

**FULLMETAL ALCHEMIST -MANGAN ENVY-HAHMO  
KATEUDEN PERSONIFIKAATIONA: IKONOGRAFINEN  
VERTAILU 1300-1500-LUKUJEN INVIDIA-KUVASTOON**

Heiska Ronkainen  
Kandidaatintutkielma  
Taidehistoria  
Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos  
Jyväskylän yliopisto  
Kevät 2022

# JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

|  |   |
|--|---|
| Tiedekunta<br>Humanistis-yhteiskuntatieteellinen   | Laitos<br>Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen<br>laitos |
| Tekijä<br>Heiska Ronkainen   |   |
| Työn nimi<br>Fullmetal Alchemist -mangan Envy-hahmo kateuden personifikaationa: Ikonografinen<br>vertailu 1300-1500-lukujen Invidia-kuvastoon  |   |
| Oppiaine<br>Taidehistoria  | Työn laji<br>Kandidaatin tutkielma                              |
| Aika<br>Kevät 2022   | Sivumäärä<br>28   |
| Tiivistelmä<br>Tutkielmassa pyritään selvittämään ikonografista ja laadullista menetelmää apuna käyttäen soveltuuko <i>Fullmetal Alchemist</i> -mangasarjan Envy-hahmo kateuden personifikaatioksi. Tutkimus tapahtuu vertailemalla Envyä keskiajan (n.400-1400) ja renessanssin (n.1400-1600) Invidia (kateus) -kuvastoon. Valituista teoksista sekä Envyn hahmoista eritellään ikonografista menetelmää käyttäen attribuutteja ja tämän jälkeen attribuutteja teemoitetaan analyysin yhteydessä tarkoituksena löytää yhteyksiä ja eroavaisuuksia. Tutkielman aikana tulee ilmi, että Envy jakaa monia attribuutteja Invidian kanssa, vaikka tämä ei pädekään kaikkiin Envyn esittämiin muotoihin. Tulosten perusteella Envy kuitenkin lukeutuu yhdeksi moderneista kateuden personifikaatioista. |   |
| Asiasanat Invidia, Envy, kateus, kuolemansynnit, manga, Fullmetal Alchemist, keskiajan taide, renessanssin taide, personifikaatiot, attribuutit, ikonografinen tutkimus  |   |
| Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto  |   |
| Muita tietoja  |   |

## SISÄLLYS

|   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | JOHDANTO .....  | 1  |
| 2 | INVIDIAN ATTRIBUUTIT TAITEEN HISTORIASSA .....                                | 5  |
| 3 | IKONOGRAFINEN ANALYYSI JA VERTAILU .....                                      | 13 |
|   | 3.1 Envyn ihmismuoto verrattuna Invidian ihmismäisiin attribuutteihin .....   | 13 |
|   | 3.2 Envyn hirviömuodot verrattuna Invidian eläimellisiin attribuutteihin .... | 18 |
| 4 | PÄÄTÄNTÄ .....  | 24 |
|   | LÄHTEET .....   | 26 |

# 1 JOHDANTO

Kuolemansynnit, jotka usein käsitetään seitsemänä pääpaheena ovat varhaisen kristillisen teologian käsitteitä, joiden mukaan synneistä sikiää edelleen moraalityöntä käytöstä<sup>1</sup>. Näihin paheisiin lukeutuvat ylpeys, kateus, viha, laiskuus, ahneus, ylensyönti sekä himo. Ne on määritelty varhaiskeskiajalla Pyhän Gregorius I:n toimesta ja myöhemmin sydänkeskiajalla niistä lisää kirjoitti Tuomas Akvinolainen<sup>2</sup>. Nykypäivänä synnit tunnetaan parhaiten niiden käytöstä mediassa niin fiktiivisinä hahmoina kuin vertauskuvinakin. Tutkielmani tulee käsittelemään kateutta ja sen personifikaatioita keskiajan ja renessanssin kuvastossa verrattuna Hiromu Arakawan (s. 1973) mangasarjan *Fullmetal Alchemist* (2001-2010) Envy-hahmoon<sup>3</sup>. Keskiajalla tarkoitan noin 400-luvulta 1400-luvulle sijoittuvaa aikaa. Renessanssi tarkoittaa tässä tapauksessa noin 1300-1500-lukujen eurooppalaista taiteen tyyllisuuntausta. Kristillisessä teologiassa kateus johtaa suoraa Kainin ja Abelin tarinasta, jossa veli murhaa veljen kateellisena Jumalan suosiosta ja saa näin aseman yhtenä ensimmäisistä inhimillisistä synneistä perisyntin jälkeisessä maailmassa<sup>4</sup>. Tutkimukseni tarkoitus on selvittää onko Envy ottanut inspiraatiota keskiajan ja renessanssin Invidia. Tämän ohella pyrin myös ottamaan kantaa Envyn asemaan kateuden personifikaationa.

Alkuperäisaineistooni kuuluu valikoitu joukko sekä kirkkotaiteen että emblemaatiikan kuvastoa, joka käsittelee kateutta visuaalisin keinoin. Kuvien kaarti sisältää lähinnä kaiverruksia tai kuvitusta emblemaattisista teksteistä, mutta mukaan mahtuu myös fresko. Olen pyrkinyt valikoimaan monipuolisen joukon kuvälähteitä, jotta voin yhdistää jokaisen tuomia attribuutteja toisiinsa. Näin voin muodostaa mahdollisimman yleistetyt kuvan pääattribuuteista kateuteen liittyen. Attribuutti on taiteentutkimuksen, erityisesti ikonografisessa tutkimuksessa käytetty termi, jolla viitataan johonkin kuvassa esiintyvään ilmiöön, kuten esineeseen tai eläimeen. Tulen myöhemmin palaamaan kateuden (myöhemmin Invidia) attribuutteihin ja syntiin liittyviin kuvauksiin. Kuviksi valikoituivat Giotto di Bondonen (1267-1337) fresko *No. 48 The Seven Vices: Envy* (1306), kaksi Invidian kuvausta *Speculum humanae salvationis* -teoksesta (1430-1439 ja 1440-1466), Heinrich Aldegreverin (n. 1501/2-1555/61) kaiverrus *Envy. From: The Vices* (1552) ja Jacob Mathamin (1571-1631) kaiverrus *Envy* (1593). Giotto oli

---

<sup>1</sup> Britannica, "Seven Deadly Sins", viitattu 12. huhtikuuta 2022

<sup>2</sup> Britannica, "Seven Deadly Sins", viitattu 12. huhtikuuta 2022

<sup>3</sup> Envy on hahmon alkuperäisnimi japaninkielisessä mangassa

<sup>4</sup> Hans-Georg Petersen, "Envy as Deadly Sin (resentment, jealousy, rivalry, discrimination etc)", viitattu 29. toukokuuta 2022.

aikanaan tunnettu italialainen taidemaalari, jonka merkittävyys nousee esille erityisesti renessanssitaiteen esiasteiden kehittäjänä ja inspiraationa<sup>5</sup>. Saksalainen taiteilija Aldegrever tunnettiin yhtenä ”pikku mestareista”, joka viittasi hänen kaiverrustöidensä pieneen kokoon<sup>6</sup>. Matham oli hollantilainen taiteilija, joka sai koulutuksensa kuululta taiteilijalta Hendrick Goltziukselta, jonka kaiverrus työpajan Matham sai omakseen opettajansa siirryttyä puhtaasti maalaustaiteen puolelle<sup>7</sup>. Tekstilähteinä Invidiasta tutkimuksessa käytössä ovat Andrea Alciaton (1492-1550) *Emblematum Libellus* (1546) ja *Les Emblemes* (1584)<sup>8</sup> sekä Cesare Ripan (n. 1555-1622) *Iconologia* (1603). Lähteenä *Speculum humanae salvationis* on hyvin mielenkiintoinen, sillä sen tekijä on tuntematon oletettavasti kirkollinen henkilö, joka julkaisi ensimmäisen version typologisena kristilliselle teologialle erittäin merkittävästä teoksestaan jo 1324-luvun paikkeilla<sup>9</sup>. Nykyisin teos tunnetaan *Biblia pauperum*<sup>10</sup> ohella yhtenä tärkeimpänä kristillisenä emblemaattisena lähteenä taiteentutkimuksessa. Andrea Alciaton *Emblemata*<sup>11</sup> on saanut lukuisia käännöksiä ja versioita Euroopassa 1531 alkaen. Teos esitti laajan katalogin emblemeistä ja niiden merkityksistä sekä taustoista kuvitusta unohtamatta.<sup>12</sup>

Lukuisten Invidia-kuvien joukosta valikoin viisi kuvausta tarkoituksenmukaisesti. Vaikka muun muassa Jacques Callot (1592-1635), Pieter Bruegel (n.1525/30-1569) ja Hieronymus Bosch (n. 1450-1516) ovat kuvanneet kateuden syntiä taiteessaan, päätin jättää heidän työnsä pois tutkielmastani. Callot’n Invidia kuvaa hahmoa yleisimmässä muodossaan<sup>13</sup>, kun taas Bruegel ja Bosch sisällyttävät teoksiinsa useampia hahmoja, jotka kuvaavat eri kateuden muotoja allegorisesti, mutta halusin pyrkiä analysoimaan mahdollisimman yhtenä hahmona kuvattua Invidiata, joten nämä jäivät pois valinnoistani. Giotton Invidia edustaa hyvin klassista jopa melkein renessanssimaista kuvatyyppejä keskiajan taiteessa ja siksi antaa hyvän pohjan kuvaston tutkimiselle. *Speculum humanae salvationis* -kuvat edustavat erilaista kuvatyyppejä kirjankuvituksenä ja selvästi vaikuttavat olleen taustalla Aldegverin Invidialle, jonka puolestaan valitsin puhtaasti sen Envyn hirviömuotoa muistuttavan olennon vuoksi. Mathamin Invidia valikoitui sen tavanomaisen kuvaustavan mukaan, mutta myös sen vuoksi,

---

<sup>5</sup> Britannica, ”Giotto | Biography, Paintings, Arena Chapel, Lamentation, & Facts”, viitattu 31. toukokuuta 2022

<sup>6</sup> Britannica, ”Printmaking - Printmaking in the 16th Century ”, viitattu 31. toukokuuta 2022

<sup>7</sup> Westmont College, ”Jacob Matham”, viitattu 31. toukokuuta 2022

<sup>8</sup> Ranskankielinen käännös *Emblemata Libelluksesta*

<sup>9</sup> Facsimile Finder, ”*Speculum Humanae Salvationis*”, viitattu 30. toukokuuta 2022

<sup>10</sup> *Speculum humanae salvationis* vastaava typologinen kirja, joka perehtyy esittämään Raamatun Uuden sekä Vanhan testamentin tapahtumia verrattuna keskenään sekä kristillisten pyhimysten tapahtumia.

