



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Jesper Nurkkala

Yhteiskuntapoliittinen maailmanrakennus pelihahmojen vaatetuksessa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

8.5.2020

Tekijä(t) Otsikko	Jesper Nurkkala Yhteiskuntapoliittinen maailmanrakennus pelihahmojen vaateuksessa
Sivumäärä Aika	36 sivua + 3 liitettä 8.5.2020
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Jaakko Ruuttunen
<p>Opinnäytetyössä tutkittiin pelihahmojen vaatteiden merkitystä paitsi maailmanrakennuksen työkaluna, myös osana pelien visuaalista tarinankerrontaa. Teososassa hyödynnettiin tarinavetoisista peleistä tehtyjen havaintojen lisäksi erilaisia kirjallisia lähteitä, joiden valossa opiskelija pyrki määrittelemään vaatteiden objektiivisia ominaisuuksia. Havaituista omaispiirteistä työn aiheen kannalta merkittävimmäksi nousi vaatteiden kyky ilmentää visuaalisesti sekä yksilön henkilöhistoriaa että tämän edustaman yhteisöjen perinteitä ja arvoja. Luonteeltaan teososa on havainnoiva. Opinnäytetyö toteutettiin kokonaisvaltaisesti suunnittelijan näkökulmasta, mutta sisällöltään se soveltuu myös pelien maailmanrakennuksesta yleisesti kiinnostuneille henkilöille.</p> <p>Työn teososa käsittelee pintapuolisesti maailmanrakennuksen ja hahmosuunnittelun keskeisiä käsitteitä, joiden valossa pohditaan syvemmin vaatteiden vuorovaikutussuhdetta kulttuuriin ja vallitseviin elinoloihin sekä tämän merkitystä uskottavan fiktion luomisen kannalta. Teososa myös sivuaa tarinankerronnan vaikutusta pelin visuaaliseen ilmeeseen ja miten tämä voi vastavuoroisesti vaikuttaa hahmojen ja asujen suunnitteluun.</p> <p>Opinnäytetyön toiminnallinen osa lähestyy teososassa esiin nostettuja huomioita käytännön kautta. Tekstimuotoisen maailmanrakennusprojektin toiminnallinen osa sisältää kolme uniikkia hahmosuunnitelmaa, joiden kautta opinnäytetyön tekijä pyrkii sanattomasti kertomaan luodun yhteisön aineettomista arvoista. Fiktiivisen yhteisön ominaispiirteiden lisäksi asut ilmentävät myös hahmojen sosiaalista asemaa ja historiaa yhteisönsä keskuudessa.</p> <p>Kaiken kaikkiaan opinnäytetyön aikana havaittiin, että hahmosuunnittelu on vahvasti sidoksissa muuhun maailmanrakennukseen ja näin ollen myös hahmojen vaatteet ovat. Vaatteet osoittautuivat käytännössä hyödylliseksi työkaluksi fiktiivisen maailman ominaispiirteiden välittämisessä, mutta haittojakin löytyi. Pelihahmojen vaatteet pystyvät luomaan uskottavuutta fiktiiviseen maailmaan, mutta vaatteisiin yhdistettävät, abstraktit merkitykset ovat aina kontekstisidonnaisia. Näin ollen ne eivät yksistään ole riittävä tarinankerronnan väline. Pelihahmojen vaatteiden tärkeimmäksi rooliksi osoittautuikin maailmanrakennuksen muiden osa-alueiden visuaalinen esittäminen ja tukeminen.</p>	
Avainsanat	maailmanrakennus, hahmosuunnittelu, pelisuunnittelu, pelihahmo, tarinankerronta, hahmo, vaateus, vaatteet

Author(s) Title	Jesper Nurkkala Clothing of Video Game Characters as a Tool for Building Societies and Identities
Number of Pages Date	36 pages + 3 appendices 8 May 2020
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer
<p>The final project aims to provide an in-depth look into clothing, its appearance as a tool for visual storytelling, and the possibilities this presents for worldbuilding in video games. The thesis briefly discusses the basics of character design and worldbuilding in fictional media, before moving onto analysing clothing's role not only as a visual expression of a character's identity, but as a cultural object as well. For this reason role-playing games and other story-heavy games are presented as the sole point of comparison. When discussing video games and their structure within the context of this final project, games where the fictional setting plays a notable part in delivering the experience are most relevant.</p> <p>The thesis presents different papers and articles about the history of clothing, discussing the different social and practical functions clothes have served and continue to serve to this day. Aside from listing the most essential of these different functions, such as helping to differentiate various practitioners from one another by their garb alone, this topic is further analysed by investigating how a game's story can influence its visuals in turn. This conflict of interests suggests that while clothes can provide depth to a game's world, the context is determined by the rest of the game and this inevitably affects the way the player interprets the designs and their meaning.</p> <p>In the latter half of the thesis, these observations are demonstrated in practice through a small scale worldbuilding project, which stays true to the overall theme of the final project. Three characters were designed, serving as the visual representation of the fictive community's social structure, traditions and values. All in all the final project suggests that while clothes provide a viable solution to visualising the more subjective elements of a game's world, they do not exist in a vacuum. A well-defined context is needed, and this can be established by researching the various connotations clothes can have in the first place. Although it is worth mentioning that while clothes do not always need a reason for their appearance to exist within a game's story, taking this into account benefits the credibility of the fictive setting as a whole in the eyes of the player.</p>	
Keywords	Worldbuilding, character design, video game design, video games, characters, clothing, clothes

Sisällys

1 Johdanto.....	1
2 Lähtökohta ja käsitteet.....	2
2.1 Maailmanrakennus ja hahmosuunnittelu.....	2
2.2 Todellisuus apuna pelihahmon vaatetuksen suunnittelussa.....	4
2.3 Vaatteiden kulisseissa.....	5
2.3.1 Sukupuoli.....	6
2.3.2 Ammatit ja elinkeinot.....	8
2.3.3 Materiaalit.....	9
2.3.4 Materiaalien työstäminen.....	11
2.3.5 Värit ja värjääminen.....	12
2.3.6 Varakkuus.....	13
2.3.7 Uskonnot ja uskomukset.....	15
2.3.8 Yhteiskunnan tila.....	17
3 Rooli – tarinan, hahmon ja vaatteiden välinen köyden veto.....	17
3.1 Arkkityypit ja visuaalinen tarinankerronta.....	18
3.2 Taustatutkimus.....	19
4 Erikoistumisprojekti ja sen vaiheet.....	20
4.1 Maailmanrakennusprojekti – Aratran yhteisö.....	21
4.1.1 Ilmasto ja luonto.....	21
4.1.2 Elinkeinot.....	23
4.1.3 Väestö ja yhteisön rakenne.....	23
4.1.4 Uskonto ja arvot.....	24
4.1.5 Arkkitehtuuri ja paikallinen teknologia.....	26
4.2 Hahmot ja niiden toteutus.....	27
4.2.1 Persoonat ja perinteet vaatteiden takana.....	28
4.2.2 Ajatuksia työvaiheista ja lopputuloksesta.....	30
5 Yhteenveto.....	32
Lähteet.....	34
Liitteet	
Liite 1. Ylhäisönainen	
Liite 2. Metsästäjä	
Liite 3. Henkikulkija	

1 Johdanto

Tässä työssä pyrin sekä selvittämään että havainnoimaan miten videopelien maailmanrakennusta voi lähestyä hahmojen vaatetuksen kautta ja mitä hyötyjä tai haasteita vaatteiden tarkkaan suunnitteluun liittyy. Työ sivuaa todellisuuden ja fiktion välistä vuorovaikutusta yhteiskuntapoliittisen linssin kautta tarkasteltuna, mutta arvoja tai varsinaisia poliittisia ilmiöitä en käsittele tekstissä. Mainittakoon myös, että työssä ei huomioida pelien tuottamiseen liittyviä, mahdollisia teknisiä rajoitteita, vaan keskityn yksinomaan pelihahmojen vaatetuksen hypoteettisiin mahdollisuuksiin maailmanrakennusprosessissa. Fiktiivinen maailmanrakennus on itselleni tuttu ja mielenkiintoinen osa suunnittelutyötä ja toivonkin opinnäytetyöni tarjoavan tilaisuuden myös muille aihepiiristä kiinnostuneille lähestyä sitä uudesta näkökulmasta.

