpäätä ja pentagrammia, 2020. (The Rock Pit 2019)

ovat goottilaiset kirjaintyytit, kuten fraktuurat, jotka ovat myös erityisen suosittuja monissa metallimusiikin genreissä.

Metallimusiikki ei pyri haastamaan tai pilkkaamaan pelkästään kristinuskon asettamia normeja. Se toimii kuten vallankumouksellinen groteski, haastaen ja pilkaten kaikkia mahdollisia rajoja ja normeja. Karen Halnon (Halnon 2006, Farleyn 2009, 99 mukaan) vertaakin metallimusiikkia karnevaaliin, joka vie normien rikkomisen äärimmäisyyksiin, haastaen kaikki auktoriteettia, moraalialia, hyvää makua tai pyhyyttä koskevat sosiaaliset säännöt. Esimerkiksi ruotsalaisyhtye Ghost vääristelee taitavasti kuvastossaan kristinuskon visuaalisia pyhyyden elementtejä, joista kaikkein tunnistettavin on solisti ja keulahahmo, antipaavi Papa Emeritus (kuva 31), ja Frank Kozikin alastomuutta sekä natsisymboliikkaa sisältävä kuvitus Melvins -yhtyeelle (kuva 32) on täysin hyvän maun rajojen ulkopuolella.

SHOKKIARVO JA TOTTUMISKYSYMYS

Markkinoinnin työkaluna groteski kuvitus on kuin traumaattinen groteski: se kiinnittää katsojan huomion shokeeraamalla, eli herättämällä tunteita. 1970-luvulla shokeeraamiseen riittivät paitsi Black Sabbathin lyriikoiden synkät teemat, myös hyvin yksinkertainen, ylösalaisin käännetty risti, joka koristi yhtyeen ensimmäisen albumin sisäkantta (kuva 33). Kyse oli myös trendeistä: 1960- ja 70-luvuilla kauhuelokuvat ja esimerkiksi Dennis Wheatleyn okkultistisia teemoja käsittelevät kirjat olivat suosittuja, ja yhtyeen jäsenet ymmärsivät, että kaikelle synkälle oli kysyntää – ihmiset halusivat pelätä (Osbourne 2009, 111). Kun Black Sabbath ensimmäisten joukossa alkoi käyttää satanistista tai okkultistista kuvastoa hyödykseen, se herätti valtavasti keskustelua ja kritiikkiä – josta yhtye sai vain lisää huomiota ja ilmaista mainosta (Till 2012).

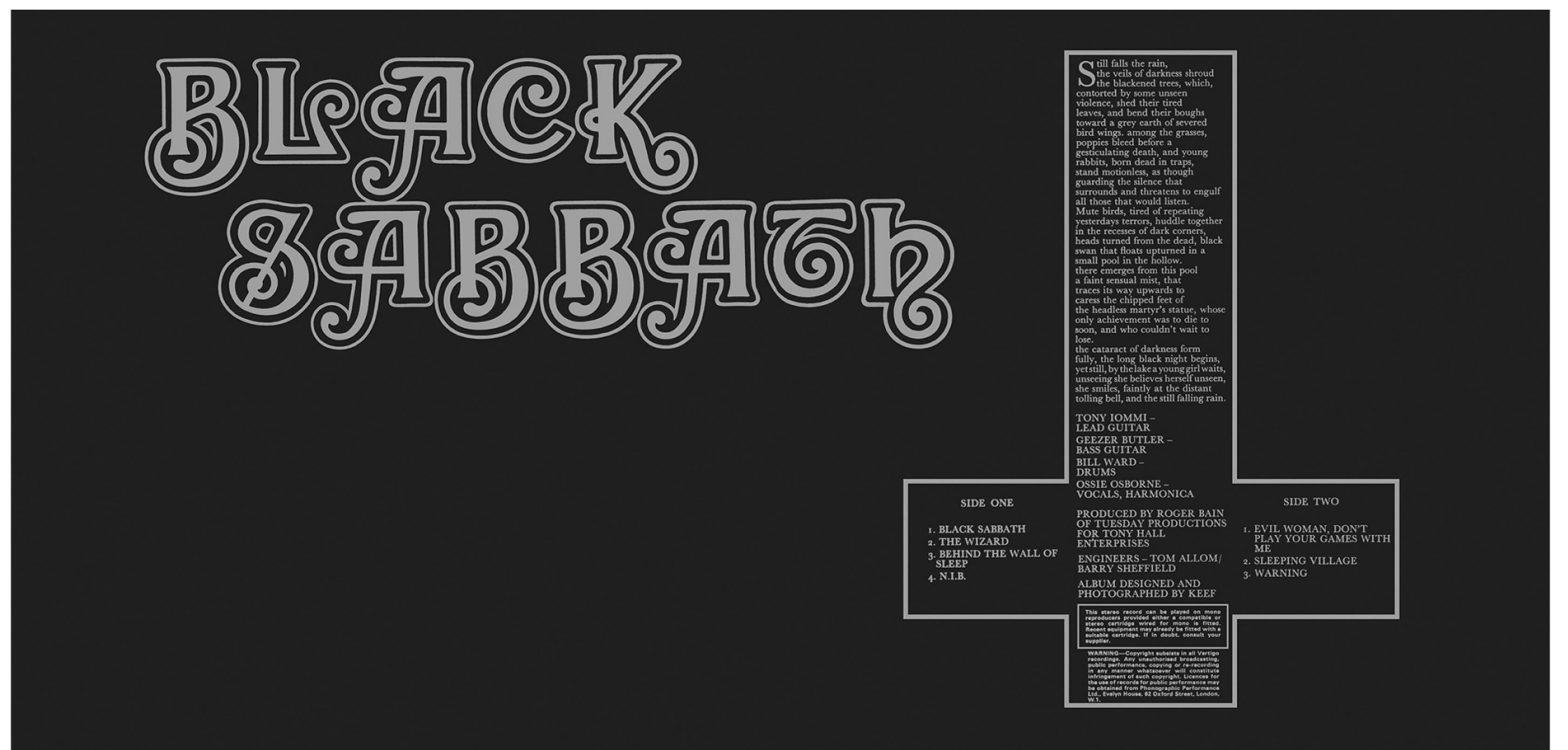
Black Sabbathin jälkeen metallimusiikissa sekä itse musiikki että visuaalinen kuvasto ovat muuttuneet teemoiltaan ja aiheiltaan paitsi monipuolisemmiksi, myös entistä rajuimmiksi – mutta musiikin kohdeyleisö on niihin jo ehtinyt tottua. Samaan tapaan myös muikin yleisö on tottunut groteskiin taiteeseen ja kauhuelokuviiin, koska ne ovat kaikkialla ja helposti saatavissa. Satanistiset tai okkultistiset teemat tai oheistuotteet eivät ole enää etusivun aiheita – paitsi ehkä genren ulkopuolella. Esimerkiksi vuonna 2021 yhdysvaltalainen rap-artisti Lil Nas X joutui konservatiivien kritiikin kohteeksi luodessaan yhdessä MSCHF-taidekollektiivin kanssa Satan Shoes -kengät, joita koristivat pentagrammi, ylösalaisin käännetty risti sekä viittaus Raamatun jakeeseen, joka käsittelee Saatanaa (The Guardian 2021).



◀◀ Kuva 31. Maailman valloittanut antipaavi Papa Emeritus IV Imperatour -kiertuejulistuksessa, 2022. (Kusuma 2021)

◀ Kuva 32. Frank Kozikin sarjakuvamainen, värikäs ja rienaava kuvitus Melvinsille. (Kozik 1994)

▽ Kuva 33: Black Sabbathin ensimmäisen levyn sisäpuolella oleva käännetty risti runoineen. (Keef 1970)



KONVENTIODEN HYÖDYNTÄMINEN

Vaikka groteski kuvasto ei shokeeraisi kohdeyleisöään, se on silti keino sekä tukea että luoda mielikuvia yhtyeestä tai tapahtumasta, ja toimii myös helposti ja nopeasti tunnistettavana elementtinä. Jos kuvituksen suunnittelussa nojataan vahvasti konventioihin, esimerkiksi palavalla kirjolla varustetun konserttijulisteiden voisi olettaa puhuttelevan *black metalin* kuuntelijaa, ja *death metal*-piireissä veri ja suolenpätkät tunnustetaan heti. Yksittäisten yhtyeiden konserttien tai tarkemmin rajattujen pienfestivaalien kuvastossa voidaan hyödyntää spesifimmin tietyn alagenren tyypillisiä konventioita, kun taas laajasti eri genrejä kattavien festivaalitapahtumien julisteissa kuvitus voi olla tavallisempi tai viestiltään ympäröyvämpi, koska niiden täytyy edustaa montaa eri yhtyettä ja tyylilajia.

Kuvituksen lisäksi myös typografia voi olla spesifiä tai tavanomaisempaa. Pienemmät festivaalit voivat turvautua erikoisempaan typografiaan, mutta usein suurten festivaalien julisteissa yhtyeet saatetaan listata samalla kirjaisintyyppillä (kuva 35) tilan säästämiseksi tai yhtenäisemmän ilmeen saavuttamiseksi, toisinaan hierarkian nimissä tunnetuimmat yhtyeet – usein tapahtuman vetonaulat – saavat oman logonsa isolla näkyville (kuva 35).



△ Kuva 34. Inferno-festivaalin vuoden 2014 julisteessa kaikki esiintyvät yhtyeet on tekstattu samalla tavalla. (All Metal Fest)



△ Kuva 35. Desertfest 2020: vain suurimmat yhtyeet ovat saaneet oman logonsa Piotr Osburnen kuvittamaan julisteeseen. (Osburne 2020)

3.1.3 RUUMIIT JA KUOLEVAISUUS

Kuvataiteen puolella groteski keskittyi kaikkiin ruumiintointoihin aina syntymisestä yhdyntään ja syömisestä mätänemiseen. Metallimusiikin kuvastossa on yksi selkeästi suosituin ruumiintointo – kuoleminen – mutta senkin esittämiseen on löydetty lukuisia erilaisia tapoja, ja ne ovat toinen toistaan inhottavampia. Kuoleman kuvauksessa kuvataiteen groteski ja metallimusiikki ovat samalla, rehellisellä kannalla. Siinä missä kristinusko lupaa utopiaa sekä iankaikkista elämää, metallimusiikki ottaa vastakkaisen, rehellisemmän näkökannan: se keskittyy kuolevaisuuteen ja ruumiillisuuteen, tähän elämään ilman tuonpuoleista (Till 2012). Ihmiskehoa ja kuolemaa käsitellään usein lyriikoissa kiistanalaisten aiheiden kautta, esimerkiksi kidutuksen, nekrofilian tai kannibalismien.

Joissakin genreissä kuolema assosioituu Helvetin ja Saatanan kanssa, mutta esimerkiksi *death* ja *thrash metalin* kuvastoissa sitä edustavat suora- viivaisesti veri ja sisäelimet, luurangot ja pääkallot (kuva 36) sekä paloitellut, ruhjotut tai poltetut ruumiit. Veri näkyy näissä genreissä vahvasti kuvitusten lisäksi myös typografiassa: esimerkiksi yhtyeiden Bloodbath ja Cannibal Corpse (kuva 37) logot on rakennettu valuvasta tai roiskitusta verestä.

Deena Weinsteinin mukaan (2000, 146) valtavirtamedia pyrkii tuottamaan turvallista musiikkia, joka ei haasta, loukkaa eikä käännä ketään pois – metallimusiikki tekee juuri päinvastoin.

1980-luvulla kuvasto oli aluksi humoristista ja muistutti B-luokan kauhuelokuvia: ilmeikkäät zombit valloittavat kadut ja kummallista, vihreää eritettä tihkui kaikkialta. Erityisesti *death metal* vei kuitenkin kuvaston äärimmäisyyksiin, pyrkien olemaan entistä rajumpi ja turmeluneempi: sen kuvastossa ruumiita paloitellaan ja kaivetaan haudoista. Goren alkuperä oli kuitenkin vakavissa teemoissa: *thrash metal* kehittyi 1980-luvulla Yhdysvalloissa, ja sen huolenaiheita olivat esimerkiksi ilmastomuutos ja ydinsota, jotka näkyivät visuaalisessa kuvastossa apokalyptisina aiheina. Se oli myös vastalause toiselle metallimusiikin alagenrelle, aiemmin äärimmäisen suosituille *hair metalille*. (Brown 2013, 166–167)

Groteskien ruumiiden vastapainoksi metallimusiikissa on esillä myös kauniimpi naisen keho, usein alastomana. Juuri *hair metalin* tyypillisiin musiikillisiin teemoihin kuuluvat seksi ja rakkaus, ja ne visualisoituvat myös genren kuvastossa (kuva 38) – usein valokuvien turvin, mutta toisinaan myös kuvitettuina, jos kuva-aihe on liian surrealistinen valokuvattavaksi. Alastomuus ja seksillä vihjailu olivat satanismin ja okkultismin tapaan kiistanalaisia aiheita, jotka shokeerasivat, keräsivät kritiikkiä ja näin toivat yhtyeille lisää julkisuutta (Reesman 2013, 67).