<sup>11</sup> Yleinen nimi, jolla *Emblematum Libellus* myös tunnettiin

<sup>12</sup> Alciato at Glasgow, ”Alciato, Andrea: *Emblematum libellus* (1546)”, viitattu 30. toukokuuta 2022

<sup>13</sup> Vanha nainen, joka syö sydäntä. Mukana kuvassa myös koira, käärme ja piru

että se osoittaa Invidian kuvaamisen jatkumoa ajallisesti hahmon pysyessä samankaltaisena läpi historian.

Tutkielmani kuuluu taiteiden tutkimuksen tutkimusalaan. Tarkemmin visuaaliseen kulttuuriin paneutuva tutkielma sisältyy sarjakuva- ja mangatutkimuksen alaisuuteen. Manga on japanilaista sarjakuvaa<sup>14</sup>, jota luetaan japanilaisittain oikealta vasemmalle myös länsimaisissa painoksissa. Useimmiten tyylit mukailevat toisiaan suurten silmien ja ihanteellisten ruumiinrakenteiden muodoissa, mutta kuten länsimaisessakin taiteessa on mangassakin hyvin paljon hajontaa tyyllisesti ja tästä syystä se määritelläänkin erityisesti sarjakuvana eikä yhteisenä taidettylinä. Manga on useimmiten mustavalkoista, mutta räväkät kansikuvat sekä satunnaiset värisivut antavat niihin vaihtelevaa visuaalista näkökulmaa. Oma kuvastoni *Fullmetal Alchemist* -mangasta on pelkästään mustavalkoinen. Mangalla on yhtä rikas historia kuin länsimaisellakin sarjakuvalla kohdeyleisön vaihdellessa paljon sisällön mukaan. Manga on saanut alkunsa temppeleissä maalatuista eläinrikatyreistä jo reilun 500-vuotta eaa. buddhalaisuuden saavuttua Japaniin ja on kehittynyt ajan saatossa humoristisista eläinaiheisista kuvasarjoista nykyiseen sarjakuvamuotoonsa. Aikanaan suosittu ukiyoe-taiteilija<sup>15</sup> Katsushika Hokusai (1700-1849) nimetään termin *manga* keksijäksi.<sup>16</sup>

Aiempaa tutkimusta en suoraa aiheesta ole löytänyt, mutta erillisinä entiteetteinä *Fullmetal Alchemistista* ja Invidiasta löytyy jonkin verran tutkimusta. Invidiaan keskittyvässä tutkimuksessa pyrin etsimään juuri visuaaliseen ulkomuotoon paneutuvaa tutkimusta, mutta etsintäni ei juurikaan tuottanut tulosta. Tarkempi hahmojen tarkastelu tulee siis tarpeeseen, mitä tutkimukseni aiheeseen tulee. Metodina käytän Erwin Panofskyn<sup>17</sup> (1892-1968) luomaa ikonografian tutkimusmetodia, jonka tukena käytän myös laadullisen sisällönanalyysin keinoja. Ikonografinen huomiointi on keskitetty lähinnä aineiston tutkailemiseen ja huomioiden tekemiseen. Laadullista menetelmää käytän erityisesti attribuuttien teemoittamiseen ja hahmottamiseen.

Vertaan tutkimuksessani näitä aiemmin mainittuja vanhempia visuaalisia lähteitä Hiromu Arakawan alun perin japaniksi vuosina 2001–2010 ilmestyneeseen *Fullmetal Alchemist* (jap. 鋼の錬金術師, *Hagane no Renkinjutsushi*) -mangasarjan homunkulushahmoon nimeltä Envy. *Fullmetal Alchemist* on suunnattu erityisesti nuorille pojille ja sitä julkaistiin alun perin tätä kohderyhmää varten olevassa *Monthly Shōnen*

---

<sup>14</sup> Britannica, "Comic Book", viitattu 12. huhtikuuta 2022

<sup>15</sup> Maalaukset tehtiin puulle painamalla ja niiden aiheina esiintyi usein kuuluisia näyttelijöitä tai muita julkisuudenhenkilöitä sekä luonto- ja eläinaiheita.

<sup>16</sup> Kinko Ito, *A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society*, 456–75

<sup>17</sup> Ockenström & Fält, *Ikonografia*, 189–208

*Gangan* -lehdessä<sup>18</sup>. *Fullmetal Alchemist* -sarjan maailma on teollistuva ja sen tarina sijoittuu fiktiiviseen toisen maailmansodanaikaiseen Saksan tyyliin<sup>19</sup> Amestrisin valtion. Amestris on sarjan tapahtumia ennen kokenut rajun sisällissodan, jota voisi verrata holokaustiin. Sarja ottaa paljon vaikutteita teollistuvasta Euroopasta ja Amerikasta, mutta lisää mukaan alkemian yhtenä kukoistavimmista tieteenaloista. *Fullmetal Alchemistin* alkemia toimii tasavertaisena vaihtokauppana, joka on sarjan teemana läpi tarinan luomassa konflikteja ja toimimassa vastauksena päähenkilöiden ongelmiin. Vaihtokaupassa voidaan tehdä esineistä toisia samanarvoisia esineitä, mutta esimerkiksi hiilen muuttaminen kullaksi nähdään rikkovan alkemian ympärille luotuja lakeja, eikä tämänlainen muutos ole kestävää vaan purkautuu automaattisesti tietyn ajan kuluttua. Sarjassa esiintyy myös hyvin paljon mystiikkaa ja siihen liittyviä voimia, osittain alkemian muodossa.

Tutkimukseni ei kuitenkaan keskity sarjan päähenkilöihin tai heidän visuaalisiin esiintymiinsä, vaan yhteen sarjan antagonistiin, Envyyn. Envy on yksi sarjassa esiintyvistä yhdeksästä homunkulus-hahmosta, mukaan lukien Greedin uudelleensyntymän. Sarjassa homunkulutukset edustavat kaikki omaa kuolemansyntiään ja heidät on myös alkuperäisversiossa sekä käänöksissä nimetty niiden englanninkielisillä nimillä, joita tulen käyttämään jatkossa heistä puhuessani. Homunkulus eli keinoitekoisen ihminen kuuluu sarjassa samaan kategoriaan viisasten kiven kanssa, sillä niitä on vaikea luoda ja ne vaativat paljon ihmisuhruksia tullakseen olevaksi. Viisasten kivet toimivat myös homunkulusten sydäminä, jolloin kaksi entiteettiä jakavat myös hengellisen yhteyden keskenään, vaikka homunkulusten sieluttomuus onkin oleellista heidän hahmoilleen. Homunkuluksilla on myös usein jonkinlainen henkilökohtainen kyky, joka liittyy enemmän tai vähemmän heidän syntiinsä, kuten esim. Gluttonyn pohjaton vatsa. He ovat myös tavallista ihmistä kestävämpiä ja liikkuvat vaivatta nopeasti ja ketterästi koostaan riippumatta Slothia lukuun ottamatta. Viisasten kivi on myös tehnyt heistä miltei kuolemattomia, jolloin se parantaa ennalleen vaikka irronneita ruumiinosia tarpeen tullen. Homunkuluksen ei voi siis sanoa kuolleen vielä, kun pelkkä kivi on jäljellä ilman ruumista, sillä se kasvaa takaisin kiven ympärille. *Fullmetal Alchemist* -sarjan homunkulutukset ovat pääantagonistin, eli ensimmäisen homunkuloksen itsestään luomia ihmisten käytöstä kuvaavia paheiden ruumiillistumia ja tavallaan näin myös niiden kirjaimellisia personifikaatioita. Mainittakoot vielä, että *Fullmetal Alchemistissa* esiintyvät kimairat muistuttavat paljolti Invidian ratsuolentojen sekalaisia eläinyhdistelmiä, mutta sarjan maailmassa ne erotetaan homunkuluksista, joten en niistä tule tämän enempää puhumaan.

Envy on hahmona hyvin androgyyni ja yleisimmin nähdyssä muodossaan solakka hahmo, jolla on pitkät hiukset ja muiden homunkulusten tapaan hän pukeutuu

---

<sup>18</sup> Wikipedia, "Fullmetal Alchemist", viitattu 4. marraskuuta 2021

<sup>19</sup> Vertauskohtana arkkitehtuuri, miljöö, hallinto sekä hahmojen ja paikkojen nimet.

mustaan hyvin ihonmyötäiseen asustukseen. Hänen kykynsä homunkuluksena on muodonmuutos, jolloin Envy voi tekeytyä oman tietonsa mukaan täydellisesti näyttämään ja kuulosta keneltä tahansa. Kykynsä ansiosta Envy on myös se henkilö, joka aloitti aiemmin mainitun sisällissodan tekeytymällä sotilaaksi, joka ampui viattoman etniseen ja uskonnolliseen vähemmistöön kuuluneen lapsen ihmisten nähden. Envyn todellinen muoto on valtava hirviömäinen otus, jolla on kaksi paria ihmismäistä kättä eturaajana ja kaksi paria ihmismäisiä jalkoja takaraajana. Hänen ruumiinsa on hieman käärmemäinen ja hänen ihostaan ikään kuin yrittää tulla läpi ja pursuilee ihmismäisiä hahmoja. Voimansa menettäneellä Envyllä on myös viimeinen varsinainen muoto, joka muistuttaa suurisilmäistä iilimatoa, jolla on myös edellä mainitut raajat pienemässä skaalassa. Envyn lisäksi muut homunkulus-hahmot jakavat stereotyyppisiä kuvauksia heitä vastaaviin synteihin liittyen. Kuva 6 esittää Envyn lisäksi vasemmalla puolella myös Lustin, joka esiintyy perinteisesti viehättävänä ja osittain hyvin seksuaalisena naisena, joka viittaa suoraa himon syntiin. Gluttony puolestaan esitetään lihavana, jopa hieman vähä-älyisenä miehenä, joka ajattelee jatkuvasti vain syömistä. Hänen ylensyönnin syntinsä näkyy tämän lisäksi helposti hänen suunsa suuressa koossa ja pohjattomassa vatsassa, jossa sarjan päähenkilöt sekä Envy käyvät sisällä yhtenä juonikuviona. Wrathin design viittaa suoraa sotaan hänen ollessa Amestrisin armeijan johtaja. Viha ja sota kulkevat käsi kädessä ja Wrath osoittaa yhteyttään tähän myös sillä, että hänen arvonimensä on Führer sekä lisäksi hahmon ulkonäkö muistuttaa Hitleriä. Muiden homunkulusten visuaaliset ilmeet vaikuttavat olleen monen asian inspiroimia, mutta siinä, missä tämän tutkielman aikana tulen todistamaan Envyn yhteyttä Euroopan taiteeseen on mielenkiintoista, että juuri Wrath on kuvattu selkeästi yhteydessä tiettyyn historialliseen henkilöön ja muut antamani esimerkit viittaavat hyvin stereotyyppisiin käsityksiin synneistään.

