

Hanna Korjula

Rokokoo ja Cyberpunk

Taustatutkimus vaatesuunnitteluun

Tekijä(t) Otsikko	Hanna Korjula Rokokoo ja Cyberpunk Taustatutkimus vaatesuunnitteluun
Sivumäärä Aika	76 sivua + 2 liitettä 6.6.2011
Tutkinto	Vestonomi
Koulutusohjelma	Vaatetusala
Suuntautumisvaihtoehto	
Ohjaaja(t)	TaM Sylvia Kuutama FM Päivi Lehtinen

Tämän opinnäytetyön tavoite oli kerätä materiaalia rokokooista ja cyberpunkista mahdollista myöhempää käyttöä varten pukusuunnittelussa. Haluttiin syventää tietoja rokokooista ja selvittää mitä cyberpunk on. Onko se tyyliisuunta pukeutumisessa? Työssä vertaillaan rokokooa ja cyberpunkia. Hypoteesina oli, että ilmiöt ovat hyvin erilaisia.

Rokokoo on 1700-luvulla vaikuttanut tyyliisuunta, joka on pääasiassa sisustustuuli, mutta myös pukuhistoriallinen kausi. Kerrotaan rokokoon kulttuurisista taustoista vastareaktion barokille. Rokokoovaatetuksen käsittelyyn on otettu mukaan myös siihen läheisesti liittyvät aiempi tyyli régence ja myöhempi Ludvig XVI:n tyyli.

Cyberpunk on 1980-luvulla syntynyt sci-fi-kirjallisuuden alalaji, jonka tärkeimmät teemat ovat korkea teknologia ja yhteiskunnan alakerrokset. Cyberpunkin dystopista lähitulevaisuuden maailmaa, sen jakautunutta yhteiskuntaa ja vieraantuneita henkilöahmoja kuvailaan. Cyberpunk teemoja on käytetty myös elokuvissa, animessa, mangassa, peleissä, taiteessa ja musiikissa. Cyberpunkista syntyi myös pieni alakulttuuri. Cyberpunk pukeutumisesta on tarkasteltu genren keskeisimmissä kirjoissa, William Gibsonin *Sprawl*-trilogiassa. Hahmojen pukeutumisesta on havainnoitu keskeisissä cyberpunk-elokuvissa kuten *Blade Runner* (1982), *Johnny Mnemonic* (1995) ja *Matrix* (1999).

Lähteistä hankittuja tietoja täydentämään on tehty kuva-analyysi. Kuva-analyysissä tarkastellaan kohdetta suhteessa ennalta määriteltuihin sääntöihin tai kriteereihin. Tutkimusmenetelmänä on käytetty Panofskyn sisällönanalyysia, koska se keskittyy muodon sijaan sisältöön. Panofskyn metodissa on kolme tasoa: esi-ikonografinen kuvaus, ikonografinen analyysi ja ikonologinen tulkinta. Tavoitteena oli laatia teorian pohjalta sekä rokokoo- että cyberpunk-kuvien analysointiin soveltuva kuva-analyysin kysymyspohja, ja tehdä kuva-analyysi.

Kysymyksiä laadittaessa on otettu huomioon vaatetusalan näkökulma. Analyysiin on valittu kuvia, joissa näkyy ihmisiä ja heidän vaatetustaan sekä ilmiöin kannalta jokin keskeinen piirre. Esitetään kysymykset ja vastataan niihin analysoitaessa viisi kuvaa kummastakin ilmiöstä. Tutkimuksen tuloksena voitiin todeta, että cyberpunk ei varsinaisesti ole pukeutumustyyli, mutta cyberpunkissa esiintyy usein gootti- tai fetish-tyylisiä asuja. Rokokoo ja cyberpunk ovat ilmiöinä erilaisia, mutta niistä löytyy myös joitakin yhtäläisyyksiä. Gootti-

tyylillä on yhtäläisyyksiä molempien ilmiöihin.

Avainsanat

cyberpunk, kuva-analyysi, rokokoo

Author(s) Title Number of Pages Date	Hanna Korjula Rococo and Cyberpunk Background research for clothing design 76 pages + 2 appendices 6 April 2011
Degree	A Bachelor of Fashion and Clothing
Degree Programme	Fashion and Clothing
Specialisation option	
Instructor(s)	Sylvia Kuutama, MA Päivi Lehtinen, MA
<p>The aim of this research is to gather information on rococo and cyberpunk for possible future design projects. A further aim is to deepen the knowledge on rococo and to find out what cyberpunk is. Is it a clothing style? The hypothesis was that rococo and cyberpunk are two very different phenomena.</p> <p>Rococo is an interior decoration style of the 18th century, but it was also a clothing style. The cultural background of rococo as a counter reaction to the formality of baroque is discussed. Rococo clothing is also investigated, including closely related styles such as régence and the style of Luis XVI.</p> <p>Cyberpunk is a subgenre of sci-fi literature that dawned in 1980. The central themes of cyberpunk are high tech and low life. The world of cyberpunk, a dystopic near future, where society is divided, is discussed as well as its alienated characters. Cyberpunk has also spawned a small subculture. The dressing style in cyberpunk is examined in the most essential books of the genre: William Gibson's Sprawl Trilogy. The characters clothing is studied in central cyberpunk movies like Blade Runner, Johnny Mnemonic and Matrix and its sequels. Clothing style in cyberpunk- and Goth subcultures is also discussed.</p> <p>Image analysis is included to supplement the info gathered from literary sources. Panofsky's method is used as a theoretical basis for the image analysis. This method was chosen because it concentrates on the content instead of the form. It has three levels: pre-iconographical description, iconographical analysis and iconological interpretation. The purpose of this research was also to make a list of questions based on Panofskys method. The questions are used in analyzing rococo and cyberpunk pictures. The questions for the analysis are chosen utilizing the point of view of clothing. In the pictures chosen for the analysis both people and their clothing are visible. In addition, something essential about the phenomenon is present in the pictures.</p> <p>Five pictures of each style are analyzed. As a result of this research is noticed that cyberpunk is not actually a clothing style but instead Gothic- and fetish styles are often used in cyberpunk. While rococo and cyberpunk are very different phenomena, there are also some similarities between them.</p>	



Keywords	cyberpunk, image analysis, rococo
----------	-----------------------------------

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 TUTKIMUSMENETELMÄ	2
2.1 Semioottinen kuva-analyysi	3
2.2 Panofskyn kuva-analyysi	4
2.2.1 Primaarinen, luonnollinen taso, esi-ikonografinen kuvaus	5
2.2.2 Sekundaarinen, sovinnainten merkitysten taso, ikonografinen analyysi	5
2.2.3 Sisäisen merkityksen taso, ikonologinen tulkinta	6
3 ROKOKOO	6
3.1 Barokista rokokooon	6
3.2 Pukeutuminen	8
3.2.1 Rokokoon edeltäjä, Régence	9
3.2.2. Rokokoo	11
3.2.3 Ludvig XVI:n tyyli	20
4 CYBERPUNK	23
4.1 Cyberpunkin synty	23
4.2 Cyberpunkin yhteiskunta	25
4.3 Cyberpunkin henkilöt	27
4.4 Cyberpunk muissa medioissa	29
4.5 Cyberpunk alakulttuuri	30
4.6 Pukeutuminen ja tyyli	32
4.6.1 Hahmojen pukeutumisesta Gibsonin kirjoissa	32
4.6.2 Pukeutumistyyliä elokuvissa	35
4.6.3 Pukeutuminen cyberpunk alakulttuurissa	37
4.6.4 Cyberpunk -vaikutteinen goottimuoti	39
5 KUVA-ANALYYSI	41
5.1 Analyysikuva 1	42
5.2 Analyysikuva 2	45
5.3 Analyysikuva 3	47
5.4 Analyysikuva 4	50
5.5 Analyysikuva 5	52
5.6 Analyysikuva 6	55
5.7 Analyysikuva 7	57

5.8 Analyysikuva	59
5.9 Analyysikuva	61
5.10 Analyysikuva	63
6 TULOKSET	64
7 POHDINTA	68

1 JOHDANTO

Tämän työn pohjalla on ajatus että rokokoo- ja cyberpunk-vaikutteita yhdistämällä voisi luoda mielenkiintoisen puvun. Ajatus sinänsä ei ole uusi, esimerkiksi Lip Service on tehnyt malliston, jossa nämä vaikutteet yhdistyvät, mutta ei myöskään paljon käytetty.

Rokokoo on kauneudessaan ja äärimmäisyydessään kiehtova ilmiö, joka ei ole vielä menettänyt viehätystään. Rokokoo oli etupäässä sisustustyyli, mutta se vaikutti myös taiteeseen ja elämänasenteisiin. Rokokoon kepeys oli vastareaktio barokin jäykkyydelle. Rokokoo on myös pukuhistorian tyylikausi, jonka tunnusomaisia piirteitä olivat korsetilla kapeaksi kurottu vyötärö ja valtaisa hame. Rokokoo oli rikkaan yläluokan muoti ja lähtöisin Ranskan hovipiireistä.

Cyberpunk on 1980-luvulla syntynyt sci-fi-kirjallisuuden laji. Myöhemmin on tehty myös muun muassa cyberpunk-aiheisia elokuva. Cyberpunkin tärkeimmät teemat ovat korkea teknologia ja yhteiskunnan alakerrokset. Cyberpunkin maailma on synkkä dystopinen lähitulevaisuus, jossa megayhtiöt pitävät valtaa. Myös väkivalta ja seksi ovat yleisiä teemoja.

Työn tavoite oli kerätä materiaalia rokokoosta ja cyberpunkista, mahdollista myöhempää käyttöä varten pukusuunnittelussa. Haluttiin myös syventää tietoja rokokoosta ja selvittää mitä cyberpunk on. Onko se tyyliä pukeutumisessa? Hypoteesina oli, että ilmiöt ovat hyvin erilaisia.

Lähteistä hankittuja tietoja täydentämään on tehty kuva-analyysi. Tutkimusmenetelmänä on käytetty Panofskyn sisällönanalyysia, koska se keskittyy muodon sijaan sisältöön. Tavoitteena oli laatia teorian pohjalta molempien aihepiirien kuvien analysointiin soveltuva kuva-analyysipohja, ja tehdä kuva-analyysi. Tutkimusmenetelmä on esitelty työssä ensimmäisenä.

Seuraavaksi määritellään rokokoo ja kerrotaan siitä ilmiönä. Kerrotaan myös sen yhteiskunnallisista taustoista. Rokokoon vaatetuksesta kertovaan osaan on otettu mukaan myös sitä edeltäneen régencen ja sitä seuranneen Ludvig XVI:n tyyli. Nämä kolme kautta kuuluvat tyyllillisesti ja aatteellisesti samalle kehityskaarelle, joka havainnollistetaan

kokonaisuudessaan. Rokokoohon yhdistetään usein laajahelmaiset puvut, joita esiintyi kaikkien kolmen tyylikauden aikana, sekä suuret kampaukset ja kuningatar Marie Antoinette, jotka sijoittuvat enemmänkin Ludvig XVI:n tyylikaudelle.

Neljännessä luvussa selvitetään mitä cyberpunk on ja mistä se on lähtöisin. Cyberpunkista ei löytynyt juuri kirjallisia lähteitä. Internetlähteiden kohdalla tekijä on joutunut usein arvioimaan tekstin paikkansapitävyyden omiin kokemuksiinsa perustuen. Cyberpunkia käsitteleviä sivustoja löytyi, mutta monesti tekstien kirjoittajaa ei ollut tiedossa. Kuvaillaan cyberpunk-maailman yhteiskuntaa ja ihmisiä. Kerrotaan cyberpunkista kirjallisuuden lisäksi muissa medioissa sekä cyberpunkin pohjalta syntyneestä pienestä alakulttuurista. Cyberpunktiin liittyvää vaatetustyyliä on kartoitettu tutkimalla hieman hahmojen pukeutumista ilmiön isän, William Gibsonin, keskeisissä kirjoissa, muutamassa cyberpunk elokuvassa sekä ihmisten pukeutumistyyliä cyberpunk- ja goottialakulttuureissa.

Kuva-analyysikappaleessa perustellaan kysymysten ja analyysikuvien valintoja. Esitetään kysymykset ja vastataan niihin analysoitaessa viisi kuvaa kummastakin ilmiöstä. Analyysia varten on etsitty lisätietoa kuvien taustoista.

Lopussa kerrotaan tuloksista, vertaillaan ilmiöitä ja viimeiseksi pohditaan työn hyödyntämis- ja jatkotutkimusmahdollisuuksia.

2 TUTKIMUSMENETELMÄ

Opinnäytetyöni alkuosa pohjautuu erilaisista kirjallisista ja luotettaviksi arvioimistani internetlähteistä hankittuun tietoon. Kuva-analyysini teoriapohjana olen käyttänyt Panofskyn kuva-analyysiä, joka keskittyy muodon sijaan sisältöön ja soveltuu siksi käytettäväksi tässä yhteydessä.

2.1 Semioottinen kuva-analyysi

Semiotiikka (kreik. sēmeiōtikē tekhnē 'merkitsemistaito') eli merkkioppi on filosofinen suuntaus, joka tutkii merkkien, kuten sanojen, semantiikkaa eli merkkien merkitystä, syntaksia eli yhdistelysääntöjä ja pragmatiikkaa eli tilannekohtaista merkitystä ja käyttöä. (Wikipedia – semiotiikka.)

Kuvia käytetään kommunikoinnin välineenä. Kuva voi viestiä faktatietoja, mielipiteitä tai tunnetiloja avoimesti ja tietoisesti, mutta joskus kuvalla voi olla kätkeytyjä tai alitajuisia ideologisia ja psykologisia merkityksiä. Varmojen tulosten saamiseksi kuvia analysoitaessa on työskenneltävä loogisesti ja tavoitteellisesti sekä lähestyttävä sekä teoreettisesti että käytännönläheisesti. Intuiotakin tarvitaan, mutta pelkän intuition avulla saatetaan tehdä hätiköityjä johtopäätöksiä. (Anttila 2006.)

Kuva-analyysissä tarkastellaan kohdetta suhteessa ennalta määriteltyihin sääntöihin tai kriteereihin. Visuaalisen tulkitsemisen edellytyksenä on omanlainen koodijärjestelmä, säännöt, jotka ilmaisevat kuvan ja sen esitystavan välisiä yhteyksiä. Esteettinen koodi tarkoittaa ilmaisevan taiteen koodeja, jotka vahvistavat ilmaisun konnotatiivisia (subjektiivisia) ja tulkinnallisia merkityksiä. (Anttila 2006.)

Sisällön lisäksi tärkeitä tekijöitä kuvaa analysoitaessa ovat myös esimerkiksi värit, muodot, syvyys, sommittelu ja tunnelma. Kuvan sisällönanalyysi on hyvin samankaltaista kuin tekstin tulkinnallinen analyysi. Molemmissa aloitetaan kyseenalaistamalla tuotoksen ilmaisema sisältö. Tutkija aloittaa analyysin oman kokemuksensa ja ymmärryksensä perusteella. Tästä lähtökohdasta edetään keskusteluun ja näkemysten ja tulkintojen perusteluihin, joissa käsitellään kuvan tematiikkaa, motiiveja, aiheita, sisältöjä, rakenteita jne. Lopuksi tehdään yhteenveto ja esitetään uusi rakenne tai jopa teoreettinen malli tutkinnan kohteesta. (Anttila 2006.)

Kuva-aineistoa analysoidessa koodataan kuvan sisältämiä ilmaisutapoja. Visuaalinen merkki perustuu vastaavuuspäätelylle. Kuvan lukeminen vaatii tiettyä pätevyyttä. Kuva, jossa on tulkittava viesti, on aika- ja kulttuurisidonnainen ilmiö. Mitä kauempana ajallisesti ja kulttuurisesti kuvallinen esitys on meistä itsestämme, sitä vaikeampaa on sen tulkinta.

Tulkitsijan pätevyyteen vaikuttavat hänen persoonallisuutensa, temperamenttinsa, arvostuksensa, mielipiteensä ja käsityksensä asioista. (Anttila 2006.)

Kuvien tulkinnassa on kolme eri tasoa: denotatiivinen, konnotatiivinen ja henkilökohtainen taso. Systemaattisessa sisällönanalyysissä tarkkaillaan kuvaa ensin denotatiivisella tasolla. Kuvan sisältö kuvaillaan yksityiskohtaisesti (kaikille kulttuureille yhteiset perusmerkitykset). Konnotatiivisessa vaiheessa etsitään mahdollisimman universaalia tulkintaa. Tulkinta on kulttuuriin sidonnainen ja usein tunnesävyinen. Viimeisellä, henkilökohtaisella tasolla tulkitsija esittää teoreettisesti painottuneen kokoavan näkemyksen tuloksista. (Anttila 2006.)

Analyysi aloitetaan tekemällä kuvalle kysymyksiä. Kun kysymykset on valittu, tehdään arvo- ja käsitevalinnat, jotka johtavat analyysin loppuun asti. Kysymykset riippuvat tutkijan intresseistä, joten tulkinnallinen analyysimenetelmä ei ole arvovapaa ja neutraali. Kukin kysymys edustaa oleellisen ongelma-alueen valintaa ja vastaus on tämän näkökulman syventämistä. Lopputulos on näiden näkemysten mukaista kuvan arvottamista kokonaisuutena. Ennen analyysiä tulee tiedostaa mistä näkökulmasta kuvaa analysoidaan (visuaalinen ilmaisu, kokemuskohteena, kommunikaatiovälineenä, kulttuurihistoriallisena tuotteena jne.). (Anttila 2006.)

2.2 Panofskyn kuva-analyysi

”Ikonografia tutkii taideteosten aiheita, ideoita ja merkitystä. Se on myös aiheiden alkuperän ja kehityksen vertailevaa tutkimusta. Ikonologia, eli tulkitseva ikonografia perustuu ikonografisen analyysin tuloksiin ja pyrkii tulkitsemaan aiheen sisäistä merkitystä ja sisältöä, kuvan välittämää maailmankatsomusta.” (Taiteen sanakirja, 151.)

Ikonografisen metodologian ja tutkimuksen edelläkävijä, taidehistorioitsija Erwin Panofsky julkaisi 1939 kirjansa *Studies in Iconology*, jossa hän esitti tulkintamallinsa (Taiteen pikkujättiläinen - ikonologia, 229). Hänen mukaansa ikonografia on ”se taidehistorian haara, joka huolehtii taideteosten aiheesta tai merkityksestä, vastakohtana niiden muodolle” (Panofsky 1971, 27).

Panofskyn analyysimetodilla on ollut suuri merkitys taidehistorian tutkimuksessa (Taiteen pikkujättiläinen). Panofsky analysoi renessanssitaidetta, joten metodi soveltuu hyvin rokokootaiteeseen. Teoriaa voidaan soveltaa minkä tahansa kuvallisen teoksen tulkintaan (Sormunen 2005), joten sen pitäisi toimia myös cyberpunk-kuvamateriaalin analyysissä. Panofskyn metodia on arvosteltu muun muassa liiasta kirjallisuuskeskeisyydestä. Metodi vaatii myös erittäin laajan tieteiden ja kulttuurintuntemuksen (Ikonologia).

Analyysissä on kolme tasoa: esi-ikonografinen kuvaus, ikonografinen analyysi ja ikonologinen tulkinta. (Anttila 2006.)

2.2.1 Primaarinen, luonnollinen taso, esi-ikonografinen kuvaus

Kuvataan kuvan elementit eli sen aihe arkikokemuksen perusteella. Tunnistetaan esineet, tapahtumat ja tunnelma (Anttila 2006). Lisätietoa on hankittava vain, jos tulkitsija ei arkikokemuksensa perusteella pysty tunnistamaan aihetta. On hyvä olla kuitenkin tietoinen tavoista, joilla eri aikakausina esineitä ja tapahtumia on kuvattu (tyylin historia). (Panofsky 1971, 35; Taiteen pikkujättiläinen – ikonologia, 229.)

2.2.2 Sekundaarinen, sovinnainten merkitysten taso, ikonografinen analyysi

Analysoidaan tarkemmin, sekä tunnistetaan ja määritellään mitä on kuvattu, esimerkiksi kuvan henkilö (Anttila 2006). Pyritään oivaltamaan viittaavatko kuvatut aiheet (motiivit) ja niiden yhdistelmät (kompositiot) johonkin tarinaan tai symboloivatko ne jotakin. Selitetään aiheen merkitys tunnettujen esitystapojen pohjalta. Esimerkiksi kuvassa esiintyvä koira voi symboloida uskollisuutta tai hyveellisyyttä. Tämä vaihe edellyttää perehtyneisyyttä tietyille sivilisaatiolle ominaisiin kulttuuriperinteisiin kirjallisten lähteiden kautta, kuinka tietyt teemat ja käsitteet ilmaistiin esineiden ja tapahtumien avulla (tyyppien historia). (Panofsky 1971, 35; Ikonologia.)