△ Kuva 36. Luurankoja Municipal Wasteland ja Napalm Deathin konserttijulisteissa, 2012. (Scrape Records)



△ Kuva 37. Cannibal Corpsen valikoima sisäelimiä kiertuejulisteesta vuodelta 2018. (Metal Blade Records 2018)

▽ Kuva 38. Mark Arminskin juliste Motley Cruelle ja Scorpionsille. (Arminski 1999)



MUSTAA & PUNAISTA

Metallimusiikin kuvastossa selkeitä päävärejä on kaksi: musta ja punainen. Näitä suositaan, koska kumpikaan väri ei ole rentouttava tai hempeä (Bardine 2009, 133). Musta on perinteinen kuoleman väri länsimäisessä kulttuurissa, ja siksi ilmiselvä valinta metallimusiikin pariksi, jonka suosikiteema on kuolema. Se liitetään vahvasti myös yöhön, suruun ja synkkyteen (Hintsanen 2022). Punainen taas assosioidaan vereen, sotaan, paholaiseen sekä Helvettiin. Se saatetaan yhdistää usein valkoisen kanssa, jolloin ne synnyttävät mielikuvia pyhyyden tai puhtauden tahraamisesta (kuva 39). Punainen on sopiva pari hyökkävälle musiikkityylille, koska sen on todettu lisäävän aggressiivisuutta (Hintsanen 2021).

MUUTOKSIA MEDIASSA

Mustavalkoisuus kuvituksissa ja julisteissa ei ole pelkästään aina symbolinen tai taiteellinen valinta. Kaukana Malleus Rock Art Labin värikkäistä taideteoksista ovat usein aloittelevien yhtyeiden ensimmäiset konserttijulisteet tai -flyerit, joita tehdään halvalla ja nopeasti. Esimerkiksi metallimusiikin suuret nimet Mayhem ja Mercyful Fate (kuvat 40 ja 41) ovat 80- ja 90-luvuilla markkinoineet konserttejaan yksinkertaisilla julisteilla, joissa on hyödynnetty käsintekstausta ja kopiokonetta. Julisteisiin ei myöskään tarvittu shokeeraavia kuvituksia ruumiista, sillä yhtyeiden jäsenet *corpse paint* -kasvomaalauksineen olivat jo tarpeeksi huomiota herättävän näköisiä.

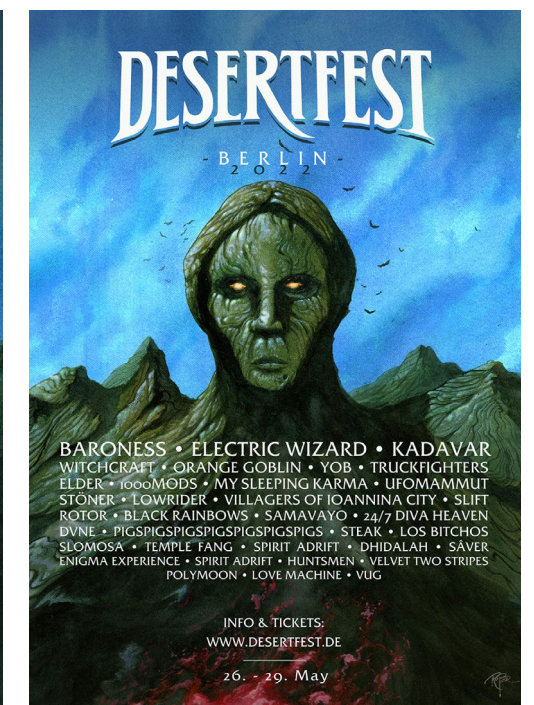
Kun aikaisemmin pelkät kopiokonetulosteet saattoivat riittää konserteista tiedottamiseen, nykypäivänä fyysisten julisteiden lisäksi tapahtumia markkinoidaan myös verkossa. Kuvitusten ja typografian täytyy taipua monenlaisiin muotoihin ja erilaisiin julkaisutapoihin, esimerkiksi bannereihin ja sosiaalisen median päivityksiin (kuvat 42–44).

▷ Kuva 42. Desertfest 2022 -tapahtuman kapea Facebook-banneri. (Roper 2021)



▷ Kuva 43. Desertfest 2022 -tapahtuman nelion muotoinen julkaisu. (Roper 2021)

▷▷ Kuva 44. Desertfest 2022 -tapahtuman juliste ja Arik Roperin kuvitus kokonaisuudessaan. (Roper 2021)



△ Kuva 39. Deathfestin malliesimerkki punaisen ja valkoisen käytöstä. (Metal-rules.com 2019)



△ Kuva 40. Mayhem'in käsin tekstatu juliste vuodelta 1990. (Per Yngve Ohlin Site 2013)



△ Kuva 41. Mercyful Faten julisteessa taustalla toisen levyn kansikuviutus, 1984. (Metallipromo.com 2021)

3.2 Metallimusiikin ja groteskin suhde

Metallimusiikki on kuin röyhkeä kultti, joka pyrkii tutkimaan ja kokemaan kaikkea kiellettyä tai piilotettua. Se on paikka kaikille kapinallisille, jotka haluavat vastustaa valtavirtaa (Brazier 2020). Se on aina rajan väärellä puolen, oli tämä raja sitten kristinuskon jumalan ja Saatanan, elämän ja kuoleman tai moraalisen ja moraalittoman välillä (Till 2012). Se tekee musiikillisesti saman, minkä groteski tekee visuaalisesti: molemmat kاپinoivat ja vastustavat, käsittelevät vaikeita aiheita rehellisesti, ja saavat aikaan vahvoja tunnereaktioita katsojassa tai kuuntelijassa.

Kuten perinteinen kuvataiteen groteski, myös metallimusiikin kuvasto on sisällöltään monipuolinen. Toisinaan se on jopa ristiriitainen, hakien huomiota shokeeraamalla, mutta myös käännähtäen kylmästi pois ne, jotka eivät shokkia kestä. Sekä kuvataiteen groteski että metallimusiikin kuvasto ovat aloittaneet melko hienovaraisista lähtökohdista, mutta muuttuneet äärimmäisemmiksi vuosien saatossa. Perinteinen kuvataiteen groteski voi vaikuttaa metallimusiikkia vertauskuvallisemmalta ja usein hienovaraisemmalta – Caravaggion maalaus Jeesuksesta ei ole inhottavuudessaan lähes yhtä äänekäs kuin Cannibal Corpsen verisiä sisäelimiä kuvaava konserttijuliste.

Justin Kamerer tähdentää (Campos 2011, 300), ettei metallimusiikissa ole kyse vain järkyttämisestä – siinä pyritään myös hämmästyttämään, luomaan jotakin sisällöltään nokkelaa. Nokkeluus oli ominaisuus, joka jo ensimmäisissä, ornamentaalisissa groteskeissakin oli huomionarvoista, ja sillä voisi nykyaikanakin saada enemmän huomiota kuin pelkällä gorella. Groteskeihin kuviin on jo niin totuttu, että shokeeraavuus pitäisi viedä aivan uusiin äärimmäisyyksiin, kenties laittomuuksien puolelle, jotta se todella tekisi työnsä.

Metallimusiikissa ei ole kyse vain järkyttämisestä – siinä pyritään myös hämmästyttämään.

Metallimusiikin aiheita ja kuvastoa on jo kuitenkin kritisoitu ja toisinaan myös kielletty tai sensuroitu. Joskus sensuuri tuo yhtyeille lisää huomiota, mutta toisinaan riski ei välttämättä kannata, ja materiaali jää kohdeyleisöltään näkemättä ja kuulematta.

Nokkeluus ja hienovaraisuus teemojen kuvaamisessa saattavat olla kuitenkin ristiriidassa itse musiikin kanssa. Joskus korkeatasoinen, vertauskuvallinen taide kuvastaa musiikkia, toisinaan siihen tarvitaan koiria hukuttavia zombeja (kuva 45), ja välillä riittää halpa valokopio yhtyeen nokkamiehestä irstävämässä kameralle. Visuaalinen materiaali on portti musiikin luo, ja sinne musiikin kuuntelijat haluavat löytää. Musiikille täytyy luoda yhteensopiva, visuaalinen maailma, ja usein groteski on tämä maailma.



▷ Kuva 45. Marald van Haasterenin *Drowning Dog* -julisteen inspiraationa oli High on Fire -yhtyeen samanniminen kappale. (van Haasteren 2019)



Kuvitusprosessi

4.1 Vaikutteet ja inspiraatio

PEILATTAVA KUVITUS

Groteskin ja metallimusiikin kuvaston lisäksi kuvituksen suunnitteluun vaikuttaa sen muunneltavuus. Jotta kuvitus olisi monipuolinen, persoonallinen ja erottuisi joukosta, tein yhden, peilattavan kuvituksen, josta syntyi markkinoinnin käyttöön kuvituskokonaisuus.

Koska vuoden 2022 Kohina Festistä suunniteltiin aiemmista tapahtumista poiketen kaksipäiväistä, minua pyydettiin tekemään kuvituskokonaisuus koko tapahtumalle, perjantaille sekä lauantaille. Tätä varten ideoimme peilattavan kuvituksen: yhden kuvan, jonka puolikkaat peilaamalla syntyy kaksi uutta, symmetristä kuvaa. Inspiraatio tähän syntyi unkarilaisen taiteilijan Tivadar Csontváry Kosztkan maalauksesta *The Old Fisherman* (kuvat 46–48). Merimiehen muotokuva vaikuttaa oudon vääristyneeltä, koska vain toinen puolikas on ihminen – oikean puolen voi tulkita olevan itse Saatana.

Peilattavan kuvituksen luominen on taiteellisesti ja teknisesti haastavaa. Onnistuessaan kuvituksesta syntyy kuitenkin yhtenäinen kolmen kuvan kokonaisuus, joka on visuaalisuudessaan mielenkiintoinen ja huomiota herättävä.



△ Kuva 46. Maalauksen vasemmasta puoliskosta peilattu kuva. (Kosztk 1902)



△ Kuva 47. Alkuperäinen maalaus *The Old Fisherman*. (Kosztk 1902)



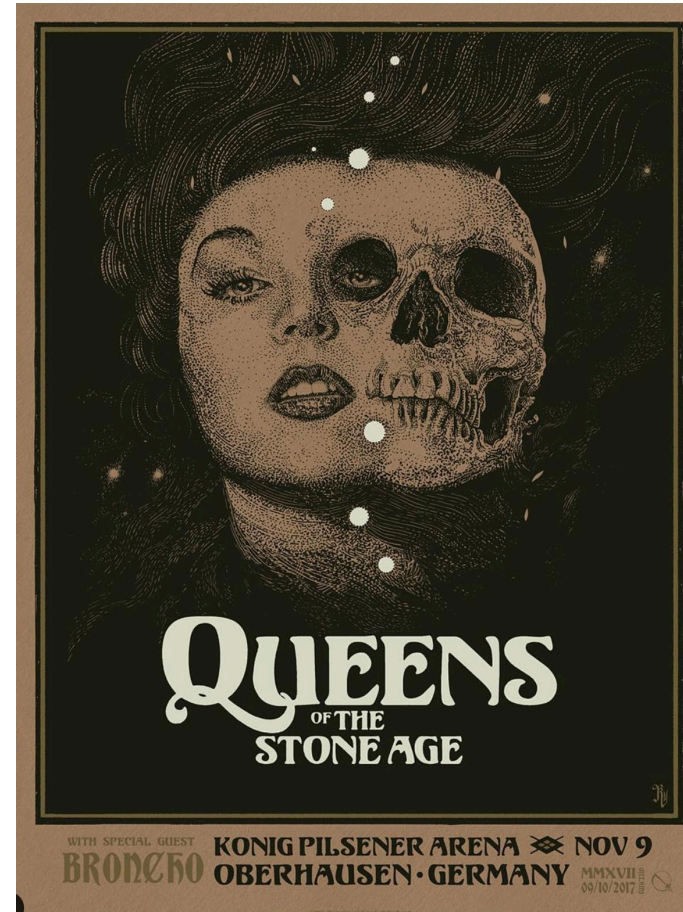
△ Kuva 48. Maalauksen oikeasta puoliskosta peilattu kuva. (Kosztk 1902)

Metallimusiikista hain inspiraatiota omalle kuvitukselleni erityisesti taiteellisimmista tapahtumajulisteista ja kansista, joissa pääosassa on huomiota herättävä kuvitus, kuten Malleus Rock Art Labin, Richey Beckettin (kuva 49), Dido Peshevin (kuva 50) sekä Marald van Haasterenin (kuva 51) töissä. Jokaisessa näistä kuvituksista on myös hyödynnetty groteskia: van Haasterenin ja Beckettin kuvituksissa on kuvattuna metamorfoosi, ja Peshevin julisteessa pääosassa on rapistuvan ruumiin kuvaus.

2021 KOHINA FEST -JULISTEKUVITUS

Uuden kuvituksen suunnittelussa täytyy ottaa myös huomioon aiempi kuvitus, jonka tein vuoden 2021 Kohina Festille. Teemaltaan myös hyvin groteskissa julisteessa (kuva 52) on kuvattuna pelkät kauhistuneet kasvot, joissa on yksi ylimääräinen silmäpari.

Tätä julistetta pidimme mainiona kuvituksen osalta, koska se on huomiota herättävä, mutta törmäsimme sen kanssa myös ongelmiin. Kuvitus ei kelvannut Facebookin maksullisiin mainoksiin, ennen kuin siitä tehtiin mustavalkoinen ja suu rajattiin pois. Mustavalkoisuuden takia kuvitus ei näyttänyt enää yhtä realistiselta, eikä siten ollut enää niin huomiota herättävä kuin haluttiin. Koska suu ei kelvannut mainokseen edes mustavalkoisena, jouduttiin rajaamaan pois lähes puolet kuvituksesta, jossa oli jo ennestään vähän elementtejä. Kuvituksesta ja sen tehokkuudesta jäi siis Facebookin puolella harmillisen vähän jäljelle, vaikka sitä käytettiinkin muualla kokonaisuudessaan.



