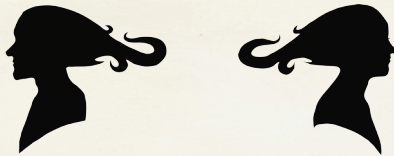


*Sons of Virtue*

*Daughters of Sin*



Saara Honkanen  
Opinnäytetyö  
Kevät 2007  
Lahden ammattikorkeakoulu  
Muotoiluinstituutti  
Muoti- ja vaate suunnittelu







# Sons of Virtue - Daughters of Sin



Lahden ammattikorkeakoulu  
Muotoiluinstituutti  
Muoti- ja vaatetus suunnittelu  
Opinnäytetyö  
Kevät 2007  
Saara Honkanen







## Tiivistelmä

Lahden ammattikorkeakoulu / Muotoiluinstituutti  
Muotoilun koulutusohjelma  
Saara Honkanen  
Sons of Virtue - Daughters of Sin  
Muoti- ja vaatetus suunnittelu  
Opinnäytetyö  
44 sivua  
Kevät 2007

Lopputyöni aihe on fiktiivisen maailman ja sen hahmojen pohjalta suunniteltu goottihenkinen vaatemallisto syksyille 2007. Malliston suunnittelun ohella tarkastelen työssäni puvustuksen ja suunnittelun yhtäläisyyksiä ja käyttövaatetta arkipäivän roolipukuna. Kiinnostukseni kohteena ovat ihmisten vaatteillaan välittämät viestit ja tavat, joilla suunnittelija voi kertoa tarinaa vaateen kautta.

Sen sijaan, että vetäisimme rajan muotisuunnittelun ja puvustuksen välille, voisimme mielestäni hyväksyä ajatuksen suunnittelusta arjen puvustuksena. Lähes kaikki vaateen ostajat miettivät jossakin määrin sitä, minkälaisen kuvan vaate käyttäjästä antaa. Eräänlainen roolipukeutuminen arkielämässä ei siis ole kummastuksen aihe. Tämä pätee kuitenkin vain niin kauan kun katsoja osaa tunnistaa roolihahmon yhteiskuntansa jäseneksi. Realismin ja yhdenmukaisuuden vaatimus rajoittaa mielikuvituksen käyttöä pukeutumisessa. Jos vahvoja tarinoita kertovat, roolivaatteen kaltaiset vaatteet hyväksyttäisiin laajemmin osaksi pukeutumistamme, se rikastaisi katukuvaa ja vapauttaisi ihmiset ilmaisemaan itseään pukeutumisella entistä rohkeammin. Mielestäni nykyisessä goottimuodissakin olisi huomattavasti enemmän mahdollisuuksia viestittää yksilöllisyyttä ja päästää mielikuvitus valloilleen.

Mallistoni asujen on tarkoitus välittää niiden katsojalle ja käyttäjälle tarinan hahmoista, joiden pohjalta asut on rakennettu. Hahmot ovat arkkityyppejä, joille on olemassa joukko vakiintuneita symboleja. Siksi heistä on mahdollista kertoa asujen perusteella. Mallistoni uutuusarvo pohjautuu sen puvustukselliseen ideaan. Vaateen mukana myydään tarina, ja ostaja saa yhden uuden persoonallisuuden.

Yksi malliston vahvimpia teemoja on voimakas, sotaisa vastakkainasettelu sukupuolten välillä. Nykyajan tasa-arvoiseksi mielletyissä yhteiskunnassa jotkin perinteisten roolien rajoitukset ovat jo murenneet ja toiset hämärtyneet. Vaatteet ovat yksi vahvimmista keinoista, joilla ihmisten nykyäänkin odotetaan viestittävän sukupuoltaan. Siksi minusta on mielenkiintoista samanaikaisesti korostaa ja kyseenalaistaa noiden roolien kliseitä vaatemallistossa. Sukupuolten välinen jännite tekee lisäksi tunnelmataustasta dynaamisen ja dramaattisen.

Avainsanat: vaatteilla kerrotut tarinat, suunnittelija puvustajana, symboliikka, fiktio dramatiikka, dekadenssi







## **Abstract**

Lahti Polytechnic / Institute of Design

Design

Saara Honkanen

Sons of Virtue – Daughters of Sin

Fashion design

Graduation work

40 pages

Spring 2007

For my graduation work I have designed a goth-influenced clothing collection based on a fictive world and its characters. In my work I also look at the similarities of fashion- and costume design and approach clothing as costumes for the roles of everyday-life. My interests lie in the messages people send with their clothes and the ways for a designer to tell stories through items of clothing.

Instead of drawing a line between fashion- and costume design, we could in my opinion embrace the thought of clothing collections as the costume design of everyday-life. Almost every buyer of clothes considers what kind of image will the item give of them. No one will be baffled about this kind of dressing to roles in our lives. But acceptance of playing out roles in everyday-life does not extend to roles we can't identify as members of our society. This precondition for conformity and realism constrains the use of imagination in dressing.

If costume-like clothes with strong messages and stories to be accepted more widely as part of or everyday wear, it would enrich our dressing culture and give people more freedom to express themselves with what they wear. I think that even in goth fashion there would be a lot more space for individualism and imagination.

The outfits in my collection are meant to communicate to their user and viewer the story of the characters that are behind the design. The characters are archetypal, so it is possible to send messages via their outfits with symbolism familiar to us. The novelty value of my collection lies in the way it uses the methods of costume design. With the item of clothing the customer gets a story and one new identity.

One of the strongest themes in the collection is a strong, aggressive opposition between the sexes. In the modern day society often viewed as gender-equal, some of the constraints of the traditional gender roles are gone and some are fading. Clothing is one of the most persistent ways in which people are still expected to communicate their sex. That is why I think it's interesting to highlight and at the same time question the clichés of gender roles. The tension between the sexes also makes the story behind the collection dynamic and dramatic.

Keywords: stories told with clothing, fashion designer as a costume designer, symbolism, fiction, dramatics, decadence







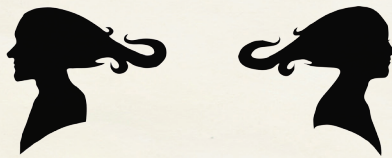
## Sisällys

Johdanto.....	11
Arjen roolivaate ja suunnittelija tarinankertojana.....	12
Muotisuunnittelija puvustajana.....	12
Arkielämän rooleista.....	13
Tavoitteet.....	14
Mielipiteisiin vaikuttaminen.....	14
Malliston visuaaliset tavoitteet.....	15
Rajaukset.....	16
Kohderyhmä.....	16
Kilpailijoista.....	17
Visuaaliset/tunnelmalliset lähtökohdat, taustat, vaikuttimet.....	18
Maailma ja hahmot, malliston muotokielen symboliikka.....	21
Maailma ja sitä seuraava muotokieli.....	21
Värisymboliikka.....	22
Materiaaleista.....	24
Yksittäiset hahmot, asujen viestit.....	25
Sons of Virtue.....	25
Daughters of Sin.....	28
Lähtökohdat ja taustat.....	33
Miesten ja naisten rooleista ja sukupuolten välisestä sodasta.....	33
Yhtenäisten asukokonaisuuksien markkinoinnista.....	35
Oma kiinnostus malliston taustaan ja tarinasisältöön.....	36
Prosessinkuvaus.....	37
Työvaiheet.....	37
Ratkaisut, Valinnat, Muutokset.....	38
Johtopäätökset, pohdinta, arviointi.....	39
Miten tavoitteissa on onnistuttu.....	39
Tulevaisuus.....	41
Lähteet.....	42









## Johdanto

Sons of Virtue, Daughters of Sin on goottihenkinen vaatemallisto n. 16-30 vuotiaalle miehille ja naisille. Se on suunniteltu viitteellisesti alkusyksylle 2007. Malliston suunnittelun ohella tarkastelen lopputyössäni puvustuksen ja muotisuunnittelun yhtäläisyyksiä ja vaatetta arkipäivän roolipukuna. Kiinnostukseni kohteena ovat ihmisten vaatteillaan välittämät viestit ja tavat, joilla suunnittelija voi kertoa tarinaa vaateen kautta. Olen luonut mallistoni visuaaliseksi ja tunnelmalliseksi pohjaksi fiktiivisen maailman ja sinne 11 henkilöä. Tarinataustan pohjalta rakennan kullekin hahmolle tätä kuvaavan asukokonaisuuden. Suunnittelutyöni apuna käytän länsimaisessa kulttuurissa vakiintuneita symboleita, jotta vaatteet toimisivat viesteinä suunnittelijan, käyttäjän ja katsojan välillä.



## Arjen roolivaate ja suunnittelija tarinankertojana

### Muotisuunnittelija puvustajana



Muotisuunnittelun ja puvustamisen välille yritetään usein vetää rajoja. Ei haluta puhua roolien esittämisestä kun on kysymys muodista, sillä aitous on ylistetty arvo. Silti vaatemainoksissa esiintyy ideaalielämää viettäviä ihmisiä, jopa sangen erikoisia henkilöihahmoja. Mainokset vetoavat meihin, sillä haluamme olla niitä jännittäviä, täydellisiä tai kiehtovan epätäydellisiä ihmisiä, joiden henkilöllisyyksiä meille vaatteiden kautta tarjotaan. Haluamme esittää heitä. Mielestäni muotisuunnittelun ja puvustuksen rajat ovat usein niin häilyviä, että rajanvedon sijasta voisimme hyväksyä ajatuksen suunnittelusta arjen puvustuksena, nauttia siitä ja käyttää sitä hyväksemme vielä suuremmassa määrin kuin nyt jo teemme.