Vaikka hahmosuunnittelulla on jo pitkään ollut olennainen rooli videopeliskenessä - oli kyseessä sitten tarinavetoinen tai puhtaasti kokemuspohjainen peli - en taustakartoitukseni yhteydessä löytänyt juurikaan tietoa siitä, miten erilaiset abstraktit käsitteet vaikuttavat hahmosuunnitteluprosessiin käytännössä. Tästä huolimatta tai kenties juuri siitä syystä itseäni innosti ajatus ottaa tarkemmin selvää paitsi vaatteiden teknisistä ominaisuuksista, myös pohtia vaatekappaleiden roolia abstraktimpien käsitteiden välittämisessä. Havaintojen tekemisen helpottamiseksi rajasin maailmanrakennusta koskevat näkökulmani yhteiskuntapoliittisiin rakenteisiin ja niihin liittyviin käsitteisiin sekä ilmiöihin. Hahmojen yhteiskunnallinen asema, identiteetti ja siihen liittyvät eri tekijät ovat näiden tarkasteltavien rakenteiden keskiössä. Tavoitteeni on myös laajentaa omaa kokonaistietämystäni pelien maailmanrakennuksesta ja siihen liittyvästä pohjatyöstä. Tästä syystä työn alkupuolisko on omistettu aihepiirin kannalta olennaisten käsitteiden avaamiselle sekä niiden eri tekijöiden esille nostamiselle, jotka kukin tavalla tai toisella vaikuttavat vaatteiden ulkomuotoon niin tosielämässä kuin myös fiktiossa. Nämä erilaiset havainnot ja käsitteet toimivat työn toiminnallisen osuuden ohjenuorana ja perustana.

Toiminnallisessa osassa tutkin tätä opinnäytetyötä varten luomaani fiktiivistä yhteiskuntaa paitsi tekstin avulla, myös kolmen kyseistä maailmaa asuttavan hahmon vaatetuksen kautta. Näiden kolmen hahmosuunnitelman kautta pyrin sekä vahvistamaan tekstissä esiin nousseita ominaispiirteitä että viestimään yhteisön aineettomista arvoista, kuten historiasta ja perinteistä, joita ei itsessään käsitellä

tekstiosiossa. Lopuksi käyn toiminnallisessa osassa läpi maailmanrakennusprojektini eri työvaiheita ja avaan päätöksiäni hahmosuunnitelmien takana. Viimeisimpänä kertaan mitä projektista opin ja mitä mahdollisesti tekisin toisin jatkossa. Tämän työn lukijalta ei odoteta aihepiirin tarkkaa tuntemusta, mutta koen sen tarjoavan eniten videopelien maailmanrakennukseen liittyvistä haasteista sekä pelihahmojen suunnittelusta kiinnostuneille henkilöille.

2 Lähtökohta ja käsitteet

Vaatteet on mun aatteet! Kyseisen fraasin samaa nimeä kantavassa laulussaan luikauttanut Maukka Perusjätkä tuskin ajatteli 80-luvun punk-nuorisoa villinneen sanoituksensa soveltuvan hahmosuunnittelua ohjaavaksi filosofiaksi. Yksinkertaisessa ytimekkyydessään lausahdus summaa kuitenkin hyvin pelihahmojen vaatetuksen yleisintä tehtävää; kertoa kuka hahmo on.

Pyrin tässä luvussa nostamaan esille keinoja, joilla vaatteet voivat vastata kyseiseen kysymykseen. Nostan myös esille kaikki työn kannalta keskeisimmät käsitteet ja mitä tarkoitan esimerkiksi hahmosuunnitteluprosessilla tämän työn kontekstissa. Kaikkien pelien kannalta fiktiivisen maailman ja sen sisäisten mekanismien kehittäminen ei kuitenkaan ole oleellista - tai välttämättä edes hyödyllistä - joten kun jatkossa puhun tässä työssä videopeleistä, tarkoitan nimenomaan tarinavetoisia seikkailu- ja roolipelejä, joissa maailma on merkityksellinen entiteetti jo itsessään.

2.1 Maailmanrakennus ja hahmosuunnittelu

“World building is no substitute for good game design, but it can certainly add to the experience” (Mertaal 2017).

Kun videopelien yhteydessä puhutaan maailmanrakennuksesta, kyse on yksinkertaisemmillaan pelin raamien rakentamisesta. Nämä niin sanotut kulissit puolestaan tarjoavat paitsi perustan tarinan tapahtumille, myös syyt hahmojen ajatuksille ja valinnoille pelin sisällä (Kieffer 2015). Perusteellisesti mietitty maailma ei kenties automaattisesti tee pelistä mielenkiintoista saatikka sitten hyvää, mutta hyvä peli ei siitä kärsikään. Parhaimmassa tilanteessa luotu maailma sitookin lopulta koko pelin yhdeksi, mieleenpainuvaksi kokemukseksi. (Mertaal 2017.) Vastaavassa tilanteessa pelin maailma ei ole enää vain rekvisiittaa, vaan erottamaton osa itse lopputuotetta ja sen aikaansaamaa immersiota. Olisikin siis harhaluulo kuvitella, että

pelaajalle esitettävä tarinakaan rajoittuisi vain ruudulla näkyvään tekstiin tai dialogiin (Paterson, Simpson-Williams & Cordner 2019, 2).

Maailmanrakennuksen monista osa-alueista yksi tärkeimmistä on hahmojen suunnittelu. Oli kyse sitten kokonaisen yhteiskunnan kulttuuripiirteiden luomisesta tai yksittäisen hahmon kenkämaun päättämisestä, hahmosuunnittelu on erottamaton osa useimpien pelien suunnitteluprosessia. Se, kuinka tällaisia yksityiskohtia aletaan järjellä, riippuu paljon tavasta jolla koko maailmanrakennusta lähestytään. Blogissaan Kristen Kieffer (2015) rajaa ytimekkäästi kaksi erilaista lähestymistapaa: sisältä ulospäin kasvava maailma ja ulkoa sisälle leviävä, joista ensimmäinen on videopeleille tyypillisempi metodi eli idea pelistä syntyi ennen sen maailmaa. Jälkimmäinen tapa ei ole kuitenkaan ennenkuulumaton varsinkaan tarinavetoisista peleistä puhuttaessa, mutta tällaisissa tapauksissa suunnittelijat ovat useasti pystyneet helpottamaan työtään jo olemassa olevan median avulla (esimerkkinä Vampire the Masquerade-pelit, jotka ovat suoraa jatkoa samaa nimeä kantavien pöytäroolipeleille).

Useimmille ajatus pelistä ja sen mekaniikoista tulee kuitenkin ensin ja loppu rakennetaan myötäilemään avainelementeiksi päätettyjä ideoita, olivat ne mekaanisia tai visuaalisia. Jälkimmäisen metodin kohdalla taas kokonainen maailma saattaa kehittyä valmiiksi pienintäkin yksityiskohtaa myöten ennen kuin tarinasta taikka yksittäisistä hahmoista on tietoaakaan.