2.2.3 Sisäisen merkityksen taso, ikonologinen tulkinta

Pyritään löytämään ja tulkitsemaan kuvasta sitä sisältöä, joka muodostaa ”symbolisten” arvojen maailman. Tulkinnassa tarvitaan synteettistä intuitiota eli henkilökohtaisesta psykologiasta ja maailmankatsomuksesta riippuvaisten ihmismielen tärkeimpien pyrkimysten tuntemusta. Tulisi tiedostaa tapa, jolla eri aikoina ihmismielen yleiset ja olennaiset pyrkimykset ilmaistiin määrätyn teemoin tai käsittein (kulttuurioreitten historia). (Anttila 2006, Panofsky 1971, 35 ; Ikonologia)

Tehdään kokoava tulkinta, jossa aihe ja tematiikka saatetaan historialliseen, yhteiskunnalliseen ja kulttuuriseen kontekstiinsa. Tutkitaan miten teoksen valmistumisajankohdan aatemaailma ilmenee teoksessa. Pyritään näkemään teos eräänlaisena aikakautensa symbolina, jossa voi olla taiteilijan tiedostamattomia ikonologisia sisältöjä. Tämä edellyttää tulkitsijalta laajaa tietämystä aikakauden kulttuurista, yhteiskunnasta, aatehistoriallisesta tai poliittisesta ilmastosta. (Anttila 2006; Panofsky 1971; Ikonologia; Taiteen pikkujättiläinen - ikonologia)

3 ROKOKOO

Rokokoo on Ranskassa Ludvig XV:n ajalla syntynyt barokille osaksi vastakkainen, n. vuosina 1725–1775 kukoistanut tyyliuunta. Tyypillistä sille on mm. hienostuneisuus, keveys ja sulokkuus. Tunnusomaista on myös luonnon ihailu ja paimenromantiikka. Myös pukumuoti keveni ja värit vaalenivat.

(Factum 6 2005, 234-235.)

3.1 Barokista rokokoon

Aurinkokuningas Ludvig XIV:n hovissa 1600-luvulla noudatettiin tarkoin jäykkää etikettiä. Aikakauden tyyliuunta barokki suosi suuruutta, mahtipontisuutta ja tummia värejä. Ludvig XIV:n kuoltua ihmiset olivat kyllästyneitä raskaaseen vakavamielisyyteen. Aika oli kypsä rokokoon kepeyteen, leikittelevään eleganssiin ja mukavuuden tavoitteluun.

Uskonnollisuus väistyi valistuksen ihmiskeskeisyyden tieltä. Uusi tyyli suuntautui omaksuttuun ensin aateli- ja hovipiireissä, mutta se levisi myös porvariston keskuuteen.

(Maailmanhistorian pikkujättiläinen 1988, 578-579.)

Rokokoo oli etupäässä sisustustyyli. Keskeinen elementti oli suoran ja symmetrisen sijaan nyt kaarevuus ja epäsymmetrisuus. Tyypillisiä koristeaiheita olivat simpukat, s- ja c-kiemurat, palmunoksat ja lepakonsiiven muotoiset kuviot. Rokokoo-nimityksen arvellaankin juontuvan ranskan sanasta *la rocaille*, simpukka. Vaikutteita taideteollisuuden epäsymmetrisiin, eriskummallisiin ja leikitteleviin koristeaiheisiin haettiin Aasiasta. Suurten salien sijaan suosittiin pienempiä salonkeja suurin ranskalaisin ikkunoin. Seinillä oli kaarevalinjaisia koristekehyskiä sekä paljon suuria koristeellisia peilejä. Divaani ja muut sohvamallit olivat suosittuja. Hauraan siroissa tuoleissa ja sohvilla oli kaartuvat jalat.

(Maailmanhistorian pikkujättiläinen 1988, 578-579; Hansen 1957, 133-134.)

Ajan muotifilosofi Rousseau kehotti palaamaan luontoon. Ylhäisö rakensi huvipalatsseja, joita ympäröivät puistot polkuineen, luolineen, lampineen ja raunioineen. Kaikki näytti luonnolliselta, mutta oli keinotekoisia. Myös puistoihin haettiin eksoottisuutta kiinalaistyyllisillä paviljongeilla, bambusilloilla, kultakaloilla ja riikinkukoilla.

(Kuitunen 1998, 65; Koskimies 1983, 98.)

Kiinalaisuus oli muutenkin hyvin muodikasta. Kiinasta tuotiin Eurooppaan paljon posliinia: maljakoita, tee- ja kahviastiastoja ja veistoksia. Myös viuhkat ja miesten poninhäntäkampausta ovat peräisin Kiinasta. Sittenkin myös saksalaiset oppivat posliininvalmistuksen, mikä mahdollisti todellisen posliiniveistosinnostuksen Euroopassa.

(Kuitunen 1998, 65; Koskimies 1983, 98.)

Rokokoo näkyi myös ihmisten elämänasenteissa. Rokokoo oli kevyt, leikkisä, nautinnonhaluinen ja elämäniloinen, mutta keinotekoisella ja teeskentelevällä tavalla. ”Elämä oli sille naamiaisleikkiä ja kyynistä peliä, laskelmoivaa tunteilua, jossa järki ja tunne etsivät helppoa kompromissia.” Tämä elämänasenne omaksuttiin etenkin hovi- ja aateli- ja hovipiireistä, mutta sillä on yhtymäkohtia myös porvarillisen valistuksen kanssa.

(Maailmanhistorian pikkujättiläinen 1988, 580.)

Yhteistä näille kahdelle 1700-luvun suuntaukselle, rokokoolle ja valistukselle, oli älyperäisyys ja suuntautuminen maallisiin asioihin. Molemmat voi nähdä protestina barokin ylilatautunutta uskonnollisuutta vastaan. Mutta valistuksen ja rokokoon katsantokannat eivät olleet täysin yhtenevät. Rokokootaiteen kevytmielisyys oli vastoin valistuksen moraalikäsitteitä ja valistusfilosofit kritisoivat sitä kiivaasti. (Maailmanhistorian pikkujättiläinen 1988, 580.)

Rokokoo näkyi voimakkaasti myös 1700-luvun maalaustaiteessa. Tyypillisen rokokoo-maalaustavan aloitti Antoine Watteau (1684–1721). Hän kuvasi utuisin ääriviivoin miehiä ja naisia juhlapuvuissaan, puistossa, viettämässä lemmenjuhlaa. Hänen töilleen on ominaista hetken vaikutelmaan perustuva herkkä ja idyllinomainen, mutta melankolian sävyttämä tunnelma. Watteauin maalauksissa oli myös piilotettua erotiikkaa, jonka monet rokokootaiteilijat toivat enemmän esiin, ja taiteeseen syntyi aisti-iloa ja hetken nautintoja palvova linja. (Maailmanhistorian pikkujättiläinen 1988, 580.)

3.2 Pukeutuminen

Ludvig XIV:n kuoltua vuonna 1715 väliaikaisena sijaishallitsijana toimi Orleansin herttua Filip, sillä vallanperijä Ludvig XV oli vielä lapsi. Vuosien 1715–1723 siirtymäkauden tyyliä kutsuttiin tämän takia régenceksi. Filip oli hallitsijana huomattavasti vapaamielisempi, ja hänen aikansa oli karnevaalien, naamiaisten ja erilaisten mielettömyyksiä aikaa. Tämä näkyi myös régencen pukeutumistyyliä. (Koskimies 1983, 96.)

Vuonna 1723 Ludvig XV saavutti täysi-ikäisyyden ja siirtyi hallituksen johtoon. Rokokoo tyyliä kutsuttiin tyyliä hänen kaudellaan. Hänen rakastajansa Madame Pompadour (kuva 7) vaikutti paljon tyylin kehitykseen. Ranskalaiset itse kutsuvatkin tyyliä Ludvig XV:n tyyliksi. Ludvig XVI:n kauden tyyliä kutsuttiin rokokoiksi, kunnes tyyli alkoi taas yksinkertaistua englantilaisen vaikutuksen johdosta. Tämän ajan muoti-ikoni oli kuningatar Marie Antoinette. (Koskimies 1983, 98,105)

.2.1 Rokokoon edeltäjä, Régence

Ludvig XIV:n kuoltua myös hänen suosimastaan barokkimuodista tuli vanhanaikaista. Vaatteet yksinkertaistuivat, ja vartalon muodot tulivat niissä paremmin esille. Rooman Arcadia-seuran aloittaman pukeutumishanteen mukaan pyrittiin 1600-luvun ylikorostettu tyyli korvaamaan paimenten kuvitellulla pukeutumistyyllillä. Barokin symmetrisyys näkyy kuitenkin vielä régencessä, vaikka se onkin keveämpää ja hienostuneempaa. (Hansen 1957, 132; Kuitunen 1998, 63-64)

Barokin jäykkien ja koristeellisten kankaiden ja vaatteiden tilalle tuli vaaleita ja laskeutuvia materiaaleja sekä löysiä pukuja. Régencen tyypillinen koristeaihe on poimuileva nauha. Kankaat oli usein myös kirjailtu kauttaaltaan rusetti-, lehvä- tai kukka-aihein. (Hansen 1957, 123; Koskimies 1983, 96; Kuitunen 1998, 64)

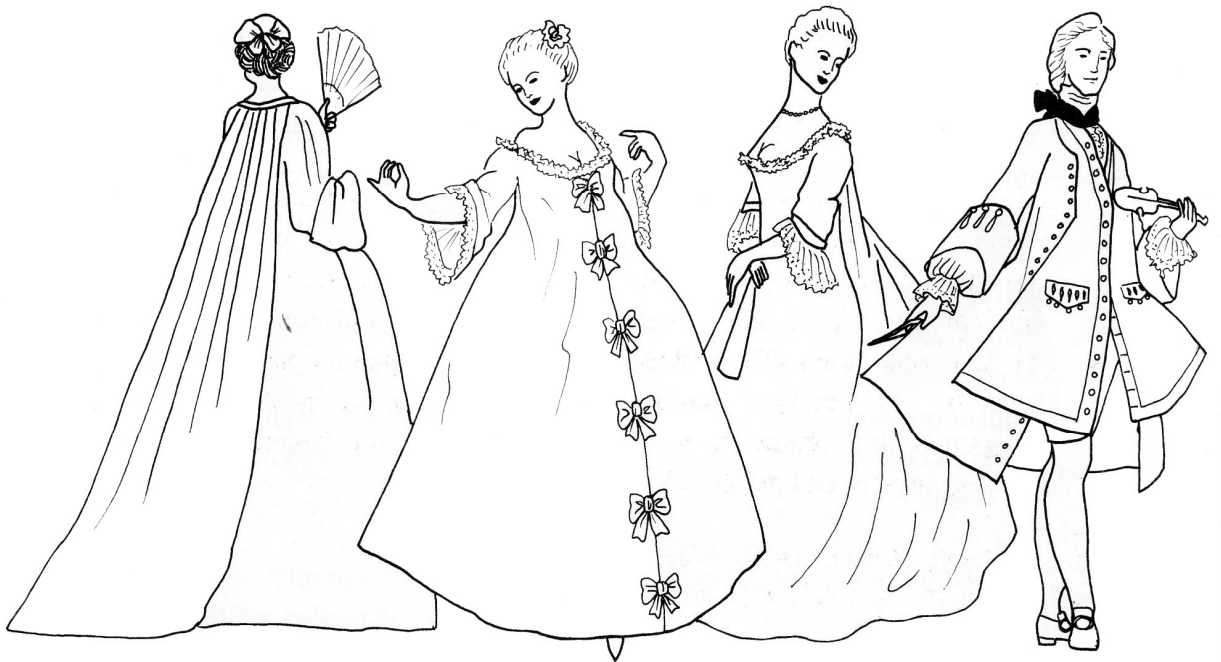
Régencen naisen puku

Barokkiajan löysästä kotipuvusta kehittyi régencen muotipuku *contouche*. Puku oli yhtenäinen, a-linjainen, muodoltaan alaspäin levenevä kartio. Muoto saatiin aikaan vahalla jäykistetyllä alushameella, jonka helmassa oli vanne. Vannehametta kutsuttiin ranskassa nimellä *panier*, kanakori. Ei ole tarkkaan tietoa löysikö *panier* tiensä Ranskaan Englannista vai italialaisten näyttelijöiden tuliaisena. Vanne valmistettiin ensin metallista, myöhemmin valaanluista, jotka oli itse asiassa valmistettu valaiden hetuloista. Myös alushameen materiaali vaihtui myöhemmin puuvillaksi. Pukua kutsuttiin myös nimillä *adrienne* tai *sacque* (säkki) (Kuva 1). (Hansen 1957, 132-133; Koskimies 1983, 96; Kuitunen 1998, 64)

Myöhemmin puvun miehusta alkoi muuttua vartaloa myötäilevämmäksi. Puvun hartioilta lähtivät alaspäin aukeavat laskokset, jotka mahdollistivat helman väljyyden. Niitä kutsuttiin *watteau-laskoksiksi* (kuva 1), taiteilija Antoine Watteau mukaan, jonka maalauksissa niitä usein esiintyi. Puvun päantie oli avara ja pyöreä. Kyynärpäihin ulottuvat hihat oli löysästi käännetty ja niiden alta näkyivät aluspuvun hihojen pitsiröyhelöt. Puvun alla käytettiin sen säkkimäisyydestä huolimatta pellavakorsettia. (Hansen 1957, 132-133; Koskimies 1983, 96; Kuitunen 1998, 64)

Jotta kartiomainen kirkonkellomaisuus korostui, pään tuli näyttää pieneltä. Ajan muodikas hiustyyli oli pieni nuttura pääläella, jonka päälle oli vedetty pieni, hyvin koristeellinen pitsimyssy. Asusteista myös viuhkat ja muhvit olivat muotia. Päällysvaatteina toimivat kauhtanamaiset takit ja viitat, joissa oli samantyyllisen selkälaskokset kuin puvussa, sekä toisinaan myös huppu. (Hansen 1957, 133; Koskimies 1983, 96; Kuitunen 1998, 64)

Contouche ei kuitenkaan ollut sopiva asu hoviin, tai muihin tilaisuuksiin, joissa tuli käyttää barokin *grande toilette* (Hansen 1957, 132).



Kuva 1. Régencen pukuja. (Länsimaisen muodin historia antiikista nykyaikaan)

Régencen miestenpuku

Miesten puku ei muuttunut yhtä paljon kuin naisten, mutta muutokset olivat samaan suuntaan. Vaatteiden värit muuttuivat hempeiksi ja raikkaiksi. Muodossa pyrittiin kartiomaisuuteen hartialinjaa kaventamalla ja leventämällä takin liepeitä laskoksin, sekä jäykistämällä ne tärkeillä. Ylhäältä takki oli vartalonmyötäinen ja kaulukseton. Sen ylin ja alimmat napit jätettiin auki. Helma ulottui polviin asti ja takana oli pitkä halkio. Takin laajoihin, usein kolminappisiin, hihakäänteisiin, leveisiin taskunkansiin sekä tiheään etunapitukseen tuli koruommelreunus. Takin alla pidettiin lyhyempää liivitakkia, jossa oli

kiinteät hihat. Se valmistettiin usein brokadista. Liivitakin ylin nappi jätettiin auki, ja alta näkyivät paidan etuhalkion pitsiröyhelöt (kuva 1). (Koskimies 1983, 97; Kuitunen 1998, 65)

Kapeiden polvihousujen päälle vedettiin polven yli ulottuvat sukat. Barokin pitkä ja tumma *allonge*-peruukki vaihtui pienempään ja vaaleaksi puuteroituun peruukkiin, johon tehtiin erilaisia kihararullista ja poninhännistä koostuvia kampauksia. Tämän vuoksi kolmikolkkahattu olikin pään sijaan usein vain kainalossa tai kädessä. (Koskimies 1983, 97; Kuitunen 1998, 65)

3.2.2. Rokokoo

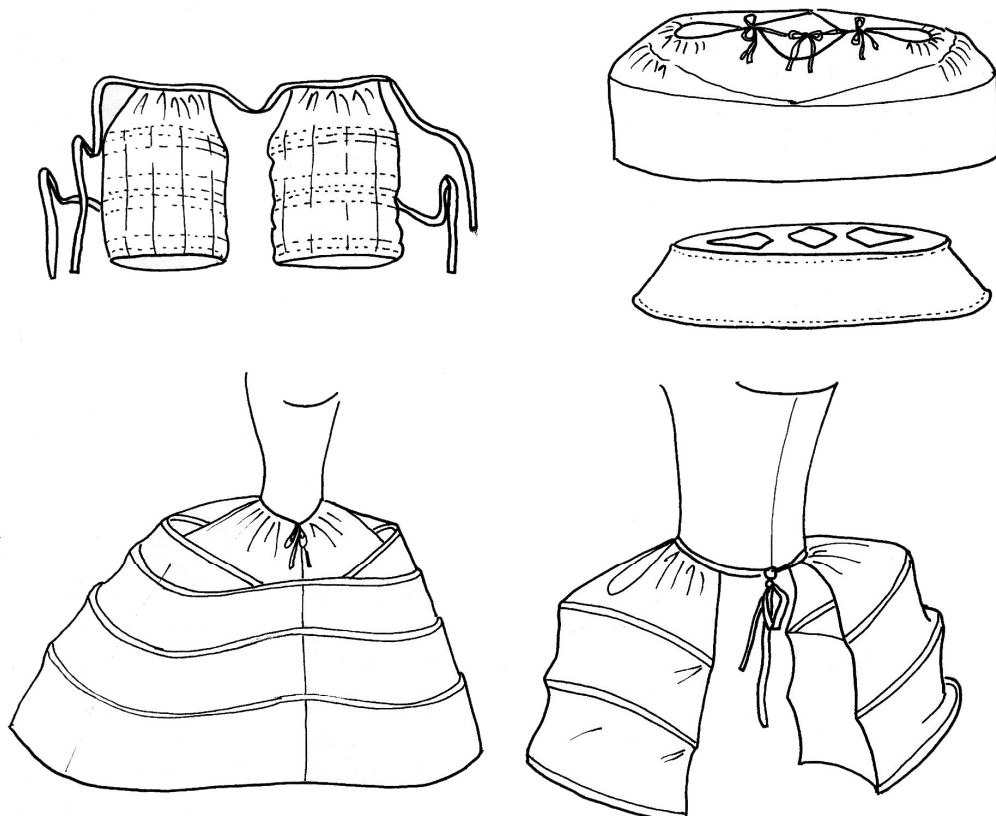
Tyypillistä rokokootyylille oli kauneus, kepeys ja viehkeys. Pukeutuminen oli hyvin naisellista siroine muotoineen, kauniine yksityiskohtineen hoikkine vyötäröineen ja viehkeine koristeluineen. 1660-luvulta alkaen Ranskan vaikutus eurooppalaiseen muotipukuun oli voimistunut. Rokokooajalla ranskalaista hovityyliä ihannoitiin kaikkialla Euroopassa. Muodista oli jo barokkiajalla tullut tärkeä alue, joten pukujen, asusteiden ja peruukkien suunnittelijat sekä valmistajat olivat alkaneet perustaa ammattikuntia, joiden arvostus oli suuri. (Kuitunen 1998, 65)

Koneellistuminen mahdollisti myös porvariston ja palvelusväen pukeutumisen muutoksen kepeämpään ja muodikkaampaan suuntaan. Vuonna 1733 John Kay kehitti rullasukkulan. Kankaankudonta nopeutui sen avulla niin paljon, että langasta tuli pulaa. Tämän ongelman ratkaisi 1760-luvulla Hardgreaves käsin pyöritettävällä Kehruu-Jennyllään, joka vastasi 200:aa rukkia. Myös Arkwright keksi kehrukoneen vuonna 1769. Edullisia värjäys- ja painantamenetelmiä kehitettiin. Vuonna 1758 Strutt keksi neulekoneen, ja vuonna 1770 keksittiin nahanompelukone. Vaatteiden ompelu ei kuitenkaan vielä koneellistunut. (Koskimies 1983, 99)

Naisen rokokoopuku

Ylhäisönaiset pukeutuivat tilaisuuden mukaan ja vaihtoivat pukua monta kertaa päivässä. Aamupäivisin kauneudenhoitoaikaan järjestettiin seurustelutilaisuuksia, toilette-vastaanottoja. Adriennea käytettiin vielä kotona ja matkapukuna. Naiset puvun osat olivat edelleen päällyspuku *robe* ja aluspuku *jube*. (Kuitunen 1998, 66.)

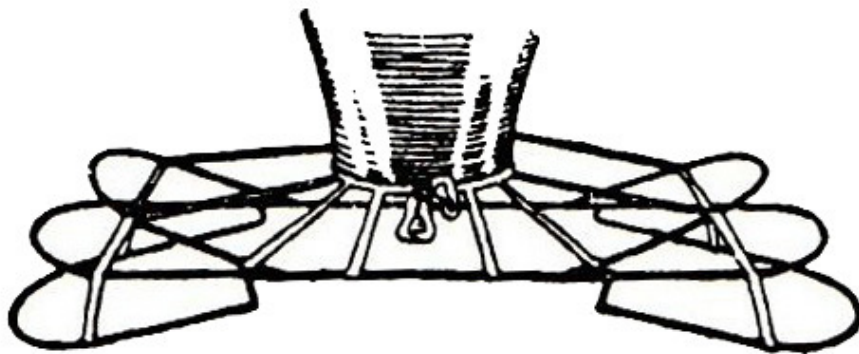
Panier (kuva 2) muuttui ensin kupolin muotoiseksi. Siinä oli yleensä viisi valaanluuvannetta, ja se oli myös pystysuunnassa valaanluilla tuettu. 1730-luvulla käytettiin kolmiosaisia *paniereita*, yhtä takana ja yhtä kullakin sivulla. Myöhemmin takakori jätettiin pois. Vuodesta 1740 alkaen panier oli litteä ja leveä, *panier à coudes*. 1750-luvulla *panierit* saattoivat olla jopa neljä metriä leveitä. Nämä mittasuhteet aiheuttivat käytännön hankaluuksia. Esimerkiksi ovesta oli kuljettava sivuttain, ja seuralaisen joko edeltä tai jäljestä. Vyötärön sivuille sidottiin lisäksi pönkkätaskut, kehikkopussit, jotka toimivat myös taskuina. Hame valmistettiin sivukorien muotoon, sileästi tai poimutettuna. Pönkkätaskujen käyttöä varten siihen jätettiin pienet halkiot. (Hansen 1957, 134; Koskimies 1983, 99-100; Kuitunen 1998, 66.)