## 2 INVIDIAN ATTRIBUUTIT TAITEEN HISTORIASSA

Tässä luvussa tulen käsittelemään Invidian kuvauksia niin visuaalisesti kuin tekstilähteidenkin pohjalta. Kaikki käännökset ovat omiani, ellei toisin mainita ja kääntäminen on toteutettu alkuperäiskielestä Englanniksi, josta olen itse suomentanut niitä apuvälineitä käyttäen. Attribuuttien analysointi, yhteyksien pohtiminen ja listaus on tehty ikonografista menetelmää noudattaen sekä laadullisen tutkimuksen periaatteita hyödyntäen.

Tutkielmaan valikoituneesta viidestä Invidian visuaalisesta kuvauksesta sekä kolmesta kirjallisesta kuvauksesta monet jakavat attribuutteja, mutta ajoituksesta riippuen niiden määrä on vähentynyt ja tarkentunut. Invidiiaa kuvataan



tekstilähteissä vanhana rumana naisena, joka on usein mainittu pukeutuvan ruosteen väreihin. Käärmeet mainitaan useammassa tekstilähteessä, mutta Ripan teoksessa ne tulevat eniten ilmi hänen kuvatessaan niiden olevan naisen hiusten seassa. Käärmeet ilmentävät ilkeitä ajatuksia, joilla Invidia voi myrkyttää muiden ajatuksia.<sup>20</sup> Andrea Alciaton *Emblematum Libellus* -teoksen kuvaus Invidiasta kuvailee likaista naista syömässä käärmeitä<sup>21</sup>. *Les Emblemes* mainitsee myös Invidian syömässä käärmeitä<sup>22</sup>. Yhteistä näillä kuvauksilla on myös siinä, että kaikki painottavat hahmon rumuutta ja iljettävyyttä, joihin usein lukeutuu myös kalpeus ja laihuus. *Emblematum Libelluksen* sekä *Les Emblemes'in* kuvaukset mukailevat paljolti toisiaan *Les Emblemes'in* ollessa ranskalainen käänös ja mukaelma *Emblematum Libelluksesta*. Niiden läheinen ilmestymisaika vaikuttanee myös samankaltaisuuksiin. *Iconologian* sisältö on hieman laajempi, mutta samalla antaa hyvin samankaltaisen kuvauksen aiempiin julkaisuihin verrattuna. Käärmeitä ei suoranaisesti mainita hiusten korvikkena, mutta joitakin kuvauksista voisi yhdistää antiikin taruolentoon Medusaan. Seuraavaksi siirryn luetteloimaan jokaisen valitsemani visuaalisen kuvauksen attribuutteja.

---

<sup>20</sup> Ripa, *Iconologia Overo Descrittione Di Diverse Imagini cauate dall'antichità, & di propria inuentione*, viitattu 12. huhtikuuta 2022

<sup>21</sup> Alciato at Glasgow, "Emblem: Invidia.", viitattu 12. huhtikuuta 2022

<sup>22</sup> Alciato at Glasgow, "Emblem: Invidia. Envie", viitattu 12. huhtikuuta 2022



Kuva 1: Giotto di Bondone. Envy, 120 x 55 cm, Fresko, 1306. Scrovegni-kappeli, Padova. Wikimedia commons

Giotton Invidia<sup>23</sup> (kuva 1) esiintyy vanhempana naishahmona, joka on pukeutunut vaaleaan mekkoon. Naisen oikea käsi on nostettuna ikäänkuin kurottamaan ulos kuvasta. Hän pitelee pussia kädessään. Web Gallery of Art esittää pussin olevan rahaa täynnä<sup>24</sup>. Päässä Invidialla on huivi, jonka sisältä erottuu käärme. Kyseinen käärme vaikuttaa tulevan ulos naisen suusta ja katsoo tai on menossa kohti naisen silmää. Naisella on myös erikoisen suuret korvat. Hän seisoo kateuden sisäisissä liekeissä, jotka polttavat hänen jalkojaan. Tämä Invidia-kuvaus on osa suurempaa hyveitä ja paheitä esittävää freskosarjaa ja sen vuoksi sen tausta on myös muissa personifikaatioissa esiintyvä marmorinen laatikko.<sup>25</sup>

<sup>23</sup> Invidia on osa Giotton personifikaatiokuva-sarjaa Padovan Scrovegni-kappelissa. Kuvasarja esittää mustavalkoisella grisaille-tekniikalla tehtyjä kuvauksia hyveistä ja paheista. Giotto maalasi kappelin freskot ja työn arvellaan valmistuneen n. 1305.

<sup>24</sup> Web Gallery of Art, "No. 48 The Seven Vices: Envy", viitattu 31. toukokuuta 2022

<sup>25</sup> Web Gallery of Art, "No. 48 The Seven Vices: Envy", viitattu 13. huhtikuuta 2022



Kuva 2: Invidia. *Speculum humanae salvationis*, München, Bayerische Staatsbibliothek, Clm 3003, kirjankuvitus, n. 1430-1439 (rajaus Heiska Ronkainen)

*Speculum humanae salvationis* -teoksen (1430-1439) kuvauksen Invidia esitetään ihmishahmona, joka ratsastaa lohikäärmemäisellä otuksella. Invidia on pukeutunut siniseen mekkoon, jonka hihassa on vihreä käärmemäinen olento. Hänen päänsä päällä on kori, josta lentää mehiläisiä. Hänellä on myös päässään ritarin kypärä, johon on kiinnitetty punaisia sulkia. Hahmon vasen käsi osoittaa etu- ja keskisormella yläviistoon. Eleen voisi tulkita Giotton kuvauksen mukaisena kurottamisena. Oikeassa kädessä naisella on kilpi, jossa on lepakon kuva. Invidian ratsu on kaksijalkainen ja muistuttaa hieman leijonan ja kotkan yhdistelmää. Sitä voisi verrata myös aarnikotkaan, vaikka niitä kuvataankin tavallisesti nelijalkaisina. Häntä on hevoshmainen. Väriltään olento on kellertävän vihreä ja sen turkissa on ruskeita

pilkkuja. Suusta otukselta tulee tulta muistuttava useampaan osaan haarautuva kieli.<sup>26</sup>



Kuva 3: Invidia. Speculum humanae salvationis, München, Bayerische Staatsbibliothek, Cgm 3974, kirjankuvitus, n.1440-1466 (rajaus Heiska Ronkainen)

*Speculum humanae salvationis* (1440-1466) kuvaa naishahmoa vaaleanpunaisessa mekossa vaaleiden kiharoiden hiusten ja kultaisen kruunun kera (kuva 3). Naisen ikää on tyylin vuoksi vaikea vahvistaa. Hän istuu keltaisen olennon selässä. Kuvan teksti paljastaa olennon olevan "draco", eli lohikäärme. Lohikäärmeellä on neljä raajaa, joiden pitkiä varpaita koristavat kotkamaiset kynnet. Huomioonotettava piirre tämän lisäksi on lohikäärmeen kolmeen haarautuva kieli. Näiden hahmojen lisäksi kuvaan lukeutuu vielä kolmas olento, joka on ihmismäinen sekä kaksijalkainen, mutta peitetty harmaaseen karvaan. Tämän hahmon yhteyteen on kirjoitettu Beelzebub, joka on kärpästenkin herrana tunnettu kristillinen demoni. Joissain tapauksissa Beelzebub saattaa myös viitata suoraa Saatanaan, jonka oletan olevan tarkoitus tässä kuvauksessa, sillä usein Invidian kuvausten yhteydessä esiintyy piru jossain muodossa. Hahmon päässä on ritarin kypärä, jonka päällä on astia, johon lentää

<sup>26</sup> "Digitale Bibliothek - Münchener Digitalisierungszentrum", viitattu 18. huhtikuuta 2022

mehiläisiä. Astian teksti viittaa mehiläispesään. Oikeassa kädessä olennolla on kilpi, jossa kuvataan lepakkoa. Vasemmassa kädessä sillä on keihäs, jonka päähän on sidottu lippu, jossa vuorostaan kuvataan jonkinlaista matoa, käärmettä tai erilaista lohikäärmettä. Eniten huomiota olennessa herättäneen sen lanteille sijoitetut kaksi kasvoa; etupuolella surullinen ihmismäinen kasvo ja takapuolella pitkänenäinen kasvokuva.<sup>27</sup> Tämä saattaa johtaa paholaisen monikasvoisuudesta, mutta samalla viitata myös kateuteen. Tämä versio *Speculum humanae salvationis* -teoksesta esittää eniten hahmoja kaikista kuvauksista.



Kuva 4: Heinrich Aldegrever. Envy. The Vices, Museum of New Zealand – Te Papa Tongarewa, kaiverrus, 1552. Jstor.

Aldegrever esittää kaikista nuorimman näköisen naishahmoisen Invidian (kuva 4), jonka keskivartalo, vasen käsi sekä oikea jalka ovat hyvin tavanomaiseen renessanssin tyyliin osittain peitetty liehuvalla kankaalla. Naisen lihaksikas keho lienee myös aikansa taidesuuntauksen tuote. Oikeassa kädessään Invidia pitelee

<sup>27</sup> "Digitale Bibliothek - Münchener Digitalisierungszentrum", viitattu 18. huhtikuuta 2022

lippusalkoa, jonka lipussa on kaksi keskenään kietoutunutta käärmettä. Hahmo seisoo tai istuu pidellen toista jalkaansa vapaalla kädellään niin, että jalka ottaa tukea oikean jalan sisäreidestä. Hiukset naisella ovat kiharat ja niitä pitelee huivi. Naishahmon lisäksi kuvasta löytyy kaksi muuta hahmoa: lepakko ja hirviö. Lepakko kantaa kilpeä tai vaakunaa, jossa on kuvattu skorpioni. Kilvessä on myös päällä ritarin kypärä, josta lähtee pitkiä sulkia. Viimeinen hahmo on koiran ja liskon nelijalkainen risteytys. On mahdollista, että tämäkin kuvaus pyrkii lohikäärmeeseen. Olennon pääläeltä lähtee pituudeltaan vaihtelevia piikkejä, joiden kirjo jatkuu aina häntään asti. Häntä on käärmemäinen ja pitkä. Raajoissa sormet muistuttavat liskoa terävine kynsineen. Olennon kasvoilla on hyvin ihmismäiset eri suuntiin katsovat silmät. Hiuksia tai muuta karvaa näyttää kasvavan otuksen pään sivuilta. Kuono sillä on pitkä ja ohut.<sup>28</sup>



Kuva 5: Jacob Matham. Envy, The Cleveland Museum of Art, kaiverrus, 1593. Jstor.