Lähtökohdasta riippumatta, ihannetilanteessa maailmanrakennuksen eri osa-alueet vuorovaikuttavat toisiinsa läpi suunnitteluprosessin mahdollisimman yhtenäisen lopputuloksen takaamiseksi. Tässä mielessä pelaaja-avatarkin on vain yksi isomman kokonaisuuden työkaluista, joka tarjoaa suunnittelijoille oivan työkalun tarinan kontekstin avaamiselle. Mikä on kyseisen hahmon asema yhteiskunnassa? Voiko pelaaja vaikuttaa hahmon ulkonäköön tai valintoihin? Mitä oikeastaan hahmon ulkonäkö kertoo maailmasta ja miten? Kaikki nämä seikat auttavat määrittämään vertailukohdan, jonka kautta pelaaja käy tutkimaan edessään avartuvaa maailmaa ja sen muita asukkeja, pelaajahahmon ollessa usein se ensimmäinen asia, johon pelaajalla on mitään kontaktia. Pelkästään päättämällä pelaaja-avatarin vaatteet ja niihin liittyvät rajoitukset, maailmanrakennusta on tapahtunut suunnittelijan puolelta joko tietoisesti tai tiedostamatta.

2.2 Todellisuus apuna pelihahmon vaatetuksen suunnittelussa

Kun pelihahmon vaatteita lähdetään pohtimaan yksityiskohtaisemmin, on suunnittelijan tärkeää ymmärtää itse mitä designilla halutaan kertoa ja miten tämä tavoite saavutetaan käytännössä. Mainitsin edeltävässä luvussa hahmosuunnittelun olevan yksi monista fiktiivisen maailman rakentavista palasista, mutta hyvin toteutettuna hahmodesignit eivät kerro ainoastaan hahmojen omista arvoista, vaan jotakin oleellista näiden asuttamasta maailmasta (Thurlin 2006). Onko hahmon vaatetus tyypillinen jollekin kylälle? Kenties tämän kotiseudulla on jokin suuri taustavaikuttaja, kuten sota, joka vaikuttaa paitsi hahmon käytökseen, myös tämän pukeutumiseen? Kysymyksiä voi esittää loputtomasti, mutta lähtökohtaisesti hahmon tausta tai sosiaalinen status vaikuttaa suoraan myös tämän ulkomuotoon. Hahmot pystyvät antamaan kasvot myös asuttamansa yhteiskunnan aineettomille piirteille - kuten arvoille ja perinteille - jotka eivät välttämättä nouse suoraan esiin tarinassa, mutta silti vaikuttavat sen tapahtumiin.

Aluksi voi tuntua hieman kärjistetyltä ajatella, että jokainen vaatekokonaisuus on potentiaalinen ilmaisuväline, mutta samaa ilmiötä voi tarkkailla oikeassakin maailmassa. Oli kyseessä sitten univormu tai arkiasu, kummassakin tapauksessa ulkopuolisten on mahdollista tulkita henkilöstä yhtä jos toista sosiaalisen kanssakäymisen kannalta olennaista tietoa pelkän ulkokuoren perusteella (Nikula 2020, 1). Samalla tapaa pelaajan on mahdollista säädellä omaa suhtautumistaan hahmoon maailmanrakennuksen muiden osa-alueiden tarjotessa loput tarvittavasta kontekstista.

Kaiken maailmanrakennusprosessin aikana syntyneen tiedon visuaalisesti esittäminen on kuitenkin harvoin järkevää, mutta se, että erinäiset yksityiskohdat ovat alun alkujaankaan olemassa, auttavat suunnittelijaa luomaan yhtenäiseltä tuntuvia hahmoja (Thurlin 2006). Silloinkin, kun hahmon ulkonäkö on vain osa totuutta.

Kuten Kevin Crossley (2014) moneen otteeseen täsmentää hahmosuunnittelua käsittelevässä teoksessaan, alkaa suunnitteluprosessi jo kauan ennen itse projektin työpöydälle päätymistä. Meitä ympäröivä maailma on pullollaan niin uusia kuin jo hyödyllisiksi havaittuja ideoita sekä käytäntöjä, eikä suunnittelijan tulisi kaihtaa inspiraatiota hakemista oudoistakaan paikoista. Loppujen lopuksi jopa kaikkein fantastisimmilla designeilla ja ajatuksilla on usein jokin yhtymäkohta todellisuuteen, sillä

viime kädessä se on meidän ainoa todellinen kehyksemme, jonka kautta voimme alkaa lähestyä uusia ideoita.

2.3 Vaatteiden kulisseissa

Läpi ihmiskunnan historian vaatetus on auttamatta ollut sidoksissa vallinneen yhteiskunnan rakenteisiin ja olosuhteisiin. Vaatteita suunniteltaessa onkin erityisen hedelmällistä osoittaa uteliaisuutta ja kysyä itseltään miksi ja miten jokin vaatekappale on olemassa. Vallitseva kulttuuri ja sen perinteet, sekä yhteisön elinolot ja ajan muoti ovat kaikki historiallisesti vaikuttaneet erilaisten pukeutumistyylien ja asusteiden syntyyn, eikä fiktio usein erkane tästä totutusta ilmiöstä. Näihin mainittuihin yhteisön rakenteisiin taas vuorostaan vaikuttavat paitsi ilmasto, myös aikalaisten uskomukset ja tarjolla oleva teknologia (McNeill 2005).

Monissa yhteisöissä, niin menneissä kuin nykyisissä, vaatteiden rooli ei ole kuitenkaan ainoastaan funktionaalinen, ja tilaisuuden tullen ilmentävät paitsi käyttäjänsä asemaa, myös tämän persoonallisuutta, mikäli se vain sallitaan (Arvanitidou & Gasouka 2013). Henkilökohtaiset tarpeet voivat vaihdella luonteeltaan, mutta lähtökohtaisesti kaikki vaatekappaleet palvelevat aina jotakin tarvetta - käytännöllistä tai sosiaalista (Snell 2019a).

Myös identiteetti on avainasemassa henkilön, tämän yhteisön ja vaatteiden välisestä suhteesta puhuttaessa. Vaatekappaleiden merkitystä käsittelevässä tutkielmassaan Petra Nikula nostaa esiin Malcolm Barnardin esittämän kaksijakoisen mallin kiinteistä ja vaihtelevista rooleista, jotka Barnardin mukaan vaikuttavat jokaisen ihmisen pukeutumiskäyttäytymiseen. Kiinteitä rooleja ovat esimerkiksi yksilön asema perheen keskuudessa, sukupuoli tai kansallisuus. Vaihtelevia rooleja taasen ovat ikä, siviilisäätö tai ammatti. (Barnard 1996, Nikulan 2020, 46 mukaan.) On siis kenties turvallista olettaa, että erilaiset minäkuvaan liittyvät ominaisuudet säätelevät henkilön pukeutumista aina jossain määrin - silloinkin, kun kyseessä ei ole tietoinen prosessi. Nämä erilaiset huomiot mielessä pitäen nostan seuraavissa luvuissa esiin niiden tarkempia vaikutuksia pukeutumiskäyttäytymiseen sekä mitä kukin niistä voi paljastaa hahmon asuttamasta yhteiskunnasta.

2.3.1 Sukupuoli

Monet tekijät vaikuttavat voimakkaasti henkilön pukeutumiseen ja yksi merkittävimmistä on sukupuoli - ei ainoastaan biologisessa mielessä, vaan yksilön ja yhteisön toimintaa ohjailevana, sosiaalisena voimana. Riippumatta siitä näkeekö hahmo itse sukupuoltaan merkityksellisenä osana minuitaan, vaatteet ilmentävät usein itsessään niitä eri odotuksia, jotka yhteiskunta on eri sukupuolille kulloinkin asettanut (Arvanitidou & Gasouka 2013). Näitä moninaisia odotuksia vuorostaan säätelee yhteiskunnan sen hetken hallitseva näkemys sukupuolesta käsitteenä, sukupuolten määrästä ja näiden niin sanotuista sekundaarisista ominaisuuksista.