Kuva 2. Panier ja vannehameita (Länsimaisen muodin historia antiikista nykyaikaan)

Kädet, joiden tuli olla sirot, valkoiset ja hyvin hoidetut, lepäsivät sivukorien päällä. Panier rajoitti käsien liikkeitä. Oikeaoppisiin liikkeisiin ja viuhkan käyttöön kehitettiin tarkka etiketti. (Kuitunen 1998, 66)

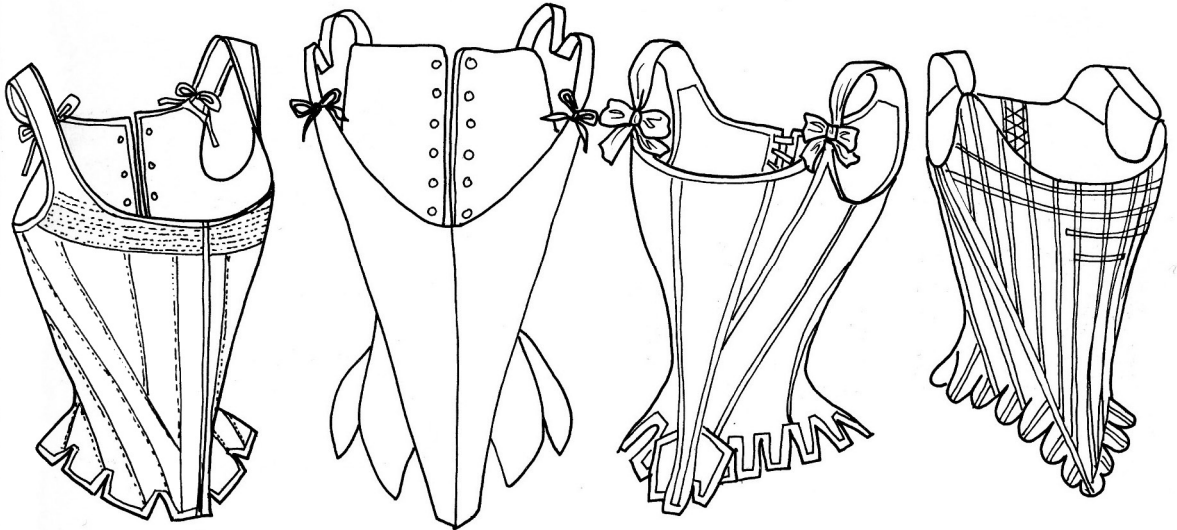
Vuoteen 1770 mennessä kehitettiin valaanluisen *panierin* tilalle metallinen, saranallinen malli (kuva 3), jonka sivut saattoi nostaa ylös kuljettaessa ahtaasta ovesta. Panier oli myös keventynyt istumakorkuiseksi. (Black, Garland & Kennett 1975, 152; Kuitunen 1998, 66.)



Kuva 3. Metallinen, sivuilta ylös nostettava panier (Pukeutumisen historia kietaisuasusta empiretyyliin)

Puvun kaula-aukko oli edelleen laaja, mutta nyt nelikulmainen. Puvun kapeat hihat ulottuivat kyynärpäihin. Hihansuissa oli kellomaiset, takaa pidemmät liehukkeet. Niiden alta näkyivät aluspuvun samanmalliset pitsiröyhelöt, *engageantes*. Röyhelöt kerrostuivat niin, että alempi kerros oli aina hieman pidempi. Hihansuissa oli myös rusetti- ja nauhakoristeluita. (Hansen 1957, 134; Koskimies 1983, 99-100; Kuitunen 1998, 66)

Korsettia (kuva 4 ja 5) käytettiin edelleen - myös nukkuessa. Jo nuoret tytöt totutettiin sen käyttöön. Ajan mittaan heidän kylkiluunsa kasvoivat sisäänpäin ja sisäelimet siirtyivät alaspäin. Tästä aiheutui vahinkoa keuhkoille ja maksalle. Ahtaassa korsetissa vartalo oli pidettävä suorana. Korsetti myös puristi rinnat koholle. Korsetin kiristys takanyöreistä täytyi aloittaa jo aamulla, ja lisätä sitä hiljalleen puolen tunnin välein pitkin päivää, jotta illalla mahduttiin pukuun. (Koskimies 1983, 100; Kuitunen 1998, 66)



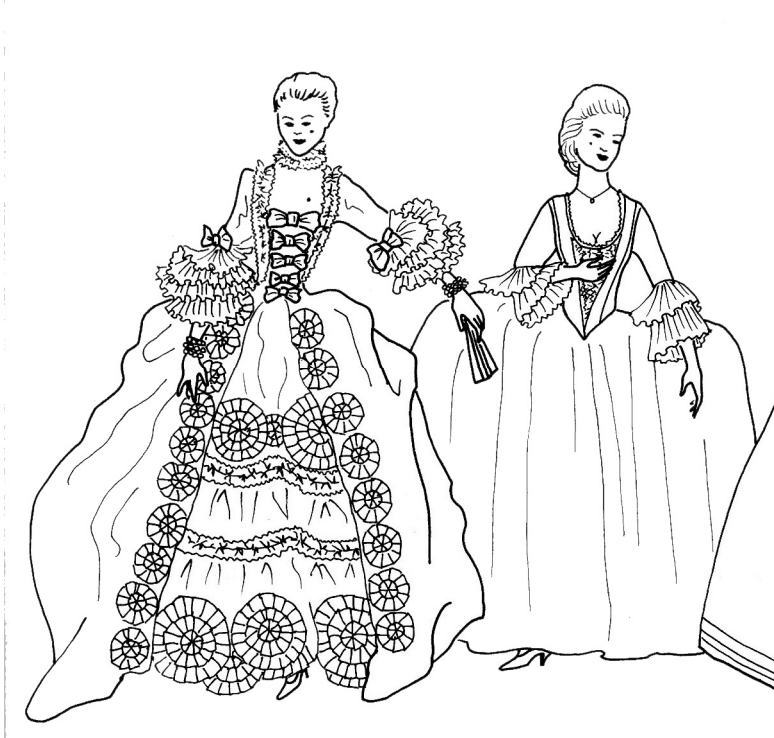
Kuva 4. Rokokoon korsettimalleja (Länsimaisen muodin historia antiikista nykyaikaan)

Korsetti valmistettiin usein paksusta pellavasta tai puuvillasta. Se oli tiiviisti tikattu ja vahvistettu tiheillä valaanluuriveillä. Korsetissa oli nauhoilla kiinnitettävät olkaimet. Se kiristettiin takana sijaitsevalla nyöriyksellä. Piirroksissa 1700-luvun korseteista luut on sijoitettu usein edessä pystysuorasti ja sivuilla v-linjaisesti. Korsetin helmassa sivuilla oli pieniä halkioita (kuva 4). Nämä sivuläpät jäivät *panierin* alle. Erityisen kalliit korsetit olivat kirkkaanvärisiä tai valmistettu brodeeratusta silkistä. Korsetit tehtiin aina mittojen mukaan. Yleensä korsetti oli alusasu, mutta joskus se päällystettiin puvun materiaaleilla, jolloin se toimi puvun yläosana. Hihat nyöritettiin kiinni olkaimiin ja etuosaan kiinnitettiin irtonainen etumus. (Black, Garland & Kennett 1975, 152)



Kuva 5. Korsetti ajalta 1750-1775 (OMG that dress)

Puvut (kuva 6) valmistettiin usein kulta- tai hopeabrokadista, damastista tai sametista (Koskimies 1983, 98). Kankaat olivat silkkiä (Hansen 1957, 134) ja niihin saatettiin kirjailia, maalata tai painaa kukka-aiheita (Koskimies 1983, 98)



Kuva 6. Rokokoon naisten pukuja (Länsimaisen muodin historia antiikista nykyaikaan)

Puvun yläosaan jätettiin eteen avoin v-muotoinen paneeli, josta puku kiinnitettiin nyöriyksellä. Tämä saatettiin peittää päälle kiinnitettävällä kolmiomaisella, kovitetulla etumuksella. Toisinaan etumus saatettiin sijoittaa myös nyöriyksen alle (Kuitunen 1998, 66). Plansettia, muita luita hieman leveämpää tukilevyä käytettiin edelleen etumuksen keskellä. Plansetit valmistettiin usein puusta, mutta myös metallista tai valaanluusta, ja niissä olla saattoi teksti- ja koristekaiverruksia (Nunn 1995, 84; Steele 2005, 10-11). Etumuksen terävä kärki painui hameen päälle. Etumus oli usein koristeltu tikapuita muistuttavalla rusettirivistöllä, *échelles*, joka kapeni ylhäältä alaspäin (Kuitunen 1998, 66).

Hameessa v-muotoinen aukko toistui ylösalaisin käännettynä, jättäen näkyviin kaistaleen alushametta, joka saattoi olla jopa päällyshametta yksityiskohtaisempi. Alushameen, *jupe*, tai sitä korvaavan edustan helmassa oli yleensä näyttävä liehukereunus. Ohuet pitsit olivat suosittuja. Päällyshameen, *robe*, reunoissa oli poimutettu pitsi tai nauhakoristelu. Tekokukkia aseteltiin hameelle suuret määrät epäsymmetrisesti, luonnollisuutta jäljitellen.

(Black, Garland & Kennett 1975, 152; Koskimies 1983, 100; Kuitunen 1998, 66)

Ulkona puvun päällä käytettiin hartialiinoja tai kauluksellisia, turkiksiin vuorattuja pikkuviittoja, pelissejä. Pukuun kuuluivat sirot pitkät silkki- tai nahkakäsineet, jotka eivät välttämättä usein edes mahtuneet käteen, vaan olivat enemmänkin koriste. Asuun kuuluivat myös pitsireunaiset nenäliinat, tupsukepit, kiinalaistyylliset päivänvarjot sekä viuhkat, joista hienoimmat valmistettiin satiinista, käsinmaalatusta pergamentista sekä höyhenistä. Viuhkojen välilevyjen materiaalina saattoi olla kaiverrettua norsun- tai kilpikonnanluuta, kultaa, hopeaa tai helmiäistä. Mustia samettinauha- ja pitsikoristeluja käytettiin asusteissa kontrastina pukujen vaaleudelle. (Hansen 1957; Koskimies 1983; Kuitunen 1998)

Kengät ja avokantaiset tohvelit olivat siroja, niissä oli itämaisittain terävä kärki ja korko, joka kaartui epämukavasti lähes jalkaterän keskelle (pompadour-korko). Ne valmistettiin puvun materiaalista, satiinista tai brokadista ja koristeltiin pitsein, jalokivin ja koruompelein. Myöhemmin kanta muuttui korkeammaksi ja kärki pyöreämmäksi. Kengillä oli vaikea kävellä nupukivisillä kaduilla. Tätä varten käytettiin kengän pohjan muotoon ja kantaan sopivia kengän kankaalla päällystettyjä irtopohjia, kalosseja, joiden kanssa kenkä näytti kiilapohjaiselta. Sukat olivat valkoisia tai pastellisävyisiä ja ne sidottiin sukkanauhalla polven alta. (Koskimies 1983, 101; Kuitunen 1998, 66-67)

Kampauss pysyi pienenä 1700-luvun puoleen väliin. Hiukset puuteroitiin alkukaudella valkoisiksi, myöhemmin vaaleanharmaiksi parfymoidulla vehnä- tai riisipölyllä. Juhla- ja iltakampauksissa käytettiin koristeina rusetteja, tekokukkia ja kultakoruja. Suosittu päähine oli pieni perhosmyssy, jossa oli tärkätyt pitsisiivet. (Hansen 1957, 134; Koskimies 1983 101-102)

Kaulakoruina käytettiin rusettikoristeista, rypyttettyä nauhaa tai helmikoristeista pantaa. Päätietä koristamassa käytettiin varsinkin morsiuspuvuissa pientä kukkakimppua, jota varten pukuun oli kätkeyty pieni vesipullo. Ranteissa käytettiin kultaketjuja tai helminauhoja. (Koskimies 1983, 102; Kuitunen 1998, 68)

Kasvot maalattiin valkoisiksi ja puuteroitiin lyijynvalkoisella. Kulmakarvat piirrettiin kapeiksi, mustiksi viivoiksi. Huulten ja poskien räikeä punaus saatiin aikaan elohopeapitoisella aineella. Rokokoajan kosmetiikka olikin varsin myrkyllistä.

Belladonnaa, joka pitkäaikaisessa käytössä aiheutti sokeutta, käytettiin silmäterien suurentamiseen. Meikkiin kuuluivat oleellisesti myös mustat kauneuspilkut. (Koskimies 1983, 102; Kuitunen 1998, 68)

Käsien tuli olla hyvin hoidetut, sirot ja valkeat, sekä kynsien pitkät ja kiillotetut. Ajan vaatteita ei voinut pestä, joten parfyymejä käytettiin paljon. (Kuitunen 1998, 68)



Kuva 7. François Boucherin maalaus vuodelta 1759 rokokoön tyyli-ikoni Madame de Pompadourista (Wikipedia)

Miehen rokokoopuku

Miesten puvut valmistettiin kirkkaanvärisistä silkeistä, ja kirjottiin kulta- ja hopealangoilla, silkillä sekä paljeteilla. (Hansen 1957, 134)

Takista tuli kapeampi sekä arvokkaampi ja sen muoto yksinkertaistui. Liepeitä ei enää jäykistetty sojottamaan, hihansuun käänteistä ja taskuläpistä tuli kapeammat. Napitus ulottui enää vyötärölle ja liepeiden reunat kaartuivat viistosti taaksepäin. Liivitakista tuli pelkkä liivi, joka kehittyi asun koristeellisimmaksi vaatekappaleeksi. Siitä tuli lyhempi, ja miehustan etuosa saattoi olla kauttaaltaan kirjailujen peitossa. Selkäkappale valmistettiin usein ohuemmasta ja halvemmasta materiaalista. Paidan etuhalkiossa oli runsas pitsiröyhelö, *jabot*. Myös hihansuista pursusivat pitsikalvosimet. Kaulassa käytettiin valkoista huivia, joka oli silkkiä, batistia tai musliinia. Huivi kiinnitettiin takaa ja päälle eteen saatettiin sitoa vielä peruukin musta silkkinauha, *solitaire*. (kuva 8 ja 9)(Koskimies 1983, 103 Kuitunen 1998, 69)

Vaaleat polvihousut, *culottes*, kiinnitettiin edestä ja lahkeensuista napein. Vuoteen 1730 asti sukat vedettiin lahkeiden päälle, mutta sen jälkeen housunlahkeet alettiin vetää sukkien päälle ja nappirivin korvasi solki. Baijerilaiset luukkupöksyt, jotka kiinnitettiin kahdella napitusrivillä, tulivat muotiin 1750-luvulla. Valkoiset sukat olivat silkkiä tai puuvillaa. Pyöreäkärkisissä mustissa kengissä oli lyhyt kieli ja solki. (Koskimies 1983, 103; Kuitunen 1998, 69)

Miehet käyttivät koruina sinettisormuksia ja sinettiperäisiä kelloja. Asuun kuuluivat myös pitsiset nenäliinat, ja koska nuuskaaminen oli muodikasta, emalikoristeiset nuuskarasiat. (Kuitunen 1998, 69)



Kuva 8. Miehen rokokoopuku noin vuodelta 1760 (OMG that dress!)



Kuva 9. Miehen rokokoopuku (Länsimaisen muodin historia antiikista nykyaikaan)

Kiinalaistyylistä niskalettiä käytettiin niin peruukeissa kuin omissa hiuksissakin. Myös miesten peruukit puuterottiin ensin valkoisiksi ja myöhemmällä kaudella harmaiksi. Peruukki oli pieni, ja sen käyttäjät ajelivat usein omat hiuksensa pois. Otsalta hiukset kammattiin taaksepäin. Sivuhiukset kammattiin aluksi kyyhkysensiipinä taaksepäin, mutta myöhemmin päälle vaakasuoriksi rulliksi. Rullia tehtiin ensin kolme, mutta ne vähenivät myöhemmin ensin kahteen ja sitten yhteen. Takana hiukset laitettiin poninhännälle, joka peitettiin mustalla sametti- tai taftipussilla, *crapaud*, joka suljettiin silkinauhalla, niin että taakse jäi rusetti. Kolmikolkkahattua käytettiin yhä enimmäkseen vain kainalossa (kuva 9). Kasvot ajeltiin sileäksi, ja myös miehet käyttivät kosmetiikkaa. (Koskimies 1983, 104; Kuitunen 1998, 70)

Päällysvaatteena toimi ensin pitkä viitta. Vuosisadan puolivälissä alettiin käyttää ratsastustakista kehittynyttä pitkää samettikauluksista takkia. (Koskimies 1983, 103)

1700-luvun lopulla armeijat siirtyivät olkavöistä ja käsivarsinauhoista sotilaspukujen käyttöön. Aselajit, joukko-osastot ja sotilasarvot tunnistettiin väreistä, kokardeista, nauhoista ja kaluunoista. Komeat puvut ja paraatit houkuttelivat palkkasotilaita. Sotilaspuvun takin liepeet käännettiin mukavuussyistä sivulle ja kiinnitettiin napilla niin, että erivärinen vuori tuli näkyviin. Takissa oli koristeluja napituskohdissa. Ratsuväkeä suojasivat miekaniskuilta olkapäillä jäykät ja koristeelliset epoletit. Koristeellisten sotilaspukujen vaikutuksesta miesten muotipuku alkoi yksinkertaistua. (Koskimies 1983,103-104)

3.2.3 Ludvig XVI:n tyyli

Ludvig XVI:n tyyliuunnan katsotaan vaikuttaneen vuosina 1770–1795. Vuosisadan puolessa välissä oli aloitettu arkeologiset kaivaukset Herculaneumin ja Pompejin kaupunkien tutkimiseksi. Tämä herätti Euroopassa kiinnostusta antiikkia kohtaan, ja sen vaikutus näkyi arkkitehtuurissa, sisustuksessa ja pukeutumisessa. Rokokoon kepeyden ja aistikkouden aika alkoi hiljalleen olla ohi. Ludvig XVI:n tyyliin yhdistyvät rokokoo sekä klassinen englantilainen tyyli-vaikutus. Siitä on käytetty nimityksiä ”unelma antiikista” ja ”kreikkalaiset naamiaiset”. Tämä oli ranskalaisen rokokoopuvun viimeinen vaihe, ennen kuin muodin fokus siirtyi Englantiin ja englantilaiseen luonnollisempaan tyyliin. (Hansen 1957, 135; Koskimies 1983, 105)

Ludvig XVI nai Itävalta-Unkarin prinsessan Marie Antoinetten, josta tuli muotivaikuttaja. Hänelle teki pukuja ensimmäinen varsinainen muotitaiteilija Marie Jeanne Bertin. Ranskan hovi eli ylellisyyteensä eristäytyneenä ymmärtämättä kansan todellista köyhyyttä ja kurjuutta. Ylhäisöllä oli romantisoitu kuva huolettomista ja onnellisista paimenpojista. Tätä kuvaa kuningatar Marie Antoinetten väitetty lausahdus, jossa hän ihmettelee, miksei kansa syö leivoksia, jos leipä kerran on lopussa. Tähän tuli loppu vuonna 1789, kun vallankumous alkoi. (Koskimies 1983, 105; Kuitunen 1998, 71)

Ludvig XVI:n ajan naisten muoti

Marie Antoinette leikitteli maalaisromanttisella ”maitotyttömuodilla”. Hovipuvun pääntie syveni entisestään. Miehustan yläosan terävä kärki säilyi. Hame kapeni ja sen muodosta tuli ilmapallomaisen pyöreä. Helman pituus lyheni niin, että nilkat näkyivät. Suosituin pukutyyppi oli robe à la Polonaise, jossa avoin päällimmäinen hame vedettiin kiristysnauhalla kolmelle vedospussille panierin päälle. Takana oleva pussi jätettiin hieman etupusseja alemmas. Keventyneet kankaat ja erilaiset tavat kohottaa päällyshame pöyheäksi, loivat ilmavan vaikutelman. Pukuja koristeltiin puhvitetuin silkkireunuksin, kultapunoksin, poimunauhoin, rusetein pitsein ja tupsuin. Alushameen koristeita olivat kontrastiväriset poikkiraidoitukset, applikaatiot, poimutemat, volangit, nauhat ja pitsit. (kuva 10) (Koskimies 1983:105-106; Kuitunen 1998, 71)

Asua täydensi suuri kampaus, joka saattoi olla jopa metrin korkuinen. Leonard oli ajan kuuluisa coiffeur-hiustaitelija, joka loi asetelmia ja kuvaelmia naisten kampauksiin. Ajan kampaus oli kehittynyt coiffe-pitsimysystä. Siksi niiden tekijät olivat coiffeur-kampaajia, erotuksena frisyysi-kampaajista eli kihartajista. (Hansen 1957; Koskimies 1983; Kuitunen 1998)

Kampaus rakennettiin niin, että ensin hiukset kammattiin keskijakaukselle, jonka keskelle asetettiin tukivanteista ja hevosenjouhista rakennettu tyyny. Sen jälkeen hiukset mahdollisine lisäkkeineen kammattiin sileästi ylös tyynyn päälle ja kiinnitettiin hiusneuloilla ja pomadalla. Kampaus puuteroitiin edelleen harmaaksi. Sivuhiukset riippuivat lenkkeinä, muutoin kampauksen alaosassa oli rullia, kiharoita tai chignon tekopalnikko. Hiuslaitteen päällä koristeena käytettiin mitä mielikuvituksellisimpia miniatyyriasetelmia, kuten ankkalammikkoa, viljapeltoa, metsää, purjelaivaa, hedelmäkoria ja jopa ajankohtaista tietoa rokotuksista tai hypnoosista. (Hansen 1957, 136; Koskimies 1983, 107; Kuitunen 1998, 71-72)

Kampauksen tekeminen kesti kauan, eikä ylhäisönaisillakaan ollut varaa laitattaa hiuksiaan useammin kuin kerran viikossa. Koska kampauksen annettiin olla päässä koskemattomana seuraavaan kampauskertaan, päänahan kutina ja loiset olivat yleisiä vieraita. Ongelmaa lievitettiin pitkillä raaputustikuilla, joita valmistettiin norsunluusta sekä jalometalleista ja jotka saatettiin koristella jalokivin. (Hansen 1957, 136; Koskimies 1983, 107; Kuitunen 1998, 71-72)

Kampauksen päällä saatettiin käyttää pehmeitä, koristeltuja tylli- ja liinamyssyjä. Matalampien kampausten kanssa saattoi pitää leuan alta sidottavaa kuomuhuppua.