◀◀ Kuva 49. Richey Beckettin juliste Queens of the Stone Age -yhtyeelle. (Beckett 2017)

◀ Kuva 50. Kuvakaappaus Dido Peshevin Melvins-julisteesta, jonka inspiraationa toimii They Live -kauhuelokuva. (Peshev 2017)



▷ Kuva 51. Marald van Haasterenin Ghost -kansikuvitus Revolver-lehdelle. (van Haasteren 2018)



◀ Kuva 52. Kohina Fest -juliste viime vuodelta. (Oravakangas & Rouhiainen 2021)

4.2 Kuvituskonsepti

▽ Kuva 53. Inspiraatiota kirjoista.

TEEMA

Kohina Recordsin puolelta ehdotettiin kuvituksen teemaksi sairautta, joka on keväällä 2022 koronapandemian keskellä ajankohtainen aihe. Sho-keeraava, ruumista kuvaava kuvitus on kohdeyleisölle tuttu ja herättäne muidenkin huomion. Myös metallimusiikin kuvastossa yleisesti näkee usein ruhjoutuneita, poltettuja tai silvottuja kehoja, mutta harvoin törmää kuvitukseen, joista voisi selkeästi tunnistaa sairauden tai taudin. Teema sopii siis periaatteessa kuvaston konventioihin, vaikka onkin harvinainen.

Visuaalinen kikka eli peilattava kuvitus on tapa erottua joukosta ja antaa katsojalle oivaltamisen ilo. Tässä täytyy kuitenkin ottaa huomioon, että oivaltamisen ilo syntyy vain, jos katsoja näkee vähintään kaksi kolmesta kuvituksesta. Yksinään niistä ei voi sisäistää kokonaisuuden nokkeluutta, joten kuvitusten täytyy olla vaikuttavia myös omillaan.

Kuvituksen pääosassa on *Vanhan kalastajan* tapaan hahmo, koska peilattavuuden toteuttaminen oli helpointa keskittetyllä figuurilla ja symmetrisellä sommittelulla. Koska Kohina Records ei edusta mitään tiettyä musiikin genreä, hahmo ei saa muistuttaa liikaa esimerkiksi *death metalin* kuvaston irvisteleviä zombeja. Siksi päätin pitää hahmon asennon staattisena ja ilmeen neutraalina.

GROTESKIN HYÖDYNTÄMINEN

Peilattava kuvitus on oiva tilaisuus käyttää groteskille ominaista muodonmuutosta huomiota herättävänä elementtinä, joka yhdistää pääkuvituksen, mutta myös erottaa puolikkaat toisistaan. Metamorfoosi tapahtuu kahden erilaisen puolikkaan välillä, joihin otin inspiraatiota groteskin ja metallimusiikin kuvaston ohella kahdesta kirjasta (kuvat 53 ja 54).

Toinen puolikas kuvituksesta on *marttyyri*: harsoihin peitelty, jalokivin koristeltu ja harkitusti aseteltu ruumis, jossa kuolema on saatu – tai ainakin yritetty saada – näyttämään esteettisesti kauniilta ja arvokkaalta. Tämän puoliskon inspiraationa oli Paul Koudounaroksen teos *Heavenly Bodies: Cult Treasures & Spectacular Saints from the Catacombs* (2013).



Teokseensa Koudounaris on kuvannut “katakombien pyhimyksiä”, marttyyrien ruumiita, joita Roomasta löydettiin ja kuljetettiin Euroopan katoisiin kirkkoihin koristeltaviksi 1500- ja 1600-luvuilla. Nämä pyhimykset edustivat iankaikkisen elämän rikkauksia, jotka odottivat uskollisia uskovaisia kuoleman jälkeen. Kun pyhimysten aitoutta alettiin myöhemmin epäillä, kirkko tuhosi suuren osan marttyyreistään.

Toinen puoli kuvituksesta on *sairaalloinen*: ihotautien ja haavaumien peittämä ruumis, joka retkottaa paljaana ja hylättyinä. Tällä puolella kuolema ja siihen johtaneet syyt ovat selkeästi ja kaunistelematta näkyvillä. Sairaalloisen inspiraationa on Richard Barnettin teos *The Sick Rose: Disease and the Art of Medical Illustration* (2014), jossa ruumiin kuvaamiseen ja kuvittamiseen otetaan realistinen, opettavainen näkökulma.

Näissä puolikkaissa korostuu kontrasti, kun ruumista ja kuolemaa tarkastellaan sekä uskonnollisesta että lääketieteellisestä viitekehyksestä. Ruumis on samaan aikaan sekä arvokas että ei-toivottu, peitelty ja paljas, kaunis sekä inhottava. Molemmat puolet ovat esillä pääkuvituksessa, jossa muodonmuutos käydään fyysisesti läpi jalokivien ja ihotautien kautta. Vastakkaisuudet korostuvat, kun ne erotetaan toisistaan peilatuissa puolikkaissa.

TEKNIikka

Pyrin ihotautien kuvaamisessa realismiin, koska taustoitukseni mukaan voimakkaan inhoreaktion saavuttaminen vaatii sitä. Lisäksi olen jo aiemmissa töissäni pyrkinyt groteskiin todenmukaisuuteen, joten on järkevää pitäytyä tekniikassa ja tyylissä, joka on minulle tuttu. Teokseen tulisi kuitenkin paljon epämääräisiä, muotoaan muuttavia kohtia, jotka eivät voineet olla realistisia, koska niiden täytyi olla jotakin kahden asian väliltä, esimerkiksi jalokivien ja ihotautien. Teoksen keskiosassa realismin osalta täytyi siis tehdä kompromisseja.

Kahdesta parhaiten hallussani olevasta tekniikasta, puuväreistä ja öljyvärimaalauksesta, jälkimmäinen oli tähän projektiin toimivampi, koska kuvassa on muutamia läpinäkyviä elementtejä, joiden toteuttamisen arvelin olevan helpompaa öljyväreillä kerrostamalla. Lisäksi muutosten tekeminen olisi helpompaa maalaamalla päälle, jos jokin yksityiskohta ei esimerkiksi onnistuisi tyydyttävästi.

SOMMITTELU

Kuvituksen sommittelussa täytyi ottaa huomioon sekä typografiset elementit että kuvituksen muunneltavuus eri julkaisualustoihin. Jätin hahmon ympärille runsaasti ’tyhjää’ tilaa, jotta esimerkiksi julisteissa pään yläpuolelle mahtuisi Kohina Festin logo – metallimusiikin kuvastossa tyypillisin paikka isolle logolle oli kuvituksen yllä, kun yhtyeiden logot ja tapahtuman informaatio löytyivät alalaidasta. Myös kangas maalauksen alaosassa jäisi siis yksinkertaiseksi, jotta se sopisi taustaksi esimerkiksi tapahtuman informaatiolle ja esiintyvien yhtyeiden logoille. Koska tässä vaiheessa prosessia esimerkiksi yhtyeitä ei oltu vielä varmistettu, koin helpommaksi ratkaisuksi jättää runsaasti tilaa. Varmuutta ei ollut myöskään logon tilanteesta: materiaaleissa saatettaisiin käyttää Kohinan olemassa olevaa logoa, tai mahdollisesti suunniteltaisiin uusi, kuvitukseen sopiva tilapäinen logo.

Hahmon ympärille jätettiin myös runsaasti tilaa, jotta kuvitusta olisi helppo rajata eri julkaisuformaateihin niin, että mukana olisi aina ’tyhjä’ tila teksteille ja logoille: esimerkiksi Instagramiin neliöksi rajattaessa tilaa jäisi sivuille, kuten myös kapeaan Facebook -banneriin. Kahdesta hahmosta Facebookin maksettuaan mainokseen sopivampi tulisi olemaan marttyyri, joka olisi mystinen ja ehkä hieman pelottava, muttei kuitenkaan esimerkiksi verinen.



▷ Kuva 54. Sairaita ja pyhimyksiä.

4.3 Kuvittaminen

4.3.1 LUONNOSTELU

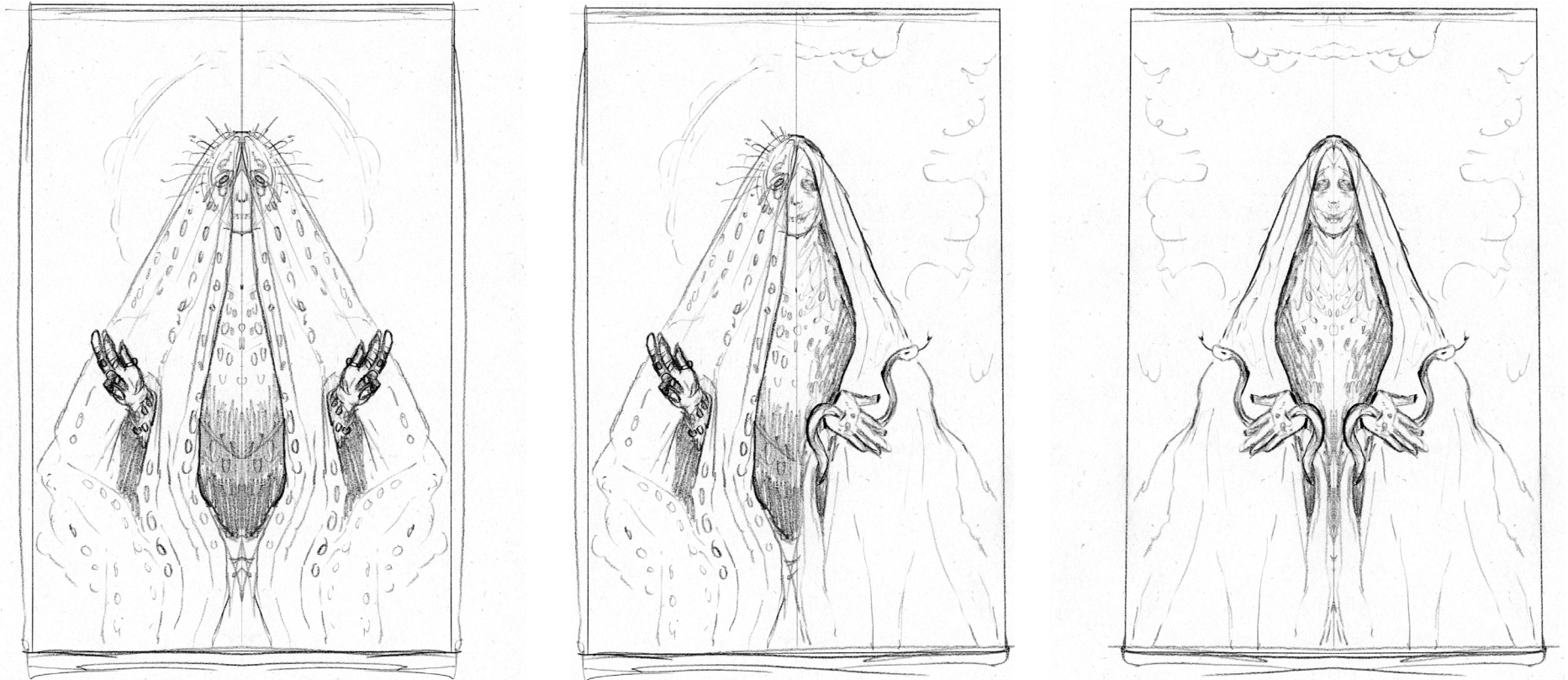
Ensimmäisessä luonnoksessa (kuva 55) piirsin paperille karkeasti hahmon ääriviivat ja joitakin yksityiskohtiin liittyviä ideoita, kuten jalokiviä, taustan savua sekä toisen käden lävistävän käärmeen. Tämä luonnos toimi pääasiassa ensimmäisenä peilaamisen kokeiluna, joten en käyttänyt aikaa yksityiskohtien hiomiseen. Skannauksen jälkeen tarkastelin, miten hyvin puolikkaat peilautuivat, ja pystyin näin hiomaan ideoita eteenpäin.

Ensimmäisessä luonnoksessa keskityin liikaa kahden erilaisen puolikkaan tekemiseen, ja kokonaiskuvan yhtenäisyys kärsi tästä. Vaikka luonnos on yksinkertainen, puolikkaat ovat liian erilaisia. Yksityiskohdista, kuten puolikkaasta kruunusta ja jalokivien toispuoleisuudesta huomaa liian selkeästi, että luonnoksessa on keskitytty tekemään kolme eri kuvaa yhden sijaan.