Siinä missä vaatteet ovat historiallisesti olleet ennen kaikkea sidoksissa erilaisiin sosiaalisiin rooleihin, ovat monet näistä rooleista vuorostaan määräytyneet henkilön sukupuolen perusteella. Esimerkiksi 1800-luvun Euroopassa naisen asema yhteisönsä hierarkiassa oli usein toissijainen ja tämän käyttämät vaatteet heijastivat tätä. Naisten mekot eivät olleet ainoastaan vaatekappaleita ja fyysisiä rajoitteita, vaan puolison tai perheen varakkuuden symbolinen mitta (Arvanitidou & Gasouka 2013). Toisin sanoen, naisen rooli oli ensisijaisesti toimia perheensä miesten vallan vahvistajana.

Näkemykset sukupuolesta luonnollisesti vaihtelevat, erityisesti yksilötasolla, mutta karkeasti yleistettynä sukupuolen voi nähdä yhteiskunnallisena rakenteena, joka tavalla tai toisella vaikuttaa yksilön itseilmaisuuksiin. Aiemman esimerkin mukaisessa patriarkalisessa yhteiskunnassa yhden sukupuolen näennäinen ylivalta määrittää paitsi miesten vapauksia, myös yhteiskunnan muihin sukupuoliin kohdistavia rajoituksia. Naishahmojen pukeutuminen voikin tällaisessa yhteiskunnassa olla yleisilmeeltään hyvin homogeeninen ja vallanpitäjien asettamia normeja palvelevaa, siinä missä taas saman yhteisön miehellä vaatteet kertovat sukupuolen sijaan ensisijaisesti tämän ammatista tai statuksesta.

Tätä ilmiötä voi tarkastella myös pienemmässä skaalassa eri instituutioiden hierarkiassa. Muun muassa katolista kirkkoa edustavien miesten vaatetus on koreudessaan ainutlaatuinen naiskollegoihinsa verrattuna. Miesten pappisasut kuvastavatkin yksilöllisten asemien lisäksi heidän ylivaltaansa kirkkoa ja sen asioita koskevissa päätöksissä (Hume 2013, 14—15).

Suunnittelijan ei kannata kuitenkaan pelästyä näitä näennäisiä rajoitteita, sillä erilaisten sosiaalisten piirteiden huomioiminen fiktiivisiä pukeutumistottumuksia suunnitellessa ei ainoastaan auta kertomaan yhteiskunnan vallitsevista arvoista, vaan tarjoaa luonnollisen vastavoiman siitä erkaantuville hahmoille. Muodin ja perinteiden kielissä suuremman kollektiivin jakamista arvoista, se miten hahmon vaatetus vastaa tai ei vastaa näitä odotuksia, kertoo vuorostaan tämän henkilökohtaisista ajatuksista ja arvoista. Esimerkiksi 1960-luvulla, kun housujen käyttämisestä pidettiin yhä epänaïvisena eleenä, nainen saattoi pukea housut ylleen erottuakseen paitsi valtavirrasta, myös mahdollisesti osoittaakseen tukea päätään nostaneelle feminismiliikkeelle (Arvanitidou & Gasouka 2013). Niin tai näin, kyseisen ajan kontekstissa housut nähtiin miesten arvovallan symbolina ja pukeutumalla odotusten vastaisesti naisen asuvalinta muuttui yksinkertaisesta makuerosta kantaa ottavaksi teoksi.

Aivan toisenlaisena esimerkkinä poikkeaminen biologiseen sukupuoleen sidotuista odotuksista ja pukeutumistottumuksista, voi myös itsessään olla henkilön yhteiskunnallinen asema. Esimerkkinä tästä toimii muun muassa Balkanin niemimaata asuttavien serbien keskuudessa elävät muškobanjet, jotka ovat miehen rooliin kasvatettuja, biologisia naisia. Käytäntö syntyi turvaamaan suvun toimeentulo silloinkin, kun perheeseen ei syntynyt miespuolista perillistä. (Ramet 1996, 8.) Ohessa myös mainittakoon, että sukupuolettomuus vaatetuksessa ei ole yhtä kuin tasa-arvoisuus tai neutraalius, vaan nekin voivat toimia hallitsevina näkemyksinä itsessään.

Samaan hengenvetoon todettakoon kuitenkin, että yhteiskunnan ajamat sosiaaliset normit eivät ole välttämätön edellytys sukupuolitettujen pukeutumistyylien olemassaololle tai päinvastoin. Pelkästään henkilön fysiologiasta riippuen, vaatekappaleiden leikkaukset voivat erota paljonkin toisistaan, mukautuen käyttäjänsä tarpeita parhaiten palvelemaan muotoon, riippumatta näiden tarpeiden laadusta (sosiaalinen vastaan käytännöllinen). Mutta kuten tässä luvussa esiin nostetut esimerkit ovat varmasti osoittaneet, sukupuolen ja vaatteiden välinen suhde ei ole yksiselitteinen, enkä tämän työn mittasuhteissa voi sitä tämän syvemmin tarkastella. Loppuun kuitenkin summattakoon, että miettiessä fiktiivisen yhteisön sukupuolinäkemyksen vaikutusta vaatteisiin, kyse on usein yksilön ja yhteisön arvojen punnitsemisesta ja visuaalisesti sen esittämisestä.

2.3.2 Ammatit ja elinkeinot

Työn loppu on toisen alku. Kyseinen sananparsi pitää paikkansa erityisesti pelihahmojen kohdalla, joille erilaiset roolit ja niiden täyttäminen ovat olemassaolon edellytys. Kuten tosielämässäkin, henkilö voi paitsi korostaa sosiaalista rooliaan vaatteiden avulla, myös häivyttää sen (Nikula 2020). Mitä pueimme yllemme esimerkiksi töihin vaikuttaa muiden näkemyksiin meistä ja meidän taidoistamme - riippuen myös siitä, vastaako valittu vaateparsi tarkastelevan osapuolen odotuksia (Arvanitidou & Gasouka 2013). Ammateista puhuttaessa suunnittelijan onkin hyvä kysyä itseltään, mitä kyseinen ammatti oikeastaan käytännössä edellyttää ja miten tästä voisi viestiä sanattomasti.

Kenties on ammatinharjoittajan edun mukaista, ettei hahmoa tunnisteta kyseisen ammatin edustajaksi alun alkujaan. Vakoojat, varkaat sun muut laitapuolen kulkijat harvoin mainostavat ammattitaitojaan pukeutumisellaan, siinä missä taas salamuraaja saattaa tietoisesti kätkeä henkilöllisyytensä tai johtaa silminnäkijöitä harhaan vaatekappaleiden avulla. Toisissa ammateissa taas vahvasti tilannesidonnainen vaatetus on välttämättömyys paitsi tunnistettavuuden, myös mahdollisen auktoriteetin luomisen kannalta. Tällaisia ammatteja ovat muun muassa pappi, lääkäri ja muut virkamiehet. (Nikula 2020, 45— 46.)

Käytettävän vaateparren lisäksi henkilön ammatti vaikuttaa usein myös itse vaatteiden materiaaliin. Esimerkkinä metalliseppänä elantonsa ansaitsevan henkilön työvaatteiden päätehtävä on ennen kaikkea suojata käyttäjänsä kuumuudelta, kun taas papin puku viestii sekä papin omasta roolista yhteisössään että edustamansa uskonnon arvoista. Sitä vastoin, yhteiskunnissa, joissa elinkeino ei ole valinta alunperinkään, vaan on suoraan sidoksissa henkilön säätyyn, raja arki- ja työvaatteiden välillä on usein häilyvä, sillä henkilöllä ei välttämättä ole edes lähtökohtaisesti muuta puettavaa työessunsa alle kuin arkivaatteensa (Snell 2019b).