(Koskimies 1983, 108; Kuitunen 1998, 72)

Kaikkine koristeineen kampaus saattoi olla jopa yhtä korkea kantajan leuasta ylöspäin, kuin kantajan pituus leuasta varpasiin. Hienon naisen täytyi matkustaa vaunuissa polvillaan ja sisällä varoa kattokruunuja. (Hansen 1957, 136)



Kuva 10. Naisen puku Ludvig XVI:n tyyliä.

(Pukeutumisen historia kietaisuasuista empiretyyliin)

Ludvig XVI:n ajan miesten muoti

Ludvig XVI:n ajan miehen puku ei alkuun eronnut paljon rokokoopuvusta. Se valmistettiin edelleen silkistä. Kapealiepeisessä takissa oli suuret hihankäänteet ja taskuläpät. Sen kanssa käytettiin liiviä, polvisukkia ja solkikenkiä. Kolmikulmaista hattua kannettiin kädessä. Peruukki kammattiin otsalta ylös, kiharrettiin sivuilta ja koottiin takaa pussiin. (Hansen 1957, 135)

Muoti oli kuitenkin jo alkanut kehittyä yksinkertaisempaan suuntaan. Pystyraitakuosit olivat muodikkaita, eikä kirjontaa enää käytetty koristeena. Vaatteiden linja myös kapeni hieman. 1780-luvulla tapahtui muutos erilaiseen suuntaan, kun myös Ranskassa tulivat muotiin yksinkertaisemmat englantilaistyyppiset puvut. (Kuitunen 1998, 73-74)

4 CYBERPUNK

Cyberpunk on science fiction -kirjallisuuden alalaji. Tarinat sijoittuvat uhkaavaan tulevaisuuden yhteiskuntaan, jota dominoi tietotekniikka (Cobuild English Dictionary – cyberpunk, 2000). Se on tunnistettavissa korkean teknologian (high tech) ja yhteiskunnan pohjakerroksien (low life) yhdistelmästä (Wikipedia – cyberpunk).

4.1 Cyberpunkin synty

Cyberpunkin juuret ulottuvat 1940- ja 1950 -lukujen teknologiseen fiktion, Samuel R. Delanyn ja muiden teoksiin, jotka käsittelivät vieraantumisen teemoja high-tech tulevaisuudessa. (Encyclopædia Britannica – cyberpunk.)

Cyberpunk-sanan kehitti Bruce Bethke, joka käytti sitä 1983 julkaistun novellinsa nimenä. Novellin teemoja ovat kehittynyt tiede, kuten informaatioteknologia ja kybernetiikka sekä yhteiskuntajärjestyksen hajoaminen tai radikaali muutos. Bethke johti termin sanoista *cybernetics* (kybernetiikka) eli tiede, joka tutkii muun muassa ihmisten toimintojen korvaamista tietokoneellistetuilla, sekä *punk* eli 1970-luvulla kehittynyt nuorisokulttuuri,

johon kuului kakofoninen musiikki ja anarkistinen ideologia. (Concepts. What is Cyberpunk?, Encyclopædia Britannica – cyberpunk.)

Termiä käytti ensi kerran laajemmassa merkityksessä sci-fi-kriitikko Gardner Dozois artikkelissaan Washington Postissa vuonna 1984, kategorisoidessaan sellaisia nuoria amerikkalaisia kirjailijoita kuin Bruce Sterling, William Gibson, George Slusser ja Pat Cadigan, jotka kirjoittivat uudenlaista high-tech science fictionia. (Concepts. What is Cyberpunk?)

Ennen kuin cyberpunk vakiintui genrenä (liite 1), se oli olemassa mainstream (liite 1) sci-fi-kirjallisuuden tilaan pettyneiden nuorten kirjailijoiden liikkeenä ja kirjallisena yhteisönä. Kirjailijat, pääasiassa Bruce Sterling, Rudy Rucker and John Shirley, vaihtoivat ideoita, novelleja ja artikkeleja Sterlingin toimittaman Cheap Truth -uutiskirjeen kautta. Hän on edelleen genren pääteoreetikko ja puolestapuhuja. (Concepts. What is Cyberpunk?)

Kaksi tärkeää hetkeä genren synnyssä olivat Mirrorshades (Peililasit) novellikokoelman sekä Gibsonin debyyttiromaanin Neuromancer (Neurovelho) julkaisut. (Concepts. What is Cyberpunk?)

Neuromancerin ilmestyminen vuonna 1984 nosti cyberpunkin yleisön tietoisuuteen ja herätti median huomion. Romaani voitti kaikki kolme arvovaltaisinta sci-fi-palkintoa; Hugon, Nebulan sekä Philip K. Dick -palkinnon. Kriitikot ylistivät sen hyvää kieltä, uskottavaa spekulatiota ja visionaarista voimaa. Romaani vakiinnutti teemat ja tyylin, jotka tulivat määrittelemään cyberpunk-fiktiota. Ne olivat street-level -näkökulma, pätkittäinen kerronta ja nopeasti etenevä juoni. Neuromancer on kenties kuuluisin Gibsonin aiemmin Burning Chrome -tarinassaan, keksimän termin kyberavaruus popularisoimisesta. (Concepts. What is Cyberpunk?)

Vaikka Gibson itse ei halunnut kategorisoida itseään cyberpunk -kirjailijaksi, tyyllinen ja temaattinen keskustelu genrestä on laajalti keskittynyt hänen teoksiinsa, tarkemmin Sprawl-trilogiaan: Neuromancer, Count Zero ja Mona Lisa Overdrive. (Concepts. What is Cyberpunk?)

Neuromancerin julkaisua seuranneen julkisuuden ansiosta cyberpunk kasvoi yli kirjallisen lähtöpisteensä. Termiä käytettiin mediassa laajasti 1980-luvulla ja sen merkitys laajennettiin koskemaan monenlaisia teknologisia alakulttuureja, etenkin hakkereita. Se alkoi myös vaikuttaa koko sci-fi-kulttuurin kirjoon; esimerkiksi elokuvaan, sarjakuviin roolipeleihin ja tietokonepeleihin. (Concepts. What is Cyberpunk?)

4.2 Cyberpunkin yhteiskunta

Cyberpunk-juonet käsittelevät usein hakkereiden, tekoälyjen ja megayhtiöiden välisiä konflikteja. Tapahtumat sijoittuvat yleensä lähitulevaisuuden maapallolle perinteiselle sci-fille tyypillisten kaukaisen tulevaisuuden ja galaksien sijaan. Näyttämönä on usein jälkitekollinen dystopia, joskus vain vähän nykyisyydestä eroava tulevaisuus, jossa on pitkälle kehittyntä teknologiaa (geneettistä tekniikkaa, robotiikkaa, neurologisia liittymiä, bio-mekaniikka, implantteja, kosmeettista kirurgiaa, bioniikkaa, kloonausta, designer huumeita, kryogeniikkaa, tekoälyjä, bio- ja ydinaseita sekä kemiallisia aseita). (Exploring Dystopia: Cyberpunk, Wikipedia – cyberpunk.)

Maapallo on usein vakavasti vaurioitunut. Teknologia on valloillaan ja manipuloi yleensä kaikkea yhteiskunnallista kanssakäymistä. Cyberpunk kuvaa maailman pimeänä, uhkaavana paikkana, jossa verkotetut tietokoneet dominoivat elämän kaikkia puolia. Ilmassa on epätavallista kulttuurista kuohuntaa. Teknologiaa hyödynnetään tavoin, joita sen kehittäjät eivät olisi osanneet aavistaa ("the street finds its own uses for things"). Yhteiskunnallisia sääntöjä rikotaan monesti. Rikokset ja huumeiden käyttö ovat usein keskeisiä teemoja. (What is Cyberpunk?)

Kuvauksissa yhteiskuntaa ohjaa lähestulkoon aina voimakas, kontrolloiva entiteetti (liite 1). Se voi olla kaikkea valvova hallitus, mutta yleensä jättimäiset ylikansalliset yhtiöt ovat korvanneet hallitukset politiikan, ekonomian ja jopa sotilaallisen voiman keskuksina. Yleinen järjestäytyneen kontrollin teema on futuristinen dystopia, jossa viimeiset jäljet korkeasta sivistyksestä ovat selvinneet vain suljetussa ja suojellussa kaupungista, jossa ihmisoikeudet on poistettu ihmisyyden pelastamisen varjolla. (What is Cyberpunk?)

Kaupungit ovat kaupan, kulutuksen ja sosiaalisen kanssakäymisen keskuksia. Tyypillisessä Cyberpunk-maailmassa 1900-luvun lopun voimakkaan urbanisoitumisen tuloksena on valtavia megakaupunkeja, jotka rajoiltaan yhdistyvät toisiin kaupunkeihin (kuten Gibsonin Sprawl). Niitä ei enää pystytä organisoimaan tai pitämään kunnossa. Tuloksena on vakava degeneroituminen (liite 1) ja eriytyminen. Yhtiöiden pilvenpiirtäjät ovat turvallisuuden ja ylellisyyden palatseja, mutta esikaupungit rappeutuvat kaikin tavoin. Sivilisaation tuho on alkanut sen keskuksesta, kaupungista. Maaseutu ei usein ole asumiskelpoista eristyksen, anarkian, ryöstöjen ja kenties pernaruton sekä radioaktiivisen säteilyn takia. (Exploring Dystopia: Cyberpunk.)



Kuva 11. Kaupunkinäkyä Blade Runner –elokuvasta (Taringa!)

Elämä kaupungin kaduilla on usein taistelua elämästä ja kuolemasta. Rikollisuus on hirviömäisissä mittasuhteissa. Vaarallisimmat kaupunginosat on virallisesti julistettu taisteluvyöhykkeiksi, joita hallitsevat jengit ja rikollispomot. Organisoiduista rikollisjärjestöistä, kuten mafiasta ja yakuzasta, on kehittynyt armottomia pseudoyhtiöitä, jotka kilpailevat megayhtiöiden kanssa. Uudet poliittiset ja uskonnolliset ääriliikkeet hyödyntävät kaoottista tilannetta. Poliisi ei ole kykenevä hoitamaan velvollisuuksiaan ja on

sortunut brutaaleihin ja korruptoituneisiin menettelytapoihin. (Exploring Dystopia: Cyberpunk.)

Cyborgien, tuntevien ohjelmien ja robottien lisäksi ihmisyyden rajaa hämärretään tarinoissa usein muillakin tavoin. Ihmisen ja koneen fuusion seurauksena joudutaan määrittelemään uudelleen ne piirteet, joita on totuttu pitämään itsestään selvinä ihmisyyden tunnusmerkkeinä. Joissakin tapauksissa koneet pyrkivät valloittamaan maailman, toisissa taas tuntevat ohjelmat omaksuvat ihmisten rooleja marginalisoiden ihmiset yhteiskunnan rajoille. Tämä fuusio vaikuttaa myös havainnointiin. (Exploring Dystopia: Cyberpunk, What is Cyberpunk?)

Useissa tarinoissa tutkiskellaan aistimuksiin vaikuttamista, yleensä jonkinlaisen virtuaaliympäristön avulla, joka piilottaa tai korvaa todellisen maailman. Joissakin cyberpunkteoksissa tapahtumat sijoittuvat suurelta osin kyberavaruuteen, jolloin raja todellisuuden ja virtuaalitodellisuuden välillä hämärtyy. Tyypillistä on ihmisaivojen yhdistäminen tietokoneisiin. Hakkeriteemat ja alati yhdistyvät internetit ovat yleisiä. Lisäksi ihmisten yhteys tähän aina läsnä olevaan informaatiovirtaan johtaa virtuaalisen ja todellisen rajan hämärtymiseen. (Exploring Dystopia: Cyberpunk, What is Cyberpunk?)

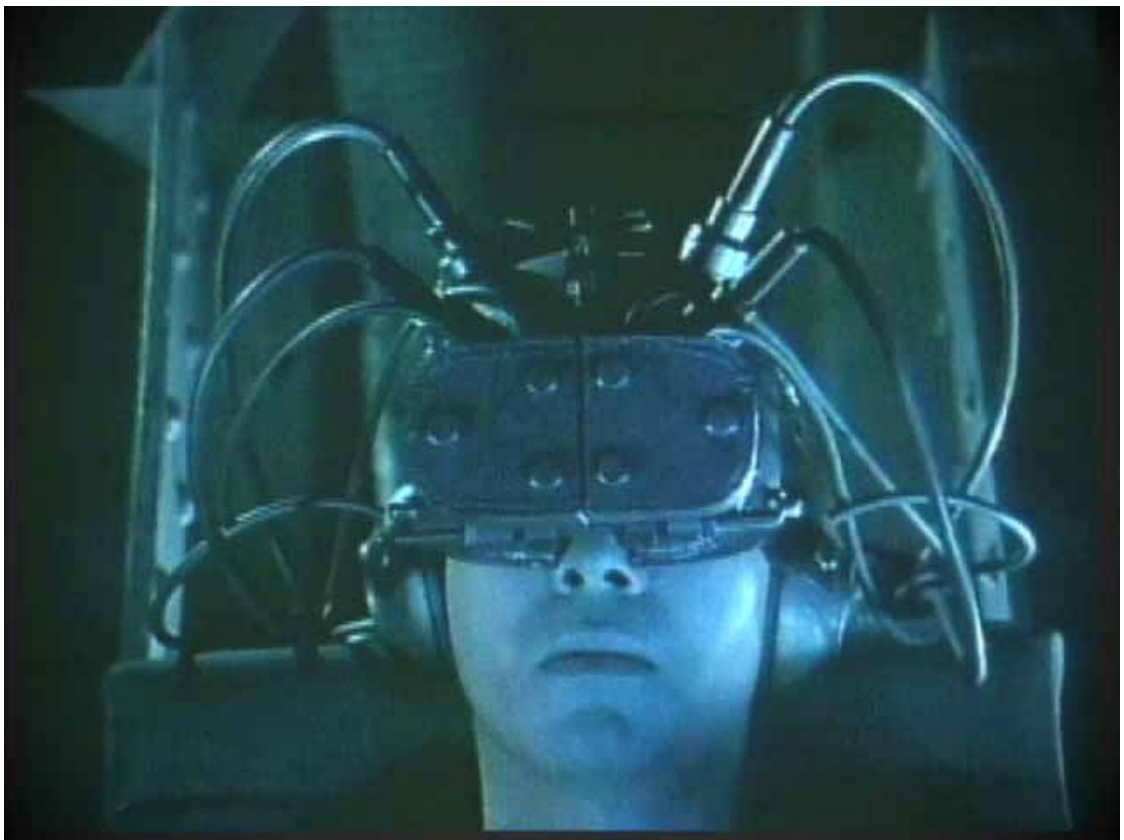
4.3 Cyberpunkin henkilöt

Cyberpunk-kirjailijat käyttävät usein elementtejä kovaksi keitetystä dekkariromaanista, film noirista (säälimätöntä asennetta, karkeaa dialogia ja kuivaa huumoria) ja postmodernista proosasta kuvaillessaan usein nihilististä elektronisen yhteiskunnan maanalaista puolta. Vaikka tarinan edetessä voidaan saavuttaa vallankumous tai valtajärjestelmän kaataminen, käytetty näkökulma on lähes aina sorretun antisankarin. (What is Cyberpunk?)

Klassiset cyberpunkhahmot ovat marginaalisia, vieraantuneita, yksinäisiä susia, jotka elävät yhteiskunnan rajamailla; katuretkuja, hakkereita, mustan pörssin teknikoita ja palkkasotureita, jotka harjoittavat arveluttavia taitojaan harmailla alueilla. (Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto.)

Päähenkilöt ovat usein hakkereita, jotka taistelevat yksin epäoikeudenmukaisuutta vastaan. Varsinaisia sankareita cyberpunkissa ei kuitenkaan ole. Hahmojen vaikuttimina on sama ahneus ja egoismi kuin yritysjohtajilla. Heitä manipuloidaan, ja he joutuvat usein tilanteisiin, joissa heillä on hyvin vähän valinnanvaraa. Vaikka he selviäisivät tilanteista, he eivät välttämättä ole hyötyneet mitään. Nämä anti-sankarit, rikolliset, hylkiöt, visionäärit, toisinajattelijat ja sopeutumattomat muistuttavat dekkarien yksityisetsiviä. Tämä sopeutumattomuuden ja tyytymättömyyden korostus on punk-elementti cyberpunkissa.

(Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto, Exploring Dystopia: Cyberpunk.)



Kuva 12. Johnny Mnemonic samannimisessä elokuvassa (Tokyo Cyberpunk)

Cyberpunkissa elämä on vaarallista. Siksi sen avainsana on egoismi. Vahvin selviytyy, mutta on vaikea sanoa, kuka moniulotteisessa ja epävarmassa maailmassa on vahvin. Paranoiasta on apua, ja harhautus on välttämätön strategia. (Exploring Dystopia: Cyberpunk.)

Cyberpunk toi sci-fiin myös maskuliiniset naishahmot, joiden biomekaanisesti parannellut vartalot voivat olla jopa mieshahmoja voimakkaampia, menettämättä kuitenkaan naisellisuuttaan ja eroottisuuttaan. (Leblanc 1997, *Burgundy Nails and Rose Tattoos: The Women of Cyberpunk.*)

4.4 Cyberpunk muissa medioissa

1982 julkaistu elokuva *Blade Runner* (kuva 11) perustuu Philip K. Dickin romaaniin *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Elokuvan tapahtumat sijoittuvat vuoden 2019 dystopiseen tulevaisuuteen, jossa tehdasvalmisteisia olentoja, replicant, käytetään orjatyövoimana avaruussiirtokunnissa. Ne ovat laillista saalista maan pinnalla erilaisille palkkionmetsästäjille, jotka tappavat niitä. Ilmestyttyään elokuva ei saavuttanut suosiota, mutta siitä tuli kulttifilmi. Elokuvan tyyli on vaikuttanut paljon myöhempään cyberpunk – elokuvaan. (Wikipedia – Cyberpunk.)

William Gibson on myöhemmin kertonut, että hän oli yllättynyt, kuinka paljon *Blade Runner* vastasi visiota, joka hänellä oli *Neuromanceria* kirjoittaessaan. Kuten *Blade Runnerissa*, cyberpunkin näkymät ovat likaisia, hyperrealistisia, kuluneita lähitulevaisuuden näkymiä. Elokuvissa on usein yksi dominoiva väri. Synkkien teemojen kontrastina saattavat olla kirkkaan neonvärit. (What is Cyberpunk?, Wikipedia – cyberpunk.)

Löyhästi Gibsonin *Sprawl*-trilogian maailmaan sijoittuviin novelleihin perustuen on tehty kaksi elokuvaa. Vuonna 1995 ilmestyi *Johnny Mnemonic* (kuva 12), jonka Gibson itse käsikirjoitti. *New Rose Hotel* julkaistiin vuonna 1998. (Wikipedia - WilliamGibson.)

Vuonna 1999 ilmestynyt *Matrix* jatko-osineen (*Matrix Reloaded* ja *Matrix Revolutions* 2003) ovat keskeisiä myöhäisempiä cyberpunkteoksia. Elokuvassa on selkeästi vaikutteita Gibsonin kirjoituksista, ja sen tyyli, tuntu ja sävy ovat samankaltaisia kuin *Neuromancerissa*. *Matrixista* löytyvät pitkälti kaikki 1980-luvun cyberpunkin muodolliset elementit ja symbolit. (Blackford 2007.)

Neon ja Trinityn hahmot ovat samankaltaisia Bobby Newmarkin (Count Zero) ja Mollyn kanssa (Johnny Mnemonic, Neuromancer). Count Zeron päähenkilön Turnerin tapaan, Matrixin henkilöt lataavat ohjeita (kuten helikopterin lento- tai kung fu –taidot) suoraan päähänsä. Sekä Neuromancerissa että Matrixissa on teköälyjä, jotka haluavat vapauttaa itsensä ihmisten kontrollista. (Loder 2007.)