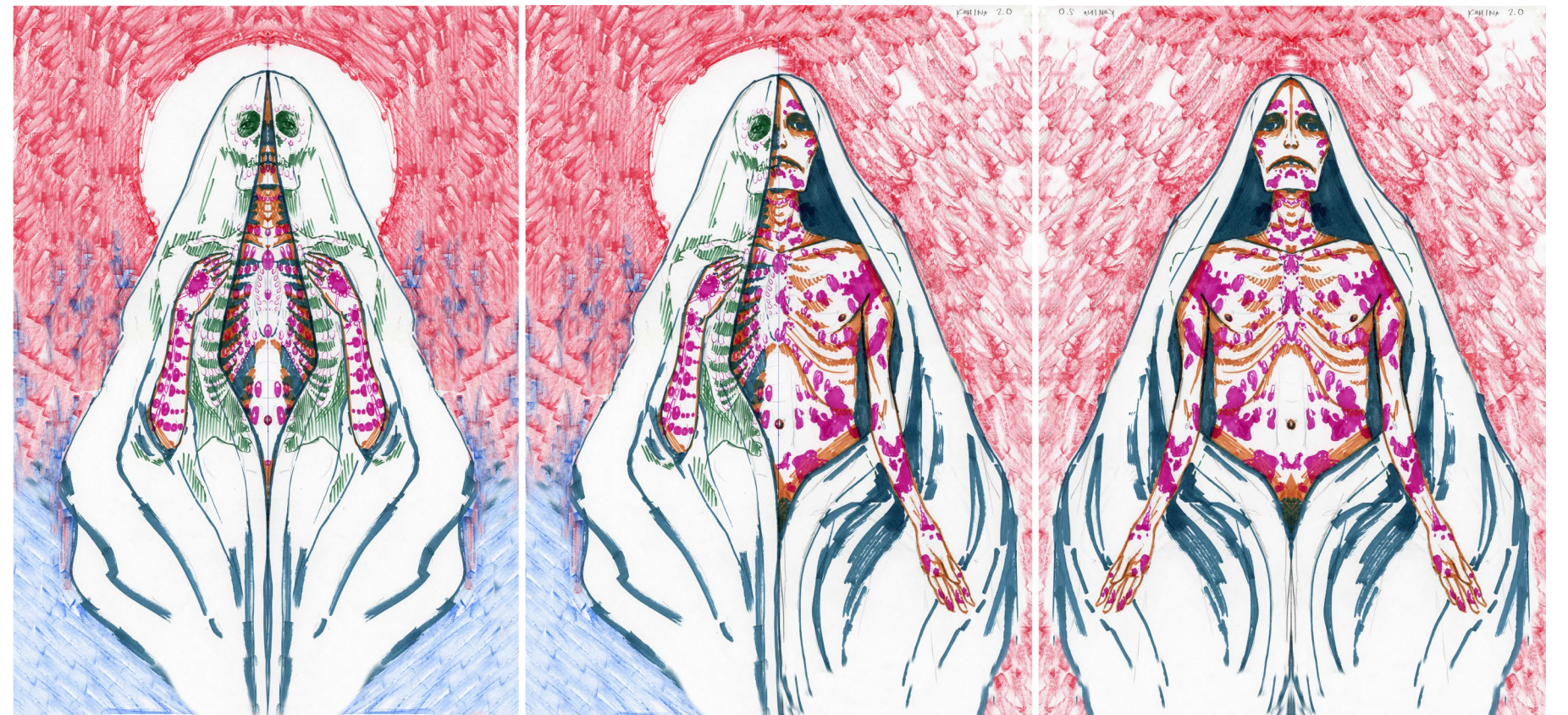
Onnistuneempia yksityiskohtiakin ensimmäisessä luonnoksessa on. Kankaan laskostus kuvan alaosassa on helppo tapa tehdä puolikkaista hieman erilaisia ilman, että pääkuvan yhtenäisyys kärsii. Lisäksi taustan savusta muodostuva sädekehä luo täysin erilaisen tunnelman marttyyriin ympärille vasempaan puoliskoon.

Toisessa luonnoksessa (kuva 56) keskityin luomaan kuvituksen puolisko-eroja. Ensimmäisessä luonnoksessa esimerkiksi kädet olivat eri asennoissa, mutta kuitenkin samalla tasolla, joten ne eivät juurikaan luoneet kontrastia puolikkaiden välille. Uudessa luonnoksessa siirsin toisen käden lepäämään rinnalle, kuin se olisi aseteltu siihen, kun taas toinen sai jäädä roikkumaan laiskasti alaspäin. Poistin myös oikeasta kädestä ensimmäisessä luonnoksessa olleen käärmeen, joka oli turha koriste eikä juurikaan liittynyt teemaan.

Jatkoin eroavaisuuksien luomista myös kankaan muotoilulla. Vasen puolisko on toisessa luonnoksessa lähes kokonaan piilossa, kun taas oikealla suurin osa yläruumiista on paljaana. Lisäksi poistin jalokivet kankaan päältä, koska ero koristellun ja paljaan kankaan välillä oli liian silmiinpistävä. Muodonmuutoksessa jalokivien on tarkoitus muuttua ihotaudeiksi,



△ Kuva 55. Ensimmäinen luonnos ja peilaukset.



△ Kuva 56. Toinen luonnos ja peilaukset.

mutta paiseita ja haavaumia on vain kehossa, ei kankaassa. Siksi myös jalokiviä tulisi olla vain kankaan alla, kiinni ruumiissa.

Kolmannessa luonnoksessa (kuva 57) keskityin hiomaan yksityiskoh-
tia, esimerkiksi tutkimaan ihotautien ja jalokivien välistä muodonmuutos-
ta. Kriittisin kohta muodonmuutoksessa on kehon keskiosassa, rintakehän
päällä, jossa muotojen tulisi olla hieman epäselviä ja vaikeita tunnistaa joko
jalokiviksi tai ihotaudeiksi. Kun puoliskot peilataan, elementtien olomuoto
täydentyy ja selkenee katsojalle.

▽ Kuva 57. Kolmas luonnos ja peilaukset.



4.3.2 MAALAUUS

Kun luonnos oli pääosin toimiva, siirsin kuvan pohjustetulle koivuvanerille. Vanerille hahmoa piirtäessäni tein vielä muutamia muutoksia: muotoilin esimerkiksi kankaan realistisemmin, ja korvasin vasemman silmän kokonaan pelkällä tummalla silmäkuopalla sekä yhdellä helmellä dramaattisemman ilmeen saavuttamiseksi (kuva 58).

Aloitin teokseni alusmaalauksella (*underpainting*), johon tein itse munatemperan käyttäen pigmenttinä maavihreää (kuva 59). Halusin kalman vihertävän sävyn pilkottavan öljyvärikerrosten alta, koska tarkoitukseni oli maalata melko ohuilla, läpikuultavilla kerroksilla.

Värivalintojani määrittivät pitkälti realismiin pyrkiminen ihotautien osalta. Niitä varten tarvitsin paljon erilaisia ihon sävyjä, punaista, violetta, pinkkiä sekä sinertäviä verisuonten sävyjä. Lämpimät sävyt toistuisivat myös vasemman puoliskon jalokivissä. Kirkkaiden ja pääasiassa lämpimien sävyjen kontrastiksi käytin kankaassa viileitä ja sinertäviä harmaan sävyjä. Tausta jäi yksinkertaiseksi savupilveksi, mutta uhkaavaa ja outoa tunnelmaa saavuttaakseni valitsin siihen *caput mortuumin*, tumman punaruskean sävyn, jota muistuttavia synkkiä punaisen sävyjä metallimusiikin kuvastossa näkee paljon. Aluksi harkitsin tummansinistä, mutta se tuntui liian seesteiseltä sävyiltä tähän työhön.

Alusmaalauksen kuivuttua jatkoin haastavimman osuuden eli ihon ja tautien parissa, koska ne vaatisivat eniten kerrostamista (kuvat 60 ja 61). Ohensin ihonsävyä rajusti, jotta vihreä kuultaisi sen alta, mutta punaisten iho-oireiden kohdalla pyrin peittämään tummanvihreitä kohtia, koska ne muistuttivat alusmaalauksessa hometta tai sammalta. Munatemperasta oli kuitenkin jäänyt näihin kohtiin osittain paksusti maalia sekä kuplia, jotka kuivuessaan jättivät pintaan epätasaisen tekstuurin. Sen päälle oli helppo rakentaa epätasaisia, rupisia ihotauteja.

Marttyyrin puolella jätin ihonsävyn vaaleammaksi ja kylmemmäksi kuin toisella puolen, jotta peilautuessaan vasen puolisko olisi hampainen ja silmäkuoppineen hieman luurankomaisempi. Oikealla puolella käytin aavistuksen verran lämpimämpiä sävyjä, jotta tekstuuri muistuttaisi enemmän ihoa kuin luuta.

▷ Kuva 60. Kasvot ensimmäisen öljyvärikerroksen jälkeen.



△ Kuva 58. Vanerille piirretty luonnos.



△ Kuva 59. Kasvot munatemperamaalauksen jälkeen.



▽ Kuva 61. Ensimmäinen kerros ihoa öljyväreillä.



Toisen kerroksen kuivuttua jatkoin ihon työstämistä yksityiskohtaisemmaksi ja kolmiulotteisemmaksi. Vatsaan maalasin sinertäviä läiskiä ja piilotin kokonaan yhden yksityiskohdan, joka ei toiminut. Samanlainen ihomuodostelma onnistui kuitenkin hyvin oikean olkapäällä.

Hioin lisäksi yksityiskohtia kasvoissa, kuten suuta, jonka piti vaikuttaa puoliksi hampailta, puoliksi huulilta, ja lisäsin kyyneleen poskelle (kuva 62). Haastava oli myös nenä, jonka piti vasemmalla puolella muistuttaa enemmän pääkallon nenäaukkoa.

Lisäsin lopuksi myös ensimmäisen kerroksen vaaleaa siniharmaata kankaaseen. Haasteellisia kohtia maalauksessa olivat vasen käsi, silmä sekä rinta, joissa kankaan piti vaikuttaa läpinäkyvältä. Testasin ensin läpinäkyvyyttä jo kuivuneessa vasemmassa silmässä, ja sen onnistuttua maalasin myös kankaan alle jäävät jalokivet rintaan sekä violetin vasemman käden hahmotelman. Nämä kohdat peittäisin kuivumisen jälkeen kevyesti seuraavalla kerroksella. Koska en aiemmin ollut maalannut läpinäkyvää kangasta, jännitin erityisesti näiden kohtien työstämistä, mutta yllätyksekseni niiden kerrostus ja läpinäkyvä efekti onnistuivat lopulta yli odotusten.

Kokeilin tässä välissä tarkistaa valokuvasta peilauksen onnistumista (kuva 63). En poikennut paljoakaan luonnoksesta kriittisissä osissa, kuten hahmon keskivaiheilla, koska niiden toimivuuden olin jo useasti tarkastanut – toki luonnoksissa kohdat olivat mustavalkoisia, ja värit maalauksessa saattaisivat vaikuttaa peilauksen onnistumiseen. Luonnosten peilaus oli helppo tarkastaa skannaamalla, mutta öljyvärimaalauksista, joka oli suurimman osan ajasta aina jostakin kohtaa vielä märkä, jouduin arvioimaan prosessin aikana usein vain silmämääräisesti.

Peilauksessa olin tässä vaiheessa jo tyytyväinen oikeaan puoliskoon, jossa ihotaudit olivat jo pieniä viimeistelyjä vaille valmiit. Vasemmalla puolella jalokivet ja rinta olivat vielä kesken, mutta jalokivien asettelu ei mielestäni ollut täysin onnistunut. Jalokivet olisi voinut sommitella siistien rivien sijaan hieman epäjärjestelmällisemmin, koska kontrasti niiden ja hajallaan olevien tautipaiseiden välillä jäi hiukan liian suureksi. Kontrasti toimii puolikkaissa erillään, mutta pääkuvituksessa se on liian silmiinpistävä. Rikoin linjoja hieman seuraavassa kerroksessa lisäämällä niiden ylä- ja alapuolelle muutamia yksittäisiä, punaisia helmiä, ja päätin myös peittää rivistöstä hieman suunniteltua enemmän siirtämällä kangasta lähemmäs hahmon rintalastaa.



◁ Kuva 62. Viimeistellyt kasvot.



▽ Kuva 63. Keskeneräisen maalauksen peilaustesti.

Edellisen kerroksen kuivuttua viimeistelin jalokivet, läpinäkyvän kohdan kankaasta ja lisäsin pienukkoja, harmaita helmiä yhdistämään isot, punaiset jalokivet toisiinsa (kuva 64). Helminauhat vasemmalla ovat samaa sävyä kuin oikean puoliskon sinertävät verisuonet.

Punaiset jalokivet olivat muodoiltaan niin teräväreunaisia, että kontrasti niiden ja epämääräisempien ihotautien välillä alkoi jälleen häiritä. Ratkaisuksi pehmensin lähimpänä keskikohtaa olevien jalokivien ääriviivoja ja pyrin tekemään niistä hieman muodottomampia, jotta muodonmuutos kiiltävistä jalokivistä epämääräisiin ihotautimuodostelmiin olisi hieman saumattomampi. Vaikka ratkaisu paransi tilannetta hieman, kohta jäi silti mietityttämään.

Erityisesti ilahduin kuitenkin vasemman puolen rinnan ja käden onnistumisesta. Niissä läpinäkyvä kangas ja sen alta erottuvat jalokivet sekä violetin sävyinen käsi toimivat mielestäni mainiosti. Vastapainoksi lisäsin myös oikeaan käteen pienen yksityiskohdan: verivanan ja kaksi putoavaa, punaista pisaraa (kuva 65). Kuitenkin teoksen valmistuessa aloin epäillä, näkyisivätkö näin pienet ja hienovaraiset yksityiskohdat enää, kun suurehko (50 x 70cm) maalaus kuvattaisiin.

Edellisen kerroksen kuivuttua tein vielä toisen kerroksen harmaata kankaaseen, tarkentaen sen muotoja, ja näin hahmo tuli valmiiksi. Lopuksi maalasin kaksi kerrosta tummanpunaista taustaan, lisäten hieman valkoista savuefektin saavuttamiseksi. Vaikka *caput mortuum* taustassa onkin outo ja uhkaava, kuten halusinkin, se ei ehkä kuitenkaan ollut oikea sävyvalinta (kuva 66). Lämmin punainen tulee lähelle katsojaa, kun taas sinertävään verhottu hahmo yrittää vetäytyä kauemmaksi, ja ristiriita näiden välillä rikkoo teoksen syvyysvaikutelmaa. Tässä vaiheessa teos oli kuitenkin jo muilta osin valmis, ja jätettävä rauhaan, jotta se ehtisi kuivua kuvausta varten, joten päätin jättää värin mahdollisen säätämisen digitaalisen muokkaukseen.