Pohdittaessa säätyjen ja sosiaalisen statuksen vaikutusta työnkuvaan ja vaatteisiin, on aiheellista nostaa esiin myös orjuus ja sen vaikutuksista henkilön. Korkeakulttuurit tyypillisesti eivät ainoastaan kasvattaneet väestön kokoa, vaan myös väestön tarpeita, ja muun muassa suurten viljelysten kokoa kasvatettiin sekä ylläpidettiin juurikin orjien avulla. Myös arkisemmat askareet lipuivat toisinaan orjien työksi ja ajan saatossa syntyi monia eri orjuuden muotoja. Esimerkiksi antiikin Rooman aikoina orjalla ei ollut

oikeutta valita sen koommin työnkuvaansa kuin vaateparttakaan riippumatta siitä, millaisia tämän tehtävät olivat. Yllättävää kyllä orjien vaatteet eivät kuitenkaan usein eronneet vapaiden kansalaisten asuista. (Sebaste 1994, 9.) Näiden funktio oli kuitenkin eri ja toisinaan isännät tietoisesti pukivat orjansa hienoiksi esitelläkseen omaa asemaansa ja äveriäisyyttään kaikin mahdollisin keinoin (Sebasta 1994, 223). Karu todellisuus ei kuitenkaan usein ollut kaukana ja tottelematonta orjaa saatettiin yhtä lailla myös häpäistä asusteiden avulla, josta esimerkkinä toimii orjille toisinaan puettu, omistajan nimellä koristettu kaulapanta (Johnston 2018, 84).

Oli kyseessä sitten elinkeino tai yhteiskunnallisen aseman sanelema pakko, peilaavat vaatteet molemmissa skenaarioissa arjen realiteettien lisäksi yhteisön rakennetta.

2.3.3 Materiaalit

Ennen nykyajan muovipohjaisia tekstiilisekoituksia ja globaalia yhteiskuntaa, käytettävissä olevat materiaalit saattoivat vaihdella paljonkin eri alueiden välillä, mutta yhtäläisyyksiäkin oli. Tyypillisiä materiaaleja olivat muun muassa erilaiset kasvikuikut (hamppu, pellava, puuvilla jne.), villa, nahka, turkikset, tuohi sekä metalli, mutta myös luiden ja puun käytöstä vaatteiden raaka-aineena on olemassa historiallisia viitteitä (Mingren 2017).

Varakkuuden, vaateen käyttötarkoituksen ja ihmisille tarjolla olevan tietotaidon lisäksi vaatteissa käytetty materiaali pystyy hivenen valottamaan luodun pelimaailman suhdetta muun muassa realismiin. Dark Soulsin (2011) tapauksessa Hiroshi Nakamura sivuaa aihetta pelin konseptitaidetta esittelevään kirjaan (Hayashi 2013) sisällytyssä haastattelussa toteamalla tavoitteensa olleen suunnitella asuja, jotka tuntuivat kuitenkin mahdollisilta epätyypillisyydestään huolimatta (ks. Kuvio 1).

Vaikka monet näistä nimenomaisista designeista ovat hyvin fantasiahenkisiä, eivätkä suunnitteluprosessin yksityiskohtaisemmat vaiheet selviä haastattelussa, ovat käytetyt materiaalit tunnistettavia ja luonnollisen tuntuisia. Asu samanaikaisesti sekä vahvistaa pelimaailman fantasiaelementtejä että auttaa juurruttamaan sen tapahtumat aikaan ja paikkaan. Toisin sanoen, puhtaasti fiktiivisetkin vaatekappaleet pystyvät yhtä lailla ilmentämään luodun maailman tapoja ja ominaispiirteitä materiaalien ja niiden käsittelytapojen tarjotessa kosketuspinnan todellisuuteen.



Kuvio 1. Seikkailijan puku. (Dark Souls: Design Works 2013)

Mutta mitkä vaikuttavat näiden tapojen ja muiden vaatteisiin liittyvien käytäntöjen syntyyn? Siinä missä historiallisesti ilmastolla ja saatavuudella on ollut valtava vaikutus koko yhteisön pukeutumistottumuksiin, henkilön varakkuus vaikutti lähes poikkeuksetta tälle ylipäätään tarjolla oleviin vaihtoehtoihin. Rahan avulla paikallisen materiaalituotannon puutteita voitiin paikata hyvinkin kauaskantoisella kaupanteolla ja kauppareiteillä, jotka vuorostaan toivat mukanaan uudenlaisia työstämistekniikkoja (Snell 2019a).

Tutuistakin materiaaleista saatavat hyödyt kasvoivat ja ajan kanssa myös niiden käyttötarkoitukset. Kankaisiin syntyi laadullisia eroja ja esimerkiksi karkeasta villasta työstetty sametti muuttui hienostoväen symboliksi. Helposti sotkeentuvana ja raskaana kankaana sametti oli hyödytön työvaatteiden materiaalina, mutta juuri sen tarpeettomuudesta itsessään tuli sosiaalinen viesti; jollakin oli kirjaimellisesti varaa toimeentuloon. Vastaavasti vaikka metallista taotut haarniskat ja kypärät olivat periaatteessa köyhemmänkin väestön ulottuvilla, jopa huonolaatuisenkin metallin hinta oli usein tavallisen kyläläisen saavuttamattomissa. Pelkkä kypärä saattoi 1300-luvun Englannissa maksaa yhden lehmän verran, joten kokonaisen rautahaarniskan omistaminen oli usein mahdollista vain kaikkein rikkaimmille yhteiskunnan jäsenille (Breiding 2004).

Nostin esiin jo sametin, mutta esimerkkinä se on mainio. Kankaana se on huomattavasti hitaampi tuottaa kuin vaikkapa tavanomainen pellavakääty ja mitä vaativampi työstämistekniikka oli kyseessä, sitä kalliimpi kyseisestä materiaalista ommeltu tai taottu vaatekin tyypillisesti oli (Snell 2019a). Ei ole siis vain tärkeää miettiä mistä ja miksi hahmon vaatteet on tehty, vaan miten. Tähän tekniseen puoleen liittyvät haasteet luonnollisesti vaihtelevat maailmanrakennuksen muista osa-alueista riippuen; nykyaikaan tai tulevaisuuden maisemiin sijoittuvassa tarinassa materiaaleihin liittyvät haasteet, mahdollisuudet ja mielleyhtymät ovat todennäköisesti hyvin erilaiset kuin Itä-Aasian feudaaliyhteiskunnassa.

2.3.4 Materiaalien työstäminen

Kuten materiaaleja, myös niiden muokkaamiseksi kehittyneitä tekniikoita on liki lukematon määrä. Yksittäisten tekstiilien ominaisuuksien tai spesifien muokkaamistapojen tarkastelun sijaan esitän siis tässä luvussa seuraavan kysymyksen; mitä yhteisön kädentaidot kertovat itse yhteisöstä? Onko kyse sosiaalisesta ryhmästä? Kuinka kehittynyt yhteisö on kyseessä?

Mainitsin edellisessä luvussa varakkuuden ja valtavaa työmäärää vaativien kankaiden välisestä suhteesta (Snell 2019a). Tämä on kuitenkin vain osatotuus. Erilaisten materiaalien taitavasti yhdistäminen kielii usein järjestäytyneestä yhteiskunnasta, jossa vaaditun tietotaidon leviäminen on ollut mahdollista, mutta myös vaatteet tuottaneet kulttuurin elintavoista (McNeill 2005). Ennen teollista vallankumousta muun muassa kuvioidun silkkikankaan tuottaminen edellytti suurta käsityöläisjoukkoa ja erityisiä työkaluja (Watt 2008). Tämä vuorostaan usein tarkoitti pysyvää asutusta. Nähtävissä olevien työstämistapojen voikin katsoa olevan vahvasti sidoksissa yhteisön rakenteeseen.