Jollekulle voivat vaateen tärkeimmät ominaisuudet olla sen käyttömukavuus ja funktionaalisuus, äiti saattaa haluta lapselleen vaateen, jossa ei näy kaikki lika. Tiedän myös miehiä, jotka menevät vaatekauppaan ainoastaan vaimonsa pakottamina ja ostavat ensimmäisenä vastaan tulevat suurin piirtein oikeankokoiset ja ehjät housut. Kuitenkin lähes kaikki jotka kiinnittävät huomiota malliin, yksityiskohtiin ja väriin vaatetta valitessaan, miettivät jossakin määrin sitä, minkälaisen kuvan vaate käyttäjästäan antaa. Joku haluaa antaa vaikutelman urheilullisuudesta, toinen taas kertoa olevansa siisti, asiallinen ja tehokas liikemies. Joku muu sen sijaan haluaa viestittää olevansa erikoinen ja taiteellinen tai kertoa kuplivasta ja iloisesta, lapsenomaisesta luonteestaan. Vaatteet vahvistavat käyttäjänsä persoonaa tai salaavat jotakin, ne toimivat apuna luottamuksen herättämisessä, pelottelussa ja viettelemisessä. Tähän perustuu brandin rakennus ja vaatteiden markkinointi.



Yleensä suunnittelija tekee mallistolleen tunnelmataustan, joka osaltaan auttaa vaateen markkinoinnissa asiakkaalle. Vaateen on tarkoitus saada kuluttaja kokemaan itsensä vaikkapa raikkaan merihenkiseksi saaristolaiskaunottareksi tai vaarallista elämää viettäväksi rocktähdiksi. On kuitenkin vaikeaa määritellä, kenelle asukokonaisuuksien ja yksittäisten tuotteiden viestit on ensisijaisesti suunnattu. Vaatteiden on välitettävä viestit kuluttajalle, jotta tämä ostaisi tuotteet, mutta oletuksena on, että käyttäjä haluaa ennen kaikkea viestittää vaatteilla jotakin muille. Olipa se sitten jokseenkin totuudellinen viestejä vaateen kantajan omasta persoonasta, tai tarkoitettu vahvistamaan epätodellista roolia, jonka kantaja haluaa niillä omaksua. Sons of Virtue - Daughters of Sin –mallisto vie arkivaateen roolipuvunomaisuuden hieman pidemmälle kuin teolliset mallistot yleensä, mutta asia on yhteinen muodille ja mallistosuunnittelulle ylipäätänsä. Perusajatuksena on, että vaateen käyttäjä kertoo vaatteella jotakin, oli se sitten totta tai valhetta.

### **Arkielämän rooleista**

Roolipukeutuminen arkielämässä on yleisesti hyväksyttyä, eikä edes minkäänlaisen kummastuksen aihe. Tämä pätee kuitenkin vain niin kauan kun yhteiskunta kokee voivansa sisällyttää roolihahmon itseensä. Meitä ei hämmästytä huopahattuinen hienostoherra, eikä virtaviivainen urheilijaneito, vaikka tämä hairahtuisikin ulos roolistaan istumalla puistonpenkillä hampurilaista mutustaen. Tämä johtuu siitä, että tunnistamme nämä tyypit sosiaalisen ympäristömme jäseniksi. Marketta Franck sanoo kirjassaan *Waatteen Wiesti ja Wiettelys*, että vaate kuuluu ihmisen normitettuun ulkonäköön, ja kommunikoi ympäristönsä kanssa. Hänen mukaansa ulkoiset merkit auttavat ihmisiä jakamaan toisiaan tyyppeihin, mikä helpottaa sosiaalista kanssakäymistä. (Franck M. 1997, 18,21)

Camille Paglia pureutuu Franckia syvemmälle ihmisen luokitteluntarpeeseen kirjassaan *Sexual Personae*. Hänen mukaansa nimenomaan länsimaiselle kulttuurille on ominaista kiintymys asioihin, jotka se voi tunnistaa ja luokitella. Jos emme tiedä minkä kanssa olemme tekemisissä, meidät valtaa turvattomuuden tunne. Näin ollen muodin tehtävänä on usein asettaa ulkomuodollemme hyväksyttävät rajat, jotka tekevät vaateen käyttäjän lähestyttäväksi. (Paglia C. 1990, 32)

Tämä realismin ja yhdenmukaisuuden vaatimus kuitenkin osittain rajoittaa mielikuvituksen käyttöä pukeutumisessa. Punk- ja gootikkulttuuri ovat kauhukuvastollaan ensimmäisinä tuoneet avoimen fiktiiviset hahmot länsimaiseen katukuvaan. Ihmistä,



jota ei osata lajitella sosiaaliseen ympäristöömme kuuluvaksi hänen pukeutumisensa perusteella, mutta vaihtoehdot lisääntyvät koko ajan. Mangan ja animesarjojen mukana saamme Japanista pukeutumisvaikutteita. Myös liveroolipelaajat pukeutuvat yhä useammin arkenakin rakkaimpien hahmojensa hengessä. Liisa ihmemaassa -maiseen lolita-mekkkoon, tai sammalenvihreään keijukaishuppariin pukeutunut tyttö ei ole enää suurikaan ihmettelyn aihe, vaikka kaikkein hurjimmat asut nähdäänkin meillä vielä coneissa ja muiden tapahtumien yhteydessä.



Japanilaisia lolita-tyttöjä  
kuva: [www.japaneselifestyle.com](http://www.japaneselifestyle.com)

## Tavoitteet

### Mielipiteisiin vaikuttaminen

Tärkeimpiä tavoitteitani on suunnittelun ja puvustuksen välisten rajojen häivyttäminen. Jos vahvoja tarinoita kertovat, hieman roolivaatteen kaltaiset vaatteet hyväksyttäisiin laajemmin osaksi pukeutumistamme, se rikastaisi katukuvaa ja vapauttaisi monet ihmiset ilmaisemaan itseään pukeutumisellaan entistä rohkeammin. Vahvaa tarinasisältöä kantava vaate myös merkitsee paljon käyttäjälleen, se tuo oman lisänsä hänen persoonaansa.



Alakulttuurit hyödyntävät usein vähemmän hyväksytyjen, epätavallisempien roolien mielikuvia. Niiden ensisijainen tarkoitus on viestittää käyttäjänsä erottuvuutta valtavirrasta ja hänen kuulumistaan tiettyyn ryhmään, jonka kanssa hän jakaa esimerkiksi mielipiteitä, elämäntapoja tai musiikkimakua. Alakulttuurityylit ovat käyttäneet alun perin hyväksyen visuaalisia elementtejä, jotka ovat itsessään viestittäneet alakulttuurin sanomaa. Näin esimerkiksi punkkareiden ja anarkistien ulkonäössä voi nähdä aggressiivisia armeijaviitteitä sekä alkuasukasheimomaisia kampauksia ja lävistyksiä, ja luonnonsuojelijat pukeutuvat maanläheisiin väreihin ja karkeanoloisiin kankaisiin. Vähitellen nämä viestit ovat kuitenkin sulautuneet alakulttuurien sisäisiksi normeiksi, jolloin ne ovat menettäneet tarkoituksellisen sanomansa ja tehtävänsä yksilön persoonan viestittäjinä.

Goottipukeutumisen estetiikka vetoaa moniin käyttäjiinsä juuri tunnelmataustansa vuoksi. Goottihenkistä alakulttuuripukeutumista on kuitenkin varaa uudistaa. Myös goottikulttuurin sisällä olisi huomattavasti enemmän mahdollisuuksia viestittää yksilöllisyyttä ja päästää mielikuvitus valloilleen. Se on yksi mallistoni pääasiallisia tavoitteita. Tämä voisi johtaa myös siihen, että useammat ihmiset olisivat kiinnostuneet gooteille suunnattujen liikkeiden tuotteista.

### **Malliston visuaaliset tavoitteet**

Tavoitteenani on, että mallistoni asut välittävät niiden katsojalle ja käyttäjälle tarinaa hahmoista, joiden pohjalta asut on rakennettu. Tähän tarvitsen avukseni yleisesti tunnistettavia merkkejä ja symboleja, jotka toimivat yhteiskunnallisina tai psykologisina viesteinä. Hahmot ovat perinteisiä arkkityyppejä, joille on olemassa joukko vakiintuneita symboleja. Siksi heidät on mahdollista tehdä tunnistettaviksi asujen perusteella.

Olen joutunut miettimään suunnittelutyössäni paljon kliseisyyden ja malliston uutuusarvon ongelmia. Uutuusarvo on tärkeää paitsi tuotteen ostajalle, myös minulle suunnittelijana. Haluan tehdä vaatteita, jotka poikkeavat tuotteista, joita kaupoissa kohderyhmälleni tarjotaan. En kuitenkaan voi kehittää täysin omaa muotokieltä ja symbolien maailmaa, sillä jsilloin asujen katselijalle ei välittyisi niitä viestejä ja tarinoita, joita haluan heille välittää. Malliston maailma ja tunnelmatausta olisivat hukkaan heitettyt.

Luotan siihen, että sisällön pohjalta luotu muotokieli antaa vaatteille halutun uutuusarvon. Vaatteiden muotoilu sisältää harkittua, tuotteelle yksilöllistä symboliikkaa, joka useilta markkinoilla olevilta tuotteilta puuttuu. Vaatteen mukana myydään tarina, ja ostaja saa



yhden uuden persoonallisuuden.

Tarinan välittäminen vaateen kautta ei ole helppo tehtävä. Yleensä vaate herättää ostajassa enemmänkin mielikuvia, ja saa viestinomaisia merkityksiä vasta, kun kantaja on yhdistänyt sen asuksi muiden vaatteiden kanssa. Käytän kliseitä välittääkseni kuvan asun pohjalla olevasta hahmosta, sillä ne ovat vakiintuneista merkeistä vahvimpia.

Mallistoni suunnittelullisen uutuusarvon lähtökohta onkin sen puvustuksellisessa ideassa. En pelkää tehdä vaatteista rooliasujen näköisiä, enkä etsi muotoiluuni linjoja normaaleista käyttövaatteista, vaan merkeistä, jotka parhaiten viestejäni kertovat.