Muita elokuvia, joissa esiintyy cyberpunk teemoja ovat muun muassa Terminator, 12 apinaa, Alien, Metropolis, Robocop, Kelloveliappelsiini, eXistenZ, Fifth Element, Minority Report, Total Recall ja Videodrome. (Movies Ordered by Star Rating.)

Tunnetuin cyberpunk teemoja kuvaava taiteilija on varmasti H.R.Giger, joka synkäsävyyisissä teoksissaan kuvaa biomekaanisia aiheita. Giger on myös suunnitellut Alien-olennon samannimiseen elokuvaan.

Animessa ja mangassa käytetään paljon cyberpunk –teemoja (liite 1). Esimerkkejä cyberpunk animesta ovat elokuvat ja sarjat Akira, Bubblegum Crisis, Battle Angels, Armitage III ja Ghost in the Shell. Japanissa, missä cosplay (liite 1) on suosittua, cyberpunkin vaikutus on levinnyt laajalle. Gibsonin Neuromancer sijoittuu yhteen Japanin suurimmista teollisuuskeskuksista. Japanilaisia suurkaupunkeja voidaankin pitää cyberpunk -henkisinä. On olemassa Cyberpunk -nimellä kulkevia roolipelejä. Myös muita cyberpunk -henkisiä pelejä on julkaistu. (Wikipedia – Cyberpunk; Cyberpunk Animes.)

Vaikka cyberpunk ei ole varsinaisesti musiikkityyli, joitakin muusikoita ja bändejä on yhdistetty cyberpunktiin tyylinsä, estetiikkansa ja musiikkinsa sisällön perusteella. Cyberpunk -vaikutteet näkyvät erityisesti industrial- ja ebm-musiikkigenreissä (liite 1). Myös Billy Idol on tehnyt Cyberpunk-nimisen ja teemaisen levyn.

4.5 Cyberpunk alakulttuuri

Cyberpunk laajeni kirjallisuusgenrestä myös jonkinlaiseksi alakulttuuriksi. Ihmiset alkoivat kutsua itseään cyberpunkkareiksi ja myös media alkoi kutsua tiettyjä ihmisryhmiä sellaisiksi. Ensimmäiset itseään cyberpunkkareiksi kutsuneet, olivat nuoria hakkereita,

jotka samaistuivat Gibsonin, Sterlingin ja Shirleyn kirjojen hahmoihin. Sitten New York Times kutsui hallituksen tiedostoihin murtautuneita hakkereita cyberpunkkareiksi.

Lopulta cyberpunkiksi alettiin kutsua laajempaa trendiä ja cyberpunkkareiksi keitä tahansa, jotka samaistuvat cyberpunkin visioon. Monet netin käyttäjät alkoivat käyttää termiä nimenä elämäntavalle, kulttuurille ja yhteisölle, johon he ajattelivat kuuluvansa. Cyberpunkista tuli ajattelutapa ja asenne. Tämä aiheutti puristisen reaktion alkuperäisissä cyberpunkkareissa.

(Rucker, Sirius & Mu 1993, 64.)

Gareth Branwyn on kuvannut cyberpunk elämänasennettä seuraavasti:

Tulevaisuus on tunkeutunut nykyisyyteen. Maailmanlopun ydinsotaa ei koskaan tullut, liian paljon kiinteistöjä olisi ollut vaarassa. Uusi taistelukenttä on ihmisten mielissä.

Megayhtiöt ovat uusia hallituksia. U.S.A. on suuri kiusaaja, jolla on kiilloton taloudellinen valta. Maailma pirstaloituu triljoonaan alakulttuuriin ja designer-kulttiin, joilla on oma kieli, koodit ja elämäntapa.. Tietokoneilla tuotetut info-sivustot ovat seuraavia rajaseutuja. Paremmat elämänlaadun voi saavuttaa kemiallisesti. Pienillä ryhmillä, tai yksittäisillä konsolicowboyleilla voi olla suuri valta hallitukseen, yhtiöihin jne.

Tietokone "kulttuurin" yhdistyminen ilmenee itsetietoisessa konemusiikissa, taiteessa, virtuaalisissa yhteisöissä ja hakkeri/street tech alakulttuurissa. Tietokonenörtin imago on menneisyyttä, eivätkä ihmiset enää häpeile sitä roolia, joka tietokoneella on tässä alakulttuurissa. Tietokone on siisti työkalu, ystävä ja tärkeä ihmisen jatke. Meistä on tulossa cyborgeja. Tekniikkamme pienenee, siirtyy lähemmäs meitä ja fuusioituu pian kanssamme.

Informaatio haluaa olla vapaa. Pääsyn käsiksi tietokoneisiin ja mihin tahansa, mikä voi opettaa jotain mailman toiminnasta, tulisi olla rajoittamatonta ja täydellistä. Myönny aina käytännön vaatimuksiin. Älä luota auktoriteetteihin. Promotoi desentralisaatiota. Do It Yourself – Tee se itse. Fight the Power – Taistele valtaa vastaan. Feed the noise back into the system – Syötä kohina takaisin systeemiin. Surf the Edges – Surffaa reunoilla.

Kaikkein tärkeintä on, että cyberpunkissa on enemmänkin kyse ajattelutavasta kuin tietyn ohjekirjan seuraamisesta. (Rucker, Sirius & Mu 1993, 64-65.)

4.6 Pukeutuminen ja tyyli

Cyberpunk ei varsinaisesti ole mikään pukeutumistyyli. Gibsonin kirjojen hahmojen tyyli on ottanut vaikutteita ajan muodista ja alakulttuurimuodista eikä vähiten goottityylistä. Cyberpunkialakulttuurista kiinnostuneet ihmiset ovat ottaneet vaikutteita pukeutumistyyliinsä kirjojen hahmojen pukeutumisesta. Cyberpunk on myös vuorostaan vaikuttanut muotiin, ja sen vaikutus näkyy selvästi goottimuodin alalajien kehityksessä (industrial- ja cyber-tyylit).

4.6.1 Hahmojen pukeutumisesta Gibsonin kirjoissa

Gibsonin kirjoissa jotkut hahmot pukeutuvat goottityylisesti. Hän ei kuvaa yhtä yhtenäistä tyyliä. Toisaalta siihen liittyy musta, kalpeus, voimakkaat kontrastit, kovat linjat, ja toisaalta eksentrisyys, kromaattinen tuhlaus ja pukeutumisen koristeellinen ylettömyys. Hän leikkii usein näillä tyylillisillä kontrasteilla. (Cavallaro 2000, 193)

Count Zerossa konsolicowboyn imago tiivistyy Bobbyn asussa: musta t-paita, jonka rintamuksessa on cyberavaruuden holosiirtokuva, tiukat mustat farkut ja musta, nahkainen, 2-rivinen krominiittivyö. Tämä versio goottityylistä edustaa minimalismia leikkauksissa, väreissä ja koossa. (Cavallaro 2000, 193)

Mona Lisa Overdrivessa Gibson esittää goottityyliä gallerian. Tyylien erikoisuuksia alleviivataan kontrastien avulla. Gentry, kuten Bobbykin, suosii minimalistista tyyliä ja työistuvia vaatteita. Cherry on pukeutunut ainakin neljään nahkatakkiin, jotka ovat kaikki useita kokoja liian suuria. Näiden yksinkertaisempien tyylien kontrastina on räväkempiä pastisseja. Kid on kietoutunut minkkiturkkiin, joka viistää keltaisten strutsisaappaiden virheettömiä kärkiä. Porphyrella on pitkä löysä takki, kalvomaisen ohutta nahkaa, tekotimantitiset kannukset kiiltelevät mustien tekonahkasaappaiden kannoissa. (Cavallaro 2000, 193-194)

Myös Count Zerossa esiintyvien useiden alakulttuurien tyylien vastakohtat on esitetty selkeästi (Cavallaro 2000, 194).

Ainakin kaksikymmentä gotiikkia patsasteli salissa kuin lauma pikkudinosauruksia, lakatut harjat keikkuen ja vipattaen. Useimmat olivat lähellä gotiikkien ihannekuvaa: pitkiä, jänteviä, lihaksikkaita, mutta jotenkin synkän levottomia, nuoria atleetteja rappionsa varhaisvaiheessa. Haudankalvas ihonväri oli pakollinen, ja hiukset määritelmän mukaan mustat. (Gibson, 1993)

Jyrkkänä kontrastina gotiikkien yksivärisyydelle on Projektityttöjen ”ylen korea” tyyli (Cavallaro 2000, 194).

Pitkien mustien lievetakkien alta loistivat tiukat punaiset silkkibrokadiliivit, ja jättimäisten valkoisten paitojen helmat ulottuivat reippaasti polvien alapuolelle. Heidän tummia piirteitään varjostivat lierihatut, joista riippui antiikkisia kultahelyjä: solmioneuloja, amuletteja, hampaita, mekaanisia kelloja. (Gibson, 1993)

Kun gotiikkien tyyli on hyvin lähellä 1980-luvun alun goottityyliä, projektien jäsenten tyyli taas muistuttaa goottityylin viktoriaanista alatyylä, vaikka he ovatkin tummaihoisia ja heillä on aivan oma kulttuurinsa, johon liittyvät myös cyberavaruudessa vaikuttavat voodoo-jumalat.

Osa tarinoiden hahmoista on tietenkin pukeutunut tavanomaisemmin. Heidänkin tyyliinsään heijastuu kirjojen luomisajan, 1980-luvun, muoti.

1980-luvun goottityyli

Goottialakulttuuri on alun perin lähtöisin 1970- ja 1980-lukujen taitteessa Britanniassa, punkin jälkimainingeista syntyneen musiikkityylin, goottirockin pohjalta. 1980-luvulla punkin nihilismin ja fetisismin sekä David Bowien glam rock -tyylin (liite 1) pohjalta kehittyi tummempi, kauhun inspiroima goottilook (kuva 13). Vaatetus oli hyvin pitkälti

mustaa. Tyyli oli alusta asti androgyynia. Miehetkin saattoivat meikata ja käyttää hameita. Naisten pukeutuminen saattoi olla myös hyvin feminiinistä. (Steele & Park 2008.)

Ennen kuin goottivaatteita alettiin myydä liikkeissä, ihmiset tekivät niitä itse, ja muokkasivat valmiita vaatteita leikkaamalla, repimällä sekä lisäämällä verkkoa ja hakaneuloja. Monella gootilla oli pitkät, mustat tai valkoiset hiukset, jotka oli leikattu 1980-luvun tyyliin kerrostetusti ja tupeerattu pöyhkeiksi. Toinen suosittu hiusmalli oli suuri tupeerattu irokeesi, joka laskeutui toiselle sivulle. (Steele & Park 2008.)



Kuva 13. The Sisters of Mercy -yhtye, 1980-luvun goottityyliä (Fanpop)

Kengät olivat mähkämökengät, teräväkärkiset kengät tai korkokengät. Housut olivat 1980-luvun tapaan kireät pillifarkut. Meikki oli voimakas ja väriltään mustavalkoinen, huulet saattoivat olla verenpunaiset. Tyyli saattoi olla myös vampyyrien inspiroima, juuri haudasta nousseen näköinen. (Steele & Park 2008.)

Viktoriaanisen rikkaan hautajais- ja surukulttuurin sekä -pukujen vaikutteet tulivat mukaan goottityyliin jo 1980-luvulla, varsinkin Britanniassa. Tyyliin kuuluvat pitkät, muhkeat viktoriaaniset hameet ja korsetit. Asusteena saattoi olla hunttu. Materiaaleina olivat sametti, satiini ja pitsi. Naiset käyttivät viktoriaanistyyllisiä saappaita. Miehellä saattoi olla kapeat mustat farkut ja röyhelöinen runoilijapaita ja koristeellinen samettitakki. (Steele & Park 2008.)

Viktoriaaniseen tyyliin koruissa saattaa olla hämähäkkejä ja lepakoita. Kliseisin goottisymboli lienee kuitenkin hopean värinen, egyptiläistä perua oleva, ankh-riipus.

4.6.2 Pukeutumistyyliä elokuvissa

Blade Runnerissa cyberpunk ei ilmene niin paljon hahmojen puvuissa, kuin ympäröivässä maailmassa. Replikanttinainen Zhora, salamurhaajamallia, kiskoo kuitenkin elokuvassa ylleen pääasiassa remmeistä koostuvan mustan bondage-henkisen (liite 1) asun. Myös Pris, "basic pleasure model", nähdään tummassa tuubitopista, mesh-paidasta, mikroista, rikkiäisistä sukkanauhasukista, säärystimistä ja kaulapannasta koostuvassa asussa. (Blade Runner, Yhdysvallat, 1982)

Matrix-elokuvissa matriisissa liikkeessaan kaikki päähenkilöt ovat pukeutuneet mustiin ja käyttävät aurinkolaseja. Neolla on pitkä, yksirivinen, pystykauluksinen takki, jossa on leveä laskeutuva helma. Tämän tyyppistä takkia alkoi näkyä goottimuodin piirissä paljon varsinkin pian elokuvan julkaisun jälkeen. Trinityllä on pvc:n kaltaisesta kiiltävästä materiaalista valmistettu hihatonta yläosa, tiukat pvc-housut sekä nilkkapituinen pvc-takki pystykauluksella. Takki on erittäin ihonmyötäinen ja vyötärön kohta on korsettimaisesti leikattu. Morpheuksella on puku ja pitkä, musta, krokotiilin nahkaisen näköinen takki herrainkauluksilla. (Matrix, Yhdysvallat, 1999; Matrix Reloaded, Yhdysvallat, 2003; Matrix Revolutions, Yhdysvallat, 2003; Matrix)

Johnny Mnemonic (kuva 12), samannimisessä elokuvassa, kuljettaa dataa päässään olevassa implantissa. Hän itse sijoittuu yhteiskunnan ylempiin kerroksiin, megayhtiöiden maailmaan, joten hän käyttää pukua. Johnny joutuu vaikeuksiin erään dataerän kanssa ja

etsiessään apua tapaa joukon värikkäämpiä hahmoja yhteiskunnan laitamilta. (Johnny Mnemonic, Yhdysvallat, 1995)

Janella, henkivartijanaisella, on (Neuromancerissa Molly) metallirenkaista tehty t-paita, vyötäröllä vyö, repaleinen ruskea pusakka, tiukat housut tai trikoot, polvisuojat ja saappaat. Ranteissa ja käsivarsissa hänellä on niittirannekkeita ja iholta pilkistävät tribaali-tatuoinnit. (Johnny Mnemonic, 1995)

J-Bonella ja muilla yhteiskunnan laidalla elävän ja teknologiaa vastustavan LoTek-heimon kapinallisilla on mielenkiintoinen tyyli, johon kuuluvat tummansävyiset vaatteet, pöyheät kampaukset tai hatut ja headgearit. Heidät kasvoilleen on maalattu erilaisia mustista viivoista koostuvia kuvioita. J-Bonen otsaan on maalattu myös pieni anarkiamerkki. Hänen hiuksensa ovat rastat, ja hänen otsallaan on suojalasit. Muutoin J-Bone on pukeutunut valkoiseen paitaan, mustaan huiviin, ruskeaan nahkaliiviin, leveään vyöhön, jossa on hihnoja, ruskeisiin reisitaskuhousuihin ja jonkinlaisiin saappaisiin tai hihnakiinnitteisiin säärystimiin. Kaiken päällä on ruskea duster-mallinen takki. Hänen pukeutumisessaan näkyy mielestäni ripaus 1800-luvun herrasmiestä. (Johnny Mnemonic, 1995)

Elokuvassa vilahtaa myös lännentyyliin pukeutunut köriläs stetsoneineen, pitkine takkeineen ja ruutupaitoineen. (Johnny Mnemonic, 1995)

Vuoden 2008 Repo! The Genetic Opera -elokuvassa nähdään kokonainen goottityyliin kirjo (kuva 14). Edustettuna ovat muun muassa viktoriaaninen miesten puku, industrial -henkinen asu pitkine mantteleineen ja useat erilaiset fetish -tyylit. Jopa lyhytelmainen versio rokokoopuvusta nähdään oopperalavalla. (Repo! The Genetic Opera, Yhdysvallat, 2008)



Kuva 14. Repo! The Genetic Opera –elokuvan japanilainen mainoskuva. (horror-movies.ca)

4.6.3 Pukeutuminen cyberpunk-alakulttuurissa

Mitään tietynlaista cyberpunk pukeutumistyyliä ei ole. Monet cyberpunkkarit pukeutuvat johonkin, jonka mieltävät hieman futuristiseksi, yleensä tummaan tai kokomustaan. Jotkut pukeutuvat goottityylisesti. (Cyberpunk Fashion.)

Cyberpunk handbook [The Real Cyberpunk Fakebook] on sarkastinen ja humoristinen opas cyberpunk tyyliin. Kirjasta löytyy kuitenkin esimerkkejä mahdollisista cyberpunktyyleistä. Perusvarusteisiin luetaan musta nahkatakki, saappaat, peililasit sekä laserosoitin. Gootti/vampyyrityyliin kuuluvat viktoriaaniset paidat, musta väri, kalpeus ja

tupeeratut hiukset. Muita erottuvia tyylejä, joiden suuntaan perusvarustusta voi asustaa, ovat biker-, riot grrrl- (maskuliininen nainen, kuten Neuromancerin ”Razorgirl” Molly) sekä cowboy-tyylit (cowboybootsit ja -hattu)(kuva 15).



Kuva 15. Goottirockbändi Fields of the Nephilimin laulaja Carl McCoy, joka esiintyi lyhyessä cameo-roolissa cyberpunk elokuvassa Hardware. (last.fm)

4.6.4 Cyberpunk -vaikutteinen goottimuoti

2010-luvulle tultaessa goottikulttuuri on kehittynyt ja laajentunut, klubeilla soitetaan monia erilaisia genreen liittyviä musiikkityylejä, ja goottimuodin alalajeja on useita. Vuorostaan cyberpunkin maailmasta ja estetiikasta vaikutteita ottaneita goottityylejä ovat cybergootti- ja industrial-tyylit. Vaikka tyylit voidaan periaatteessa erottaa, käytännössä ihmiset kuitenkin yhdistelevät varsinkin näin lähellä toisiaan olevia tyylejä.

Industrial-tyyli syntyi 80-luvun lopulla ja oli vahvistanut asemansa vuoteen 1995 mennessä. Tyyli on kova ja militaristihenkinen, scifi-vaikutteinen. Tätä tyyliä käyttävät enemmänkin miehet. Asuun saattaa kuulua industrial- tai ebm-bändipaidat, mustat housut tai armeijan maastohousut, raskaat kengät ja suojalasit (*goggles*). Myös esimerkiksi metallilaitoin panssaroituja liivejä näkee. Takit ovat manttelimaisia ja monesti nilkkapituisia. Tyypillisin hiustyyli on kenties pystyyn nostettu hyvin lyhyt ”irokeesi”. Naiset saattavat käyttää korsettia, hihatonta toppia, housuja ja suojalaseja (kuva 16). (Steele& Park 2008.)



Kuva 16. Esimerkki industrial-tyylistä, yhtye Cruxshadows (Bling Cheese)

Cybergootti-tyyli on ollut suosituimmillaan 2000-luvun keskipaikkeilla. Vaikka sen suurin suosio alkaa vuonna 2011 olla ohi, se on kuitenkin vakiinnuttanut paikkansa goottimuodin kirjossa. Cybergootit omaksuivat piirteitä idustrial-lookista ja goottireivaajien vaateuksesta. Reivaajilta tyyliin tulivat mustan lisäksi kirkkaat neonvärit ja industrial-tyylistä *goggles*-lasit (käytetään otsalla) ja heijastavat vaatteet. (Steele & Park 2008.)

Rave-tyylistä (liite 1) omaksuttiin myös löysät, matalavyötäröiset ja hieman roikkuvat housut. Miehet voivat käyttää esimerkiksi Cyberdogin t-paitoja, joissa on mm. robotti-, anime- tai tribal-aiheisia printtejä. Kuvana saattaa olla myös patterikäyttöinen pieni näyttö, joka toistaa animaatiopätkää. Klubeilla naiset käyttävät usein erilaisia korsetteja tai korsettitorppeja, jotka saattavat myös olla panssarimaisia tai futuristisia glitterin ja heijastimen yhdistelmiä. Hameet ovat bilekäytössä monesti aivan lyhyitä, tai pitkiä läppiä, jotka yhdistyvät sivusta remmein. Myös mikroshortseja näkee yhdistettynä esimerkiksi irtolahkeisiin. (kuva 17)



Kuva 17. Esimerkkejä cybergoottityylistä (Tekijän oma)

Suuret ja värikkäät hiustenpidennykset ja hiuslisäkkeet ovat yleisiä. Hiuslaitteissa käytetään synteettisiä rastoja, muoviputkia ja cyberloxeja (liite 1). Kengät ovat paksupohjaiset platform-saappaat, joissa on usein paljon solkia. Myös lenkkareita muistuttavia platform-kenkiä näkee. Näihin saattaa olla yhdistetty eräänlaiset säärystimet pitkäkarvaisesta kankaasta. Paidoissa on usein erilaisia aukkoja. Vaatteissa voi olla koristeina uv-loistavia muoviputkia tai yksityiskohtia. Materiaaleina ovat esimerkiksi ulkoilukankaan oloiset tekokuitukankaat, pvc, muovi, glitter-kankaat ja mesh (liite 1). (kuva 17)

Molemmissa tyyleissä ovat suosittuja panssarimaiset yläosat, virtapiirikuviot vaatteissa tai meikeissä, ja kaikenlaiset cyberpunk-henkiset asusteet, esimerkiksi raskaat rannekkeet ja kaulapannat metallilaatoin ja muoviputkin, kaasunaamarit ja teknisen näköiset head gear – setit. Nämä asusteet ovat usein vain koristeita ilman muuta käyttötarkoitusta. Koruissa ja asuissa käytettyjä symboleja ovat biohazard, säteilyvaara ja viivakoodit.