Saatavilla olevat materiaalit, niiden hankinnan helppous tai vaikeus sekä lopputuotteen vaatima aika yhdessä ovat tavanomaisin syy sille, miksi esimerkiksi verrannossa metsästäjä-keräilijän ylleen pukemat vaatteet ovat usein teknisesti yksinkertaisempia kuin vaikkapa nykyihmisen. Lähiympäristöstä löytyvät raaka-aineiden soveltaminen, joiden työstäminen ei vaatinut erikoisia työkaluja tai erikoistuneita rakennuksia (ahjot), oli ennen kaikkea liikkuvan elämäntavan seurausta kuin tietoinen valinta. Varhaisimpia käytössä olleita työstötapoja olivatkin nahan parkitseminen lisäksi erilaiset kudonta- ja neulontatekniikat, kun taas metallin karkaiseminen ja erilaiset takomismenetelmät ovat

tyypillisesti voineet syntyä vain korkeakulttuurien yhteydessä, jotka vuorostaan mahdollistivat suurten ihmismäärien yhteen kerääntymisen.

Työstötapojen voi nähdä toimivan myös eräänlaisena yhteisön käyntikorttina. Esimerkki tästä löytyy Horizon Zero Dawn-pelin (2017) Oseram-heimosta ja näiden kädentaitojen vaikutuksesta naapuriheimojen kulttuuriin. Niissä yhteisöissä, joiden kanssa oseramit ovat tehneet kauppaa tai jotka ovat vastaanottavaisia näiden arvoja kohtaan, voi nähdä myös heimon edistyneempien tekniikoiden vaikutuksen paikallisissa haarniskoissa ynnä muissa.

2.3.5 Värit ja värjääminen

Hahmosuunnittelussa, varsinkin kun kyse on vuorovaikutteisesta ja toisinaan nopeatempoisestakin mediasta, on tärkeää, että pelaaja pystyy erottamaan hahmot vaivattomasti toisistaan. Väriteorian hyödyntäminen suunnittelussa onkin tärkeä apukeino, sillä esimerkiksi muuttamalla värien kirkkautta, kylläisyyttä tai sävyä suunnittelijan on mahdollista viestiä tunnelman lisäksi muun muassa hahmon persoonasta (Verkaaik 2015). Väreillä on kuitenkin myös hahmojen yhteiskuntaan liitettäviä konnotaatioita, joiden merkitys korostuu erityisesti historiaan sijoittuvissa tai siitistä inspiraatiota hakevissa ympäristöissä.

Monet tekstiileissä käytettävät kuidut ovat luonnostaan joko harmaan tai ruskean eri sävyjä (Snell 2019b). Kirkkaampia värejä lähdettiin etsimään paitsi kasvikunnasta, myös mineraaleista ja jopa erilaisista eliöistä, kuten nilviäisistä keitetty purppura osoittaa (Andrews 2018). Erilaisten kasvinosien lisäksi väriaineita on saatu muun muassa jäkälästä, puunkuoresta, pähkinöistä, ötököistä ja rautaoksidista, mutta kankaita on tarvittaessa voitu myös valkaista esimerkiksi virtsalla tai tuhkan ja ulosteen sekoituksen avulla, jonka jälkeen kangasta keitettiin ja kuivatettiin vuoron perään jopa pitkiäkin aikoja (Snell 2019a; flaxpinweav 2014).

Värjääminen ja valkaisu olivat molemmat paitsi raskasta fyysistä työtä, myös aikaa vieviä prosesseja. Mitä helpompi sävy oli tuottaa paikallisesti, sitä todennäköisemmin myös yhteiskunnan köyhimmillä luokilla oli varaa siihen. Värjättyihin vaatteisiin pukeutuneet talonpojat eivät itsessään olleet siis harvinainen näky, mutta värjäyksen vaatimien ylimääräisten resurssien takia ei ollut myöskään epätavallista, että yhteisön vähävaraisimpien jäsenten puvut olivat kokonaan tehty värjäämättömästä kankaasta.

Kirkkaimmat ja kylläisimmät sävyt saatiin aikaan puretusaineita käyttämällä ja käytännössä tämä usein tiesi yhtä työvaihetta lisää jo valmiiksi mutkikkaaseen operaatioon. Toisinaan kirkkaan värin saavuttamiseksi riitti kankaan pidempään liottaminen, mutta tällöinkin kirkas väri merkitsi lisää vaivaa ja näin ollen myös kalliimpaa hintaa. Historiallisesti kaikkein kirkkaimpia värisävyjä näkikin tyypillisesti vain ylimystön vaatteissa (Snell 2019a).

Esteettisten ja historiallisten tekijöiden lisäksi väreillä on vielä yksi, vaikkakin kiistanalainen ominaisuus. 1990-luvulla alkunsa sai niin kutsuttu "Värit kontekstissa"-teoria (eng. color-in-context theory), jonka mukaan värien merkitys on aina tilannesidonnainen tavalla tai toisella (Johnson ym. 2014). Nämä eri tilanteiden esiin nostamat merkitykset ovat teorian mukaan joko käytännössä opittuja miellelyhtymiä tai ihmisen biologiasta kumpuavia reaktioita. Esimerkkinä punaiset liikennevalot voivat merkitä vaaraa tai pysähtymistä, kun taas punainen mekko saattaa herättää katsojassa ajatuksia itsevarmuudesta tai himosta. Teoriaa käytännössä testaavissa tutkimuksissa havaittiin, että nämä mielikuvat voivat vaikuttaa myös alitajuisesti henkilön käytökseen (Johnson ym. 2014). Varsinaista tieteellistä näyttöä värien psykologisesta vaikutuksesta on kuitenkin vähän ja voikin olettaa, että vaikka ihminen on luonnostaan virittynyt huomaamaan kirkkaita värejä (esimerkiksi myrkyllisten eläinten varoitusvärit), monet näistä välien ja abstraktien käsitteiden välisistä miellelyhtymistä ovat enemmänkin kulttuurisidonnaisia, kuten edellä mainittu liikennevalo-esimerkki antaa ymmärtää.

2.3.6 Varakkuus

Ehdin aiemmissa luvuissa ohimennen sivuta varakkuutta ja sen ilmenemismuotoja henkilön vaatetuksessa, mutta mikä funktio vaurauden tällä tapaa mainostamisella oikeastaan on? Eroja varakkuudessa voi katsoa olevan kahdenlaisia; yhteisön sisäisiä ja yhteisöjen välisiä. Kun unohdetaan toistaiseksi kulttuurilliset erot ja niiden vaikutukset vaatetukseen, voi molemmissa skenaarioissa päätyä samaan lopputulokseen. Varakkuutta kuvatessa vaatteen funktionaalisuus on toissijainen tekijä sen käyttäjälle. Sitä vastoin vaatetuksen päätarkoitus on paitsi ilmentää kantajansa arvovaltaa, myös visualisoida tämän edustaman sosiaalisen luokan sen hetkisiä arvoja ja ihanteita.

Mitä koreampaan asuun henkilö on sonnustautunut, sitä ylempänä tämä todennäköisesti on myös oman yhteisönsä hierarkiassa ja täten tällä on myös enemmän vaikutusvaltaa yhteisöä koskevissa asioissa (Arvanitidou & Gasouka 2013). Muun muassa juurikin vaatteiden äveriäisyyttä ja epäfunktionaalisuutta korostamalla Horizon Zero Dawnin tekijät ovat pyrkineet visualisoimaan korkeakulttuuria edustavien Carja-aatelisten varakkuutta ja näiden arvomaailman eroja vaikkapa metsästäjä-keräilijöinä itsensä elättävän Nora-heimon jäseniin verrattuna (ks. Kuvio 2).