## Rajaukset

### **Kohderyhmä**

Goottien alakulttuuri jakautuu moniin erilaisiin ryhmiin ja yksilöihin. Joitakuita kiehtovat eniten Anne Rice -henkiset dekadentit vampyyritarinat tai synkän traaginen runous, toiset nauttivat enemmän energisen aggressiivisesta hevimusiikista ja jotkut taas ilkkuruksesta halloweenhulluttelusta. Kiinnostuksen kohteet vaikuttavat myös pukeutumiseen. On industrial-gootteja, rockabilly-gootteja, keijukaisgootteja, parrakkaita goottiäijjiä ja tyttöiksi pukeutuvia goottipoikia. Yhteistä monille goottityylin edustajille on kiinnostus dekadenssin, kuoleman ja yliluonnollisen estetiikkaan, kokivatpa he sen humoristisesti tai vilpittömän melankolisesti.

Gooteilta ei puutu mielikuvitusta, he nauttivat musiikista, kirjoista ja elokuvista, jotka kertovat värisyttäviä tarinoita Humisevasta harjasta Japanilaiseen kauhuun. Mutta he eivät ole ainoita. Kohderyhmääni kuuluvatkin kaikki, joilla on kykyä eläytyä tarinoihin vahvasti, niin että he haluavat heittäytyä osaksi niitä. Tällaisia ovat usein esim. scifi- ja jännityselokuvista sekä sarjakuvista kiinnostuneet rohkeat pukeutijat, sekä tietysti liveroolipelaajat. Oikein markkinoituina ja saataville tuotuina monet mallistoni tuotteet saattaisivat kiehtoa myös muunhenkisiä kuluttajia, jotka ovat kiinnostuneet pukeutumisesta harrastuksena ja erilaisten asukokonaisuuksien rakentamisesta vaikkapa kulloisenkin mielialansa mukaan.

Kohderyhmässäni on asiakkaina se hyvä puoli, että heidän pukeutumistyyliensä muuttuu hitaammin, kuin trendejä seuraava massamuoti. Heidän pukeutumiseensa



sisältyy aina tiettyjä toistuvia elementtejä, värit ja tunnelmat pysyvät suurimmaksi osaksi samana. Siksi goottihenkiset mallistot vanhenevat hitaammin, kuin monet muut. Vaikka asetankin mallistoni vuoden 2007 syksyyn, ei vuosilukua mielestäni kannata ajatella ehdottomana. Mallisto voisi pysyä kauppojen valikoimissa muutamankin vuoden. Suurin osa kohderyhmästäni on valmis maksamaan vaatteista paljonkin. Pieninä erinä teetettyjen goottivaatteiden hinnat ovat usein melkoisen korkeita. Malliston on pysyttävä liikkeissä suhteellisen kauan, jotta esimerkiksi pukeutumistyylistä innostunut pienituloisen opiskelijakin ehtisi hankkia itselleen hahmon koko asun.



Goottikauppoja oikeassa- ja virtuaalimaailmassa  
kuvat: [www.abaddon-mysticstore.com](http://www.abaddon-mysticstore.com), [www.crimsongothshop.com](http://www.crimsongothshop.com) ja [my.opera.com](http://my.opera.com)

## Kilpailijoista

Monet kohderyhmääni kuuluvat ihmiset ostavat vaatteensa suureksi osaksi internetistä. Kohderyhmä ei ole niin laaja, että pieniin kaupunkeihin kannattaisi perustaa erikseen goottiliikkeitä, eivätkä erottautumista janoavat alakulttuurin edustajat välttämättä halua tehdä ostoksiaan samassa paikassa kuin valtavirta. Alan yritykset löytävät laajemman ostajakunnan pitämällä liikkeen lisäksi yllä nettikauppaa.

Suomessa on muutamia liikkeitä, jotka suuntaavat tuotteensa lähinnä tavoittelemalleni kohderyhmälle. Joissakin liikkeissä keskitytään nimenomaan gootteihin, toisten tuotevalikoimiin kuuluu esim. punk-, rock- ja fantasiahenkisiäkin vaatteita. Samat teemat (esim. niitit, painokuviot ja luonnollisesti värit) toistuvat eri liikkeissä ja monet tuotteet ovat vakiintuneet aina saatavilla oleviksi. Tällaisia ovat esimerkiksi leveät ja raskaat remmein koristellut miesten housut sekä vaikkapa Ruutukuvioiset lyhyet hameet ja mekot runsaine tylleineen.



Mustan lisäksi goottituotteiden perinteiseen värivalikoimaan kuuluvat punaisen eri sävyt kirkkaisiin pinkkeihin ja vaaleanpunaiseen asti, violetti sekä tehosteväreinä neonvärit ja silloin tällöin kylmä valkoinen. Perinteisiä korsetteja tehdään myös syvissä sinisen ja vihreän sävyissä. Mallistoni savunvaalea ja harmaa ovat kohderyhmälle harvinaisempia värejä, ja laajennan väriskaalaa myös tuomalla miehille petrolinsävyn. Myös muutamat materiaali tuovat vaihtelua sametin, pitsin ja lateksin keskelle. Uskon tuotteideni olevan alan yrityksiä ja kohderyhmää kiinnostavia, joskin ne varmasti erottuvat tyyliinsä puolesta muista liikkeissä myytävistä vaatteista.

### **Visuaaliset/tunnelmalliset lähtökohdat, taustat, vaikuttimet**

Olen kiinnostunut fiktiivisten tarinoiden estetiikasta elokuvissa, peleissä ja sarjakuvissa. Esimerkeiksi voisin mainita vaikkapa Matrix –trilogian, Sin City –elokuvan ja sarjakuvat, joukon Tim Burtonin ohjauksia, Neil Gaimanin Sandman –sarjakuvat ja Final Faantasy- ja Silent Hill –pelisarjat. Jos tarinan maailma ja hahmot on suunniteltu huolella, ne kuljettavat mielikuvituksen harhailemaan juonen ja elokuva- peli- tai sarjakuvaruudun ulkopuolelle. Tapahtumien miljöö ja hahmojen vaatus toimivat vihjeinä, joita seuraamme kerrotun taakse. Näkyvän ja näkymättömän suhde synnyttää voimakkaita tunnelmalatauksia. The Others –elokuvan kartano hämärine huoneineen ja sumuisine tiluksineen kätkee varmasti synkkiä salaisuuksia, samoin myös Final Fantasy X:n näyttävähiuksinen häikäiseviin kankaisiin verhottu Seymour-ruhtinas, joka esittelee vartalostaan vain harkittuja osia, mutta jonka vaatteiden alta luikertaa kasvoille salaperäinen arpi tai tatuointi. Vastaavanlaisia vihjeitä olen halunnut käyttää mallistossani hahmojen kuvaamiseksi.

Sukupuolten välisten erojen ja ristiriitojen kuvaaminen sotana synnyttää jännitteen jota tiettyjen piirteiden (kuten väkivaltaisuuksien ja viettelevyyden) esiin nostaminen ja liioittelu korostaa entisestään. Rikki revitty ja rapistunut maailma antaa hahmoille dekadentin pohjavireen, joka lisää malliston dramatiikkaa. Asujen lähtökohtina on ollut piirteitä arkkityyppisistä hahmoista, kuten femme fatale, uskonnollinen johtaja tai uhkapeluri. Vihjeitä hahmojen persoonista välitän länsimaisessa kulttuurissa vakiintunein kuvallisin viestein ja intuitiivisin mielleyhtymin.



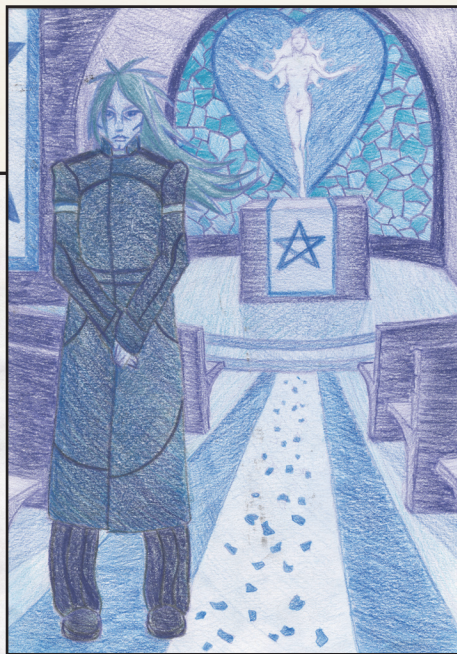


Morfeus  
Yoshitaka Amanon kuvitusta Neil Gaimanin kirjaan  
*The Sandman - The Dream Hunters*



Final Fantasy X, Seymour Guado, kuva: [www.ffsky.com](http://www.ffsky.com)







## Maailma ja hahmot, malliston muotokielen symboliikkaa

### **Maailma ja sitä seuraava muotokieli**

Mallistoni tarinataustaksi olen kehittänyt omastamme poikkeavan todellisuuden, jota en halua sitoa mihinkään tiettyyn aikaan. Näin voin käyttää vapaasti vaikutteita historiasta ja science fictionin tulevaisuusvisioista. Oleellisinta on, että maailma korostaa joitakin piirteitä omasta yhteiskunnastamme liioitellen ne äärimmilleen voiden sen sijaan vapaasti unohtaa toiset ja vapautua realismin vaatimuksista.

Sons of Virtue – Daughters of Sin –maailma on tullut pisteeseen, jossa sukupuolten välinen ristiriita on kärjistynyt vapaana riehuvaksi sisällissodaksi, joka ei noudata minkäänlaisia lakeja tai sääntöjä tai seuraa auktoriteetteja. Valtaapitävässä asemassa ovat miehet, jotka ovat löytäneet uudelleen keskiaikaisen kirkon asenteet. He ovat julistaneet naisen synnin ilmentymäksi, joka on alistettava hallintaan keinolla millä hyvänsä, ettei tämä pääsisi levittämään pahuuttaan maailmaan. Heidän arvojaan ovat kurinalaisuus, tunteiden kontrollointi, voima, puhdistuminen kärsimyksen kautta, ja katumus. Naiset edustavat vallankumousta. He vaativat oikeutta nautiskella, suhtautua vartaloonsa vapautuneesti ja rakastaa. Ennen kaikkea he vaativat vapautta. Myös naisten puolella tavoitteita yritetään saavuttaa yhä väkivaltaisemmin keinoin, ja toisaalta kaikki miehetkään eivät ole niin kurinalaisia, kuin miltä haluavat vaikuttaa.