△ Kuva 64. Vasen käsi ja rinnalla pienet helminauhat.



△ Kuva 65. Oikean käden veriset yksityiskohdat.



△ Kuva 66. Valmis hahmo ja taustaa.

4.3.3 TYÖN DIGITALISOINTI JA MUOKKAAMINEN

Maalauksen kuivuttua projekti jatkui digitaalisesti kuvituksen muokkauksen parissa. Tästä eteenpäin työskentelin yhdessä Kohinan AD:n Oona Rouhaisen kanssa.

Teos valokuvattiin studiossa, jotta yksityiskohdat saataisiin toisinnettua digitaalisesti mahdollisimman korkealaatuisena. Tämän jälkeen työtä jatkettiin Photoshopilla, jossa ensimmäisenä tartuttiin taustaan, jota pidin jokseenkin epäonnistuneena. Maalauksessa vanerin terävä, karu tekstuuri korostui liikaa savussa, ja huomattiin, että tämä rikkoi työn syvyysvaikutelmaa punaista väriä enemmän (kuva 67). Tekstuuri pehmennettiin sumennuksella, ja sen myötä myös teräväksi jäänyt hahmo nousi paremmin esille (kuva 68). Vaaleampia sumukohtia taustassa täytyi kuitenkin vielä korostaa, jotta ne eivät katoaisi kokonaan. Erityisesti vasemmalla puolella vaaleilla kohdilla oli tärkeä tehtävä sädekehän luomisessa hahmon ympärille. Uutta sumua luotiin taustalle siis digitaalisesti.

Maalauksesta editoitiin pois myös kiiltäviä kohtia, pieniä roiskeita ja joitakin siveltimestä jääneitä karvoja ja muita maaliin tarttuneita roskia. Pääasiassa kuvitukseen, etenkin itse hahmoon, haluttiin kuitenkin jättää jonkin verran tekstuuria ja maalauksellisuutta. Lopuksi kuva-alaa vielä suurennettiin jatkamalla taustaa hieman sivuille ja ylös, jotta tilaa olisi varmasti tarpeeksi Kohinan logolle ja muille elementeille.

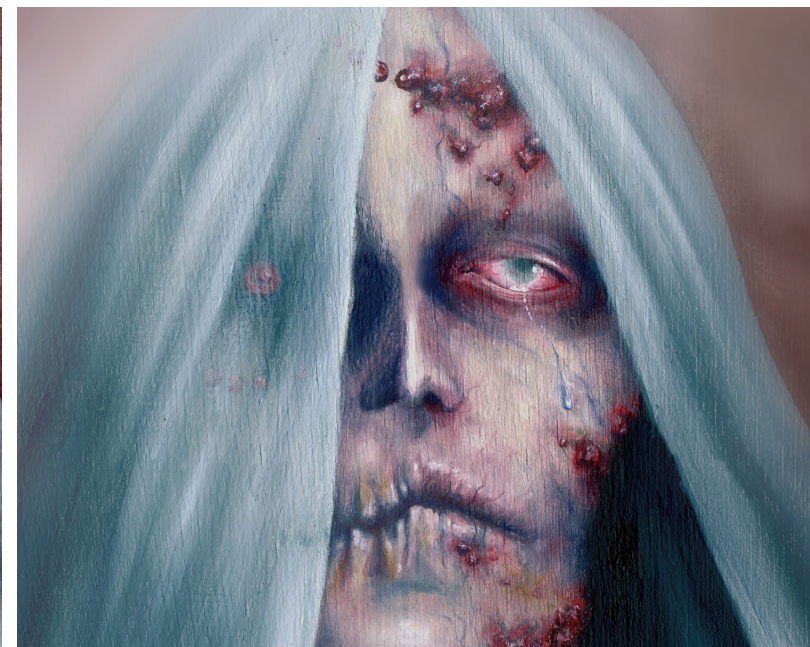
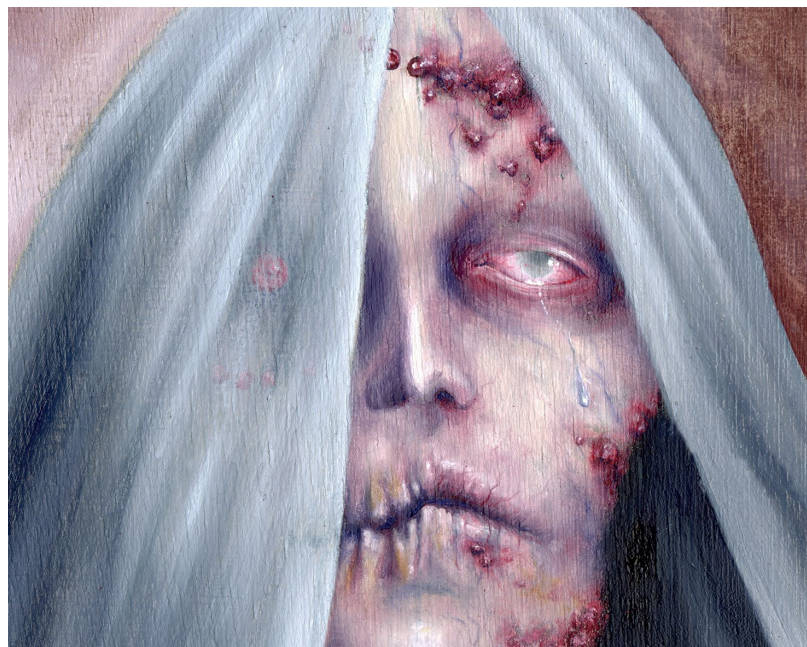
Värien muokkauksessa tartuttiin erityisesti kontrastiin. Kankaan sinistä kirkastettiin, ja taustan punaista tummennettiin lisää, koska synkkä, kuivuneen veren punainen oli teoksen tunnelmaan sopivampi kuin kirkas punainen – vaikka punainen oli alkuperäisessä maalauksessa vaikuttanut väärältä valinnalta, sumennuksen ja tummennuksen jälkeen olin siihenkin vihdoinkin tyytyväinen. Myös joitakin ihon pieniä yksityiskohtia korostettiin, sillä olin maalannut niitä liian herkästi ja hienovaraisesti, ja ne olivat vaarassa kadota. Esimerkiksi vatsan siniset verisuonet tuotiin paremmin esille, ja kellertäviä sävyjä korostettiin koko kehossa, jotta iho vaikuttaisi enemmän sairaan tai kuolleen ihmisen läpikuultavalta kudokselta.

Peilaus onnistui lähes koko maalauksessa – ainoastaan nenä vaati muokkausta, koska olin maalannut keskelle jäävän luun vaalean alueen liian leveäksi (kuva 69). Jotta se vasemmalla puolella näyttäisi enemmän pääkallon nenäaukolta, koko nenänvartta piti kaventaa ja lisäksi siirtää hieman oikealle (kuva 70).



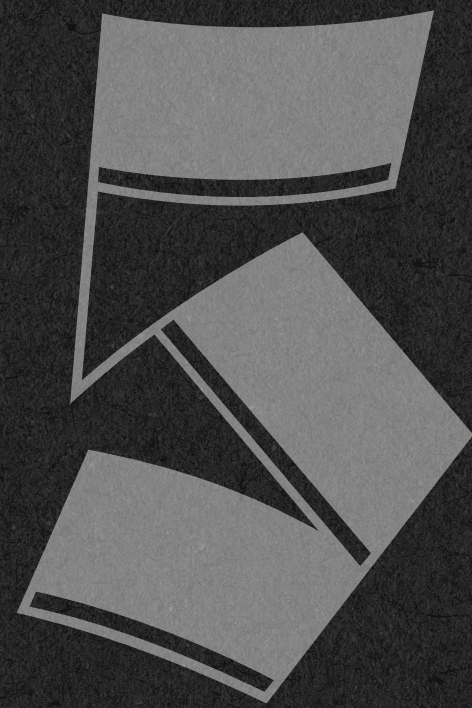
◀◀ Kuva 67. Valmis maalaus muokkaamattomana.

◀ Kuva 68. Muokattu ja korjailtu kuvitus.

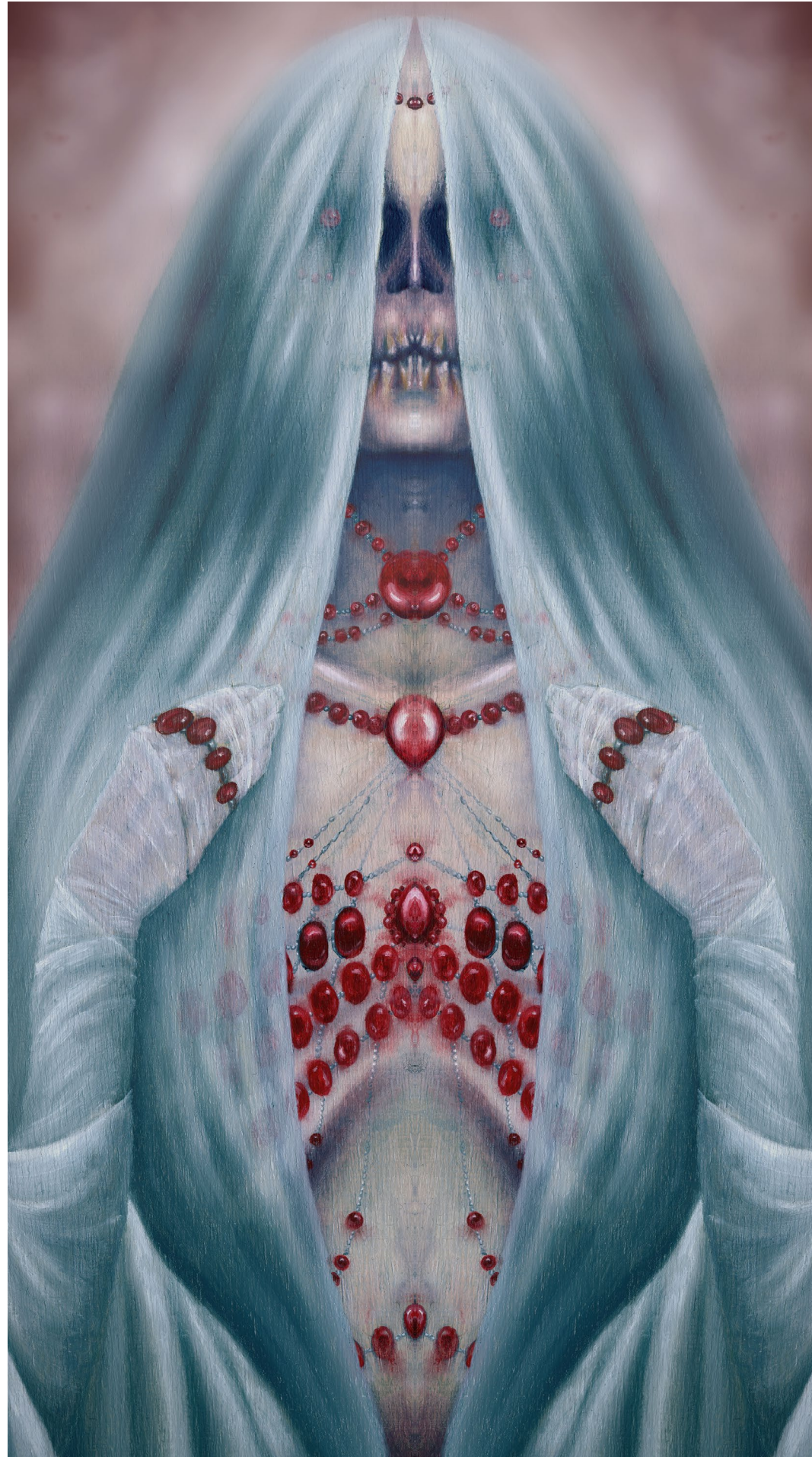


◀◀ Kuva 69. Kasvot ennen nenäleikkausta.

◀ Kuva 70. Muokatussa kuvituksessa nenä on vihdoinkin oikeassa paikassa.