5. KUVA-ANALYYSI

Kuva-analyysin kysymykset on laadittu Panofskyn teorian pohjalta, mutta pitäen mielessä vaatetusalan näkökulman. Kysymysten tuli soveltua sekä rokokoon että cyberpunkin kuvallisen materiaalin tutkimiseen. Tässä yhteydessä ei ollut tarkoituksenmukaista mennä kovin pitkälle kuvan symboliikan analysoimisessa, vaikka se olisi mielenkiintoista ollutkin. Tämän vuoksi analyysin ikonologinen taso on suppea. Vastauksissa on pyritty sujuvaan analyysiin, turhan toiston välttämiseen ja tiiviYTEEN, sillä kysymykset ovat melko laajoja. Kuvista on myös etsitty lisätietoa.

Kummastakin aihepiiristä on analysoitu viisi kuvaa. Kuvat on valittu sen perusteella, että niissä näkyy ihmisiä ja heidän vaatetustaan. On myös etsitty kuvia, joissa on aihepiirille keskeisiä tyylillisiä tai teemallisia elementtejä, mutta jotka eivät ole keskenään liian samankaltaisia. Cyberpunkista oli hieman vaikeampi löytää sopivaa visuaalista materiaalia sen kirjallisen luonteen vuoksi, joten päädyttiin käyttämään kuvia cyberpunk elokuvista. Osa analyysikuvista on jouduttu jättämään pienemmiksi, koska niiden tarkkuus olisi kärsinyt suurentamisesta.

Analyysikysymykset

1. Esi-ikonografinen taso

- Mitä kuva esittää (henkilöt, tapahtumat)?
- Mitä taustalla on?

2. Ikonografinen taso

- Minkälaiset vaatteet henkilöllä? Asun osat? Asusteet? Materiaali?
- Minkälaiset värit?
- Minkälainen tunnelma kuvassa on?
- Mitä kuvan henkilön pukeutuminen kertoo hänen yhteiskunnallisesta asemastaan?
- Kuka on kuvan henkilö?

3. Ikonologinen taso

- Miltä ajalta kuva on? Mitä aikaa se kuvaa? Tyylikausi?
- Miten kuva ilmentää aikakautta tai tyyliä? Onko kuvassa ilmiölle tyypillisiä elementtejä?
- Kuka on tehnyt? Mihin tarkoitukseen kuva on tehty?

5.1 Analyysikuva 1

1. Esi-ikonografinen taso

Nainen istuu eteen, ylös heilahtaneessa keinussa, joka roikkuu puusta. Taustalla varjoihin epätarkaksi jäävä mies säätelee keinun vauhtia köysien avulla. Hänen vieressään on kahden lapsienkelin patsas. Nainen on juuri potkaissut kengän jalastaan ilmaan kohti kuvan vasemman laidan lapsienkelipatsasta. Etualan pensaassa on toinen mies kyljellään maassa. Naisen katse on suunnattu häneen. Taustana on metsä tai puisto. (analyysikuva 1)



analyysikuva 1. (Wikipedia)

2. Ikonografinen taso

Naisen puku ja lierihattu ovat persikanvärisiä. Runsashelmainen hame on kaksiosainen, päällimmäinen osa on edestä auki. Hameen reunoissa on röyhelöä. Hameen alta pilkottaa valkoinen alushame ja valkoiset polven yläpuolelle päättyvät sukat, jotka on sidottu nauhalla kiinni. Kengät ovat teräväkärkiset, pompadour-korkoiset pistokkaat. Yläosa on liehuvan helman vastakohtana hyvin vartalonmyötäinen, samoin hihat kyynärpään yläpuolella asti. Kyynärpään kohdalla on pitsiltä vaikuttavat valkoiset röyhelöt. Myös miehustan leveä etukeskiosa on valkoinen ja vaikuttaa kirjaillulta. Kankaat ovat kauniisti laskeutuvia, luultavasti silkkiä. (analyysikuva 1)

Etualan miehen puku jää hieman varjoon, mutta väri vaikuttaisi vaaleansiniseltä. Vasemmassa kädessään hänellä on musta kolmikolkkainen hattu. Miehellä on avoin kaulukseton takki, sen alla pitkä liivi, jossa on paljon nappeja. Liivin yläosa on auki ja sieltä sekä takin hihansuista näkyy valkoista röyhelöä. Housujen pituus ei ole näkyvissä. Taka-alan miehellä on polvihousut ja valkoiset sukat. Häntä ei erota kunnolla, mutta asu näyttää muutoin samankaltaiselta. (analyysikuva 1)

Kuvan värit ovat pehmeitä ja maanläheisiä, vihreää, ruskeaa ja kellertävää. Kuvan tunnelma on utuinen, harmoninen, herkkä, leikkisä ja kenties hieman ilkikurinen.

Maalauksen vasemman laidan enkelipatsaan sanotaan olevan Cupido, roomalaisen mytologian rakkaudenjumala (Wikipedia - The Swing). Hänet kuvataan yleensä siivekkäänä pikkupoikana, joka kantaa joustia ja nuolia. Tätä tarun mukaan rakastumisen aiheuttavaa asetta en kuvasta tosin itse hahmottanut. (analyysikuva 1)

3. Ikonologinen taso

Wikipedian mukaan taulun on teettänyt paroni Bollioud de Saint-Julien ja kuvan nainen on hänen rakastajattarensa. Sen on maalannut ranskalainen taiteilija Jean-Honoré Fragonard noin vuonna 1767. Alun perin paroni halusi keinua heiluttavan miehen olevan piispa, mutta taiteilija korvasi tämän myöhemmin hymyilevällä (avio)miehellä. Nuori mies piileksii pensaassa ja katselee keinuvaa naista, jolle mies antaa vauhtia, tietämättömänä

tapahtumista. Keinun noustessa ylös nainen antaa miehen nähdä enemmän helmansa alle heittäessään kenkensä (Wikipedia - The Swing). Tilanteessa on siis hienovarainen eroottinen lataus. (analyysikuva 1)

Ajallisesti ja teemallisesti maalaus sijoittuu rokokooon. Puvut ovat aikakauden yläluokan muodin mukaisia, ja romanttinen leikittely luonnon helmassa kuuluu aikakauden ihanteisiin. (analyysikuva 1)

5.2 Analyysikuva 2

1. Esi-ikonografinen taso

Nainen seisoo sivuttain osittain oviaukossa. Naisen takavasemmalla on mies, joka suutelee häntä kädelle. Taustana on käytävä. Avoimesta oviaukosta näkyy oletettavasti ooppera- tai teatterisalin koristeellista kattoa. Taustalla on myös toinen mies, joka seisoo vielä osittain oviaukossa, mutta on enimmäkseen aition puolella, sekä nainen, joka katsoo ovesta toiseen aitioon. (analyysikuva 2)

2. Ikonografinen taso

Kuva on mustavalkoinen.

Naisen puvun hame on sivuilte erittäin leveä, mutta edestä ja oletettavasti myös takaa litteämpi. Hameen alla on arvatenkin panier, jonka muotoon se on ommeltu. Hameen päällimmäinen kerros avautuu edestä ylösalaiseen v-muotoon. Halkion reunoissa ja alemman hameen helmassa on hyvin leveät kukin kirjaillut kaistaleet. Yläosa on erittäin tyköistuva, sen alla on oletettavasti korsetti. Etumus pitenee keskeltä pitkäksi v-muodoksi hameen päälle. Kaula-aukko on erittäin laaja ja avoin. Se on reunustettu jonkinlaisella röyhelöllä, joka on takaa leveämpi ja nousee pystyyn. Tyköistuvat hihat päättyvät kyynärpään kohdalla runsaisiin röyhelöihin, jotka ovat alapuolelta pidemmät. Keskellä edessä ja hihassa on rusettikoriste. Puvun materiaali voisi olla kiillosta ja laskeutumisesta päätellen silkkisatiinia. Naisella on korkeahko kampa, jossa on pitkiä sulkia, ja kädessään suljettu viuhka. (analyysikuva 2)



analyysikuva 2. (costumes.org)

Miehen puku on hyvin samankaltainen kuin ensimmäisessä kuvassa. Kaulukseton takki on edestä auki, sen alla pitkä liivi, joka ei ole napitettu aivan alas asti. Liivin yläosa on auki ja sieltä sekä takin hihansuista näkyy valkoista röyhelöä. Takissa ja liivissä on koristekirjailua ja takin hihoissa vaikuttaisi olevan käänteet. Housujen pituus ei ole näkyvissä. Hattu miehen kainalossa ei näy kunnolla. Oletettavasti sekin on kolmikolkkainen, kuten taustalla olevan miehen kädessä oleva hattu. Miehen asuun näyttäisi kuuluvan myös miekka. (analyysikuva 2)

Ylellinen pukeutuminen, mahdollisuus harrastaa kulttuuria ja etiketin mukainen käytös kertovat henkilöiden yläluokkaisesta asemasta. Heidän nimistään ei löytynyt tietoa.

Kuvan tunnelma on eleganti, hieman juhlallinen, muodollinen mutta romanttinen ja kepeä. (analyysikuva 2)

3. Ikonologinen taso

Kuvan on etsannut vuonna 1777 Jean-Michel Moreau (tai *Moreau le Jeune*, nuorempi), ranskalainen piirtäjä, kuvittaja ja kaivertaja, ja kaivertanut Robert Delaunay. Se on osa sarjaa, jossa on kuvattu ajan muotipukuja ja sisustusta. (Wikipedia - Jean-Michel Moreau.) (analyysikuva 2)

Ajallisesti ja muodin perusteella kuva sijoittuu rokokoohon. Aikakauden miehet pitivät hattuja kädessä, jotta heidän kampauksensa eivät sotkeutuisi. (analyysikuva 2)

5.3 Analyysikuva 3

1. Esi-ikonografinen taso

Nainen istuu divaanilla nojaten vasemmalla kyynäpäällään tyynyyn. Vasemmassa kädessään hänellä on avonainen kirja. Taustalla on suuri peili, joka näyttää vastakkaisen seinän koristeellisen kirjahyllyn ja sen päällä olevan koristeellisen kellon ja lapsienkelipatsaan. (analyysikuva 3)



analyysikuva 3. (Wikipedia)

Etualalla on hyvin pieni ja sirojalkainen kirjoituspöytä. Pöydän pieni laatikko on auki ja laatikossa on musteastia, jossa on sulkakynä. Pöydän päällä on kirjekuori, kynttilänjalka ja arvatenkin kuorten sinetöintiä varten vahatanko ja sormus. Pöydän alatasolla lojuu lisää kirjoja ja kaksi kukkaa. Myös lattialla on kaksi kukkaa joiden vieressä on kyniä. Naisen edessä vasemmalla istuu pieni koira. Kuvan toisesta laidasta pilkottaa kasa papereita, joista osa on kenties kirjoja. Divaanin nojalla ja jalkopäässä peiliä vasten ovat kuvioidut tyynyt. (analyysikuva 3)

2. Ikonografinen taso

Naisen vihreän puvun hameosa on erittäin runsas ja peittää lähes koko divaanin. Tässäkin puvussa on hameen etuosassa kolmiomainen halkio, joka paljastaa toisen kerroksen. Halkion reunoilla kiemurtelevat lomittain rypyttetty kaistale samaa kangasta ja kapeampi valkoinen rypyttetty nauha, jossa on vaaleanpunaisia tekokukkia. Alemman hameen helmassa polviin asti on samankaltaisia koristeita. (analyysikuva 3)

Puvun yläosa on tyköistuva. Laajaa neliskanttista, rinnuksille hieman levenevää kaula-aukkoa ja puvun keskietukappaletta reunustaa kukkakoristelu. Keskietukappale kapenee kaula-aukosta vyötäröä kohti. Kappaleen peittää vaaleanpunaisten rusettien pino. Hihat ovat kyynärpäihin tyköistuvat ja avautuvat sitten runsaaksi valkoiseksi pitsiröyhelöksi, jonka päällä on vaaleanpunaiset rusetit ja lisää kukkakoristeita. Kangas on kiiltävää ja laskeutumisesta päätellen hieman jäykempää, taftimaista. Tässä yhteydessä sen olettaisi olevan silkkiä. (analyysikuva 3)

Naisella on keskellä kaula-aukkoaan pieni valkoinen kukka ja vasemmassa olkavarressaan sekä kampauksen koristeena kukka-asetelma. Kaulassaan hänellä on rusettiröyhelöpanta. Kengät ovat sirot vaaleanpunaiset teräväkärkiset pistokkaat pompadour-korolla. (analyysikuva 3)

Peilin kehys, seinän tapetti ja reunoilla olevat verhot ovat kellertävän rusehtavia, peilin näkymä tummemman rusehtava ja tyynyt vaaleansävyisiä. (analyysikuva 3)

Kuvan tunnelma on rauhallinen, herkkä ja elegantti, hieman unenomainen. Naisen puku on kuin puutarha pienoiskoossa. (analyysikuva 3)

Upeaan yksityiskohtaiseen hovipukuun oli varaa vain yläluokkaisella naisella. Kirjoitusvälineet ja runsas kirjämäärä kertovat sivistyneisyydestä. (analyysikuva 3)

Kuvattu nainen on Madame de Pompadour, Ludvig XV:n rakastaja. (analyysikuva 3)

3. Ikonologinen taso

Asu on hyvin tyypillinen rokokoopuku. Myös kirjoituspöytä on rokokootyylinen. Aikakauden aate valistus korosti järjen ja tiedon merkitystä. (analyysikuva 3)

Kyseessä on ranskalaisen taiteilijan François Boucherin öljymaalaukseen Portrait de Madame de Pompadour (muotokuva) vuodelta 1758. Ajallisestikin se sijoittuu rokokoohon. Madame de Pompadour oli koulutettu, älykäs ja kiinnostunut kulttuurista (muun muassa sisustuksesta, kirjallisuudesta ja taiteesta) ja kyseisen taiteilijan kannattaja ja suojelija. (Wikipedia - François Boucher, Madame de Pompadour.) (analyysikuva 3)

5.4 Analyysikuva 4

1. Esi-ikonografinen taso

Kuvassa on mekkoon puettu mallinukke, ei varsinaista henkilöä. Tausta on valkoinen. (analyysikuva4)

2. Ikonografinen taso

Puku on kylmänsävyistä vaaleanpunaista luultavasti silkkibrokadia, jossa on kukkakuvioita, joiden väreinä ovat valkoinen sekä keltaisen ja vihreän sävyt. Hameosa leviää vyötäröltä ensin puolisen metriä vaakasuoraan molemmin puolin, ennen kuin kääntyy jyrkemmin kohti maata. Alla on oletettavasti panier, jonka muotoon hame on ommeltu. (analyysikuva 4)



analyysikuva 4. (OMG that dress!)

Päällyshame on kaksikerroksinen ja edestä auki. Ylhäältä aukko on saman levyinen kuin yläosan etupaneeli. Paneeli levenee ylöspäin ja hameen aukko alaspäin. Aukkoa reunustaa leveä kullanvärinen koristenauha, joka jatkuu samassa linjassa yläosan etupaneelin reunaan ja kiertää kaula-aukon reunan. Hameen aukon sivuilla on vielä toinen samanlainen nauha aaltoilevana. Alemmassa hamekerroksessa ei ole lisättyjä koristeita. (analyysikuva 4)

Tiukan yläosan etupaneeli on harmaa. Pinnan materiaalista ja rakenteesta on vaikea saada selvää, mutta siinä voisi olla pitsiä tai brokadia. Kaula-aukko on laaja, kulmista pyöristetty, mutta muuten neliskanttinen. Etupaneelin pituudelta sen reunassa on valkoinen pitsi. Hihat ovat kyynärpäihin asti tyköistuvat ja päätyvät pieniin kelloihin, joiden sisällä on niukka valkoinen pitsiröyhelö. (analyysikuva 4)

Nuken asento on elegantti, kädet lepäävät hameen sivujen päällä. Vaikutelma on kuitenkin jäykkä. (analyysikuva 4)

3. Ikonologinen taso

Puku on ilmeisesti hovipuku noin vuodelta 1775, ajallisesti ja tyyllillisesti siis rokokoota. Nukelle on laitettu tyyliin kuuluva peruukki. Kuva on valokuva ja sen tarkoitus on varmasti vain esitellä historiallista pukua. Lähteen mukaan kuva olisi peräisin The Boston Museum of Artista. Se on oletettavasti otettu viime vuosina, mahdollisesti juuri internetiä varten. (analyysikuva 4)

5.5 Analyysikuva 5

1. Esi-ikonografinen taso

Nainen seisoo korkeassa huoneessa katsoen etuoikealle. Naisen toisella puolella on pöytä, joka on peitetty liinalla. Toisella puolella näkyy tuolin selkänoja. Pöydällä on tyyny, jonka päällä on jalokivikoristeinen kruunu. Tyynyn takana on lasinen maljakko, jossa on kukkia. Ylempänä jonkinlaisen tason päällä on rintakuva. Taustalla näkyvät myös massiiviset verhot. (analyysikuva 5)



analyysikuva 5. (Wikipedia)

2. Ikonografinen taso

Naisen valkoisen puvun hame on valtava ja kermakakkumainen. Se on edestä litteämpi kuin sivuilta, alla on varmaankin erittäin leveä panier. Päälyshameessa näkyy ainakin neljä kerrosta kangasta. Kaksi ylintä on kerätty pusseille sivuille. Kolmas on kerätty helmastaan pienemmille pusseille ja neljäs on vekitetty, mutta putoaa muuten vapaasti. Hameessa on koristeena kullanvärisiä reunusnauhoja ja tupsuja. Selkäpuolelta mahdollisesti vyötäröltä näyttäisi lähtevän myös pitkä viittamainen osa. Materiaali on kiiltävää, luultavasti hieman paksumpaa silkkisatiinia. (analyysikuva 5)

Yläosan etupaneelissa on kolmiomainen terävä kärki. Etumus näyttäisi olevan peitetty rypytyillä pitsinauhakerroksilla, ja keskellä ylhäällä on suuri rusetti. Kaula-aukko on erittäin avoin, eikä puku peitä olkia. Hihat ovat kyynärmittaiset ja niissäkin on useita kerroksia rypyttettyä pitsinauhaa. Kullanvärinen koristenauha kaartaa yläosan ylöspäin levenevän etupaneelin reunaa myöden kauniisti hihaan. Kaula-aukon reunassa on myös pitsiröyhelö. Keskeltä kaula-aukkoa lähtee rypytyksestä pitsistä tehty nauha, joka jakautuu kahtia ja kiertää kaulan. Naisen harmaa kampa on varsin korkea ja sen päällä on hattu, jossa on suuria sulkia. (analyysikuva 5)

Seinät ovat väriltään harmaat kultaisin koristeluin. Tuoli ja pöytäliina ovat punaisia ja niissä on kullanvärisiä yksityiskohtia. Taustan verhot ovat smaragdinvihreät. (analyysikuva 5)

Kuvan tunnelma on utuinen, majesteetillinen ja arvokas. Kruunu viittaa kuninkaallisuuteen ja suuri huonekorkeus antaa linnamaisen vaikutelman. Erittäin ylellinen, suuri ja yksityiskohtainen vaate viittaa varakkaaseen ja tärkeään henkilöön. Naisen ryhdikkyys luo myös arvokkaan vaikutelman. Kuva onkin Marie Antoinetten, Ludvig XVI:n vaimon ja Ranskan kuningattaren muotokuva. (analyysikuva 5)

3. Ikonologinen taso

Asun piirteet, kuten kerroksittainen hamerakenne, vielä avoimempi kaula-aukko, ja korkeampi hiustyyli viittaavat siihen, että tyyllisesti ollaan siirtymässä rokokookaudelta Ludvig XVI:n tyyliin, samoin öljymaalauksen valmistumisvuosi 1778.