En halunnut asettaa mallistoni hahmoja johonkin tiettyyn paikkaan maailmani sisällä esimerkiksi antamalla nimeä kaupungille, jossa he elävät. Todellinen kaupungin nimi, aivan kuten jokin tietty vuosilukukin olisi sitonut hahmot liiaksi omaan maailmaamme, toisaalta taas fiktiivinen kaupunki olisi vienyt heidät liian kauaksi meistä. Aikaan ja paikkaan sitoutumattomuus antaa hahmoille kiehtovaa epämääräisyyttä. Se myös kuvaa hahmojen olemusta hyvin, he ovat meille jo tuttuja elokuvista, kirjallisuudesta, mytologiasta jne. Tunnistamme heidän piirteitään myös itsessämme, elämänkumppanissamme, ystävissämme tai niissä ihmisissä, joita emme voi sietää.

Malliston yhteisiä nimittäjiä ovat nuhjuisuus ja rikkinäisyys. Vaatteiden repaleisuus ei kerro vain ulkoisen maailman arvaamattomuudesta ja jatkuvista väkivaltaisuuksista, vaan kuvaa myös maailman vaikutusta hahmojen sisäiseen hyvinvointiin ja mielenterveyteen. Jokaisessa asussa on myös hahmolle luonteenomaisia elementtejä ja yksityiskohtia, jotka toimivat viesteinä vaateen, käyttäjän ja katsojan välillä.



## Värisymboliikkaa

Eri kulttuureissa värit merkitsevät eri asioita. Tämän malliston värit noudattaa länsimaissa vakiintunutta symboliikkaa ja värikieltä. Tässä yhteydessä puhun väreistä niiden yleisillä, laajamerkityksisillä nimillä, jotka sisältävät niiden lukuisat sävyt. Markkinointiin ja tunnelmanluontiin tarkoitetut nimet löytyvät sivun alusta ja portfolioistani.

Kulttuurimme sisälläkin väreillä on useita erilaisia merkityksiä, ja yksi väri voi viitata moneen eri asiaan. Mallistossani hahmon värit antavat asulle yleisen tunnelman ja muodostavat muiden yksityiskohtien kanssa viestin hahmon persoonallisuudesta. Väri saa lopullisen merkityksensä vasta kokonaisuuden osana.



Mallistoni värit ovat musta, harmaa, savunvaalea, sekä naisilla synkänpunainen ja miehillä sinivihreän sävyinen rikottu petroli (Ks. kuva).

Musta yhdistetään yleensä ensisijaisesti kuolemaan ja suruun. Se on myös yön väri, liittyen salaperäisyyteen ja joskus myös kohtalokkaaseen viettelykseen (mustat alusvaatteet, pikkumusta). Pahuus mielletään usein mustaksi, samoin pimeys ja pelko.

Harmaa on askeettinen ja virallinen väri, joka kertoo lujasta tahdosta ja päättäväisyydestä. Harmaa voi merkitä myös huomaamattomuutta ja vaatimattomuutta. Sen luomia mielle yhtymiä ovat tuhka ja metalli, joilla molemmilla taas on omat symboliset merkityksensä. Näistä puhun tarkemmin käsitellessäni hahmoja yksitellen.



Vaaleat värit kuvaavat usein puhtautta ja viattomuutta, jopa lapsenomaisuutta. Vaaleus liittyy selkeyteen ja kirkkauteen, mutta myös ylellisyyteen, ja korkea-arvoisuuteen. Valkoinen on jumalallisen loiston ja hyvyden väri. Savunharmaaksi rikottuna vaalea saa kuitenkin likaisia ja epäpuhtaita sävyjä. Se muuttuu puhtaasta usvaiseksi ja hämyiseksi, mutta samalla myös pehmenee ja säilyttää herkkyytensä.

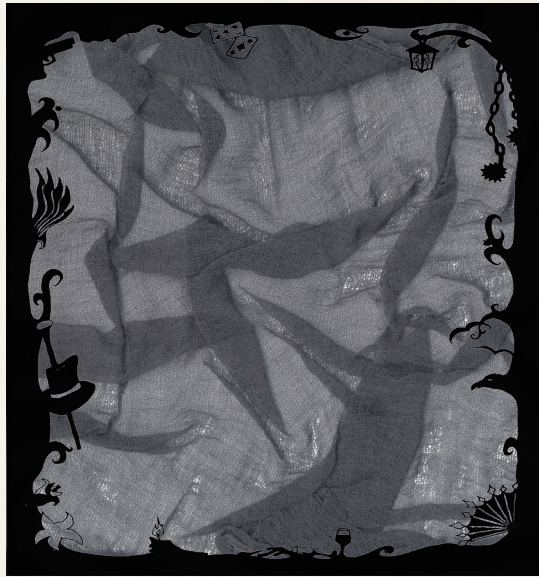
Punainen on vahvasti latautunut väri. Se vertautuu vereen, ja kertoo siten elämästä, kuolemasta, intohimosta ja tuskasta. Se on rakkauden, erotiikan ja synnin kuvastaja. Punainen viittaa perinteisesti myös maalliseen valtaan ja rikkauteen, kuninkaan viittoihin ja rubiinikoristeisiin.

Kylmä sininen ja turkoosi kuvastavat rauhaa ja lujutta, mutta myös melankoliaa ja kaihoa. Ne ovat kylmyyden värejä, mutta niissä on jotakin mystistä ja ylevää sekä jaloa, miehistä kärsimystä. Sininen on perinteisesti miesten ja poikien väri. Se kertoo omanlaisestaan raikkaudesta ja viattomuudesta, konkreettisemmin se viittaa ilmaan ja vihreän sävyisenä veteen.

Olen murtanut valkean lisäksi punaisen ja turkoosin sävyjä saadakseni aikaan hämyisemmän, tunnelmaltaan tummemman ja salaperäisen vaikutelman. Halusin väreihin tiettyä likaisuutta viitatakseni sodan runtelemaan köyhään ja arvoiltaan osittain vääristyneeseen maailmaan. Kukaan ihminen ei ole todellisuudessaakaan täysin puhdas, sävyjen epämääräisyys korostaa ihmismielen salaisimpia puolia.







## **Materiaaleista**

Juhlapukua tehdessäni ihastuin sideharsoon vaatemateriaalina. Tiesin tekeväni mallistoa, jossa olisi mukana valmiiksi resuisen näköisiä tuotteita, joten uskalsin ottaa sideharson mukaan rispaantumisen uhallakin. Muutenkin malliston materiaalien on tarkoitus saada nuhjaantua ajan kuluessa ilman, että se häiritsee vaatteen käytössä. Ajan merkit tuotteissa vain täydentävät malliston tarinaa. Olisin halunnut löytää materiaaleikseni joitakin kankaita, jotka olisivat olleet jo valmiiksi kuluneemman näköisiä. Jos minulla olisi ollut enemmän aikaa ja rahaa, olisi myös ollut mielenkiintoista kokeilla itse tehdä kulutuksia joihinkin kankaisiin ja tuotteisiin. Kuluneisuuden vaikutelman antavat jossain tuotteissa käytetyt raakareuna ja repeämät.

Mallisto on viitteellisesti alkusyksyn mallisto, vaikka mukana on hihattomia toppeja yhtä lailla kuin pitkiä villakankaisia takkejakin. Olisin halunnut löytää etenkin ohuempia villakankaita oikean värisinä Lien ja Father Sorrown takkeihin. Myös housukankaiksi löytämäni materiaalit ovat kompromisseja, sillä ne ovat mielestäni hieman liian jäykkiä. Sons of Virtue – Daughters of Sin voisi kuitenkin vaatemerkinä tuoda markkinoille asukokonaisuuksia eri aikoihin vuodesta, niin että esimerkiksi Cry ja Shame kuuluisivat keväällä esiteltävään mallistoon ja Father Sorrow ja Mercy mallistoon, joka tulisi kauppoihin vaikkapa lokakuun tietämällä. Uskon, että erilaisia maailmaan sopivia hahmoja löytyisi lukemattomia. Toinen vaihtoehto olisi, että jokainen hahmo muodostaisi oman mallistonsa,



niin, että tiettyyn hahmoon samaistuva kuluttaja voisi pukeutua omaksi suosikikseen sekä helteellä, että pakkasessa.

Lopputyöni aiheen kannalta materiaalien tärkeimpiä ominaisuuksia mallistossani ovat niiden synnyttämät mielleyhtymät. Materiaalit auttavat osaltaan luomaan oikeanlaisia mielikuvia. Siksi halusin mallistooni sekä vahvoja, jäykempiä kankaita ja metallia että pehmeitä, ohuita, laskeutuvia ja läpinäkyviä kankaita ja nahkaisia yksityiskohtia. Nämä valinnat tukevat mallistoni teemoja luomalla kontrastia eri asukokonaisuuksien välillä, mutta usein myös saman asun sisälläkin.

Olen jokseenkin tyytyväinen löytämieni materiaalien väreihin, mutta jotkut materiaaleista ovat mielestäni liian paksuja. Vielä harmillisempaa on, etten onnistunut löytämään tarpeeksi resuisen näköisiä kankaita. Etenkin Father Sorrown takin villakangas on mielestäni liian kiiltävä. En kuitenkaan uskaltanut lähteä itse tekemään kulutuksia esimerkiksi juuri kalliisiin villakangaisiin. Yksi onnistuneimpia materiaaleja on mielestäni sideharso, jota olen värjännyt pesukoneessa. Värjäyksen yhteydessä kankaan tuntu muuttui pehmeämmäksi ja sen rakenne huomattavasti epätasaisemmaksi ja mielenkiintoisemmaksi. Se on jo sellaisenaan kuin suoraan mallistoni maailmasta tuotu.