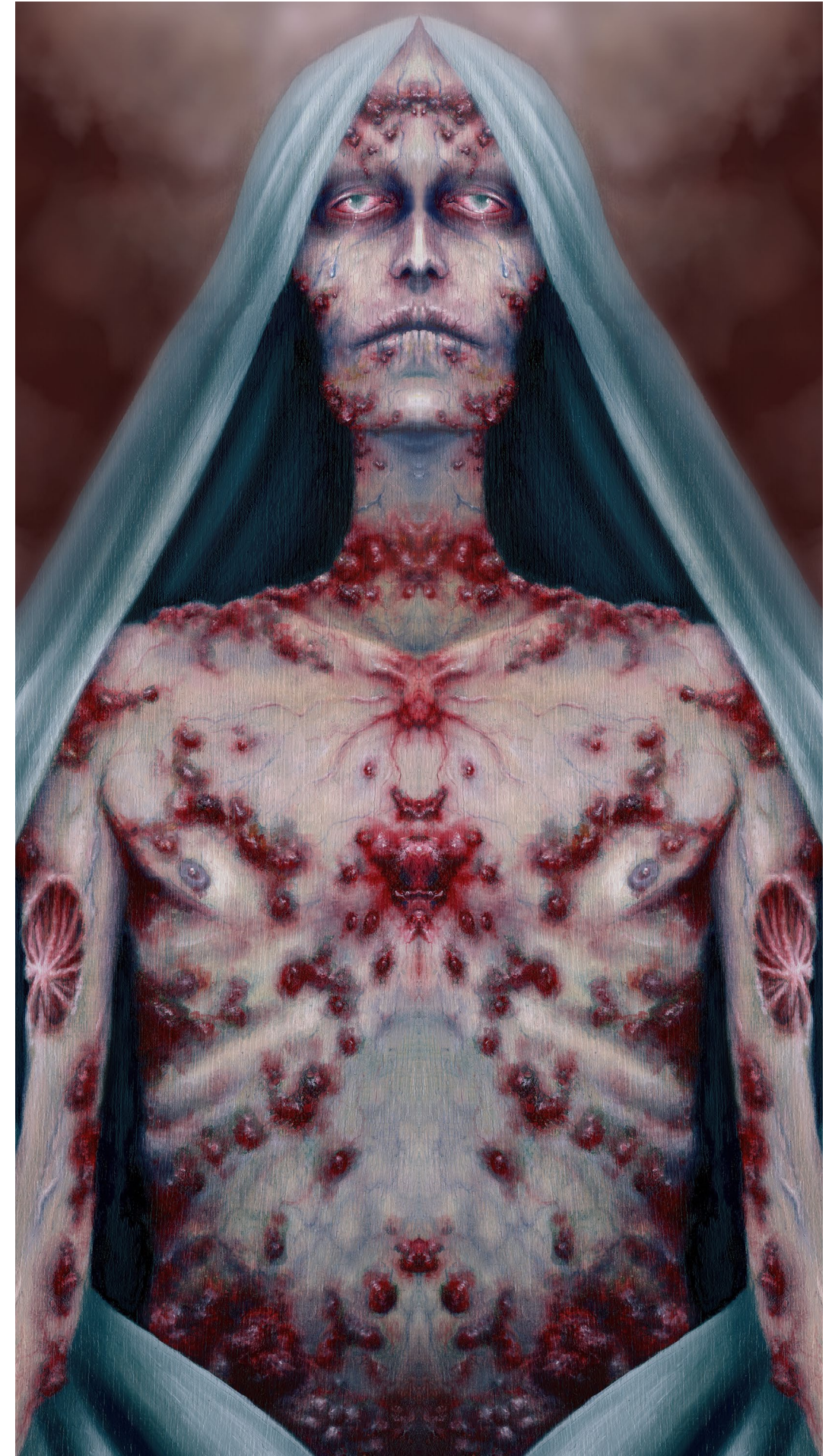
**Valmis
kuvituskokonaisuus**



VALMIIT KUVITUKSET

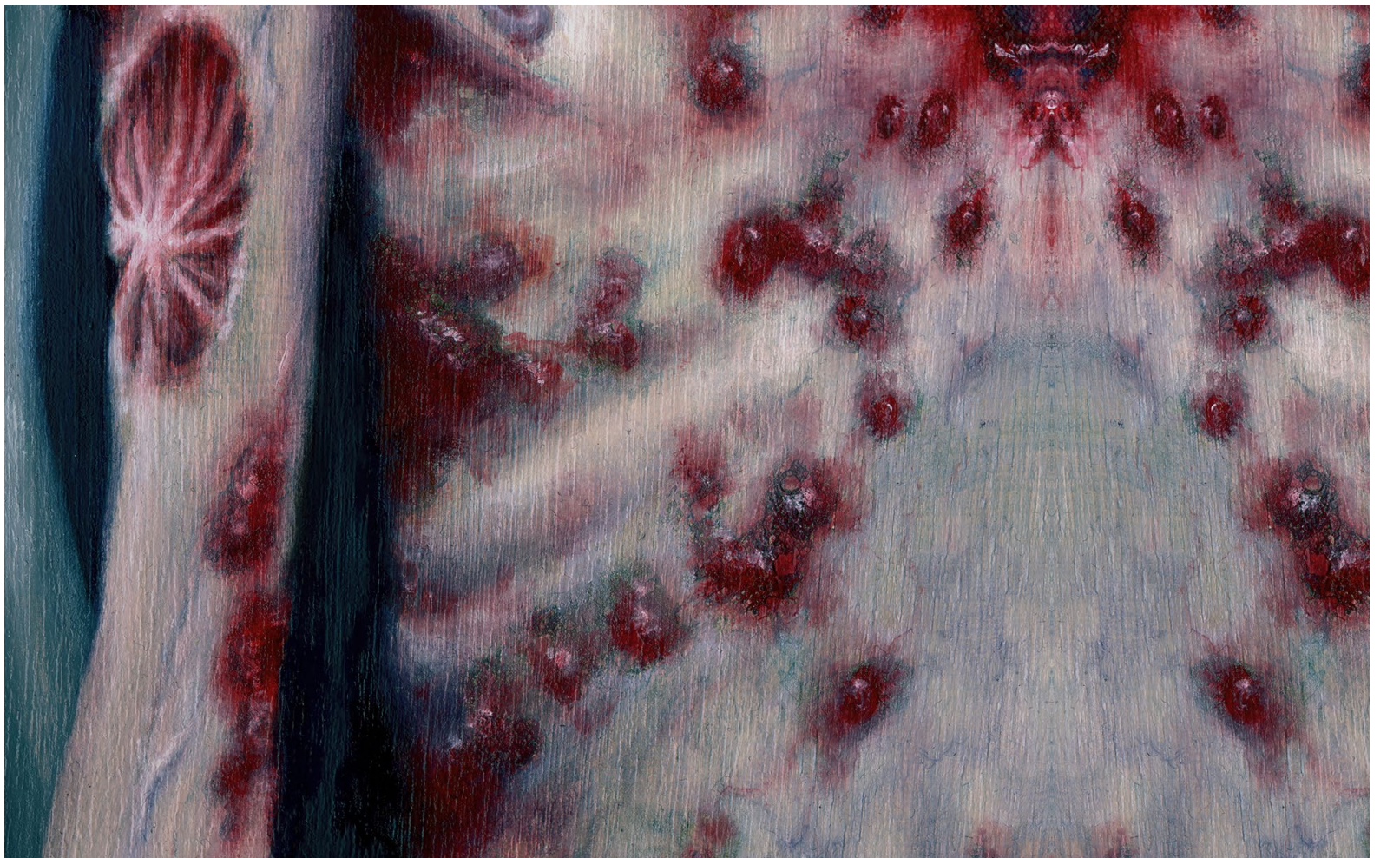
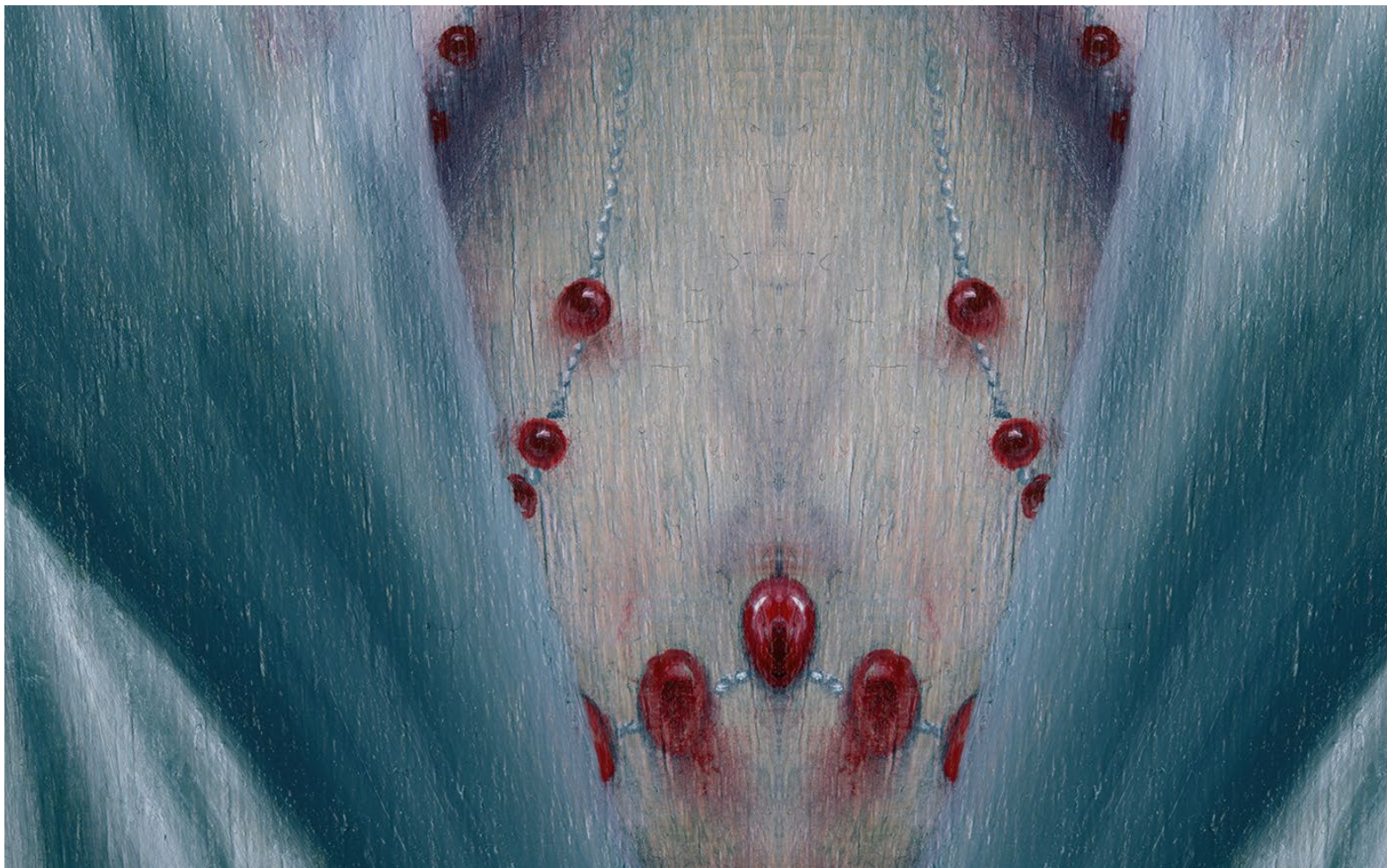
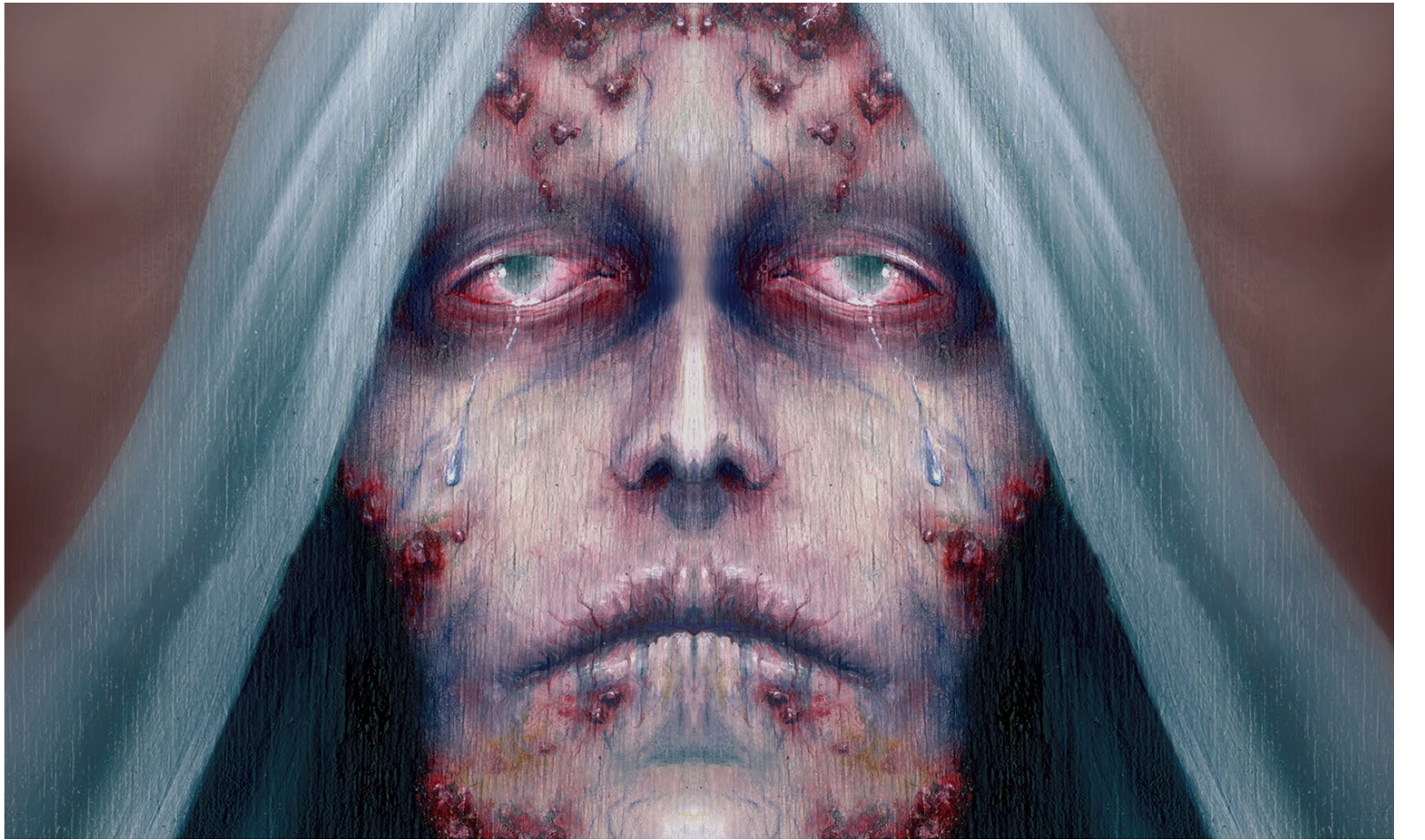
Opinnäytetyön tuloksena syntyi yksi öljyvärimaalaus, josta luotiin peilamalla kaksi uutta kuvitusta alkuperäisen rinnalle. Peilatut kuvitukset ovat pari, mutta kuitenkin toistensa vastakohtia. Vasen puolisko on mystinen, pyhimysmäinen ja jollain tapaa feminiinisempi, mutta kuitenkin tuijottavine helmisilmineen puistattava ilmestys. Oikean puoliskon kyynelehtivä hahmo ei ole pariaan kutsuvampi, mutta sitäkin lohduttomampi ja ilottomampi. Tämän parin välillä tapahtuu teoksen tärkein yksityiskohta: ruumiillinen metamorfoosi, joka tekee kuvituskokonaisuudesta groteskin.