Kuvio 2. Carja-aatelisia ja Nora-heimon metsästäjiä. (The Art of Horizon Zero Dawn 2017)

Koreus on kuitenkin subjektiivinen käsite ja aiemmin todettujen havaintojen pohjalta tämän voi todeta ainakin joiltain osin määräytyvän juurikin vaatteen tekemiseen käytetyn ajan, materiaalien saatavuuden ja värien laadun perusteella.

Vaurauden ja vaatteiden välinen yhteys ei vaikuta kuitenkaan ainoastaan vain yläluokan pukeutumistottumuksiin, vaan myös valtaväestöön. Varsinkin sääty-yhteiskunnissa luokkien sekoittuminen oli ajatuksena jossei kauhistuttava, niin vähintäänkin loukkaava ja ylimystön erityislaatuisuutta pyrittiin toisinaan varjelemaan jopa lain nojalla (Snell 2019a). Näin oli esimerkiksi Rooman valtakunnassa, jossa osa keisareista kielsi kansalaisiaan käyttämästä purppuraisia vaatteita kuoleman uhalla (Andrews 2018). Pukeutumiskiellot eivät aina koskeneet ainoastaan tavan kansaa, mutta ilmeisesti erilaisten sääntöjen ja lakien olemassaoloa harvalla talonpojalla olisi ollut varaa edes kouralliseen purppuran kaltaista, harvinaista väriainetta. Säännökset ja

arvot vaihtelivat, mutta muoti ja niin sanotusti ajan hermolla eläminen säilyivätkin pitkään rikkaiden välisenä puuhasteluna.

Nykyaikaisessa maailmassa värit ovat menettäneet pitkälti merkityksensä vaurauden symbolina, mutta materiaalin ja käsitaidon laadukkuuteen panostaminen on sitäkin korostuneempaa. Yhteiskuntaluokan sijaan sukupuolen, työteliäisyyden ja yksilön menestyksen merkitys kasvoi muun muassa Euroopassa 1800-luvulla Ranskan vallankumouksen jälkimainingeissa ja tällä oli vahvat vaikutukset etenkin miesten muotiin (Arvanitidou ym. 2013). Muoti feminisoitui ja samalla värikkäät puvut ja koristeelliset asusteet alkoivat edustaa naiseutta varakkuuden sijaan (Kawamura 2005, Arvantidoun & Gasoukan 2013 mukaan). Muodin muutokset vaikuttivat vaurauden estetiikkaan, mutta aika on rahaa ja laadukkaasta materiaalista punotut, tyköistuvat vaatteet vaativat sitä erityisesti.

2.3.7 Uskonnot ja uskomukset

Siinä missä raha ja kaupankäynti ovat historiassa pyörittäneet kaupunkien, valtakuntien ja valtioiden jokapäiväistä arkea, ovat erilaiset uskomukset ja uskonnolliset instituutiot toimineet sosiaalista järjestystä ylläpitävä voimana (Harari 2011, 234). Uskonnot tarjoavat hierarkian, arvot ja lait, mutta suurien ihmisjoukkojen yhdistämisen lisäksi ne myös erottavat niitä toisistaan. Uskonto on ennen kaikkea sosiaalinen vaikuttaja, joka ei ilmene pelkästään yksittäisinä symboleina tai asusteina, vaan tyypillisesti tämä vaikuttaa koko sitä edustavan yhteisön pukeutumistyyliin ja -tottumuksiin.

Millaisia nämä pukeutumistottumukset ja niitä määräävät arvot ovat, ovat usein vuorovaikutuksissa uskonnon luonteeseen. Animismi oli monia metsästäjä-keräilijöitä yhdistävä maailmankatsomus. Shamaanit eli tietäjät olivat yhteisönsä hengellinen selkäranka, mutta myös keino kommunikoida ympäröivän maailman ja sen olentojen kanssa (Harari 2011). Kaikessa ja kaikilla katsottiin olevan sielu ja ihmisten korostunut luontosuhde näkyi myös uskonnollisissa menoissa ja niitä johtaneiden tietäjien vaatetuksessa. Pukemalla ylleen eri eläinten osista tehdyn asun, tietäjän uskottiin muuttuvan itsekin eläimeksi (Bulgakova 2018). Näitä rituaalimenoihin tarkoitettuja asuja arvostettiinkin liki yhtä paljon kuin itse tietäjiä, joiden päätehtävä oli auttaa heimoa niin selviytymään kuin myös navigoimaan arvaamattomassa maailmassa. Animismi antoi ihmisille turvaa vuodenaikojen kiertoa seuraavan elämäntyylin edessä, mutta itse

uskon harjoittajien tavoin, animististen yhteisöjen perinteet ja palvonnankohteet olivat tyypillisesti hyvin alueellisia (Harari 2011).

Tilanne muuttui kuitenkin maanviljelyksen syntymisen myötä. Yhteisöjen koot kasvoivat ja näin myös uskonnon merkitys vallan välikappaleena muuttui. Samalla eläimet ja luonto muuttuivat vertaisista ihmisten omaisuudeksi. (Harari 2011, 236.) Ensimmäiset niin kutsutut maailman uskonnot saivat alkunsa.

Kaikki korkeakulttuurit eivät synnyttäneet kirjauskontoja, mutta kaikki kirjauskonnot ovat syntyneet niiden vaikutuksesta. Laajalle levinneitä kirjauskontoja kuten kristinuskoa ja islamia yhdistää toisiinsa vahva sisäinen hierarkia, joka on vaikuttanut vahvasti paitsi uskon edustajien työasuihin, myös uskon harjoittajien arkiseen pukeutumiseen (Hume 2013). Nykymaailmassa esimerkiksi papisto erottuu työasullaan selkeästi muusta väestöstä ja uskomuksia kuvaavia symbolien lisäksi myös uskonnon arvot kuvastuvat heidän vaatteissaan. Näin uskonnollinen yhteisö ei erotu vain ideologisesti muista uskonnoista, mutta myös visuaalisesti.

Uskonnon sisällä hierarkian ilmeneminen vaihtelee, mutta esimerkiksi roomalaiskatolisessa kristinuskossa, naisten alempi asema sosiaalisessa hierarkiassa näyttäytyy myös valjampina vaatteina. Naisten osa uskonsa edustajina on korostaa sen arvoja, kuten siveyttä, kun taas miesten toisinaan hyvinkin koristeelliset pappisasut heijastavat kirkon voimaa ja heidän henkilökohtaista asemaa (Hume 2013, 15).

Uskonnolliset vaatteet voivat toisinaan toimia myös itsessään vallan välineenä. Muun muassa lähetyssaarnaajien käsissä paikallisväestön vaatteista on toisinaan tehty väärauskoisuuden symboleita ja uusilla vaatteilla on voitu pyrkiä häivyttämään uutta uskoa edeltäneitä kulttuuriperinteitä (Hume 2013, 29). Toisinaan taas nämä perinteet ovat tietoisesti sulatettu osaksi uutta uskontoa, antaen näin vanhoille symboleille ynnä muille vaateperinteille uuden sosiaalisen merkityksen.

Niin tai näin, uskon vaikutus pukeutumiseen on aina vuorovaikutuksessa sitä harjoittavan yhteisön kanssa. Näin ollen valtaväestöstä poikkeaviin vaatteisiin hahmon pukeminen tai yhteisön uskoa kuvaavien piirteiden kokonaan puuttuminen, on oiva tehokeino viestiä visuaalisesti myös poikkeavasta arvomaailmasta tai vallitsevan sosiaalisen järjestyksen torjumisesta.