Kuvan on maalannut ranskalainen Élisabeth Vigée-Lebrun, joka oli 1700-luvun tunnetuin naistaiteilija ja kuningattaren suosiossa (Wikipedia - Élisabeth Vigée-Lebrun). (analyysikuva 5)

5.6 Analyysikuva 6



analyysikuva 6. (SHINEanthology)

1. Esi-ikonografinen taso

Etualalla seisoo selin nainen, joka on kääntynyt katsomaan taakseen. Hänellä on kädessään jonkinlainen ase. Hän seisoo ylhäällä nelikulmaisen rakennustelineen päällä. Telineen

kulmissa on lamput. Vieressä näkyy luultavasti nostokurki. Taustalla on laaja vesialue ja sen takana kaupunki valoineen. Valot heijastuvat vedestä. (analyysikuva 6)

2. Ikonografinen taso

Naisella on hyvin ihonmyötäinen futuristinen ja panssarimainen haalariasu. Asu on pääosin musta. Sisäreisissä on vaaleanharmaat kappaleet jotka jatkuvat kolmionmuotoisina pakaroiden päälle. Asussa on myös osia, jotka on rajattu harmaalla tereen oloisella kaistaleella, joka voisi olla muoviakin. Olkapäillä ja kyynärpäissä on pyöreänmuotoiset suojat. Jaloissa takana erilliset kaistaleet rajaavat polvinivelen alueen. Ne jatkuvat hieman pidemmälle alhaalla ja ylhäällä ja luovat robottimaisen vaikutelman. Käsivarren päälle tuleva rajattu kappale näyttää suojamaiselta. Puvun selän yläosassa on vaaleammalla pohjalla jonkinlainen musta symmetrinen kuvio. Naisella on jalassaan yksinkertaiset kannattomat saappaat, käsissään kynsikkäät ja vyötäröllä vyö. Puku voisi koostua trikoisista ja muovisista osista, mutta koska kuva on piirretty, se voisi olla jonkinlainen scifi-puku. (analyysikuva 6)

Kuvassa on yö, oikealla laidalla taivas on pimeä ja tummansininen. Vasemman laidan taivas on vaaleampi; aurinko on kenties alkanut juuri nousta siltä suunnalta. Kaupungin rakennukset näyttävät valoja lukuun ottamatta yössä mustilta. Kuvan tunnelma on jonkin verran synkkä. Nainen on totinen, rauhallinen, keskittynyt ja kenties hieman odottava, ikään kuin hän valvoisi kaupunkia. Hän on piirteiltään kaunis ja naisellinen, mutta samalla hänen asentonsa ja olemuksensa on maskuliininen. Panssarimainen asu ja ase viittaavat myös jonkinlaiseen lainvalvojaan. (analyysikuva 6)

Nainen on majuri Motoko Kusanagi, japanilainen kyborgi, joka työskentelee Turvallisuusosasto 9:ssä ryhmänjohtajana. (analyysikuva 6)

3. Ikonologinen taso

Kuva vaikuttaisi sijoittuvat lähelle nykyaikaa, ainakin kaupungin silhuetista ja aseesta päätellen. Öinen kaupunki ja biomekaanisesti paranneltu naissoturi ovat keskeisiä elementtejä cyberpunkissa. (analyysikuva 6)

Kuva on Shirow Masamunen luoman sci-fi -mangan pohjalta tehdystä Ghost in the Shell anime -sarjasta. Sarjan tapahtumat sijoittuvat vuoteen 2030. Se tuli Japanissa televisiosta vuosina 2002-2003. (Wikipedia – Ghost in the Shell.) (analyysikuva 6)

5.7 Analyysikuva 7

1. Esi-ikonografinen taso

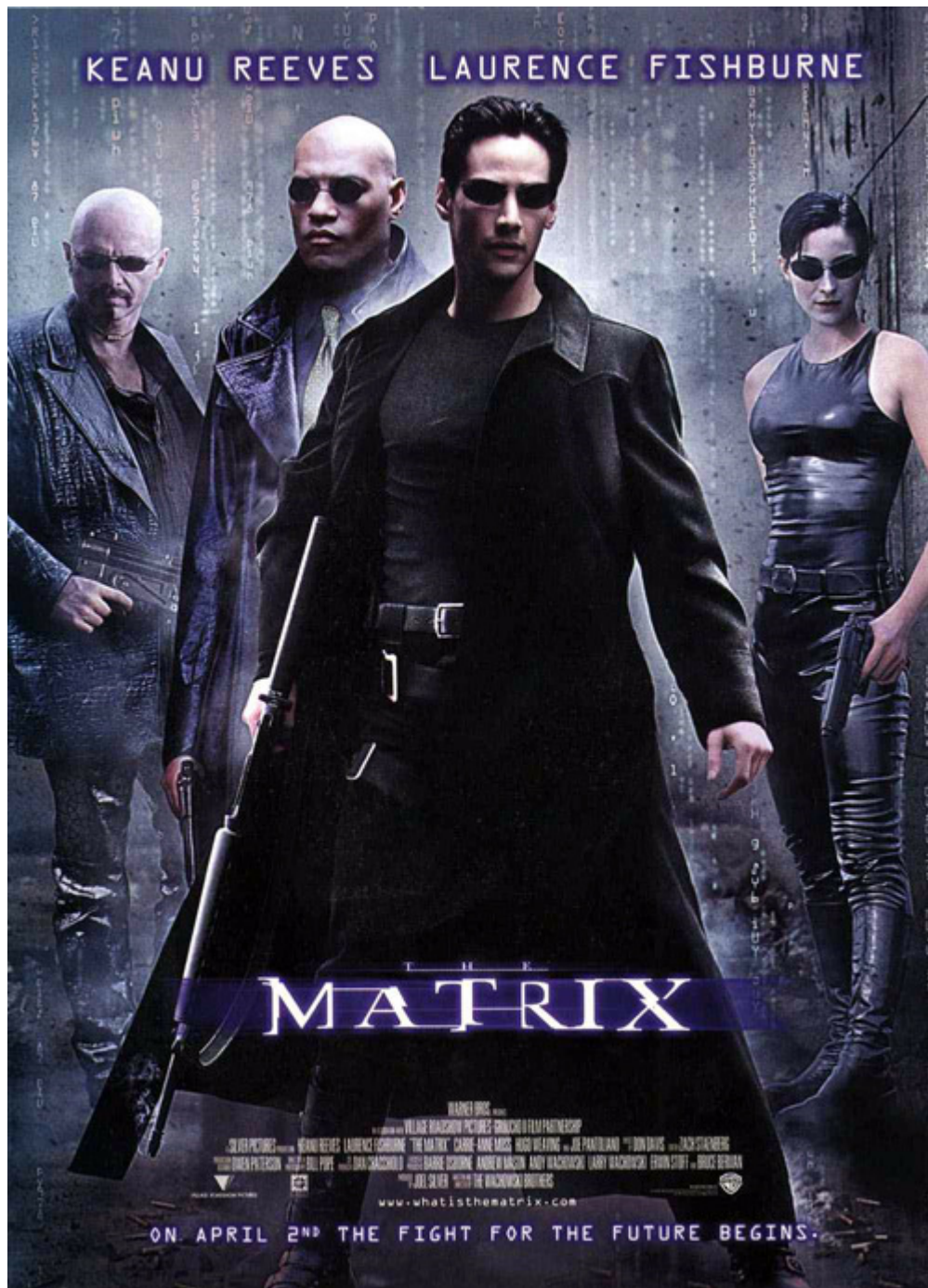
Etualalla seisoo mies leveässä haara-asennossa, kädessään suuri ase Taustalla seisoo kaksi miestä ja nainen. Heillä on käsissään pienemmän aseet. Tausta on häivytetty epäselväksi, mutta se voisi olla näkymä joltakin syrjäisemmältä kujalta. Maassa on ammusten hylsyjä. Taustan päälle ikään kuin valuu numerorivejä. (analyysikuva 7)

2. Ikonografinen taso

Kaikki henkilöt ovat pukeutuneet mustiin ja heillä on aurinkolasit. Etummaisella miehellä on nilkkapituinen, pystykauluksinen takki, jonka alla on yksinkertainen trikoopaita, mustat housut, vyö ja soljelliset saappaat. Takin hihojen laskeutumisesta päätellen se voisi olla villakankainen. Hänen näkyvää reittään ja vyötäröään kiertävät soljilla säädettävät hihnat. Taustan naisella on saappaat, ihonmyötäinen, hihaton pvc-haalari ja vyö. (analyysikuva 7)

Ensimmäisen taaempana seisovan miehen vaatetuksesta erottaa takin, jossa on herrainkaulukset. Sen materiaali on kiiltävää ja pintarakenne muistuttaa krokotiilinnahkaa. Hänellä on kauluspaita ja ainoana väripoikkeuksena haalean vihertävä kravatti. Taaimpana seisovan miehen reiteen ulottuva takki on samankaltainen. Hänellä on myös housut samasta materiaalista. (analyysikuva 7)

Henkilöt ovat tummien lasiensa takana tiukan ilmeettömiä. He vaikuttavat olevan valmistautuneita ja odottavan taistelua alkua. Vaatteiden tyylikkyyden perusteella he ovat kohtuullisen varakkaita, mutta koska tyyli on enemmänkin raju kuin hillitty, he eivät ole erityisen sovinnaisia. (analyysikuva 7)



analyysikuva 7. (Wikipedia)

Henkilöt ovat näyttelijöitä, jotka esittävät hahmoja Neo, Trinity, Morpheus ja Cypher.
(analyysikuva 7)

3. Ikonologinen taso

Kuva on sci-fi-elokuva Matrixin mainosjuliste vuodelta 1999. Elokuvan alussa eletään samaa vuotta, kunnes selviää, että oikeasti ollaankin lähempänä vuotta 2199. Taustan numerokuvat luovat tietokoneohjelmamaisen tunnelman. Muista kuvan elementeistä ei juuri voisi päätellä kyseessä olevan cyberpunk-elokuvan, jos ei sitä tietäisi. Cyberpunkissa tosin esiintyy paljon fetish-henkisiä vaatteita ja aseita. (analyysikuva 7)

5.8 Analyysikuva 8

1. Esi-ikonografinen taso

Kuvassa näkyy mies vyötäröltä ylöspäin. Hän katsoo etuvasemmalle. Taustana vaikuttaisi olevan sisätila, mutta esineet ovat liian epäselviä tunnistettaviksi. (analyysikuva 8)

2. Ikonografinen taso

Kuva on mustavalkoinen

Miehellä on tahrainen vaalea kauluspaidan tyyppinen paita, nahkainen tumma liivi ja kaulassa tumma huivi. Hänen hiuksensa ovat rastoilla ja osa on koottu ylös pään päälle. Otsallaan miehellä on suojalasit. Miehen oikeassa kädessä on kiinni hihnoja. Hänen kasvojensa poikki, nenän yli ja korvasta korvaan on piirretty musta viiva, ja otsaan anarkiamerkki. (analyysikuva 8)

Miehen ilme on vakava. Hänen suunsa on auki, kuin hänet olisi kuvattu kesken lauseen.

Asun sotkuisuudesta ja anarkia-merkistä voi päätellä, että mies todennäköisesti elää yhteiskunnan laitamilla, mutta hän näyttää kuitenkin liian siistiltä ja keskittyneeltä ollakseen alkoholisti tai narkomaani. (analyysikuva 8)

Kuvan mies on näyttelijä, suurkaupungin hylätyllä laidalla asuvaan ja teknologiaa vastustavaan LoTek –heimoon kuuluvan T-Bonen roolissa. (analyysikuva 8)



analysikuva 8. (freemovia.com)

3. Ikonologinen taso

Kuva on vuonna 1995 ilmestyneestä sci-fi-elokuvasta Johnny Mnemonic. Elokuvan tapahtumat sijoittuvat vuoteen 2021. Vaikka kuva on keskeisestä cyberpunk-elokuvasta, siinä ei ole juuri näkyvillä selkeästi cyberpunkiin viittaavia elementtejä suojalaseja sekä anarkiamerkkiä ja yhteiskunnan ulkopuolisuutta lukuun ottamatta. (analyysikuva 8)

5.9 Analyysikuva 9



analyysikuva 9. (Flickr)

1. Esi-ikonografinen taso

Etualalla seisoo nainen, joka nojaa pöytään ja katsoo maahan. Taaempaan seisoo mies sivuttain, kuin olisi lähdössä ja katsoo tyttöön. Tila vaikuttaa varastolta, sillä katosta roikkuu letkuja. Taustalla on myös jonkinlaisia pöytiä tai hyllyjä. Pikkuesineistä ei saa selvää. (analyysikuva 9)

2. Ikonografinen taso

Naisella on mustat mikroshortsit tekonahasta tai muusta kiiltävästä materiaalista. Topin malli on erikoinen. Se on kuin halterneck-toppi, jossa on ylös asti vedettävä vetoketju ja pieni pystykaulus. Topin etukappale ulottuu vyötärön alapuolella, mutta sivupalat loppuvat rintojen alapuolella. Alempaa topin sivuna toimivat kaksi kapeaa kaitaletta. Vatsan päällä on jonkinlainen hopeisena kiiltävä pitkänomainen paneeli, josta lähtee vyötärön kohdalta molemmin puolin kolme putkea, jotka on varmaankin kiinnitetty myös selän takana johonkin. Rintojen yläpuolella on molemmin puolin vetoketjua metalliselta näyttävät suuret napit. Vatsan kohdalla on kahdessa rivissä pienempiä nappeja. Naisen kengät ovat korkeat, suurisoljelliset platform -saappaat (tarkemmin Demonian malli Transformer 800, tekonahkaa). Asu on futuristisen oloinen, topin putket voisivat pitää sisällään biomekaanisia liitäntöjä. (analyysikuva 9)

Nainen vaikuttaa alakuloiselta ja mieltivältä, ikään kuin hän olisi jäänyt miettimään äskettäin käytyä keskustelua. Hänen asustaan voi päätellä, että hän on nuori eikä työskentele sovinnasta pukeutumista vaativassa ammatissa. Kuvan nainen on näyttelijä salamurhaaja Michellen roolissa. (analyysikuva 9)

3. Ikonologinen taso

Naisen asu, kengät ja hiukset (mustat, punaisin kontrastein) ovat cybergoottityyliä. Kuva on cyberpunk elokuvasta The Gene Generation vuodelta 2007. Elokuva sijoittuu futuristiseen maailmaan, muuta tarkempaa tapahtuma-aikaa ei löytynyt. (Wikipedia - The Gene Generation.) (analyysikuva 9)

5.10 Analyysikuva 10



analyysikuva 10. (Listal)

1. Esi-ikonografinen taso

Kuvassa on nainen, joka seisoo nojaten käsillään seiniin. Toinen henkilö tekee jotakin hänen oikealle reidelleen. Taustalla on hyvin kulunut seinä tai ovi. (analyysikuva 10)

2. Ikonografinen taso

Naisella on päällä tekonahkainen vyötärökorsetti, jossa on molemmilla puolilla kolme pvc-
-hihnaa, joissa on sirkkoja ja soljet. Vyötärökorsetin alla oleva toppi saattaisi olla pidempi
korsetti, joka ulottuu puoleen väliin rintoja. Yläreuna kapenee rintojen kohdalla teräväksi
kärjiksi. Korsettien alta pilkottavat hopeisena kimaltavat rintaliivit. Naisen hame koostuu
pysty- ja vaakasuuntaisista leveistä nauhoista, joiden väliin jää tyhjää. Hameen alla on
mustat alushousut. Vaatteet ovat rintaliivejä lukuun ottamatta mustia. (analyysikuva 10)

Kuva on muutenkin sävyiltään tumma; värimaailma muistuttaa mustavalkokuvaa. Naisen
ilme, avoin suu ja suljetut silmät kuvastavat nautintoa. Rähjäiseen taustaan lisättynä tämä

luo vaikutelman, että naiseen pistetään huumetta. Tilanteessa on myös eroottinen lataus. Asusta voi päätellä että nainen on nuori. Tässä asiayhteydessä voidaan olettaa että hän kuuluisi yhteiskunnan alempiin kerroksiin. (analyysikuva 10)

Nainen on näyttelijä, joka esittää Amber Sweetin hahmoa. Sweet on rikkaan suuryhtiön omistajan tytär ja koukussa isänsä yhtiön lääkkeeseen. Kuvassa hän on ostamassa sitä laittomasti laitakaupungilla. Hahmo pukeutuu yleensä elitistisemmin, mutta piipahtaessaan addiktien luona hän pukeutui gootti- ja fetish-tyylisesti. (analyysikuva 10)

3. Ikonologinen taso

Kuvan ei sinänsä voi päätellä sen sijoittuvan juuri cyberpunktiin. Tummat värit, yö, kaupungin ränsistyneet laitamat ja fetish-tyylinen pukeutuminen ovat kuitenkin cyberpunktiin liitettäviä elementtejä. (analyysikuva 10)

Kuva on vuonna 2008 ilmestyneestä kauhu-rock-ooppera elokuvasta Repo! The Genetic Opera, jossa käsitellään cyberpunk -teemoja. Elokuvasta ei varsinaisesti käy ilmi tapahtumavuosi. Sen voi päätellä oleva lähellä nykyaikaa (esim. naisen rintaliiveistä). Toisaalta puvustuksessa käytetään myös historiallisia tyyliä ja elokuvassa esiintyy sellaista geneettistä kirurgiaa, jota ei ainakaan vielä ole olemassa. (analyysikuva 10)

6 TULOKSET

Kuva-analyysi ei niinkään tuonut uutta tietoa aiheisiin, mutta se tuki ja täydensi aiempaa tekstimateriaalia. Rokokoo on ilmiönä ja pukeutumistyylinä selkeästi määritelty ja piirteistään helposti tunnistettavissa kuvista. Cyberpunk sen sijaan ei ole varsinainen pukeutumistyyli, joten analyysikuvia oli vaikea yhdistää ilmiöön ilman taustatietoja. Vaatetus on kuitenkin usein gootti- tai fetish-henkistä. Vaatteisiin voi kuitenkin liittää cyberpunk-teemaan selkeämmin yhdistettäviä asioita, kuten virtapiirikuvioita, metallisolia tai cyborgimaisia leikkauksia.

Rokokoo on historiallinen ilmiö 1700-luvulta, pääasiallisesti sisustustyyli, mutta myös pukuhistorian kausi. Cyberpunkin maailma sen sijaan on fiktiivinen lähitulevaisuus. Sci-fi-kirjallisuuden alalajina se kuitenkin sijoittuu todellisuuteen, ennen kaikkea 1980-luvulle. Cyberpunkin ilmiöiden on jossain määrin nähty toteutuvan jo nykypäivän maailmassa. Esimerkiksi kun Gibson kirjoitti Sprawl-trilogiaansa, nykyisellään toimivasta internetistä ei vielä ollut tietoa. Rokokoossa voi myös nähdä fiktiivisiä elementtejä, sillä se oli vain pienen eliitin todellisuudesta vieraantunut utopia, eikä ihanne paimentyöstä perustunut todellisuuteen. Rokokoo oli yläluokan muoti, mutta cyberpunk keskittyy yhteiskunnan alakerroksiin.

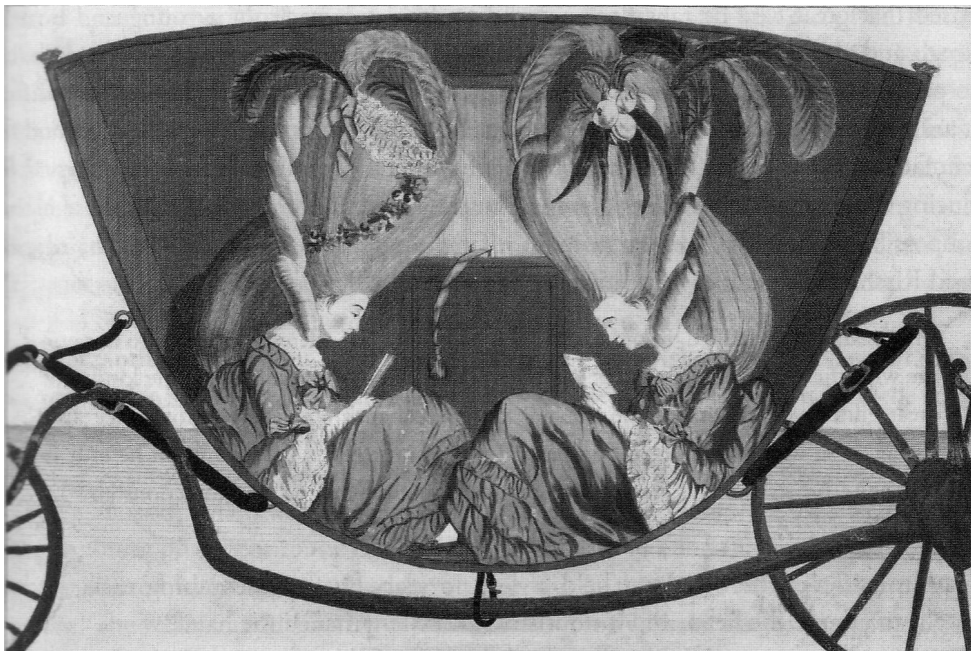
Vartalonmuokkaus sen sijaan kuuluu molempiin ilmiöihin; rokokooaikana vyötärö kursittiin kasaan korsetilla, cyberpunkin maailmassa vartaloa parannellaan biomekaanisesti. Nämä muokkauksen muodot kuvastavat myös ilmiöiden naiskuvaa ja pukeutumisen tarkoitusta. Rokokoossa pääpaino on kauneudessa ja näyttävyydessä, cyberpunkissa enemmän käytännöllisyydessä. Rokokooaisten tuli olla hyvin naisellisia, hentoisia ja heikkoja, jotka tarvitsivat herrasmiestä rinnalleen. Cyberpunkin naiset taas ovat vahvoja maskuliinisia toimijoita. Tosin Madame de Pompadour on hyvä esimerkki rokokooajan vaikutusvaltaisesta naisesta. Cyberpunkissa esiintyy myös suojin topattu ja armeijahenkisiä funktionalisempia vaatteita, mutta rokokoopuvussa liikkuminen oli rajoitettua.

Rokokoon värit ovat vaaleita ja keveitä, vanhuuden harmaa on puuterimaisen matta sävy. Cyberpunkin värit ovat tummia ja synkkiä, räikeiden neonvärien pilkahduksia lukuun ottamatta. Harmaansävyihin lukeutuvat niin kiiltävä kromi kuin ruosteen raiskaama teräskin. Rokokoon elämä on yhtä juhlaa, cyberpunkin taas taistelua olemassaolosta.