<sup>28</sup> Jstor, "Envy: From the Vices", viitattu 13. huhtikuuta 2022

Mathamin Invidia-kuvaus vaikuttaa kaikista androgyyneimmältä ja jakaa edellisen kuvauksen kanssa lihaksikkaan kehotyyppin. Keho myös vaikuttaa olevan puoliksi nainen ja puoliksi mies rintakehän perusteella. Hahmolla on pitkät kiharat osittain käärmemäiset hiukset. Hän myös pitää oikeassa kädessään kasaan kiemurrellutta käärmettä. Vasemmassa kädessä hahmolla on sydämen muotoinen esine, jota hän pitelee lähellä suutaan. Tämä lienee viittaus Invidian kuvauksiin, joissa hahmo selkeästi syö sydäntä. Toogamainen vaate peittää hahmon alakropan ja on kierrettynä vasemman olan yli. Kuvan yläkulmissa on kaksi kilpeä tai vaakunaa, joista toisessa on kuvattuna käärme ja toisessa koira.<sup>29</sup>

Pelkästään tämän historiallisen kuvaston perusteella pystyy huomaamaan Invidian hahmon visuaalisen muodon kehityksen kaaren 1300-luvulta 1500-luvun loppuun. Valitsemissani kuvissa käytetään hyvin erilaisia tyylejä, mutta erityisesti kaiverrusten ja kirjankuvitusten välillä on yhteys. Kirjapainon kehityttyä kaiverruksia käytettiin malleina ja niistä tehtiin usein yksinkertaistettuja versioita emblematiikkakirjallisuuteen ja muuhun vastaavaan kirjallisuuteen. Invidia jakautuu useampaan hahmoon kuvaperinteen jatkumossa näin aina Aldegreverin Invidiaan asti, kunnes lisähahmot palaavat jälleen takaisin kilven kuvauksiksi. Kuitenkin kuvista voi nähdä selkeästi vaikutukset toisiinsa ja voikin olettaa, että jokainen taiteilija on jossain määrin käyttänyt uusimpia saatavilla olevia kuvälähteitä mallina, sillä käyttämässäni emblematiikkakirjallisuudessa ei juurikaan mainita hahmon lisäksi kuin käärme keskeisenä teemana. On otettava huomioon, että usein taiteessa esiintyi useampia eri taidesuuntauksia samanaikaisesti sekä valikoimani kuvaston erilaiset tarkoitukset. Suoraa emblemikirjallisuuden kuvitusta ei voi verrata freskoihin, mutta teemojen vertailu on saman aiheen vuoksi silti mahdollista suorittaa.

Giotton kuvaelmaa lukuunottamatta kaikista löytyy lepakko ja neli- tai kaksiraajainen lohikäärme tai koira, jotka muistuttavat paljolti toisiaan ulkomuotonsa perusteella. Mehiläisteema esiintyy vain *Speculum humanae salvationis* -teoksen molemmissa Invidia kuvauksissa. Mehiläisen symboliikka nojaa pitkälti yhteisöön ja sen tuottavuuteen, mutta kristillisessä emblematiikassa mehiläinen symboloi myös Kristusta ja hänen anteeksiantavuuttaan<sup>30</sup>. Kenties näissä kuvauksissa halutaan tuoda esiin mahdollisuutta hyvittää syntiä. Lepakko puolestaan tunnetaan yleisesti pahan symbolina, mutta Ripan *Iconologia* esittää sen tietämättömyytenä<sup>31</sup>, jonka voisi yhdistää Invidian tietämättömyyteen omista rajoistaan. Toisaalta Albrecht Dürer yhdistää lepakon myös melankoliseen temperamenttiin, joka saattaa viitata henkilön

---

<sup>29</sup> Jstor, "Envy", viitattu 13. huhtikuuta 2022

<sup>30</sup> Julien, *The Mammoth Dictionary of Symbols: Understanding the Hidden Language of Symbols*, 35

<sup>31</sup> Ripa, *Iconologia Overo Descrittione Di Diverse Imagini Cauate Dall'antichità, & Di Propria Inuentione* – Rom, 1603

harhaluuloisuuteen <sup>32</sup> , joka puolestaan voisi viitata kateuden aiheuttamaan epäluuloisuuteen muista. Ripa yhdistää skorpionin piilotettuun myrkkyyn<sup>33</sup>, joka vertautuu siihen, kuinka ihminen pyrkii yleensä piilottamaan kateutensa.

### 3 IKONOGRAFINEN ANALYYSI JA VERTAILU

Tässä luvussa tulen käsittelemään Envyn eri muotoja ja luettelemaan niiden attribuutteja. Käyn muodot läpi yksitellen käyttäen laadullisia ikonografisia metodeja. Tämän lisäksi pohdin yhteyksiä Invidian ja Envyn attribuuttien välillä ja pyrin näin vertaamaan näitä keskenään.

#### 3.1 Envyn ihmismuoto verrattuna Invidian ihmismäisiin attribuutteihin

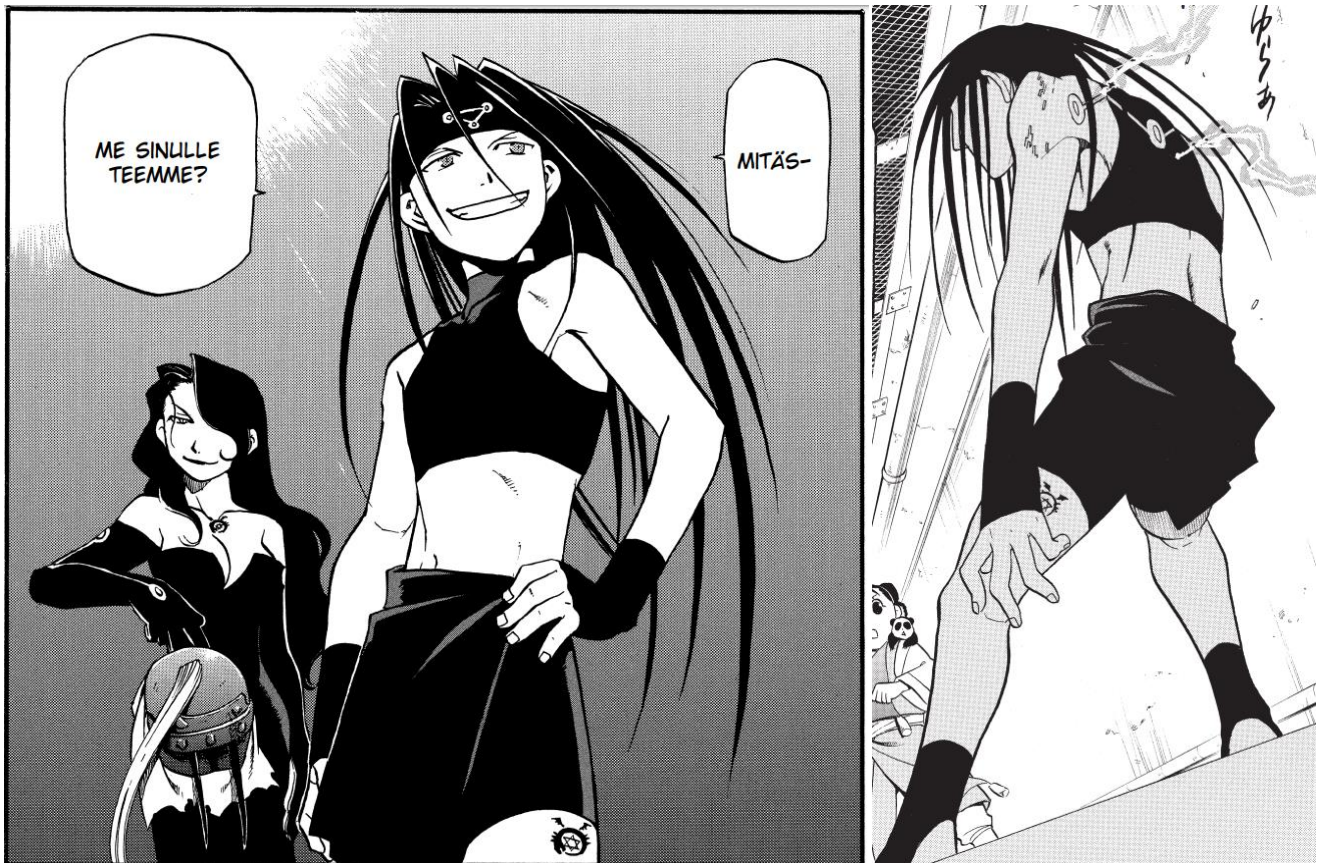
Envy esiintyy kolmessa omanlaatuisessa muodossaan sarjan aikana. Hahmon kykynä on muuntautua keneksi tahansa, jonka hän on nähnyt. Hän pystyy myös muuntumaan eläimiksi. En tule käsittelemään näitä Envyn muodonmuutoksia vaan pelkästään hänen valitsemaansa yleisintä esiintymistapaansa sekä ns. todellisia muotoja seuraavassa luvussa yhtä poikkeustilannetta lukuunottamatta. Valitsin tämän poikkeuksen mukaan, sillä se tukee muuta aineistoa hyvin. Envyn ikonografinen tutkimusprosessi on hieman erilaista Invidiaan verrattuna, sillä kyseessä on moderni teknofantasiaan taipuva mangasarja. Suoranaisesti Envyä ei ole tehty kateuden personifikaatioksi, mutta tutkielmaani varten olen laskenut hänet sellaiseksi. Näistä syistä erityisesti hänen ihmismuotonsa attribuutit ovat hienovaraisempia.

---

<sup>32</sup> Telles-Correia & Marques, "Melancholia before the twentieth century: fear and sorrow or partial insanity?", viitattu 30. toukokuuta 2022

<sup>33</sup> ASIM - Archivi e sistemi multimediali, "ICONOLOGIA di Cesare Ripa - database tratto dal volume originale", viitattu 14. huhtikuuta 2022





Kuva 6 (vas.): Osa 3, s. 172. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD (rajaus Heiska Ronkainen)  
 Kuva 7 (oik.): Osa 22, s. 157. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD. (rajaus Heiska Ronkainen)

Arakawa kuvaa Envyn ihmismuodon hyvin androgyyninä hahmona, jonka keho on lyhyehkö ja laiha, kenties hieman lapsenomainenkin (kuva 6). Vaatetukseltaan hänen päällään on sarjassa homunkuluksille tyypilliset mustat ihonmyötäiset vaatteet. Envyn vaatteet koostuvat reiden puoleen väliin tulevista shortseista, joiden päällä on lyhyt lannevaatteen tapainen kangas molemmilla puolilla ja lyhyestä hihattomasta poolokauluksisesta topista. Tämän lisäksi hänellä on käsissään jonkinlaiset rannesuojat tai kynsikkäät ja jaloissa nilkan kohdalla samanlaiset sekä päässä huivi tai panta (kuva 7). Päähineessä on kuvattu alaspäin osoittava kolmikulmainen symboli, jonka kulmissa on ympyrät. Vasemmassa jalassa ulkoreidellä shortsien lahkeen jälkeen on kuvattu Envyn homunkulussymboli, joka tunnetaan sarjassa nimellä ouroboros. Symboli on yksinkertaistettu siivekäs versio tavanomaisesta käärmeestä syömässä omaa häntäänsä, minkä kaikki homunkulukset jakavat (vrt. Lust, kuva 6). Envyn kasvot virnuilevat usein, mutta hahmo myös osoittaa helposti ärtymistään. Hänen silmänsä ovat ensimmäinen suora viittaus käärmeisiin niiden viirupupillien vuoksi (kuva 8). Hiukset hänellä ovat pitkät ja suorat, melkein terävän näköiset, mutta hahmolla ei ole minkäänlaista kontrollia niiden suhteen, joten voi vain olettaa tämän olevan tyyllillinen valinta. Selässä Envyllä on vaalea symmetrinen jana (kuva 7), joka lähtee ensin hieman ylöspäin, mutta taittuu sitten alas hänen lapaluidensa keskelle.