## **Yksittäiset hahmot, asujen viestit**

### Sons of Virtue

Mallistoni mieshahmot ovat Father Sorrow, Ash, Chain, Shame ja Mr. Dusk. Kuten edellä kerron, jokaisen hahmon värit saavat merkityksensä suhteessa hahmon taustaan ja asun muuhun symboliikkaan. Näin esimerkiksi savunvaalea viittaa Ashin asussa savun lisäksi viattomuuteen ja Mr. Duskillä korkeaan syntyperään.







*Father Sorrow* on katolinen pappi. Hänen avainsanojaan ovat uskonto, kieltämys ja suru. Hänen väreikseen olen valinnut askeettisen harmaan lisäksi mustan ja turkoosin kuvaamaan surua, kaipuuta ja kuoleman läsnäoloa, mutta myös vakavuutta, jaloutta ja auktoriteettia. Selkeimmät tunnusmerkit pappiudesta ovat kauluksen liperiä muistuttava osa, risti ja rukousnauhat. Takin pitkä ja leveä helma sekä suuri huppu pitkin hiippoineen muistuttaa munkkimaisesta lupauksesta olla katsomatta ja himoitsematta. *Father sorrow* vastaa sodan uhrien hautauksesta, joten hänen housujaan peittävät nahkaiset suojat. Takki ja housut ovat täynnä soljilla kiristettäviä nauhoja, jotka osaltaan kuvaavat kieltäymystä ja itsensä kahlitsemista. Perinteiset miehekkäät linjat kertovat herrasmiesmäisyydestä, mutta myös hahmon fyysisestä kykeneväisyydestä puolustaa itseään ja tarvittaessa muitakin.



*Ash* uskoo tulen puhdistavaan voimaan ja siihen, että synnin voi polttaa tuhkaksi. Hän on tuhon aiheuttaja. Hänen värejiin ovat nokeen viittaava, kuolemasta ja ankaruudesta kertova musta, tuhkaa kuvaava harmaa, sekä alla vilahteleva savunvaalea lupaamassa, että savusta nousee vielä jotakin viattomaksi puhdistunutta. Hänen vaatteissaan on paljon sideharsoa kertomassa vammoista ja kivusta, jota hän aiheuttaa muille itsekään sitä pelkäämättä. Harmaaksi värjätty repaleinen sideharso kuvaa myös tuhkahiutaleita, jotka laskeutuvat hänen päälleen. Housuissa ja takissa on liekkien piikikkäitä muotoja ja takin olkapäät ovat terävät ja korkeat viitaten maskuliiniseen aggressioon.



*Chain* valvoo kadotettua lakia ja järjestystä kovin keinoin. Asukokonaisuuden väreiksi olen valinnut harmaan ja turkoosin viittaamaan metalliin ja kylmyyteen sekä uljaaseen kärsimykseen. Hänen asussaan on militaarisen miehekkyyden univormumaisia linjoja, mutta niitä rikkoo vaatteiden repaleisuus ja epäjärjestys, etenkin alla oleva vapaasti laskeutuva villapaita lukuisine pienine ketjuineen. Tämä kuvaa sitä, kuinka lain ylläpitäminen on riistäytynyt käsistä ja siitä on tullut väkivaltaisten, kohtuuttomien rangaistusten kierre. Kaikkein vahvimmin hahmosta kertovat vaatteissa toistuvat metalliketjut, jotka ovat viitteitä vangitsemisesta, väkivallasta ja raudanlujasta kylmyydestä. Ne myös kiiltelevät virallisten kunniamerkkien tavoin etenkin jakun taskunsuussa, johon ne on kiinnitetty kulkemaan toistensa yli ja ali sekavana ketjuvyyhtenä muistuttaen kunnian, oikeuden, koston ja väkivallan hämärtyneistä rajoista.



*Shamen* avainsanoja ovat katumus ja häpeä. Hän pukeutuu harmaaseen ja savunvaaleaan pypsyäkseen nöyränä ja vaatimattomana. Katumusharjoitusta hän suorittaa peittämällä päänsä häpeissään huppuun. Hänellä ei ole takkia, vaan vain palvelijan pehmeät, ohuet, vaatimattomat vaatteet, sekä nahkaiset käsirenkaat ja ”esiliina” merkinä orjuudesta ja kunnian menetyksestä. Samasta asiasta kielii myös päälle puettavan valkean topin selän poikki kulkeva punos, joka muistuttaa ruoskaa. Nahka on mustaa, sillä se kuuluu toiselle, isännälle tai emännälle, jota Shame alistuu palvelemaan.



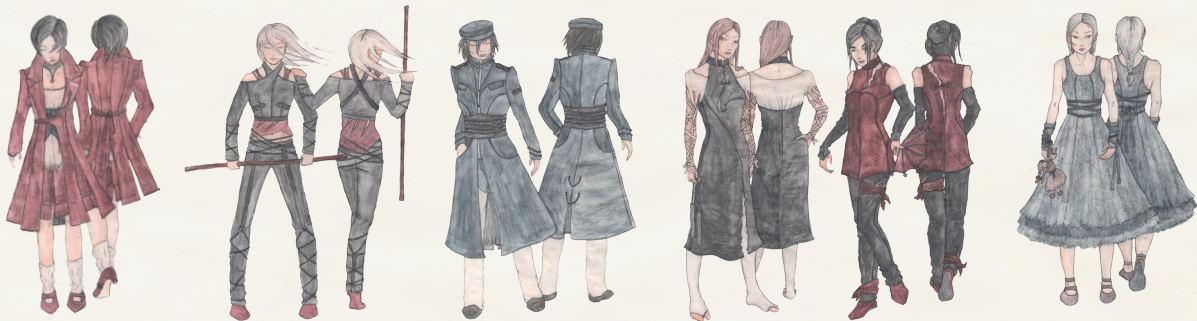




*Mr. Duskin* asun viestit ovat ehkä kaikkein ristiriitaisimmat. Hän on hyvätapainen herrasmies väreinään vakuuttava musta ja jalo turkoosi, sekä vaalea, elegantti savu. Hänen asunsa linjat muistuttavat vanhanaikaista miehen pukua, ehkä tuovat huiveineen ja hihankäänteineen jopa mieleen viktorianisen dandyn. Housunlahkeiden sisäpuolia suojaa nahka, jotta aristokraatti voi lähteä ratsastamaan tiluksilleen. Duskillakin on kunniamerkkinsä ja korotetut olkapäänsä vakuuttamaan, että nyt ollaan tekemisissä vaikutusvaltaisen miehen kanssa. Hahmo ei kuitenkaan ole sitä, miltä hän yrittää vaikuttaa. Takin koketit mutta suttuiset raidat kielivätkin dekadenssista, puvun hienostelevaisuus tuhlailusta. Takin hihoja ja housun lahkeita koristavat nauhat, jotka ovat tutut vaikkapa pokerinpelaajan asusta. Kaulus ei noudata perinteistä mallia, vaan muotoutuu hupuksi, jonka voi vetää silmille ja salata henkilöllisyytensä, yöllisillä harharetkillä, kun ei halua tulla tunnistetuksi. Vaalea huivi on kietaistu huolettomasti peittämään pehmeän paidan liian avonaista kaula-aukkoa. Siveellisen herrasmiehen pinnan alta paljastuukin viettelijän iho.

## Daughters of Sin

Mallistoni naishahmot ovat Lie, Cry, Mercy, Dream, Insomnia ja Echo. He edustavat viettelevää väkivaltaa, herkkyyttä ja haurautta. Heidän asuissaan värit saavat eroottisempia tai pehmeämpiä merkityksiä kuin miesten asuissa.





*Lie* on femme fatale, hämyisten kapakoiden vamppi, viettelevä mafiapomo. Häntä voi kuvailla monin määrittein, mutta mikään ei kerro lopullista totuutta. Hän on mysteeri. Musta ja punainen hänen asussaan viittaavat arvovaltaan ja eroottisiin lupauksiin, jopa hyökkäävyyteen. Savunvaalea kerrostettu tunika kertoo hänen sensuellista pehmeystään, mutta ennen kaikkea usvaisesta savuverhosta, joka häntä ja hänen motiivejaan ympäröi. Korsetti on viittaus kevytkenkäisyyteen, jopa kurtisaanimaisuuteen. Se kertoo vahvuudesta ja määrätietoisuudesta, mutta ivailee vanhalle siveelliselle merkitykselleen jääden niin lyhyeksi, että tunikan korostamat vartalon muodot tulevat esiin. Lisäksi korsetti varastaa käyttäjälleen naisellisen paikan miesten maailmassa muistuttaen hieman perinteisen miestenpuvun liiviä, jonka alareuna kuitenkin jatkuu sukkanauhoiksi. Takki ja hame ovat pehmeät ja nuhjuiset, mutta silti arvokaslinjaiset, niiden pinta on röhkeän punainen osoituksena vallasta ja viettelyksestä, mutta alta paljastuu synkkien salaisuuksien musta vuori. Takin ja hameen kaistaleissa, kuten koko asussa näkyy kerroksellisuus. Alta paljastuu aina jotakin muuta, eikä mikään ole sitä miltä ensin näyttää. Koskaan emme pääse pohjimmaiseen totuuteen asti.



*Cry* on itsenäinen sissi, katutaistelija. Musta hänen vaatteissaan viittaa armottomuuteen ja kuolemaan, jota hän kylvää, mutta myös vaaraan, jossa hän itse joutuu elämään. Harmaa sen sijaan kertoo sotilaallisesta asenteesta ja paljastaa samalla hänen kuuluvan kaduille, jotka ovat hänet kasvattaneet. Ulkokuoren alta paljastuu tumma punainen, joka liittyy vahvasti vereen sekä Cryn palavaan uskoon, että hän taistelee oikean asian puolesta. Vaatteet ovat tiukat ja paljastavat ihoa, Cry on ottanut itselleen vapauden näyttää, kuka hän on. Vaatteiden istuvuus pitää myös huolen siitä, etteivät ne takerru kiinni hänen kiivetessään





katoille vaanimaan uhrejaan, tai juostessaan kujilla pakoon takaa-ajajia verkkoaitojen yli. Tämän vuoksi vaatteita on sidottu naruin entistä tiukemmalle. Kiedotut narut ja niitä kannattelevat metallilenkit toimivat myös kiinnityspaikkoina katusissin aseistukselle ja muille tarvikkeille. Takki jatkuu olkapäiden yli ristiin kulkeviksi panosvöiksi.