Seuraavilta sivuilta löytyvät opinnäytetyössä toteutetut valmiit kuvitukset sekä lähikuvia yksityiskohdista.











6

Whiteenveto

TUTKIMUSKYSYMYS

Tutkimuskysymykseni oli selvittää, millainen kuvitus sopii Kohina Fest -tapahtuman markkinointimateriaaleihin, ja Kohina Recordsin puolelta pyydettiin nimenomaan groteskia kuvitusta. Taustatutkimus auttoi ymmärtämään sekä groteskin että metallimusiikin ominaisuuksia ja periaatteita, joita pystyin hyödyntämään omassa työskentelyssäni – tärkeimpänä kaikista metamorfoosia ja ruumiillisuuden teemaa, joista syntyy kuvien vaikuttavuus. Tutkimuksen aikana selvisi, että groteskia on loogista hyödyntää metallimusiikin kuvittamisessa – oli kyse sitten tapahtumamarkkinoinnista, levynkansista tai oheistuotteista – koska niillä on niin paljon yhteisiä ominaisuuksia, kuten ruumiillisuus, shokeeraavuus sekä normien ja rajojen rikkominen.

Groteskin kuvittamisessa täytyy kuitenkin ottaa huomioon, että sen vaikuttavuus on yksilöllistä – kaikki kuvat eivät herätä kaikissa samanlaisia tunteita. Myös metallimusiikin visuaalinen kuvasto sisältää erilaisia tyyliä ja aiheita, ja kuvilla on ristiriitaisia tehtäviä: toisten on tarkoitus shokeerata ja karkottaa katsojat, toisten on määrä puhutella tai kommentoida ajankohtaisia aiheita – joskus nämä kaikki tehtävät liittyvät jopa samaan kuvaan. Kuvittajana on siis selvitettävä kohdeyleisönsä tarkasti, jotta pystytään luomaan mahdollisimman puhutteleva, tunnistettava ja vaikuttava kuva, joka todella edustaa yhtyeen tai musiikkitapahtuman identiteettiä, tyyliä tai sanomaa.

TAVOITTEET

Tavoitteenani oli luoda metamorfoosin ja ruumiillisuuden teemojen kautta vaikuttava ja kiinnostava kuvituskokonaisuus, jonka toivon herättävän katsojissa kahdenlaisia reaktioita: taudit ja ruumiin kuvaus tähtäävät inhoon, peilauksen nokkeluus ja metamorfoosi taas hämmästyksen. Näitä reaktioita pääsen toivottavasti todistamaan, kun tapahtuman markkinointi aloitetaan.

Tavoitteena oli myös kuvituksen tunnistettavuus: kohdeyleisön ja muidenkin katsojien tulisi tunnistaa kuvituksen kautta tapahtuman olevan nimenomaan metallimusiikkiin keskittyvä. Koska Kohina Records edustaa kuitenkin erilaisia genrejä laidasta laitaan, pyrin välttämään kuvituksen sitomista elementeillä tai yksityiskohdilla mihinkään tiettyyn metallimusiikin tyyliin. Käsittelin metallimusiikin kuvastossa suosittua kuoleman teemaa kahdesta eri näkökulmasta, mutta persoonallisella ja erikoisella tavalla, jotta kuvituskokonaisuus myös erottuisi joukosta.

Kuvitus on yhtä groteski kuin viime vuodenkin Kohina Fest -julisteessa, joten nähtäväksi jää, kelpaako se Facebookin maksettuihin mainoksiin. Tässä kuvituksessa on kuitenkin ehkä enemmän pelivaraa, sillä rajaukseen valittavia elementtejä on runsaammin – arvelen, että jalokivin koristeltu marttyyri kelvanee jatkoon sairaalloista paremmin.

Kohina Recordsin puolelta kuvitusta ja siitä muodostuvia peilauksia kommentoitiin onnistuneiksi ja markkinointiin hyvin soveltuviksi. Erityisen ihastuttavina pidettiin paiseita, verisuonia ja muita yksityiskohtia, ja harmiteltiin hieman sitä, että ne kaikki tuskin tulevat näkymään esimerkiksi pienissä flyereissä tai A3-julisteissa. Kuvituksesta suunniteltiin sosiaalisen median markkinointiin myös videoita, joissa siitä saataisiin kaikki yksityiskohdatkin esiin.

PROSESSI

Prosessini alkoi hyvin ja johdonmukaisesti. Käytin taustatutkimukseen paljon aikaa ja mielestäni onnistuin tiivistämään etenkin groteskin napakasti. Kirjoittaminen ei aina ollut helppoa, mutta ainakin se oli aina mielenkiintoista.

Itse kuvittaminen oli loppua kohden kaoottista, koska putosin melkein heti suunnittelemastani aikataulusta. Tämä harmitti erityisesti siksi, että työni on kuitenkin vain yksi maalaus eikä sarja maalauksia. Öljyvärimaalauksen kanssa aikatauluun palaaminen oli kuitenkin mahdotonta, koska kerrosten kuivumista ei voinut hoputtaa. Tästä syystä teoksen kuvaaminen ja muokkaaminen myöhästivät myös, eikä teoksesta ehditty kokeilla taittaa julistekonsepteja tai muita materiaaleja.



TEKNINEN TOTEUTUS

Maalauksen tärkein elementti oli ruumiillinen metamorfoosi, joka jalokivien ja ihotautien välillä onnistui suurimmaksi osaksi hyvin, mutta paikoitellen puutteellisesti. Jalokivirivistön järjestelmällisyyden ja ihotautien hajanaisuuden välillä on hieman liikaa kontrastia, jota yritin korjata muokkaamalla kangasta ja lisäämällä joukkoon yksittäisiä helmiä. Jälkeenpäin ajateltuna parempi ratkaisu olisi ehkä ollut maalata joitakin valkoisia tai harmaita jalokiviä, jotka olisivat värinsä puolesta sulautuneet osaksi ihoa. Näin rivistön säännöllisyys ei olisi heti niin silmiinpistävää, ja puolikkaiden erilaisuus olisi auennut katsojalle hitaammin.

Teknisesti maalauksessa epäonnistuivat myös nenä sekä tausta, mutta molemmat pystyttiin helposti korjaamaan digitaalisesti. Koska olen pannotanut perinteisiin tekniikoihin, omat taitoni digitaalisessa työskentelyssä ovat hieman puutteellisia, mutta suuret kiitokset kuuluvat Kohinan AD Rouhiaiselle, joka onneksi auttoi kuvituksen viimeistelemisessä ja Kohinan toiveiden täyttämässä.

Teknisesti kuvassa on myös paljon hyvää: erityisen onnistuneina pidän itsekin paiseita, ihon ja kankaan läpikuultavia osia sekä pieniä yksityiskohtia, kuten verisuonia – juuri niiden kautta groteskin inhottavuus tulee parhaiten esille. Öljyvärimaalaus oli läpikuultavien kohtien rakentamiseen oikea tekniikka, vaikka sen kanssa olikin muita haasteita. Peilauksen onnistumista oli tarkistettava valokuvaamalla, ja kuvaaminen vaatii tarkkuutta, jota kaltaisellani amatöörikuvaajalla ei juuri ollut.

KEHITYS

Olin jo aikaisemmin kiinnostunut sekä groteskista että metallimusiikin kuvittamisesta, ja tämän opinnäytetyön tuloksena ymmärrän nyt molempia syvällisemmin. Groteskin historiaan tutustuminen oli inspiroivaa, ja metallimusiikin julisteisiin perehtyminen näkökulmia avartavaa – metallimusiikin kuuntelijana tunsin itse tarkemmin vain niiden tyyllilajien konventiot, joita aktiivisesti seuraan.

Sain työn aikana inspiraation lisäksi uusia työkaluja tuleviin kuvitusprojekteihini. Peilattava kuvitus oli haastava toteuttaa, mutta tulokset olivat kuitenkin niin jännittäviä, että aion jatkossa kokeilla tekniikkaa uudestaan. Testaan sitä luultavasti jatkossa piirtämällä, jotta prosessia on helpompi kontrolloida keskeneräistä työtä skannaamalla ja digitaalisesti peilaamalla. Symmetrisissä, peilatuissa kuvituksissani on visuaalisesti jotakin niin kiinnostavaa, että niitä katselee mielellään jopa enemmän kuin itse alkuperäistä maalausta.

Kuvittajana kehityin opinnäytetyöprosessin aikana enemmän tiedollisesti kuin teknisesti. Vaikka maalauksessa oli paljon uusia, onnistuneita elementtejä, en kuitenkaan koe ottaneeni teknisessä osaamisessa suuria askelia eteenpäin. Olen jonkin verran harrastanut öljyvärimaalausta, mutta aiemmat teokset ovat kaikki olleet puhtaasti taiteellisia projekteja – tämä oli ensimmäinen kerta, kun toteutin tekniikalla *kuvituksen*. Sain siis prosessista arvokasta tietoa öljyvärimaalauksen muokkaamisesta ja työstämisestä kuvituskäyttöön.

Kuvittajana ja erityisesti groteskin kuvittajana olen nyt ehdottomasti asiantuntevampi ja itsevarmempi, ja koen löytäneeni groteskista maailman, jonka kanssa haluan työskennellä vielä pitkään. ♦

Lähteet

KIRJALLISET LÄHTEET

Bahktin, M. 1984. *Rabelais and His World*. Bloomington: Indiana University Press.

Brown, L. 2013. *Thrashin' Like a Maniac*. Teoksessa Dome, M. (toim.) *The Art of Metal: Five decades of heavy metal album covers, posters, t-shirts and more*. Lontoo: Omnibus Press. 166–167.

Campos, C. 2011. *Metal and Hardcore Graphics. Extreme Artworks from the Underground*. Barcelona: Loft Publications.

Chao, S-L. 2010. *Rethinking the Concept of the Grotesque: Crashaw, Baudelaire, Magritte*. Oxfordshire: Routledge.

Chaouli, M. 2003. *Van Gogh's Ear: Toward a Theory of Disgust*. Teoksessa Connelly, F.S. (toim.) *Modern Art and the Grotesque*. Cambridge: Cambridge University Press. 47.

Connelly, F.S. 2003. *Modern Art and the Grotesque*. Cambridge: Cambridge University Press.

Connelly, F.S. 2012. *The Grotesque in Western Art and Culture: The Image at Play*. Cambridge: Cambridge University Press.

Dome, M. 2013. *The Art of Metal: Five decades of heavy metal album covers, posters, t-shirts and more*. Lontoo: Omnibus Press.

Lawson, D. 2013. *Stoned, Doomed & Deserted: Squinting Through Metal's Twitching Third Eye*. Teoksessa Dome, M. (toim.) *The Art of Metal: Five decades of heavy metal album covers, posters, t-shirts and more*. Lontoo: Omnibus Press. 92.

Osbourne, O. 2009. *Minä, Ozzy*. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Reesman, B. 2013. *Pop Goes the Metal*. Teoksessa Dome, M. (toim.) *The Art of Metal: Five decades of heavy metal album covers, posters, t-shirts and more*. Lontoo: Omnibus Press. 67.

Rogers, R. 1978. *Metaphor: A Psychoanalytic View*. Oakland: University of California Press.

Sappol, M. 2017. *Art, Science and the Changing Conventions of Anatomical Representation*. Teoksessa Ebenstein, J., Self, W. (toim.) *Death: A Graveside Companion*. Lontoo: Thames & Hudson Ltd. 50–51.

Sodoma, G. 2016. *Infernal Grotesque: Classical Paintings of Hell, Demons, Witchcraft and Death*. Baltimore: Deicide Press.

Weinstein, D. 2000. *Heavy Metal: The Music and Its Culture*. New York: Da Capo Press.

Whiteley, S. 1992. *The Space Between the Notes: Rock and the Counterculture*. New York: Routledge.