Rokokoon vaatamateriaalit olivat pehmeitä, laskeutuvia ja kiiltäviä luonnonmateriaaleja. Cyberpunk-asuissa käytetty pvc tai tekonahka ovat niin ikään kiiltäviä materiaaleja, mutta tekokuitua. Naisen rokokoopuvun yläosa oli ihonmyötäinen, cyberpunk-asut sen sijaan ovat usein kokonaan ihonmyötäisiä. Tämän mahdollistaa tietysti materiaalien kehitys sitten 1700-luvun. Cyberpunkin suosimaan fetish-tyylin asut ovat yleensä niukkoja ja ne voi nimensä mukaisesti nähdä erittäin seksikkäinä. Cyberpunk-kirjallisuudessa ja -elokuvissa seksuaalisuutta voidaan kuvata hyvin suorasti. Myös rokokooaikana eroottisuus oli noussut pinnalle ja pukujen kaula-aukot olivat hyvin antoisia.

Alussa esitetty hypoteesi että ilmiöt ovat hyvin erilaisia pitää siis osittain paikkansa. Mutta niistä löytyy myös samankaltaisia piirteitä. Kenties selkein ilmiöitä yhdistävä tekijä on goottikulttuuri, joka hyödyntää vaikutteita sekä cyberpunkista että rokokoosta, harvemmin tosin samassa yhteydessä. Gootityyli on yleisesti ottaen synkkää, mutta jotkut gootit käyttävät kontrastina kirkkaita neonvärejä tai jopa My Little Pony-henkisiä pastellisävyjä. Gootit käyttävät myös korsetteja, lähinnä klubeilla. Gootimuodissa suositaan myöhempiä viktoriaanisia ja edvardiaanisia korsettimalleja. Tosin viktoriaaninen muoti haki vaikutteensa rokokoosta. Korsetin terveyshaitat voidaan nykyään välttää oikealla kaavoituksella ja elintavoilla.

Gootityyli voi olla myös hyvin yliampuvaa ja asuissa voi olla runsaasti yksityiskohtia. Monet gootit ovat hiusten suhteessa samoilla linjoilla Ludvig XVI:n tyylin kanssa: hiuksia ei voi olla liikaa (kuva 17 ja 18). Gootitapahtumissa voi nähdä mitä mielikuvituksellisimpia ja värikkäitä hiuslaitteita, jotka uhmaavat painovoimaa. Klubien etkoja voisi verrata toilette-vastaanottoon: kaverien korsetteja kiristellään, kiinnitellään irtoripsiä ja hiuslisäkkeitä. Cyberpunkissa funktionaalisuus voi olla etusijalla, mutta cybergoottien varusteet ovat usein vain koristeita. Toki on myös gootteja, jotka suosivat yksinkertaisempaa tyyliä, eivätkä arvosta eksessiivistä ulkonäköön panostamista.



Kuva 18. Suuria kampauksia satirisoiva kaiverus vuodelta 1776. Nykypäivän punkkareilla ja gooteilla on hiuslaitteineen toisinaan samanlaisia tilaongelmia henkilöautojen kanssa.

Cyberpunk-kaupungin laitamille voisi hyvinkin sopia naishahmo, jonka asu on rokokooaikutteinen. Hieman tämän suuntaisen malliston on tehnyt ainakin gootti/vaihtoehtovaatemerkki Lip Service (kuva 19). Dutchess de Sade yhdistää pvc:tä ja pitsiä. Myös Jeffery Scott käyttää valokuvaa ja digitaalista manipulointia yhdistävissä kuvissaan elementtejä molemmista ilmiöistä. Eräs mahdollinen tapa yhdistää puvussa rokokoo ja cyberpunk vaikutteita, olisi jättää panier näkyville, paljaana metallikehikkona se olisi varsin cyberpunk-tyylinen.



Kuva 19. Mekko Lip Service Duchess de Sade kokoelmasta.

7 POHDINTA

Tämä tutkimus on tarkentanut ja laajentanut tekijän käsityksiä cyberpunkista. Koska aiheesta ei juuri löytynyt selkeitä kirjallisia lähteitä, kerätystä cyberpunk-materiaalista on varmasti hyötyä muillekin. Rokokoosta sinänsä on lähteitä, mutta sen vertailu cyberpunktiin on harvinaisempi näkökulma.

Cyberpunk osio jää tässä yhteydessä väkisinkin hieman pintaraapaisuksi. Aiheesta olisi varmasti riittänyt yksinään tarpeeksi materiaalia opinnäytetyöhön. Vaatetusta voisi tutkia laajemmasta otoksesta kirjallisuutta ja elokuvia. Valitettavasti laaja cyberpunkia käsittelevä teos Elias Herlanderin *Cyberpunk 2.0 Fiction and Contemporary* löytyi netistä liian myöhään, jotta siihen olisi ehtinyt perehtyä kunnolla tätä työtä varten.

Kuva-analyysissa sovelletun Panofskyn metodin ongelmana on, että se vaatii erittäin laajan tieteiden ja kulttuurintuntemuksen. Tässä työssä analyysiä edelsi lähteiden tutkimus, joka tuki analyysiä. Kysymyksissä ei myöskään ollut tarpeen painottaa eniten taustatietoja vaatineita asioita. Laadittua kysymyspohjaa voisi varmasti kuitenkin kehittää.

Työtä voidaan hyödyntää ensisijaisesti naamiais-, elokuva- ja teatteripukujen suunnittelussa. Monilla naamiaispukuja myyvillä nettikaupoilla on valikoimissaan lyhythelmaisia versioita rokokoopuvuista. Materiaalia voidaan hyödyntää myös mallistosuunnittelussa kun kohderyhmänä on kostyymihenkisestä arki- tai pukeutumisesta kiinnostuneet, esimerkiksi gootit. Kuva-analyysipohjaa voidaan soveltaa muidenkin vaatetuskuvien tutkimiseen.

Mielenkiintoinen jatkotutkimuskohde olisi cyberpunkin alalaji steampunk, jossa seikkaillaan usein fiktiivisessä viktoriaanisessa ajassa ja käytetään erilaisia kehittyneitä laitteita, jotka toimivat höyrytekniikalla tai kellokoneistolla. Tämän 1980-luvulla syntyneen kirjallisuuden lajin ympärille on 2000-luvulla kehittynyt oma alakulttuuri ja pukeutumistyyli, joka on kenties uusin lisäys goottimuodin kirjoon. Vuonna 2011 tyyli on jo saavuttanut melko laajan suosion goottipiireissä ja sen suosio luultavasti vielä kasvaa ennen kuin kääntyy hiipumaan päin.

Lähteet

Anttila, P. 2006. Tutkiva toiminta ja Ilmaisu, Teos, Tekeminen. Hamina: Akatiimi Oy

Black, J.A., Garland, M., Kenneth, F. 1980. A history of fashion. London: Orbis Publishing Ltd .

Cavallaro D., 2000. Cyberpunk and cyberculture. London & New Brunswick NJ: The Athlone Press.

Factum 6. 2005. Espoo: Weiling & Göös.

Gibson, W. 1993. Kreivi Nolla. Porvoo : Helsinki : Juva : WSOY.

Hansen, H.H. 1957. Muotipuku kautta aikojen. Porvoo: WSOY.

Koskimies, L. 1983. Pukeutumisen historia kietaisuasuista empiretyyliin. Porvoo: WSOY.

Kuitunen, A-L. 1998. Länsimaisen muodin historia antiikista nykyaikaan. Mynämäki: Mynäprint Oy.

Maailmanhistorian pikkujättiläinen. 1988. Porvoo: WSOY.

Nunn, J. 1995. Fashion in Costume 1200-1980. Avon: The Bath Press

Panofsky, E. 1971. Ikonografisesta tutkimuksesta. Antologiassa: Nykyestetiikan ongelmia. Helsinki: Otava

Rucker, R., Sirius, R. U., Mu, Q. 1993. Mondo 2000 : a user's guide to the new edge : cyberpunk, virtual reality, wetware, designer aphrodisiacs, artificial life, techno-erotic paganism, and more. London : Thames and Hudson.

St. Jude, Sirius, R.U., Nagel, B.1996. Cyberpunk Handbook [The Real Cyberpunk Fakebook]. United Kingdom: Arrow Books.

Steele, V. 2005. *The corset: A cultural history*. New Haven & London: Yale University Press.

Steele, V., Park, J. 2008. *Gothic: Dark Glamour*. New Haven & New York: Yale University Press.

Taiteen pikkujättiläinen. 2002. Porvoo: Helsinki: Juva: WSOY

Taiteen sanakirja. 2000. Keuruu: Otava.

Internet lähteet

Blackford, R. 2007. *Reading the Ruined Cities*. [Verkkodokumentti]
<http://www.depauw.edu/sfs/review_essays/blackford93.htm> (luettu 24.1.2011)

Branwyn, G. 4.11.2005. *Description of the Cyberpunk Worldview*. [Verkkodokumentti]
<<http://project.cyberpunk.ru/idb/worldview.html>> (luettu 21.1.2010)

Burgundy Nails and Rose Tattoos: The Women of Cyberpunk. 2003. [Verkkodokumentti]
<http://project.cyberpunk.ru/idb/women_of_cyberpunk.html> (luettu 14.04.2010)

Concepts. What is Cyberpunk? [Verkkodokumentti]
<<http://www.hatii.arts.gla.ac.uk/MultimediaStudentProjects/00-01/0003637k/project/html/condef.htm>< (luettu 8.10.2009)

Cyberpunk Animes. 2006. [Verkkodokumentti]
<<http://www.cyberpunkreview.com/cyberpunk-animes/>> (luettu 13.04.2010)

Cyberpunk as a Subculture. 2004. [Verkkodokumentti]
<<http://project.cyberpunk.ru/idb/subculture.html>> (luettu 22.1.2010)

Cyberpunk fashion. 2006. [Verkkodokumentti]

<<http://project.cyberpunk.ru/idb/fashion.html>> (luettu 17.11.2009)

Encyclopædia Britannica Online. Cyberpunk. [Verkkodokumentti]

<<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/147816/cyberpunk>> (luettu 24.11.2009)

Exploring Dystopia: Cyberpunk. 2004. [Verkkodokumentti]

<<http://hem.passagen.se/replikant/cyberpunk.htm>> (luettu 5.9.2009)

Ikonologia. [Verkkodokumentti]

<http://www.uta.fi/viesverk/kuvanluku/index.php?%20s=4_3> (luettu 1.3.2011)

Leblanc, L. 2003. Razor Girls: Genre and Gender in Cyberpunk Fiction.

[Verkkodokumentti]

<http://project.cyberpunk.ru/idb/genre_and_gender_in_cyberpunk_fiction.html> (luettu 14.04.2010)

Loder, K. 2007. The Matrix Preloaded. [Verkkodokumentti]

<http://web.archive.org/web/20070913111428/http://www.mtv.com/bands/m/movie_house/gibson_loder_030808/index.jhtml> (luettu 24.1.2011)

Person, L. 2003. Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto. [Verkkodokumentti]

<http://project.cyberpunk.ru/idb/notes_toward_a_postcyberpunk_manifesto.html> (luettu 5.12.2009)

Sormunen, E. 2005. Kuvan sisällönkuvailun lähtökohtia. [Verkkodokumentti]

<http://oppimateriaalit.internetix.fi/fi/avoimet/0viestinta/informaatiotutkimus/tiedon_organisoinnin/luku8/kuvienkuvailu/00_index> (luettu 1.3.2011)

What is Cyberpunk? [Verkkodokumentti]

<<http://www.cyberpunkreview.com/what-is-cyberpunk/>> (luettu 01.10.2009)

Wikipedia. Cyberpunk. [Verkkodokumentti]

<<http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>> (luettu 15.09.2009)

Wikipedia. Élisabeth Vigée-Lebrun. [Verkkodokumentti]
 <http://en.wikipedia.org/wiki/%C3%89lisabeth_Vig%C3%A9e-Lebrun> (luettu 19.3.2011)

Wikipedia. François Boucher. [Verkkodokumentti]
 <http://en.wikipedia.org/wiki/Fran%C3%A7ois_Boucher> (luettu 18.3.2011)

Wikipedia. Ghost in the Shell. [Verkkodokumentti]
 <http://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell> (luettu 27.3.2011)

Wikipedia. Ikonografia. [Verkkodokumentti]
 <<http://fi.wikipedia.org/wiki/Ikonografia>> (luettu 15.1.2011)

Wikipedia. Jean-Michel Moreau. [Verkkodokumentti]
 <http://en.wikipedia.org/wiki/Jean-Michel_Moreau> (luettu 19.3.2011)

Wikipedia. Madame de Pompadour. [Verkkodokumentti]
 <http://en.wikipedia.org/wiki/Madame_de_Pompadour> (luettu 27.3.2011)

Wikipedia. Semiotiikka. [Verkkodokumentti]
 <<http://fi.wikipedia.org/wiki/Semiotiikka>> (luettu 18.12.2010)

Wikipedia. The Gene Generation. [Verkkodokumentti]
 <http://en.wikipedia.org/wiki/The_Gene_Generation> (luettu 20.3.2011)

Wikipedia. The Swing. [Verkkodokumentti]
 <http://en.wikipedia.org/wiki/The_Swing_%28painting%29> (luettu 18.3.2011)

Movies Ordered by Star Rating. 27.02.2006. [Verkkodokumentti]
 <<http://cyberpunkreview.com/movies-ordered-by-star-rating/>> (luettu 13.04.2009)

Elokuvalähteet

Blade Runner. 1982. Sk Philip K. Dick. O Ridley Scott. Yhdysvallat: Warner Bros. 117 min.

Johnny Mnemonic. 1995. Sk William Gibson. O Robert Longo. Yhdysvallat, Kanada: TriStar Pictures. 96 min.

Matrix. 1999. Sk Lana Wachowski ja Andrew Wachowski. O Lana Wachowski ja Andrew Wachowski. Yhdysvallat: Warner Bros. 137 min.

Matrix Reloaded. 2003. Sk Lana Wachowski ja Andrew Wachowski. O Lana Wachowski ja Andrew Wachowski. Yhdysvallat: Warner Bros. 138 min.

Matrix Revolutions. 2003. Sk Lana Wachowski ja Andrew Wachowski. O Lana Wachowski ja Andrew Wachowski. Yhdysvallat: Warner Bros. 129 min.

Repo! The Genetic Opera. 2009. Sk Darren Smith ja Terrance Zdunich. O Darren Lynn Bousman. Yhdysvallat: Lionsgate Twisted Pictures. 97 min.

Analyysikuvien lähteet: (24.3.2011)

1. Analyysikuva

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8a/Fragonard_-_swing.jpg>

2. Analyysikuva

<<http://www.costumes.org/HISTORY/18thcent/women/operabox.jpg>>

3. Analyysikuva

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4c/Boucher_Marquise_de_Pompadour_1756.jpg>

4. Analyysikuva

<<http://omgthatdress.tumblr.com/post/857600468/court-dress-ca-1775-via-the-boston-museum-of-art>>

5. Analyysikuva

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4f/Marie_Antoinette_Adult.jpg>

6. Analyysikuva

<<http://shineanthology.files.wordpress.com/2009/04/ghost-in-the-shell-stand-alone-complex-677.jpg>>

7. Analyysikuva

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/c/c1/The_Matrix_Poster.jpg>

8. Analyysikuva

<http://www.supamov.net/imgsc/1644/1644_9.jpg>

9. Analyysikuva

<http://farm1.static.flickr.com/25/45408318_8b683f410c.jpg>

10. Analyysikuva

<<http://img.listal.com/image/506572/600full-repo!-the-genetic-opera-screenshot.jpg>>

Kuvalähteet:

Kuva 1. Kuitunen, A-L. 1998. Länsimaisen muodin historia antiikista nykyaikaan. Mynämäki: Mynäprint Oy. s.64

Kuva 2. Kuitunen, A-L. 1998. Länsimaisen muodin historia antiikista nykyaikaan. Mynämäki: Mynäprint Oy. s.68

Kuva 3. Koskimies, L. 1983. Pukeutumisen historia kietaisuasuista empiretyyliin. Porvoo: WSOY

Kuva 4. Kuitunen, A-L. 1998. Länsimaisen muodin historia antiikista nykyaikaan. Mynämäki: Mynäprint Oy.

Kuva 5.

<<http://omgthatdress.tumblr.com/post/2974950504/corset-ca-1750-1775-via-the-costume-institute-of>>

Kuva 6. Kuitunen, A-L. 1998. Länsimaisen muodin historia antiikista nykyaikaan.
Mynämäki: Mynäprint Oy. s.99

Kuva 7.
<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5f/Fran%C3%A7ois_Boucher_017.jpg>

Kuva 8.
<<http://omgthatdress.tumblr.com/post/2190399566/suit-ca-1760-via-the-los-angeles-county-museum-of>>

Kuva 9. Kuitunen, A-L. 1998. Länsimaisen muodin historia antiikista nykyaikaan.
Mynämäki: Mynäprint Oy. s.70

Kuva 10. Koskimies, L. 1983. Pukeutumisen historia kietaisuasuista empiretyyliin. Porvoo:
WSOY. s.106

Kuva 11. <http://www.taringa.net/posts/tv-peliculas-series/8729367/Blade-Runner_-_The-final-Cut_-_Ed-Coleccionista_-5-Dvd-Full.html>

Kuva 12. <<http://darkwing.uoregon.edu/~stb/scheduledfilms.html>>

Kuva 13.
<<http://www.fanpop.com/spots/sisters-of-mercy/images/7381749/title/b-w-fan-pic-photo>>

Kuva 14.
<<http://www.horror-movies.ca/horror-movie.php?id=6563>>

Kuva 15. <<http://www.last.fm/music/Fields+of+the+Nephilim/+images/33443645>>

Kuva 16. <<http://www.blingcheese.com/image/code/5/the+cruXshadows.htm>>

Kuva 17. Tekijän oma.

Kuva 18. Vincent, S. 2009. The Anatomy of Fashion Dressing the body from the renaissance to today. New York: Berg s. 13

Kuva 19. <http://www.dollhaus.com/images/38-497_4.jpg?osCsid=1303b29442c430c2066e9a30266c6998>

LIITE 1

SANASTO

anime – japanilainen animaatio

bondage – sitominen seksuaalisen nautinnon saavuttamiseksi

cosplay - harrastus, jossa ihmiset pukeutuvat manga-, anime-, sarjakuva-, peli- tai elokuvahahmoksi (Wikipedia. Cosplay)

cyberlox – kevyttä siimasta ja ohuista metallivärisistä nauhoista kudottua putkea degeneroitua - rappeutua

ebm - Electronic Body Music, 80-luvulla syntynyt elektronista tanssimusiikkia ja industrialia sekoittava alagenre. (Wikipedia.Industrial)

entiteetti - olio

genre – laatu, laji, luokka (Uusi sivistyssanakirja)

glam rock – 1970-luvulla suosittu musiikkityyli, jonka tunnistettavin piirre on bändien ja kuuntelijoiden kimalteleva androgyyni pukeutumistyyli. (Wikipedia. Glam rock)

goggles - suojalasit

industrial – aggressiivisin rockin ja elektronisen musiikin fuusio, alun perin sekoitus elektronisia avant-garde kokeiluja ja punkin provokaatiota (Allmusic. Industrial)

mainstream - valtavirta

manga – japanilainen sarjakuva

mesh – usein joustava tekokuitukangas, joka on kuin hyvin tiheää verkkoa

purismi - puhtasoppisuus

rave – teknobileet

Lähteet:

Uusi sivistyssanakirja. 2000. Keuruu: Otava

Allmusic. Industrial. [Verkkodokumentti]

<<http://www.allmusic.com/explore/style/d141>> (luettu 1.4.2011)

Wikipedia. Cosplay. [Verkkodokumentti]

<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Cosplay>> (luettu 1.4.2011)

Wikipedia. Glam rock. [Verkkodokumentti]

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Glam_rock> (luettu 1.4.2011)

LIITE 2

William Gibsonin romaanit:

Sprawl –trilogia:

1. Neuromancer (1984)
2. Count Zero (1986)
3. Mona Lisa Overdrive (1988)

The Difference Engine (1990, yhdessä Bruce Sterlingin kanssa)

Bridge –trilogia:

1. Virtual Light (1993)
2. Idoru (1996)
3. All Tomorrow's Parties (1999)

Bigend –trilogia:

1. Pattern Recognition (2003)
2. Spook Country (2007)
3. Zero History (2010)

Burning Chrome –kokoelmassa (1986), Gibsonin varhaiset novellit on listattu alkuperäisen julkaisupäivän mukaan:

- Fragments of a Hologram Rose (1977)
- Johnny Mnemonic (1981)
- The Gernsback Continuum (1981)
- Hinterlands (1981)
- New Rose Hotel (1981)
- The Belonging Kind (1981, yhteistyössä John Shirleyyn kanssa)

- Burning Chrome (1982)
- Red Star, Winter Orbit (1983, yhteistyössä Bruce Sterlingin kanssa)
- The Winter Market (1985)
- Dogfight (1985, yhteistyössä Michael Swanwickin kanssa)

Lähde: Wikipedia. Willian Gibson. [Verkkodokumentti]

<http://en.wikipedia.org/wiki/William_Gibson> (luettu 24.1.2011)