Näitä janoja yhdistävät ympyrät, jotka muistuttavat samoja merkintöjä kuin Envyn pannassa. Janat kulkevat topin päällä ja ovat yhtenevä visuaalinen tekijä kaikilla muillakin homunkuluksilla.



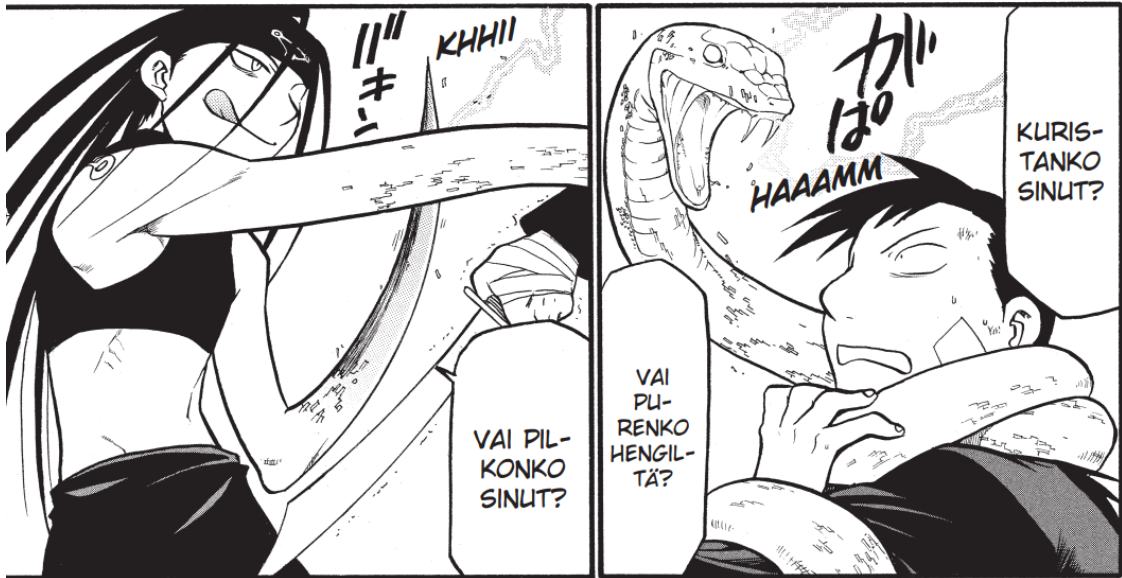
Kuva 8: Osa 12, s.154. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD. (rajaus Heiska Ronkainen)

Envyn ihmismuoto eroaa paljolti Invidia-kuvastosta, mutta samaan aikaan ne jakavat joitain samankaltaisuuksia. Vaatetukseltaan kaikki tutkielmani kateuden kuvaukset eroavat paljolti toisistaan niin värien kuin muodonkin perusteella. Kolme keskiaikaista kuvausta jakavat samankaltaisen mekon, mutta värit eivät täsmää keskenään, saati kirjallisten lähteiden kanssa, joissa Invidian mainitaan pukeutuvan ruosteen väreihin. Renessanssin Invidiat on puettu toogamaisiin kankaisiin, joista Envynkin lannevaate saattaa olla periään. Lopulta mangan versio Envystä ei myöskään pukeudu ruosteen väreihin vaan mustaan, mutta mainittakoon, että sarjasta tehdyissä animaatioissa homunkulusten vaatetukset ilmentyvät ruskean sävyissä sopimaan punamustaan teemaan. Envyn jää ainoaksi täysin androgyyniksi kuvaukseksi, vaikka

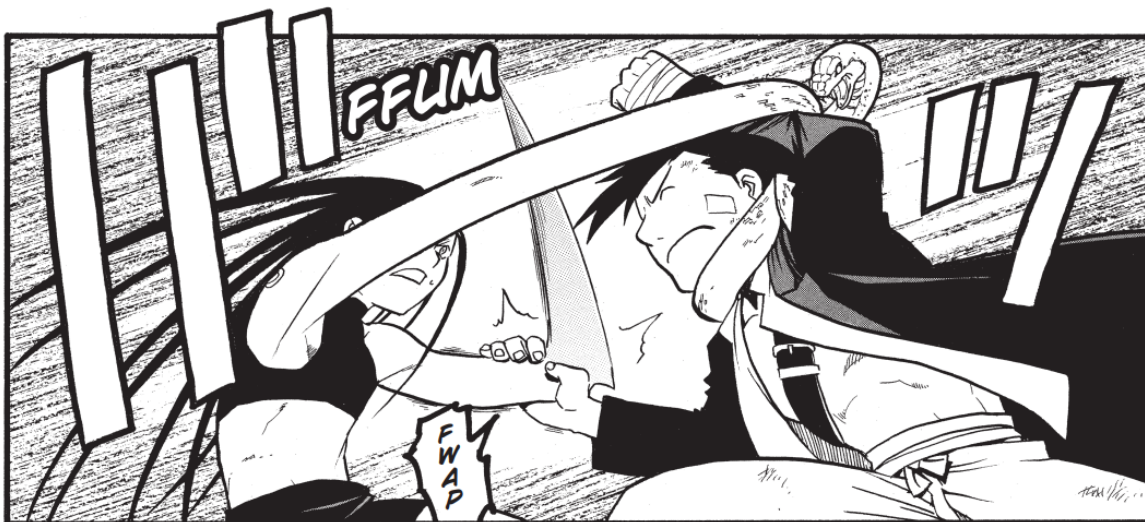
Mathamin Invidia vaikuttaakin jäävän hieman tulkinnanvaraiseksi tämän suhteen. Japanin ja suomen kielen samankaltaisuus sukupuolettoman 3. persoonan pronominin kanssa auttaa ylläpitämään tätä androgyyniyyttä, eikä hahmoon viitata missään kohtaa selvästi kumpaankaan sukupuoleen viittaavilla sanoilla. Seuraava pinnallinen huomio koskee Envyn ja Invidian rumuutta. Envyn piirteitä ei nykykäsityksen mukaan voi kutsua erityisen rumaksi, eivätkä Invidia-kuvatkaan vaikuta painottavan tätä osaa Invidiaan viittaavista tekstilähteistä. Rumuus on hyvin subjektiivinen piirre ja se ilmenee erityisesti Envyn suhteen paremmin hahmon luonteesta kuin ulkonäöstä. Eräässä kohtauksessa sarjan toisessa osassa Lust kutsuu Envyä sielultaan rumimmaksi heidän kolmen (Lust, Envy ja Gluttony) kesken, mikä vahvistaa tämän teorian. Ihmismuotoisten kuvausten erot ovat paikoittain aika rajujakin, mutta jotain samaa niistä löytyy.

Yhteneväisyyksistä huomioon otettavaa on Envyn laiha keho, joka sopii yhteen tekstilähteiden mukaisiin kuvauksiin. Jälleen Invidian visuaaliset kuvaukset eroavat tässä suhteessa niin Envystä kuin tekstilähteistäkin etenkin renessanssin kuvastossa, jossa hahmot on piirretty jopa lihaksikkaiden kehojen kera. Vaikka Envyn hiukset ovatkin suorat, yhdistää kaikkia kuvia, joista pituutta näkee se, että heillä on kuvattu pitkät hiukset, jotka ovat joko kiinni tai kuvan 5 mukaan auki. Ripan *Iconologiassa* sekä Mathamin ja Giotton teoksissa viitataan käärmeisiin hiusten seassa. Envyn hiukset eivät välttämättä kuvasta mitenkään käärmemäisyyttä, mutta hänen silmänsä erottuvat selvästi käärmemäisinä viirullisten pupilliensa vuoksi. Envy ei tosin ole ainoa homunkulus-hahmo *Fullmetal Alchemistista*, jolla on tämä piirre. Myös Lust ja Greed jakavat tämän piirteen, mutta se on silti varteenotettava attribuutti erityisesti Envyn todelliseen muotoon nähden. Envyn kyky muuttaa muotoaan vapaasti osoittaa myös käärmepiirteiden omaksumista kesken taistelun (kuva 9 ja 10) ja käyttää näin hyväkseen kykyjään uhkailuna ja pidelläkseen vihollistaan paikallaan.

Kaikkiin kuvauksiin ja niiden eroihin sekä yhteneväisyyksiin on otettava huomioon muutama seikka. Eroavaisuuksiin vaikuttavat vahvat tyyllilliset erot, mutta myös maanosallinen, kulttuurillinen sekä ajallinen ero. Ajan kulun huomaa pelkästään Invidia-kuvausten kehityksessä ajan myötä, mutta eron huomaa nopeasti jo pelkästään eurooppalaisesta ja japanilaisesta taiteesta. Sarjakuva on taiteenmuotona hyvin erilainen emblematiikkakirjallisuuden kuvauksiin, freskosarjoihin ja kaiverruksiin verrattuna, mutta ero ei ole osoittautunut ongelmaksi hahmojen tulkinnassa. Päinvastoin se on antanut erilaisen näkökulman historiallisten lähteiden purkamiseen nykykontekstissa. Etenkin rumuuden konsepti, joka on vahvasti yhdistetty Invidiaan eroaa täysin mangan ihanteellisista kauniista hahmoista. Suuria yhdistäviä tekijöitä ei Envyn ja Invidian ihmismäisessä kuvaustavassa ole juurikaan, mutta pienet yksityiskohdat paistavat läpi silmien ja vaatteiden mahdollisissa yhteyksissä vanhempaan kuvaukseen.