*Mercyn* värit ovat rintamalotan vaatimaton harmaa ja sairaanhoitajattaren vieno vaalea. Hän pukeutuu siistiin univormuun, johtaakseen joukkonsa taisteluun vapauden puolesta. Hänen takkiaan koristavat ketjuista punotut metalliset olkatampit ja hihamerkki. Nämä kertovat sotilaallisen arvon lisäksi, että hänen keinonsa tavoitteidensa saavuttamiseksi ovat vastapuolelta omaksuttuja, väkivallan ja sotilaallisen järjestyksen keinoja. Hänen hihattomassa sotilaan aluspaidassaan on mukana nahkainen ”asevyö”. Univormunsa housujen päälle hän kuitenkin pukee provosoivasti vietteleviä pitkiä sukkia muistuttavat pehmeät säärystimet. Hänen takkinsa vuoreen kätkeytyy vihje hellemmästä, hoivaavasta henkilöstä. Vuoren alta tulee esille sideharsoa, joka on kovetettu ja rypytetty tyllimäiseksi kohottamaan takin helmoja näyttävästi. Hänessä on siis pehmeätkin puolensa, hän pitää huolen taistelukentällä haavoittuneista, kun näkee sen tarpeelliseksi, olivatpa ne sitten hänen omia sotureitaan tai vastapuolen taistelijoita. Hän on yhdistelmä korskeaa kenraalia ja hellää sairaanhoitajasisarta, hänellä on valta päättää osoittako armoa vai ei.







*The Thriller Sisters, Dream ja Insomnia*

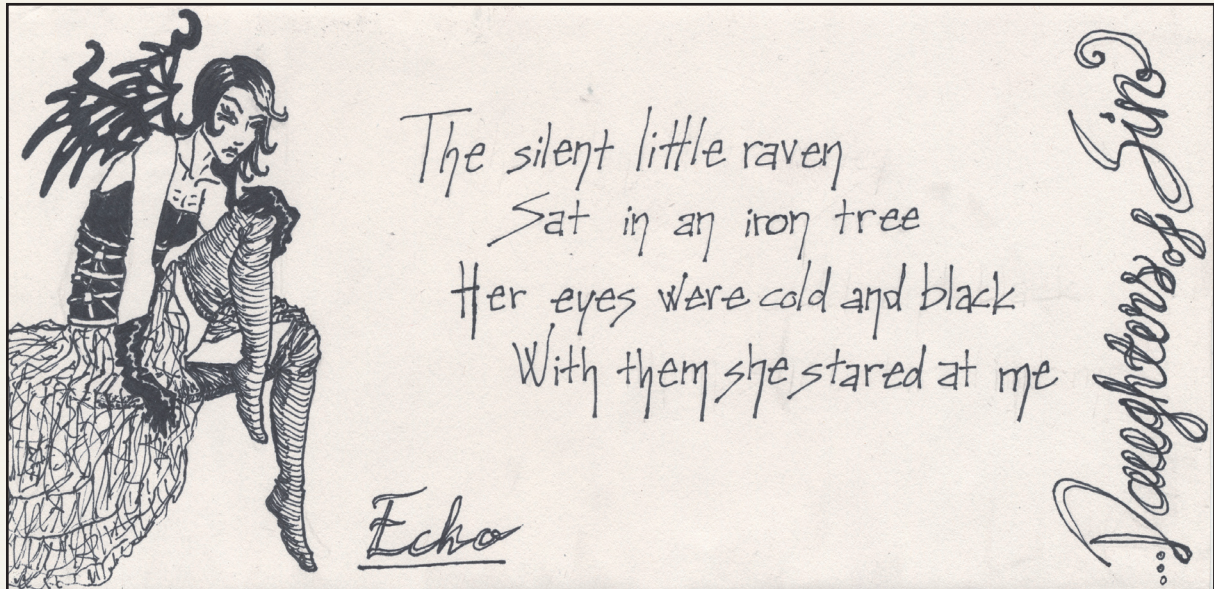
ovat vaaralliset sisarukset. He ovat armoton salamurhaajakaksikko, ja siksi heihin liittyy pelko tuntemattomasta, joka ilmenee pimeytenä ja eksotiikkana. He edustavat viettelevää, mutta kohtalokasta yötä, salaperäisiä tunteja unen ja valveen rajamailla. Heidän yhteinen värinsä onkin yön ja viettelyksen musta, ja heidän asujaan yhdistävät myös aasialaiset vaikutteet ja revityn näköiset yksityiskohdat. Dreamin toinen väri on savunvaalea, sillä hän on pehmeämpi tappaja, hän hukuttaa uhrinsa autuaisiin uniin ja vasta sitten silpoo heidät kuten hameensa helman, tai paitansa hihoiksi kiedotut repaleet. Hänen sisarensa sen sijaan kuvastaa houreista, sairaalloista unettomuutta ja kiihkoa. Hänen toinen värinsä onkin veren ja intohimon punainen.







*Echo* heijastelee maailman mielipuolisuutta omalla tavallaan. Hän on vielä melkein pikkutyttö, ja tyttömäisyys näkyy hänen pukunsa vanhanaikaisessa mallissa. Puku on kuitenkin resuinen ja kovia kokenut rikkinäisine reunoineen ja ryppyisine sideharsoineen. Selkäpuolen hihansuut on leikattu muistuttamaan urheilullista toppia, sillä *Echo* on yhdistelmä ballerinaa ja kaduilla pärjäämään oppinutta taistelijaa. Maailman kauhujen keskellä *Echo* on paennut itseensä ja unohtunut sinne. Hänestä on tullut hullu, pölyinen pieni posliininukke, jonka pinta on säröillä. Puvun väri muodostuu monista mustista, harmaista ja savunvaaleista kerroksista. Päällimmäisiä kerroksia koristavat seittitikkaukset rypyttävät kangasta entisestään ja viittaavat unohdukseen. Läpinäkyvät, mutta runsaat kerrokset kuvaavat *Echon* mielen usvaisuutta, joka toimii pehmusteena kovan maailman iskuja vastaan.



The silent little raven  
Sat in an iron tree  
Her eyes were cold and black  
With them she stared at me

Echo

Daughters of Sin



## Lähtökohdat ja taustat

### **Miesten ja naisten rooleista ja sukupuolten välisestä sodasta**

Yksi mallistoni teemoista on voimakas, sotaisa vastakkainasettelu miesten ja naisten välillä. Mielenkiintoisia hahmoja voisi kehittää arkkityyppien pohjalta ilmankin sukupuolten kahtiajakoa. Arkkityypit kuitenkin liittyvät voimakkaasti kristinuskoon, ja se vuorostaan on luonut vahvan pohjan länsimaisille sukupuolirooleille. Nykyajan tasa-arvoiseksi mielletyssä yhteiskunnassa jotkin perinteisten roolien vaatimat rajoitukset ovat jo murenneet ja toiset ovat hämärtyneissä. Vaatteet ovat yksi vahvimmista keinoista, joilla ihmisten nykyäänkin odotetaan viestittävän sukupuoltaan. Siksi minusta on mielenkiintoista samanaikaisesti korostaa ja kyseenalaistaa noiden roolien kliseitä vaatemallistossa.

Camille Paglia asettaa *Sexual Persona*essa miesten ja naisten välille voimakkaan ristiriidan. Länsimainen kulttuuri edustaa hänen mukaansa miehistä tarvetta erottautua luonnosta luokittelemalla ja hallitsemalla sitä. Nainen sen sijaan edustaa luontoa ja mystiikkaa, joka jää arvoitukseksi ja on noudattaa ensisijaisesti luonnon lakeja, ja vasta sen jälkeen ihmisen. Naisen seksuaalisuus jää miehelle salaisuudeksi ja tästä syystä myös tämän kontrollin ulottumattomiin. Paglian mukaan nainen on tästä syystä uhka miehelle, ja siitä johtuu naisen joutuminen monessa suhteessa niin hankalaan asemaan kulttuurissamme.

”The female body’s unbearable hiddenness applies to all aspects of men’s dealings with women. What does it look like in there? Did she have an orgasm? Is it really my child? Who was my real father? Mystery shrouds woman’s sexuality. This mystery is the main reason for the imprisonment man has imposed on woman.” (Paglia C. 1991, 22)

Jännite sukupuolten välillä tekee tarinataustasta mielenkiintoisen ja tunnelmasta tiiviin. Se on aihe, joka kiehtoo ja provosoi ihmisiä ja vetoaa tunteisiin ja vietteihin. Dramatiikan takia olen liioitellut roolijakoa niin, että jännite kiristyy äärimmilleen. Goottikulttuurissa liioiteltu dramatiikka on rakastettu perinne.

Kun *Sons of Virtue – Daughters of Sin* –maailman naiset asettuvat perinteistä miehistä valtaa vastaan, he kyseenalaistuvat samalla kristinuskon sukupuolille antamat moraaliset arvotukset, koko synnin ja hyveen käsitteet ja niiden arvolataukset hyvän ja pahan akselilla. Hyve on jotakin ankaraa ja kieltämyksellistä, jonka vuoksi on kärsittävä. Synti sen sijaan



on jotakin pehmeää ja nautinnollista ja rakastavaa. Jotakin, jonka tärkein tehtävä on tuottaa hyvää oloa ihmisille.