ELEKTRONISET LÄHTEET

Bardine, B. 2009. *Elements of the Gothic in Heavy Metal: A Match Made in Hell*. Teoksessa Bayer, G. (toim.) *Heavy Metal Music in Britain*. Farnham: Ashgate. 133. Viitattu 1.4.2022. Saatavissa https://ecommons.udayton.edu/eng_fac_pub/68/

Bayer, G. 2009. *Doing Cultural Studies with Earplugs*. Teoksessa Bayer, G. (toim.) *Heavy Metal Music in Britain*. Farnham: Ashgate. 7. Viitattu 16.3.2022. Saatavissa <https://www.yumpu.com/en/document/view/11913003/doing-cultural-studies-with-earplugs-ashgate>

Brazier, P. 2020. *Satan, Death, Mutilation and Murder: Why are Heavy Metal Album Covers So Scary?* Loudersound. Viitattu 17.4.2022. Saatavissa <https://www.loudersound.com/features/satan-death-mutilation-and-murder-why-are-heavy-metal-album-covers-so-scary>

Farley, H. 2009. *Demons, Devils and Witches: The Occult in Heavy Metal Music*. Teoksessa Bayer, G. (toim.) *Heavy Metal Music in Britain*. Farnham: Ashgate. 93, 99. Viitattu 1.4.2022. Saatavissa https://www.researchgate.net/publication/261876635_Demons_Devils_and_Witches_The_Occult_in_Heavy_Metal_Music

Hintsanen, P. 2021. *Punainen*. Coloria.net. Viitattu 12.3.2022. Saatavissa <https://coloria.net/varit/punainen.htm>

Hintsanen, P. 2022. *Musta*. Coloria.net. Viitattu 12.3.2022. Saatavissa <https://www.coloria.net/varit/musta.htm>

Huunan-Seppälä, H. 2018. *Unfolding the Unexpressed: The Grotesque, Norms and Repressions*. Aalto-yliopisto. Väitöskirja. Viitattu 12.1.2022. Saatavissa <https://shop.aalto.fi/p/941-unfolding-the-unexpressed/>

McPhee, C., Orenstein, N. 2011. *Infinite Jest: Caricature from Leonardo to Levine*. Met Museum. New Haven & Lontoo: Yale University Press. Viitattu 2.2.2022. Saatavissa https://www.metmuseum.org/art/metpublications/Infinite_Jest_Caricature_from_Leonardo_to_Levine

The Guardian. 2021. *Lil Nas X Satan Shoes will be recalled as part of settlement with Nike*. Viitattu 2.4.2022. Saatavissa <https://www.theguardian.com/business/2021/apr/08/nike-lawsuit-settled-lil-nas-x-satan-shoes-mschf>

Till, R. 2012. *The Number of the Beast: The Adoption of Apocalyptic Imagery in Heavy Metal*. Teoksessa Partridge, C. *Anthems of Apocalypse: Popular Music and Apocalyptic Thought. The Bible in the Modern World*. 42. Sheffield: Sheffield Phoenix Press. 90–108. Viitattu 1.4.2022. Saatavissa https://www.academia.edu/16712624/Metal_and_the_Beast_The_adoption_of_apocalyptic_imagery_in_heavy_metal_music

Tulonen, U. 2018. *Extreme Metal and the Grotesque: Utilization of Pathological Imagery in the Early Album Covers of Carcass*. Jyväskylän Yliopisto. Pro gradu. Viitattu 20.2.2022. Saatavissa <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/59222?show=full>

KUVALÄHTEET

Kuva 1. Liveromeguide. 2014. Viitattu 17.4.2022. Saatavissa <https://liveromeguide.wordpress.com/2014/10/03/curiosita-romane-le-grottesche-della-domus-aurea/>

Kuva 2. Marc Maison. Viitattu 16.4.2022. Saatavissa https://www.marcmaison.com/architectural-antiques-resources/grotesque?utm_content=bufferd19a0&utm_medium=social&utm_source=pinterest.com&utm_campaign=buffer

Kuva 3. Kilian, L. 1607. Neue Gradesca Büchlein, plate 4. Viitattu 3.2.2022. Saatavissa <https://www.rijksmuseum.nl/en/my/collections/1930212--christina-ostrofsky/grotesken/objecten#/RP-P-OB-8226,7>

Kuva 4. Breton, R. 1565. The Drolatic Dreams of Pantagruel. Viitattu 12.1.2022. Saatavissa <https://publicdomainreview.org/collection/the-drolatic-dreams-of-pantagruel-1565>

Kuva 5. Breton, R. 1565. The Drolatic Dreams of Pantagruel. Viitattu 12.1.2022. Saatavissa <https://publicdomainreview.org/collection/the-drolatic-dreams-of-pantagruel-1565>

Kuva 6. Callot, J. 1616-1622. Le Joeuer de Luth (The Lute Player). Viitattu 12.2.2022. Saatavissa <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/398564?searchField=All&sortBy=Relevance&what=Engraving&ft=jacques+callot&offset=80&rpp=40&pos=87>

Kuva 7. van der Heyden, P. 1557. Big Fish Eat Little Fish. Viitattu 14.2.2022. Saatavissa <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/338694>

Kuva 8. Met Museum. The Two Are But One (Les deux ne font qu'un). Viitattu 16.3.2022. Saatavissa <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/393244>

Kuva 9. Goya, F. 1799. Plate 69 from 'Los Caprichos': Blow (Sopla.) Viitattu 16.3.2022. Saatavissa <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/380708>

Kuva 10. Bosch, H. 1503-1504. The Garden of Earthly Delights. Viitattu 22.2.2022. Saatavissa <https://arthistoryproject.com/artists/hieronymus-bosch/the-garden-of-earthly-delights/>

Kuva 11. Caravaggio, M. 1603. The Incredulity of Saint Thomas. Viitattu 19.2.2022. Saatavissa <https://www.caravaggio.org/the-incredulity-of-saint-thomas.jsp>

Kuva 12. Vesalius, A. 1555. De humani corporis fabrica (Of the Structure of the Human Body). Viitattu 3.2.2022. Saatavissa <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/358129>

Kuva 13. Kahlo, F. 1943. Roots. Viitattu 4.3.2022. Saatavissa <https://www.fridakahlo.org/roots.jsp#prettyPhoto>

Kuva 14. Dali, S. 1936. Soft Construction with Boiled Beans (Premonition of Civil War). Viitattu 13.2.2022. Saatavissa <https://arthistoryproject.com/artists/salvador-dali/soft-construction-with-boiled-beans/>

Kuva 15. Dijkstra, D. 2020. Viitattu 14.4.2022. Saatavissa <https://douwedijkstraillustration.com/Roadburn>

Kuva 16. Dijkstra, D. 2020. Viitattu 14.4.2022. Saatavissa <https://douwedijkstraillustration.com/Roadburn>

Kuva 17. D'Andrea, D., Roper, A. 2016. Concert Poster for the Band Sleep. Viitattu 19.3.2022. Saatavissa <http://www.arikroper.com/portfolio/>

Kuva 18. Last.fm. 2010. Viitattu 1.3.2022. Saatavissa <https://www.last.fm/event/1714009+Electric+Wizard+at+Nosturi+on+27+November+2010>

Kuva 19. Malleus Rock Art Lab. 2010. Eyehategod. Viitattu 26.3.2022. Saatavissa <https://www.malleusdelic.com/home/product/eyehategod/>

Kuva 20. Malleus Rock Art Lab. 2011. KYUSS LIVES! Viitattu 27.3.2022. Saatavissa <https://www.malleusdelic.com/home/product/kyuss-lives/>

Kuva 21. Orangefactory.be. Viitattu 2.4.2022. Saatavissa <http://www.orangefactory.be/roadburn.html>

Kuva 22. Metal-rules.com. 2009. Viitattu 2.4.2022. Saatavissa <https://www.metal-rules.com/2009/05/27/roadburn-festival-tilburg-holland/>

Kuva 23. Chioreanu, C. 2013. Viitattu 29.3.2022. Saatavissa <http://www.allmetalfest.com/roadburn-2013/>

Kuva 24. Cloonan, B. 2016. Viitattu 28.3.2022. Saatavissa <https://www.theleepingshaman.com/articles/guido-segers-casts-his-eyes-over-the-must-see-acts-at-roadburn-2016/>

Kuva 25. Valreza Collective. 2021. Viitattu 1.4.2022. Saatavissa <https://metal-anarchy.com/category/roadburn-festival/>

Kuva 26. Dijkstra, D. 2020. Viitattu 1.4.2022. Saatavissa <https://metal-anarchy.com/category/roadburn-festival/>

Kuva 27. Beckett, R. 2018. Viitattu 2.4.2022. Saatavissa <https://tilburg.com/nieuws/roadburn-maakt-line-up-cul-de-sac-bekend-en-meer/>

Kuva 28. The Visual Art of Metal. 2016. "Black Sabbath at Bronx New York Concert Poster 1971". Viitattu 12.4.2022. Saatavissa <https://thevisualartofmetal.tumblr.com/post/142693475531/black-sabbath-at-bronx-new-york-concert-poster>

Kuva 29. V2.fi. 2017. Viitattu 11.4.2022. Saatavissa <https://www.v2.fi/uutiset/viihde/25825/Sielunvihollinen-ei-kelpaa-Turku-Saatanalle-tapahtumaan/>

Kuva 30. The Rock Pit. 2019. Viitattu 19.4.2022. Saatavissa <https://www.therockpit.net/2019/venom-inc-with-special-guests-exciter-announce-australia-tour-2020/>

Kuva 31. Kusuma, S. 2021. Viitattu 12.4.2022. Saatavissa <https://loudwire.com/ghost-2022-european-tour-uncle-acid-and-the-deadbeats-twin-temple/>

Kuva 32. Kozik, F. 1994. Melvins Concert Poster 1994 Kozik Minneapolis. Viitattu 10.4.2022. Saatavissa <https://www.oddtoes.com/product/melvins-concert-poster-1994-kozik-minneapolis/>

Kuva 33. Keef, M. 1970. Viitattu 2.2.2022. Saatavissa <https://www.rollingstone.com/music/music-features/black-sabbath-cover-art-keef-keith-macmillan-interview-951578/>

Kuva 34. All Metal Fest. Viitattu 1.3.2022. Saatavissa <http://www.allmetalfest.com/inferno-festival-norway-2014/>

Kuva 35. Osburne, P. 2020. Viitattu 17.2.2022. Saatavissa <https://orangeamps.com/articles/desertfest-2020/>

Kuva 36. Scrape Records. Municipal Waste / Napalm Death / Dayglo Abortions / Exhumed. Viitattu 13.2.2022. Saatavissa <https://scraperecords.com/product/municipal-waste-napalm-death-dayglo-abortions-exhumed-vancouver-11x17/>

Kuva 37. Metal Blade Records. 2018. Viitattu 29.3.2022. Saatavissa <https://www.metalblade.com/europe/news/cannibal-corpse-european-summer-tour-kicking-off-on-saturday/>

Kuva 38. Arminski, M. 1999. Motley Crue. Viitattu 18.4.2022. Saatavissa <http://www.arminski.com/shop/motley-crue/>

Kuva 39. Metal-rules.com. 2019. Viitattu 21.3.2022. Saatavissa <https://www.metal-rules.com/2019/09/20/helsinki-death-fest-2019/>

Kuva 40. Per Yngve Ohlin Site. 2013. Mayhem Live In Leipzig Original Flyer. Viitattu 9.4.2022. Saatavissa <http://peryngveohlindead.blogspot.com/2013/03/mayhem-live-in-leipzig-original-flyer.html>

Kuva 41. Metallipromo.com. 2021. Viitattu 1.4.2022. Saatavissa <https://www.metallipromo.com/slay.html>

Kuva 42. Roper, A. 2021. Viitattu 19.4.2022. Saatavissa <https://www.facebook.com/DesertfestBerlin/photos/a.253423934740393/4291972000885546>

Kuva 43. Roper, A. 2021. Viitattu 19.4.2022. Saatavissa <https://www.facebook.com/DesertfestBerlin/photos/4534824076600336>

Kuva 44. Roper, A. 2021. Viitattu 19.4.2022. Saatavissa <https://www.facebook.com/DesertfestBerlin/photos/4544760415606702>

Kuva 45. van Haasteren, M. 2019. Drowning Dog. Viitattu 18.3.2022. Saatavissa <https://maraldart.tumblr.com/>

Kuva 46. Kosztka, T. 1902. The Old Fisherman. Viitattu 13.4.2022. Saatavissa <https://designtaxi.com/news/413532/Painting-Of-An-Old-Fisherman-Has-A-Dark-Sinister-Side-When-Mirrored/>

Kuva 47. Kosztka, T. 1902. The Old Fisherman. Viitattu 13.4.2022. Saatavissa <https://designtaxi.com/news/413532/Painting-Of-An-Old-Fisherman-Has-A-Dark-Sinister-Side-When-Mirrored/>

Kuva 48. Kosztka, T. 1902. The Old Fisherman. Viitattu 13.4.2022. Saatavissa <https://designtaxi.com/news/413532/Painting-Of-An-Old-Fisherman-Has-A-Dark-Sinister-Side-When-Mirrored/>

Kuva 49. Beckett, R. 2017. Queens of the Stone Age. Viitattu 19.4.2022. Saatavissa <https://www.richeybeckett.com/work>

Kuva 50. Peshev, D. 2017. Melvins. Viitattu 2.4.2022. Saatavissa <https://www.instagram.com/p/BaBg6NmjtVq/>

Kuva 51. van Haasteren, M. 2018. Viitattu 19.4.2022. Saatavissa <https://www.revolvermag.com/culture/ghost-story-behind-revolvers-insane-cardinal-copia-illustration>

Petra Grubakangas 2022