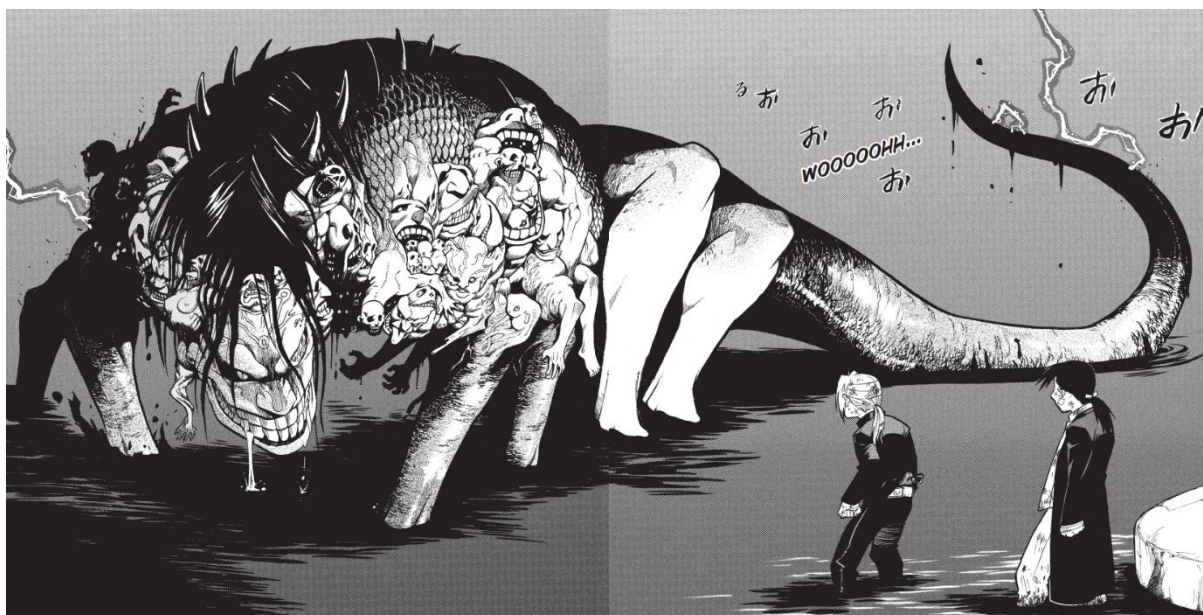
Kuva 9: Osa 13, s. 17. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD. (rajaus Heiska Ronkainen)



Kuva 10: Osa 13, s. 18. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD. (rajaus Heiska Ronkainen)

### 3.2 Envyn hirviömuodot verrattuna Invidian eläimellisiin attribuuteihin

Seuraavassa luvussa käyn läpi Envyn todelliseksi muodoksi nimitettyä hirviömaistä ulkomuotoa sekä sen kutistunutta versiota (myöhemmin toukka). Luettelen jälleen alkuun Envyn attributteja, jonka jälkeen siirryn vertaamaan näitä Invidian kuvauksiin. Historiallisissa lähteissäni pyrin pysymään naishamojen ratsuissa, sillä koen niiden olevan kaikista oleellisimpia hirviömaisyydellään.



Kuva 11: Osa 13, s. 86-87. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD. (rajaus Heiska Ronkainen)

Envyn hirviömuoto on suurikokoinen 8-raajainen suomullinen olento, jolla on pitkä käärmemäinen häntä (kuva 11). Sen raajoista neljä ensimmäistä ovat käsimäisiä ja neljä taaempaa jalkamaisempia. Sormet ovat terävät ja hieman lohikäärmeen tyyliiset (kuva 12). Envyn pää on hyvin ihmismäinen höystettynä koiran kuonolla. Leveä suuri suu koostuu tosin ihmismäisistä hampaista. Olennon vasemmassa silmässä on ainakin kuusi iiristä (kuva 13), joiden pupillit kaikki kuvastavat Envyn ihmismuodon viirullisia pupilleja. Oikean silmän valkuainen puolestaan on musta ja yksinäinen iiris on suurempi ja pupilli viirullinen. Otsaan on piirtynyt sama kuvio kuin ihmismuodossa esiintyvä kuvio Envyn pääpannassa. Otsalta huomaa myös nopeasti hevosen harjaa muistuttavat hiukset, jotka tulevat pidemmältä niskasta ja valuvat olennon naamalle. Selässä on kaksi hieman toisistaan erillään olevaa jonoa piikkejä, jotka jatkuvat hännän alkuun saakka. Kenties kaikista huomiota herättävin piirre Envyn hirviömuodossa ovat humanoidit olennot, jotka puskevat hänen kehostaan ulospäin (kuva 13). Tulen kutsumaan niitä jatkossa sieluiksi, sillä ne ovat kirjaimellinen kuvaus Envyn viisasten kiven luomiseen käytetyistä ihmisistä ja heidän sieluistaan. Näitä sielujen

kasvoja ja erinäisiä ruumiinosia enemmän tai vähemmän epämuodostuneissa hahmoissaan esiintyy eniten Envyn hartioilla, otsalla ja kylkien alueella, mutta käytännössä niitä voi olla missä tahansa.



Kuva 12: Osa 14, s. 22-23. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD. (rajaus Heiska Ronkainen)



Kuva 13: Osa 13, s. 88. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD. (rajaus Heiska Ronkainen)

*Speculum humanae salvationis* -teoksessa (1440-1466) esiintyvä monikasvoinen olento jakaakin näiden sielujen kanssa yhteneväisyyksiä visuaalisesti. Kenties molemmissa kuvauksissa on ollut tarkoituksena kuvata kateuden monia kasvoja, vaikka Envyn tilanteessa sielut lähinnä kärsivät ja odottavat lopullista kuolemaa päästäkseen vihdoin vapaaksi tuskastaan osana Envyä. Todellisessa muodossaan Envyn käärme-teema jatkuu edelleen hännän ja suomujen muodossa, mutta suoranaisesti hän muistuttaa enemmän jonkinlaista liskoa kuin käärmettä. Tosin sarjasta tehdyssä elokuvassa *Conqueror of Shamballa* Envy esiintyy suoraa kiinalaista lohikäärmettä mukailevassa käärmemäisessä muodossa ja osana rituaalia on asetettu ouroboroksen malliin puremaan omaa häntäänsä. Muita samankaltaisuuksia Envy ei todellisessa muodossaan juuri jaa muiden ratsuolentojen, kuin kuvan 4 olennon kanssa.

Aldegreverin olento jakaa yllättävän paljon yhteneisyyksiä Envyn kanssa. Molemmilla on hyvin samankaltainen ruumiinrakenne, vaikkakin kuvan 4 otus onkin hieman tanakampi ja Envyllä on neljä lisäraajaa, jotka nekin ovat hyvin samankaltaiset muodoiltaan renessanssin olennon kanssa. Molemmilta löytyy myös pitkä käärmemäinen häntä. Suomuinen iho on yhdistävä tekijä siinä missä *Speculum humanae salvationis* -teoksen molemmissa kuvissa olennot ovat selvästi karvaisia. Selän piikit ilmenevät myös molemmilla kuvauksilla hyvin samankaltaisesti. Envyn hiukset muistuttavat paljolti Invidian olennon karvoitusta sen päällella. Kuvan perusteella ne voisi määrittellä osittain luppakorviksi, mikäli ottaa huomioon olennon koiramaisuuden, mutta karvoitus ei rajoitu pelkästään näihin ”korviin”, joten voi olettaa molemmilla olevan jonkinlaista hiusta harjana. Ne tosin eroavat toisistaan Invidian kiharan ja Envyn suoran tyylin muodossa. Tämä on ollut yksi eroavaisuus jo ihmismuodoista asti, joten sen voi nähdä tyyllillisenä johdonmukaisuutena.

Eroavaisuuksiakin kahdelta kuvaukselta löytyy. Näistä ilmeisintä on jo sivuttu lyhyesti raajojen määrän muodossa. Aldegreverin Invidian sekä kuvan 3 olennoilla on neljä raajaa ja kuvan 2 olennoilla puolestaan kaksi. Invidian ratsuolentojenkin kesken esiintyy eri näkemyksiä niin lukumäärässä kuin niiden muodossa. Siinä missä

*Speculum humanae salvationis* -teokset ottavat jopa hieman aarnikotkamaisen kuvaustavan raajoihin, Aldegrever pysyy tavanomaisissa teräväkyntisessä hirviöjaloissa. Tarkemmin raajoja katsottaessa olentojen sormissakin on paljon yksityiskohdallisia eroja keskenään, kuten Envyn viisisormiset ja -varpaiset raajat, joiden on selvästi tarkoitus muistuttaa ihmisen raajoja, kun taas Aldegreverin olennolla on vain neljä varvasta ja hyvin koiran tai kissan etutassuja muistuttava nk. peukalo. Vaikka kaikki Invidian yhteydessä kuvatut olennot ovatkin jossain määrin rinnasteisia lohikäärmeisiin tai vastaaviin taruolentoihin, nousevat silti jotkin piirteet ylitse toisten. Esimerkiksi juuri kuvan 4 olento on hyvin koiramainen erityisesti kasvoistaan ja sitä voisi miltei kutsua käärmeen ja koiran risteytykseksi. Sama koskee vanhempia kuvauksia, joissa on selvästi ollut osallisena jonkinlainen koira inspiraationa. Koira erottuu myös Mathamin teoksen yläkulman kilpeen piirrettynä. Koiran symboliikka nojaa vahvasti lojaaliuteen ja avioliittoon, mutta silti esimerkiksi Hieronymus Boschin kuvaus kuolemansynneistä sisällyttää juuri Invidiaan koiria. Toisaalta koiran symboliikka yhdistettynä naishahmoon voi erityisesti renessanssin aikaan symboloida irstautta ja siveettömyyttä<sup>34</sup>. Koiramaisuus ei tosin varsinaisesti tule esiin Envyn päämuodoissa, vaikka hänet nähdäänkin koiraksi muuttuneena sarjan ohessa.

Muiden Invidian kuvausten kanssa Envyllä on jo todetusti vähemmän yhteistä kuin Aldegreverin Invidian kanssa. Silmät Envyllä eroavat paljolti yllättävän ihmismäisistä kuvauksista, joita kaikki Invidian olennot jakavat, mutta myös Envyn muut ihmismäiset piirteet vuorostaan eroavat paljolti historiallisten kuvausten varjolla. Invidia-kuvastossa olentojen hampaat esitetään selkeästi terävinä ja petomaisina. Envyn puolestaan kuvataan ihmismäisillä hampailla, joka luo tietynlaista häiritsevän laakson (eng. uncanny valley) tunnetta ja luo hahmosta helposti ahdistavamman. Häiritsevä laakso tai tunnetummin uncanny valley tarkoittaa humanoidia hahmoa, joka muistuttaa häiritsevällä tasolla ihmistä, muttei täysin lukeudu sellaiseksi ihmismielessä aiheuttaen epämieluisan tunteen. Termi tulee 70-luvulta ja sitä on käytetty alun perin ihmismäisten robottien yhteydessä.<sup>35</sup>

Suurin ero Envyn ja Invidian kuvausten välillä on Envyn kehosta ulos puskevat sielut. Kuten jo aiemmin niistä mainitsin, niiden on tarkoitus esittää ensimmäisen viisasten kiven luontiin käytettyjen ihmishenkien sielujen fyysistä ilmentymää ja kuinka sielut ovat kiven vaikutuksesta mutatoituneet keskenään ja menettäneet itseytensä. Tämä piirre ei tietenkään esiinny historiallisissa lähteissä, sillä se on oleellinen osa juuri *Fullmetal Alchemistin* juonta ja viisasten kivien luomisen karmivaa totuutta. Envyn