Paglia käsittelee sukupuolten välistä sotaa ja molempien sukupuolten paheita kirjassaan näin:

”The sexes are eternally at war. There is an element of attack, of search-and-destroy in male sex, in which there will always be the potential for rape. There is an element of entrapment in female sex., a subliminal manipulation leading to physical and emotional infantilization of the male.”(Paglia C. 1991, 26)

Väkivaltaisen kurin ja salakavalan viettelyksen vastakkaiset piirteet on helppo yhdistää mieheyteen ja naisellisuuteen, vaikka todellinen maailmamme ei olekaan niin mustavalkoinen. Molemmilla sukupuolilla on vahvuutensa ja heikkoutensa, ja jokainen ihminen on ennen kaikkea yksilö. Asetan taustamaailmani taistelulinjojen molemmille puolille sekä vahvasti yksiulotteisia hahmoja, että hahmoja, joiden luonteet jakautuvat edustamaan molempia puolia. Harvalla hahmolla on pelkästään hyviä tai pahoja ominaisuuksia. Myös hyveen poikien aggressio ja synnin tytärten paheellisuus jakautuvat osittain taistelun vastakkaisille puolille. Heitä kaikkia yhdistää sisäinen rikkinäisyys, joka toistaa sodan repimän maailman teemaa. He eivät anna itselleen lupaa olla lähellä toisia ihmisiä, etenkään vastakkaista sukupuolta, pelätessään menettävänsä jotakin itsestään.





## **Yhtenäisten asukokonaisuuksien markkinoinnista**

Yleensä vaatemallistot suunnitellaan niin, että jokainen tuote on yhdisteltävissä muiden osien kanssa. Sons of Virtue, Daughters of Sin malliston kuluttaja tekee itse päätöksen haluaako hän yhdistää keskenään osia mallistoni eri asukokonaisuuksista. Kenties joku haluaa viestittää jotakin samanaikaisesti Father Sorrown rukousnauhoilla ja Chainin kahlehenkseillä. Kaikki hahmot kuuluvat samaan maailmaan ja kertovat yhteistä tarinaa. Olen kuitenkin suunnitellut tuotteet nimenomaan asukokonaisuuksiksi. Jokainen tuote vahvistaen hahmon olemusta, yhtenäistä kertomusta.

Kuluttaja saattaa kokea kiinnostavana, että vaatteet on yhdistelty hänen puolestaan tietyksi viestilliseksi kokonaisuudeksi, stailaus on tehty valmiiksi. Toisaalta hän saattaa myös pitää siitä, että asun kertomus on niin vahva. Ensisijainen alakulttuurikohderyhmäni tunnetusti välittää mielellään vahvoja sanomia pukeutumisellaan ja haluaa lähteä mukaan tunnelmallisiin tarinoihin niin musiikin, taiteen ja viihteen, kuin pukeutumisenkin kautta. Malliston vahva tarinasta tarjooa teksteineen ja kuvineen paljon käyttökelpoista, kohderyhmään vetoavaa materiaalia markkinoinnin suunnittelijalle.

Mallistoni jokaisen yksittäisen tuotteen viestejä on mietitty. Jokainen tuote ei välttämättä kerro itsenäistä tarinaa hahmosta, jonka asuun se kuuluu, mutta se lähettää viestejä taustamaailman sotaisasta tunnelmasta tai yksittäisistä hahmoon liittyvistä ominaisuuksista. Näin tuotteita voi yhdistellä vaikkapa asiakkaan kaapista jo valmiiksi löytyviin vaatteisiin, joiden viestisisältö ei ole niin vahva. Monet mallistoni tuotteista sopivat yksinkertaisemman ja linjoiltaan selkeämmän asukokonaisuuden mausteeksi. Kohderyhmäni eivät ole yksinomaan gootit vaan myös uusia ja jännittäviä vaikutteita etsivät rohkeat pukeutajat.

Yksi mahdollisuus laajentaa asujen yhdisteltävyyttä on, että jatkossa jokainen hahmo voisi jakaantua myöhemmin omaksi alamallistokseen. Näin jokaiselle hahmolle olisi tarjolla useita keskenään yhteensopivia, samoja viestejä välittäviä, samaa tarinaa kertovia vaatteita. Asiakas voisi halutessaan pysytellä omimmaksi tuntemassaan hahmossa, mutta silti uudistaa pukeutumistaan.



## Oma kiinnostus malliston taustaan ja tarinasisältöön

Koko opiskeluaikani minua on kiinnostanut kaikkein eniten mallistojen taustan miettiminen ja tarinoiden luominen brandien pohjalle. Materiaalivalinnat ja funktionaaliset ratkaisut tuotteiden rakenteessa ovat aina jääneet toiseksi rakkaudelleni kuvitteluun. Aina kun näen mielenkiintoisen kuvan, minua alkaa kiehtoa tarina sen takana. Koen myös vaateen kuvana joka kertoo jotakin, välittää viestejä käyttäjästään. Siksi minusta on tärkeää, että mallistolla on vahva tausta, vaikka se ei olisikaan tarkassa tarinamuodossa, vaan enemmänkin tunnelma suunnittelijalleen ja ostajalleen.

En juuri koskaan pukeudu itse goottivaatteisiin, vaikka usein ihastellen katselenkin kadulla vastaantulevia runsaan gootihenkisiä ihmisiä. Uusia vaatteita hankkiessani perustan kuitenkin usein ostopäätökseni tiedostetulle tunnelmalle ja mielikuvalle, jonka vaate minussa herättää. Kun minulla on aikaa harkita asuani, nautin siitä, että voin vaatteissani hetkeksi omaksua piirteitä jostakin kuvitellusta roolista, joka sulautuu minun omaan persoonaani.

Sons of Virtue – Daughters of Sin –malliston kauhu/scifi/dramatiikkagenre kiehtoo minua henkilökohtaisesti kaikkein eniten, ainakin tällä hetkellä, sillä yleensä pidän taideteoksesta tai viihteestä sitä enemmän, mitä mielikuvituksellisempaa sen estetiikka on. Monenlaisista tarinoista on kuitenkin löydettävissä herkullisia jännitteitä, jotka laittavat mielikuvituksen liikkeelle. Kohdehenkilön määrittelemineen on usein hyvin innostavaa ja silloin tällöin minusta tuntuukin, että minkälaista mallistoa tahansa teenkin, haluaisin mieluiten suunnitella myös vaatteita käyttävät ihmiset.





## Prosessinkuvaus

### Työvaiheet

Ajatus hyveen pojista ja synnin tyttäristä sai alkunsa kevätpuolella 2006. En ollut silloin vielä varma tekisinkö siitä lopputyöni, mutta maailman hauduttua mielessäni kevään ajan innostuin ajatuksesta yhä enemmän. Kesän aikana maailma kehittyi pitkälti valmiiksi, mutta syksyllä monet hahmoista olivat vielä kysymysmerkkejä. Suunnittelin hahmoja ja mallistoa samanaikaisesti, ensin oli vaikutelma hahmosta, sitten luonnos, joka tarkensi mielikuvaani, sen jälkeen perehdyin hahmolle sopivaan symboliikkaan yleensä netissä, mikä muutti hahmon vaatteita ja ulkonäköä, ja jälleen tarkensi kuvaani hahmosta.

Ensimmäisenä valmistui suunnitelma Echon puvusta syksyn juhlapukukurssin myötä. Puku oli valmis toiseen seminaariin mennessä, samoin olivat näytöshahmot ja ensimmäiset ehdotukset heidän vaatteistaan. Tuotteiden kaavoitus oli alkanut hieman aikaisemmin, ja talven aikana se edistyi suurin piirtein samassa tahdissa materiaalien hankinnan kanssa.

Vaikeinta on ollut lukea aineistoa kirjallista varten erottaen hyödyllisen tiedon tarpeettomasta, merkitä oleellinen muistiin ja olla käyttämättä liikaa aikaa epäolennaiseen. Suurin osa lukemastani aineistosta on ollut mielenkiintoista ja lopputyötäni vähintäänkin sivuavaa, olipa se sitten käyttökelpoista omaa lyhyttä tekstiosiotani ajatellen tai ei. Suurena apuna minulle ovat olleet internetistä löytyneet tiedot, ja sekä goottihenkiset ihmiset joiden kanssa olen keskustellut, tai joiden mielipiteitä olen netissä seurannut. Myös ajatusteni jäsenteleminen tekstiksi on tuottanut usein hankaluuksia.

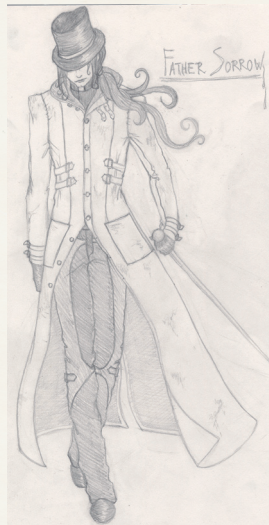
Tein tietoisien päätösten piirtää ja kirjoittaa kaiken aineiston valmiiksi ennen portfolion kokoamisen aloittamista. En tiedä kuinka viisasta se oli, mutta en ole osannut ajatella kansion aloittamista ennen kuin kaikki sen yksittäiset elementit, esityskuvat, työkuvat, tekstit ja muu olisivat käytettävissäni. Maailmani on kuitenkin ollut mielessäni niin pitkään niin vahvana, että portfolion visuaalinen ilme ei askarruttanut mieltäni pitkään.



## Ratkaisut, valinnat, muutokset

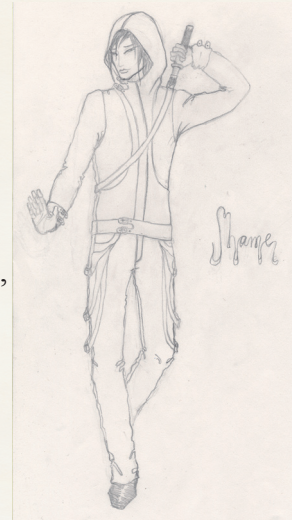
Vaikka olen todella tyytyväinen juhlapukukurssilla toteutettuun Echon pukuun, minua harmittaa, etten ollut ehtinyt suunnitella koko mallistoa valmiiksi ennen sitä ja värjätä sideharsoa Ashin asua varten. Echon puku kuuluu muotokieleltään ehdottomasti mallistoni maailmaan ja sopii sävyiltäänkin yhteen muiden värien kanssa. Päädyin lopullisiin väreihin kuitenkin vasta kun puku oli jo valmis, ja olisin halunnut kokeilla, millainen puvusta olisi tullut ilman tylliä, pelkistä sideharsoista tehtynä.