---

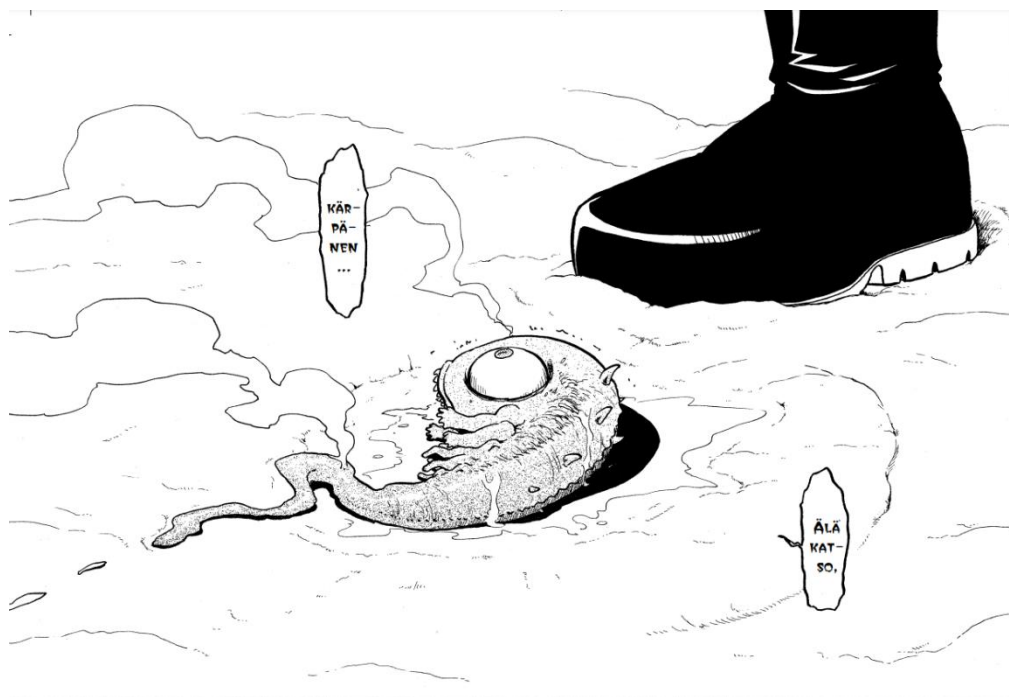
<sup>34</sup> Cohen, *Animals As Disguised Symbols in Renaissance Art*, 137

<sup>35</sup> Lexico Dictionaries, "UNCANNY VALLEY", viitattu 25. toukokuuta 2022



on ensimmäinen homunkulus, jonka "Isä"<sup>36</sup> luo sarjassa omasta kateudesta ihmis-kuntaa kohtaan ja tämän vuoksi hän on myös elänyt pisimpään. Sielut toimivat viisasten kiven elinvoimana ja avittavat näin homunkulusta pysymään hengissä sekä miltei kuolemattomana. Tällöin nämä Envyn sielut ovat kärsineet satoja vuosia, mutta osoittavat yhä tietoisuutta, joka kaipaa vain loppua kärsimykselleen. Sielut pääsevät kuitenkin lopulta viimeiseen lepoonsa, mikä lienee myös syy sille, miksei niitä näy Envyn viimeisessä muodossa.

Tämä Envyn viimeinen ja lopulta myös kuolinmuoto on pienikokoinen säälitävä toukkamainen otus (kuva 14). Se jakaa piirteitä todellisen muodon kanssa vain yleisessä muotokielessä ja raajojen samassa määrässä. Paras vertauskuva tälle muodolle on sikiö tai iilimato, sillä Envy nähdään pariin otteeseen ottamassa kontrollin muista hahmoista tai olennoista tarttumalla heidän niskaansa terävillä hampaillaan ja ujuttaen jonkinlaista elämänenergiaansa isäntäolentoonsa. Tätä voisi verrata myös myrkyttämiseen. Toukalla ei ole enää hiuksia, vaan se on karvaton ja pehmeän näköinen toukka. Sen selän piikit erottuvat vielä pieninä nuppeina ja raajat muistuttavat sikiövaiheen alikehittyneitä raajoja. Muodoltaan Envyn toukkamuoto ei ole kovin kaukana sikiöstä hännän toimiessa napanuorana.



Kuva 14: Osa 20, s. 37. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD. (rajaus Heiska Ronkainen)

<sup>36</sup> Kaikkien homunkulusten esi-isä, jota kutsutaan sarjassa monilla nimillä (esim. The Dwarf in the flask, Homunkulus tai Father). Tämä "Isä" on luonut kaikki homunkulukset omasta viisasten kivistään ja toimii näin heidän johtajanaan sekä tavallaan myös jumalana.

Toukkamuoto ei varsinaisesti tuo esille mitään uutta mitä Envyn muotoihin tulee yhteydessä Invidiaan. Ainoa seikka, johon sitä voisi verrata, on useammassa Invidian kuvauksessa lipuissa esiintyvät käärmeet tai pienet lohikäärmesymbolit. Invidiä ei kuvata missään lähteessäni pieneksi, vaikka jotkin tekstilähteet epäsuorasti kutsuvatkin naisia (Invidia) säälistäviksi heidän pyrkiessään kurottamaan kohti jotakin, joka ei kuulu heille.

Muuta huomioitavaa on myrkytys, jota käärmeet symboloivat kaikissa Invidian kuvauksissa ja tekstilähteissä. Envylle ei suoraan voi sanoa olevan mitään tekemistä myrkytys kanssa, ellei ota huomioon hahmon toimintaa tarinan aikana (kuva 15). Envy – kuten Invidia – myrkyttää ihmisten mieltä kateudella, vaikka Envy kärsiikin siitä itse aloittaa hän silti mm. hyvin verisen sisällissodan ja luo näin eripuraa ihmisten keskuuteen. Tämän myrkyttämisen voi myös huomata kohtauksissa, joissa Envy pyrkii epätoivoisesti palaamaan entiseen muotoonsa toukasta ja puskee elämänenergiänsä muihin olentoihin kontrollin saamiseksi loisen tavoin (kuva 15).



Kuva 15: Osa 20, s. 44. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD. (rajaus Heiska Ronkainen)

Envyn hirviömuodoista huomaa paljon yhteneväisyyksiä, vaikka on niillä joitain eroavia piirteitäkin Invidiaan nähden. Eniten yhteistä hirviömuodoista on Envyn todellisella muodolla ja erityisesti Aldegreverin Invidian ratsuolennolla. Niiden ruumiinrakenne, eläintematiikka ja jotkin yksityiskohdat, kuten selän piikit ja hiusmainen harja ovat hyvin samankaltaisia. Nämä kaksi antavat vaikutelman, jonka mukaan Arakawa olisi mahdollisesti käyttänyt tätä Invidian kuvausta pohjanaan Envyn todellisen muodon kanssa. Muiden Invidian olentojen kanssa Envylle ei juurikaan ole samankaltaisuuksia erittäin laajasti käsitettävän lohikäärmeteeman ulkopuolella. Suurimman eroavaisuuden Envyn ja Invidian kesken luovat Envyn sielut, joiden tematiikka saattaa kuitenkin viitata jotenkin Invidian vaikutuksiin ihmisissä sen myrkyllisen luonteen voimin. Nämä voivat toki viitata jotenkin keskiaikaisiin rotukuvastoihin,

joissa esitetään ihmismäisiä taruolentoja eri puolelta maailmaa, mutta todellisuudessa tätä on mahdoton todistaa ilman haastattelua taiteilijalta. Toukkamuodolla ja Invidialla on entistä vähemmän yhteisiä piirteitä, mutta samoin tämä muoto kuin todellinen ovat yhtä ns. myrkyllisiä kuin todellinen kateus.

## 4 PÄÄTÄNTÄ

Voiko Envyn siis laskea kateuden personifikaatioksi ja näin osaksi Invidia-kuvaston moninaista kuvaperinnettä? Kyllä. Vaikka hahmoa ei ole tehty suoraan siihen tarkoitukseen on hänen esiintymisensä kirjaimellisesti ihmispaheen fyysinen esiintymä oman maailmansa tasolla. Envyllä on paljon yhteneväisyyksiä mutta myös eroja Invidian monien kuvatyyppejen kanssa. Tutkimus paljastaa jopa kenties enemmän eroavaisuuksia kuin samankaltaisuutta, mutta se ei vielä riitä erottamaan Envyä personifikaation asemasta, sillä sama koskee Invidian eri aikoina ja eri tarkoituksiin tehtyjä versioita. Vaikka tekstilähteet kertovat hyvin samanlaista tarinaa keskenään, eivät Invidian visuaaliset kuvaukset ole läheskään yhtä yksinäisiä. Giotton Invidia muistuttaa enemmän parisen sataa vuotta sen jälkeen ilmestyneitä Aldegreverin ja Mathamin Invidia-kuvauksia kuin oman aikansa muita lähteitä. Sen sijaan käärme tuntuu katoavan kokonaan Invidian päästä ja esiintyykin vain kankaisissa muodoissa kuvan 3 lipussa tai kuvan 2 hihassa. Se, mistä tämä keskiajan aikana tapahtunut muutos johtuu voisi kenties avata tietä uudelle tutkimukselle hahmon tarkempaan historiaan.

Envyn erottaa personifikaatiosta hänen attribuuttiensa erilainen ilmentyminen. Siinä missä Envy hahmona edustaa kyllä kateutta, ei hänellä ole mitään muita ulkoisia attribuutteja kuin oma fyysinen itsensä. Personifikaatioilla on tavanomaisesti enemmän kuin yksi attribuutti, joka yhdistää kyseisen kuvauksen juuri tiettyyn personifikaatioon. Esimerkkinä toimii tässä tapauksessa hyvin Invidia. Invidia esitetään ja kuvaillaan vanhana naisena, yhdistetään käärmeisiin, mutta keskiajalla myös mehiläisiin ja lepakkoon. Melkein kaikilla Invidian esiintymillä on jonkinlainen ratsuolento tai yhteys yleensä nelijalkaisiin, koiramaisiin eläimiin tai eläinhybrideihin, mutta myös lohikäärmeisiin. Kateuden personifikaatioon liittyy myös rumuus, vaikka sen todenmukaisuus riippuukin täysin katsojasta. Envyllä puolestaan ei ole juuri mitään itsestään selviä attribuutteja, jotka tekevät hänestä vain ja ainoastaan kateuden personifikaation. Mikäli Envyn jakaa kolmeksi erilliseksi entiteetiksi, attribuutteihin lukeutuisi tällöin androgyyni henkilö, käärmeen ja ihmismäisen olennon sekoitus sekä piennempi sikiöversio tästä. Yhdeksi attribuutiksi voisi laskea vielä Envyn kyvyn muun-

tautua keneksi tai miksi tahansa henkilöksi tai olennoiksi, jonka hän on nähnyt; kateuden monikasvoisuus. Toisaalta muodonmuutoskyky voi viitata muihinkin lähteisiin, kuten norjalaisen mytologian Loki-hahmoon. Häntä myös kuvataan sielultaan ruumana sarjan aikana. Tällöin Envy jakaa monia pääattribuutteja Invidian kanssa. Ilman haastattelua Arakawalta on mahdoton sanoa varmaksi, onko hän käyttänyt juuri näitä Invidia-kuvauksia tai muita vastaavia lähteitä mallina Envyn visuaalista designia suunnitellessaan. Hän silti selvästi tuntee hyvin eurooppalaista historiaa niin taiteen kuin tieteenkin puolelta.