Muiden vaatteiden toteutus alkoi myöhemmin kuin juhlapuvun, ja siksi ne ovatkin väreiltään ja materiaaleiltaan lähempänä toisiaan. Lopullisiin väreihin päätymisessä minua auttoi oponoijani Suvi Alalantela, joka ehdotti alkuvaiheessa että ottaisin malliston miehille ja naisille yhteisten värien lisäksi yhden oman värin molemmille sukupuolille. Ehdotus oli erinomainen ja auttoi minua pitkälle suunnitteluprosessissani. Olin alun perin suunnitellut käyttäväni monissa näytökseen tulevissa tuotteissa solkia, joissa olisi piikki niin, että olisin joutunut laittamaan vaatteiden nauhoihin lukemattomia sirkkoja, joista solkien piikit pääsisivät läpi. Onneksi löysin solkia, joiden malli on sama kuin olin ajatellut, mutta jotka pitävät nauhan tukevasti kiinni ilman piikkiä, sillä aikani ei olisi mitenkään riittänyt noin kolmenkymmenen metallirenkaan kiinnittämiseen.



Sain toisessa seminaarissa ja sen molemmiin puolin paljon kritiikkiä ensimmäisistä näytösvaatesuunnitelmistani. Palaute oli hyödyllistä ja sai minut kehittämään pidemmälle vaatteita, joiden kaavoitusta en vielä ollut ehtinyt aloittaa. Toisaalta eri suunnilta saamani ristiriitaiset neuvot myös hidastivat työskentelyäni, sillä jouduin miettimään pitkään, mitä itse halusin tehdä ja mitä pidin oleellisena.

Tiesin lopputyöni aiheen valitessani, että mallistoani tulitisiin kyseenalaistamaan, sillä se ei toimi samaan tapaan, kuin perinteiset teolliset mallistot, ja esimerkiksi työvaiheeni ja esitystapani tulisivat jossain määrin poikkeamaan opetetusta. Tämä näkyy esimerkiksi siinä, että minun olisi täysin turhaa tehdä mallistolleni runkosuunnitelmaa





tai etenkin useita väri vaihtoehtoja, sillä vaatteiden idea on niiden muodostamisessa asukokonaisuuksissa ja symboliikassa. En kuitenkaan arvannut, että päätökseni olisivat niin helposti horjutettavissa vain pyytämällä minulta perustelua ajatuksilleni.

Jouduin siis hetkellisesti suvantovaiheeseen työskentelyni kanssa, mutta se aika auttoi minua miettimään työtäni uudelleen ja kehittämään sitä. Päästessäni uudelleen vauhtiin olin vielä innostuneempi työstäni kuin aikaisemmin. Vaatteita lukuun ottamatta en muuttanut työssäni paljoakaan, aihe ja toteutustapa pysyivät samana. Tiesin kuitenkin paremmin mitä tein ja miksi, mikä auttoi minua työskentelyssäni huomattavasti. Minusta tuntuukin, että viimeisenä suunnittelemani asukokonaisuudet ovat juuri tämän takia kaikkein valmiimpia, ja edustavat mallistoani parhaiten.

## Johtopäätökset, pohdinta, arviointi

### **Miten tavoitteissa on onnistuttu**

Mielestäni olen onnistunut jokseenkin hyvin käyttämään hyväkseni gootteja kiehtovan fiktion kliseitä ja dramatiikkaa, tekemättä kuitenkaan aivan samanlaisia tuotteita kuin markkinoilla jo on. Itselleni tärkeintä on mallistossa ollut luoda tunteita herättävä taustamaailma ja suunnitella vaatteita, jotka välittäisivät vähintäänkin tunteita ja mielikuvia maailmasta ja sen hahmoista. Uskon että mallistoni saa mielikuvituksen liikkeelle ja että Sons of Virtue – Daughters of Sin –vaatteissa ihmiset voivat eläytyä tarinaan ja omaksua hahmojeni kaltaisten roolien piirteitä. Siksi koen onnistuneeni mallistollisissa tavoitteissani melko hyvin ja uskon, että suunnittelemani vaatteet voisivat hyvinkin mennä kaupaksi kohderyhmälleni, vaikka eivät olekaan täysin perinteisiä goottivaatteita.

Mallistoni suurin ongelma johtuu samasta asiasta kuin sen suurin vahvuus. Minua suunnittelijana kiinnostavat eniten taustat ja mielikuvat. Siksi vaatteet on suunniteltu ensisijaisesti viesteiksi ja vasta toissijaisesti käyttövaatteiksi. Mielestäni suunnittelen yleensä melko järkeviä ja käytettäviä vaatteita, silloin tällöin jopa mukavia sellaisia. Käytännöllisyys ja helppous ei kuitenkaan ole vaatteideni vahvin puoli. Niiden yksityiskohdat keskittyvät viestintään, eivät funktionaalisuuteen. Onneksi kohderyhmäni arkipäivää ja etenkin juhlaa



ovat huomattavasti hankalammat ja epäkäytännöllisemmät vaatteet ja asusteet kuin tämä mallisto.

Aiemmin mainitsemani suvantovaihe ja yksi sairasviikko matkan varrella aiheuttivat sen, että jäin aikataulusta jälkeen. Olisin mielelläni hionut etenkin portfolioitani pitempään, jotta se olisi vastannut visuaaliselta ilmeeltään mahdollisimman täydellisesti mallistoni taustamaailmaa. Toisaalta saattaa olla, että minun kyvyilläni ja resursseillani toivoin portfolioilta suorastaan mahdottomuuksia. Voin kuvata siinä mallistoani kattavasti, mutta on huomattavasti hankalampaa tehdä itse portfolioista elokuvarekvisiitan kaltainen osa sitä, esine toisesta maailmasta.

Olisi myös ollut mielenkiintoista heittäytyä syvemmälle mallistoni aihe maailman taustojen tutkimiseen, ehtiä lukea enemmän ja keskustella useampien kohderyhmäni edustajien kanssa viesteistä, joita he haluavat vaatteillaan välittää. Olisin mielelläni tutustunut muutamiin puvustajiin ja perehtynyt joidenkin elokuvien ja pelien puvustukseen tarkemmin tietääkseni mitä vakiintuneita ja uusia keinoja puvustajat ja hahmojen suunnittelijat ovat käyttäneet vahvistaakseen hahmojen olemuksia ja välittääkseen viestejä katsojalle. Tämä olisi kuitenkin vienyt paljon enemmän aikaa kuin yhteen lopputyöhön on käytettävissä.





## Tulevaisuus

Aion hakea töihin goottivaatemerkeille, kuten esimerkiksi BackStreetille tai Living Dead Soulsille Suomessa ja myös ulkomailla. Myyn itse luultavasti joitakin lopputyöni yhteydessä toteutettuja Sons of Virtue – Daughters of Sin –vaatteita, sillä esimerkiksi Echon juhlapuvusta ja Father Sorrown takista ja paidasta on oltu kiinnostuneita. En silti varmastikaan koeta tarjota mallistoni tuotteita muille vaatemerkeille, sillä yli vuoden sitä pyöriteltyäni siitä on tullut minulle hyvin henkilökohtainen.

Suunnittelun lisäksi minua kiehtovat tarinat ja tunnelmataustat. Työskentelisin mielelläni vaatealan yrityksessä tehden taustatyötä mallistoja varten, tunnustellen suuntauksia ja vallitsevia suuntauksia, miettien minkälaisia hahmoja ihmiset kulloinkin haluavat esittää.

Olen hyvin kiinnostunut puvustajan työstä, ja minua kiinnostaisi työskennellä myös pelialan yrityksessä hahmojen ja maailman suunnittelijana ja juonen rakentajana. Tällainen vaihtoehto tyydyttäisi parhaiten tarpeeni suunnitella vaatteiden lisäksi hahmot niiden sisälle, maailman hahmoille ja tapahtumat maailmaan. Mielestäni Sons of Virtue – Daughters of Sinistäkin saisi varmasti aikaan hyvin kiinnostavan konsoli- tai pc-pelin.





## Lähteet:

Franck, Marketta *Waatteen Wiesti ja Wiittelys* Nukke- ja pukumuseo 1997

Paglia, Camille *Sexual personae* Vintage Books 1991

Baddeley, Gavin *Goth chic* Like 2005

[en.wikipedia.org/wiki/Color\\_symbolism](http://en.wikipedia.org/wiki/Color_symbolism) 19. 2. 2007, 5. 3. 2007

[www.christcenteredmall.com/teachings/symbolism.htm](http://www.christcenteredmall.com/teachings/symbolism.htm) 5.3. 2007

[www.meta-religion.com/Psychiatry/Analytical\\_psychology/a\\_gallery\\_of\\_archetypes.htm](http://www.meta-religion.com/Psychiatry/Analytical_psychology/a_gallery_of_archetypes.htm) 19. - 22. 2. 2007

## Kirjallisuutta:

de Beauvoir, Simone *Toinen sukupuoli* Kirjayhtymä 1981

Lempiäinen, Pentti *Kuvien kieli* WSOY 2002

Dickie, George *Estetiikka* Suomalaisen Kirjallisuuden Seura 1981

Foucault, Michel *Seksuaalisuuden historia* Gaudeamus 1998

Lotman, Juri *Merkkien maailma* SN-kirjat 1989





Kuvalähteet:

[www.japaneselifestyle.com](http://www.japaneselifestyle.com) 21.4. 2007

[www.abaddon-mysticstore.com](http://www.abaddon-mysticstore.com) 21.4. 2007

[www.crimsongothshop.com](http://www.crimsongothshop.com) 21.4. 2007

[my.opera.com](http://my.opera.com) 21.4. 2007

[www.ffsky.com](http://www.ffsky.com) 22.4.2007

Neil Gaiman & Yoshitaka Amano: *The Sandman: The Dream Hunters* **Vertigo 1999**