Jatkotutkimuksia ajatellen aiheesta riittää tutkittavaa vielä paljon laajemmin. Mielenkiintoista olisi tutustua myös muiden sarjan homunkulusten ja loppujen kuuden kuolemansynnin yhteyksiin samalla tavalla. Toisaalta tutkimusta voisi laajentaa ottamaan huomioon väritystä, sillä kateus usein yhdistetään vihreään. Miksi siis värikkäissä lähteissäni Invidia on yhdistetty siniseen ja punaiseen? Missä välissä tämä muutos on tapahtunut tekstilähteiden ruosteen väreistä vihreäksi? Voidaanko keskiajan tekstilähteiden ruosteella viitata eri ruosteen sävyihin, joihin kuuluu ruskean lisäksi myös sinistä ja vihreää? Envy puolestaan osoittaa tätä vihreää kateuttaan erityisesti todellisessa muodossaan olennon suomujen ollessa vihreä. Ja tummuudestaan huolimatta hahmon hiukset kuvataan usein vihreillä korostuksilla. Tämä johtaakin mahdolliseen jatkotutkimukseen ottaen myös animaationsarjojen (2) ja elokuvan versiot Envystä huomioon ja mikäli heidän välillään on eroja mangan Envyyn.

## LÄHTEET

Aineisto

Arakawa, Hiromu. 2001-2010. *Fullmetal alchemist*. Sangatsu Manga.

Alciato, Andrea. 1546. *Emblematum Libellus*. Venetsia: Aldus.

Alciato, Andrea. 1584. *Les Emblemes*. Pariisi: Jean Richer.

Alciato at Glasgow. "Alciato, Andrea: Emblematum Libellus (1546)". Luettu 30. toukokuuta 2022.

<https://www.emblems.arts.gla.ac.uk/alciato/books.php?id=A46a>

Ripa, Cesare. 1603. *Iconologia Overo Descrittione Di Diverse Imagini Cauate Dall'antichità & Di Propria Inuentione*. Appresso Lepido Facij. Rooma.

<https://www.asim.it/iconologia/ICONOLOGIAview.asp?Id=175>

Kuva 1: GIOTTO di Bondone. 1306. The Seven Vices: Envy. Fresko, 120 x 55 cm. Cappella Scrovegni (Arena Chapel), Padova.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giotto\\_di\\_Bondone\\_Die\\_Misgunst.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giotto_di_Bondone_Die_Misgunst.jpg)

Kuva 2: Speculum humanae salvationis. n.1430 (ennen 1439). Pugna virtutum et vitiorum (Etymachia) [u.a.] - BSB Clm 3003. Kirjankuvitus, pergamentti, 38 x 28 cm. München, Bayerische Staatsbibliothek, Clm 3003. <https://mdz-nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bvb:12-bsb00064970-4>

Kuva 3: Speculum humanae salvationis. n.1440-1466. Invidia. Memento mori-Texte [u.a.] - BSB Cgm 3974. Kirjankuvitus, paperi, 29,5 x 20,5 cm. München, Bayerische Staatsbibliothek, Cgm 3974. <https://mdz-nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bvb:12-bsb00088606-7>

Kuva 4: Heinrich Aldegrever. 1552. Envy. From: The Vices. [Engravings]. In *From: The Vices*. [1978-0006-5]. Museum of New Zealand - Te Papa Tongarewa; Collection: Art; Purchased 1978 with Ellen Eames Collection funds. <https://jstor.org/stable/community.27019957>

Kuva 5: Jacob Matham. 1593. *Envy*. Prints, Sheet: 33.2 x 17.7 cm (13 1/16 x 6 15/16 in.); Platemark: 32 x 16.3 cm (12 5/8 x 6 7/16 in.). The Cleveland Museum of Art; Cleveland, Ohio, USA; Collection: PR - Engraving; Department: Prints; Provenance: Louise S. Richards, Cleveland OH; Seventy-fifth anniversary gift of Louise S. Richards. <https://jstor.org/stable/community.24620002>.

Kuvat 6-15:

Arakawa, Hiromu. 2003. *Fullmetal Alchemist*. Osa 3, s. 172. Sangatsu Manga. Painettu Tanskassa 2008 Norhaven A/S, latonut Tekstipiste Oy, Helsinki. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD.

Arakawa, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. Osa 12, s. 154. Sangatsu Manga. Painettu Ruotsissa 2008, STC Prepress Ab, latonut Tekstipiste Oy, Helsinki. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD.

Arakawa, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. Osa 13, s. 17. Sangatsu Manga. Painettu Ruotsissa 2008, STC Prepress Ab, latonut Tekstipiste Oy, Helsinki. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD.

- Arakawa, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. Osa 13, s. 18. Sangatsu Manga. Painettu Ruotsissa 2008, STC Prepress Ab, latonut Tekstipiste Oy, Helsinki. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD.
- Arakawa, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. Osa 13, s. 86-87. Sangatsu Manga. Painettu Ruotsissa 2008, STC Prepress Ab, latonut Tekstipiste Oy, Helsinki. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD.
- Arakawa, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. Osa 13, s. 88. Sangatsu Manga. Painettu Ruotsissa 2008, STC Prepress Ab, latonut Tekstipiste Oy, Helsinki. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD.
- Arakawa, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. Osa 14, s. 22-23. Sangatsu Manga. Painettu Ruotsissa 2008, STC Prepress Ab, latonut Tekstipiste Oy, Helsinki. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD.
- Arakawa, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. Osa 20, s. 37. Sangatsu Manga. Painettu Ruotsissa 2009, STC Prepress Ab, latonut Tekstipiste Oy, Helsinki. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD.
- Arakawa, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. Osa 20, s. 44. Sangatsu Manga. Painettu Ruotsissa 2009, STC Prepress Ab, latonut Tekstipiste Oy, Helsinki. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD.
- Arakawa, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. Osa 22, s. 157. Sangatsu Manga. Painettu Ruotsissa 2009, STC Prepress Ab, latonut Tekstipiste Oy, Helsinki. ©Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX CO., LTD.

#### Tutkimuskirjallisuus

- Tuomi, Jouni & Anneli Sarajärvi. 2018. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Uudistettu laitos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Ockenström, Lauri & Katja Fält. 2012. "Ikonografia". Teoksessa *Taidetta tutkimaan: menetelmiä ja näkökulmia*, 189-208. Kampus kustannus.
- Cohen, Simona. 2008. *Animals as Disguised Symbols in Renaissance Art*. Boston: BRILL. <https://doi.org/10.1163/ej.9789004171015.i-319>.
- Luce, Mary Frances, James R. Bettman & John W. Payne. 2000. "Attribute Identities Matter: Subjective Perceptions of Attribute Characteristics". Teoksessa *Marketing Letters* 11, nro 2. 103-116. Springer.
- Clay, R. Berle. 1876. "Typological Classification, Attribute Analysis, and Lithic Variability". Teoksessa *Journal of Field Archaeology* 3, nro 3. 303-311. Maney Publishing, Trustees of Boston University.
- Julien, Nadia. 1996. *The Mammoth Dictionary of Symbols: Understanding the Hidden Language of Symbols*. New York: Carol and Graf Publishers, Inc. <http://websites.umich.edu/~umfandsf/symbolismproject/symbolism.html/B/bee.html>
- Ito, Kinko. 2005. "A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society". Teoksessa *Journal of Popular Culture* 38, nro 3. 456-475. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.

## Verkkolähteet

- Telles-Correia, Diogo & João Gama Marques. 2015. "Melancholia before the twentieth century: fear and sorrow or partial insanity?". Teoksessa *Frontiers in Psychology* 6. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00081>
- Britannica. "Printmaking - Printmaking in the 16th Century" Luettu 31. toukokuuta 2022. <https://www.britannica.com/art/printmaking/Printmaking-in-the-16th-century>
- Britannica. "Seven Deadly Sins | Definition, History, Names & Examples". Luettu 12. huhtikuuta 2022. <https://www.britannica.com/topic/seven-deadly-sins>
- Britannica. "Giotto | Biography, Paintings, Arena Chapel, Lamentation, & Facts" Luettu 31. toukokuuta 2022. <https://www.britannica.com/biography/Giotto-di-Bondone>
- Britannica. "Comic book". Luettu 12. huhtikuuta 2022. <https://www.britannica.com/art/comic-book>
- Facsimile Finder - Medieval Manuscript Facsimiles. "Speculum Humanae Salvationis." Luettu 30. toukokuuta 2022. <https://www.facsimilefinder.com/facsimiles/speculum-humanae-salvationis-facsimile>
- Lexico Dictionaries. "UNCANNY VALLEY | Meaning & Definition for UK English". Luettu 25. toukokuuta 2022. [https://www.lexico.com/definition/uncanny\\_valley](https://www.lexico.com/definition/uncanny_valley)
- Web Gallery of Art - Searchable fine arts image database. "Frescoes in the Cappella Scrovegni (Arena Chapel), Padua by GIOTTO". Luettu 31. toukokuuta. <https://www.wga.hu/frames-e.html?/html/g/giotto/index.html>
- Wikipedia. "Fullmetal Alchemist". Luettu 4. marraskuuta 2021. [https://fi.wikipedia.org/w/index.php?title=Fullmetal\\_Alchemist&oldid=20093223](https://fi.wikipedia.org/w/index.php?title=Fullmetal_Alchemist&oldid=20093223)
- Wikipedia. "Scrovegni Chapel". Luettu 1. kesäkuuta 2022. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Scrovegni\\_Chapel&oldid=1087534432](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Scrovegni_Chapel&oldid=1087534432)
- Westmont College. "Jacob Matham". Luettu 31. toukokuuta 2022. <https://westmont.edu/>
- The Metropolitan Museum of Art. "After Pieter Bruegel the Elder | Envy (Invidia) from The Seven Deadly Sins". Luettu 2. maaliskuuta 2022. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/338705>
- ASiM - Archivi e Sistemi Multimediali. "ICONOLOGIA di Cesare Ripa - database tratto dal volume originale". Luettu 14. huhtikuuta 2022. <https://www.asim.it/iconologia/ICONOLOGIAview.asp?Id=175>
- Petersen, Hans-Georg. 2022. "Envy as Deadly Sin (resentment, jealousy, rivalry, discrimination etc)". ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/358356344\\_Envy\\_as\\_Deadly\\_Sin\\_resentment\\_jealousy\\_rivalry\\_discrimination\\_etc/references](https://www.researchgate.net/publication/358356344_Envy_as_Deadly_Sin_resentment_jealousy_rivalry_discrimination_etc/references)