2.3.8 Yhteiskunnan tila

Kuten muiden yhteiskunnallisten määrittäjien kautta on jo käynyt ilmi, peilaavat hahmot aina tavalla tai toisella ympäristöään ja sen ilmiöitä myös ulkoisesti. Näin on myös poikkeavien olojen vallitessa, oli kyseessä sitten sota tai luonnonkatastrofi (Breiding 2004). Se miten muutokset olosuhteissa näkyvät hahmon vaatetuksessa voi kertoa sekä tapahtumien henkilökohtaisista seurauksista kyseiselle hahmolle, että hahmon yleisestä asenteesta vallitsevaa tilannetta kohtaan. Esimerkiksi konfliktin ulkopuolelle jättäytynyt aatelin on saattanut keskiaikaisessa ympäristössä pyrkiä ylläpitämään illuusiota normaalista arjesta, kun kenraali taas on sonnustautunut omasta normistaan poikkeavaan sotahaarniskaan ja miekkaan.

Myös sosiaaliset rakenteet mukautuvat poikkeusoloihin, jonka seurauksesta muuttuneet prioriteetit heijastuvat usein myös vaatteiden tyyliin. Näin tapahtui esimerkiksi Iso-Britanniassa toisen maailmansodan aikaan, jolloin vaatteiden käytännöllisyys sivuutti aiemmat arvot (Clouting & Mason 2018). Me ja muut tyyppinen ajattelu oli löytänyt tiensä myös vaatteisiin, joka näyttäytyi myös uusien, patrioottisuutta ylistävien ja sotapropagandaa levittävien designien muodossa (Mason 2018). Pukeutumista myös säädeltiin lakien nojalla, jotka vaikuttivat ihmisten vaatetukseen jopa rauhan aikana useamman vuoden ajan. Voitaneen siis todeta, että poikkeusolojen luomat pukeutumiskäytännöt valottavat nykytilanteen lisäksi myös itsessään historian tapahtumia.

3 Rooli – tarinan, hahmon ja vaatteiden välinen köyden veto

Edellisessä luvussa nostin esiin eri tapoja lähestyä ja kuvata yhteiskunnan eri puolia hahmojen vaatetuksen avulla, korostaen tavoitteiden tärkeyttä suunnitteluprosessin kaikissa vaiheissa. Mutta kuten vaatteet ovat sidoksissa ympäröivään yhteiskuntaan, ovat pelihahmot auttamatta sidoksissa tarinaansa. Koen siis aiheelliseksi nostaa esiin tarinan mahdollisia vaikutuksia hahmoihin ja tämän myötä myös näiden vaatetuksen suunnitteluun liittyviin päätöksiin. Muihin lukuihin verrattuna lähestyn kyseistä aihetta pääsääntöisesti omien pohdintojeni kautta.

3.1 Arkkityypit ja visuaalinen tarinankerronta

Tarinoissa, myös videopeleissä, hahmo on aina joku. Tämä joku voi olla päähenkilö, rakastaja tai vaikkapa nimetön vihollinen, joiden identtisiä klooneja pelaaja pistää lakoon sadoittain pelin tarinan aikana, mutta kaikkia yhdistää jonkin tarkoituksen palveleminen.

Arkkityypeistä puhuttaessa jokaisella on varmasti oma käsitys siitä, mikä sankarin tarkoitus on tarinassaan, mutta miltä sankarin pitäisi näyttää voikin olla aivan toinen kysymys. Joillakin ensimmäinen mielikuva voi olla sarjakuvien supersankari, toisilla taas kreikkalaisen mytologian Herakleen kaltaiset, klassiset sankarit. Siinä missä itse hahmojen ulkonäöt voivat erota toisistaan paljonkin, keinot kuvata näitä muiden tekijöiden kautta saattavat olla yllättävänkin lähellä toisiaan.

Vaikka edellisen esimerkin mukaisesti hahmon oma ulkonäkö on yksistään ajoittain riittämätön keino kuvaamaan tämän osaa tarinassa mielikuvissa ilmenevien erojen takia, antavat itse pelimaailma ja sen teemat usein vihiä hahmon kuin hahmon roolista. Aiemmin mainitsemieni roolien lisäksi yleisimpiin arkkityyppeihin lukeutuvat muun muassa mentori, muodonmuuttaja ja syntipukki ja kuten kyseiset roolit itsessään, ovat keinot ilmentää näitä erilaiset.



Kuvio 3. Aloy aloittaa matkansa Nora-heimolle tyypillisessä asussa (vasen), mutta muuttuu myös ulkoisesti matkansa aikana (oikea). (The Art of Horizon Zero Dawn 2017)

Hyvänä esimerkkinä päähenkilöstä ja tämän roolin tukemisesta sekä visuaalisten että mekaanisten työkalujen avulla toimii Horizon Zero Dawnin Aloy (ks. Kuvio 3). Vaikka kyseessä on jo lähtökohtaisesti ainoa pelaajan kontrolloitavissa oleva hahmo, on Aloyn roolia pyritty korostamaan myös vaatteisiin liittyvän mekaniikan avulla. Pelin tarinassa Aloy kasvaa äidittömänä matriarkaalisessa, äitiyttä palvovassa heimossa ja näin ollen varttui ulkopuoliseksi jopa oman yhteisönsä keskellä. Vailla vahvoja siteitä mihinkään tiettyyn pelin maailmassa esiintyvistä heimoista, käy järkeen että hahmo muuttuu myös ulkoisesti. Ihmismäisistä tai inhimillistetyistä hahmoista puhuttaessa vaatteet mukautuvat usein ensimmäisenä muutoksiin hahmon ympäristössä, mutta myös ajatuksissa. Antamalla pelaajalle mahdollisuuden muuttaa hahmon vaatteita tarinan edetessä ja sen eri vaiheissa, on peli paitsi auttanut pelaajaa asettumaan tähän ulkopuolisen rooliin (Davies 2017, 24), myös viestinyt visuaalisesti Aloyn osasta paitsi yhteiskunnassaan, myös tarinassa.

Aloyn kohdalla oman paikan löytäminen ja juurien selvittäminen ovat kyseisen hahmon motiiveista tärkeimmät, mutta peli säästyy jankkaamisen vaivalta antaessaan vaatteiden kertoa osan tarinaa. Gregory P. Stonen esittämän teorian mukaan, ulkonäkö on vähintäänkin yhtä tärkeä henkilön minuuden viestimisessä kuin sanallinen kommunikointi (Stone 1962, Johnson ym. 2014 mukaan). Voisin kuitenkin väittää tämän viestimisen olevan molemminpuolinen prosessi sekä hyödynnettävä työkalu. Sankarin muuttuessa tarinan aikana paitsi rooliltaan, myös ulkonäöltään, pysyvät esimerkiksi mentori-hahmot usein muuttumattomina. Tapahtui tarinassa tai ympäristössä mitä hyvänsä, pysyy hahmon ulkonäkö pitkälti muuttumattomana, näin kuvastaen visuaalisesti hahmon tarkoitusta vakaana neuvojana. Hyvin tyypillinen esimerkki tästä olisi J. R. R. Tolkienin Taru sormusten herrasta-trilogian (1954-1955) Gandalf-velho, joka pieniä muutoksia lukuun ottamatta säilyy paitsi sisäisesti, myös ulkoisesti muita hahmoja opastavana ja tukevana voimana.

3.2 Taustatutkimus

Kun puhutaan pelistä tai mistä tahansa maailmanrakennusprojektista, on yksi visuaalisen tarinankerronnan suurimmista haasteista aina ollut ja tulee jatkossakin olemaan immersion synnyttäminen ja näin saada pelaaja uppoutumaan näkemäänsä. Metal Gear Solid-pelisarjan ikonisen visuaalisen ilmeen luonut Yoji Shinkawa totesikin uraansa käsitelleessä haastattelussa kokevan tämän olevan juuri hänen vastuualueensa konseptitaiteilijana. Jollei pelaaja koe pelin maailmalla tai sen

hahmoilla olevan merkitystä, kuinka tämä voisi uppoutua itse tarinan tapahtumiin? (Cook 2013.)

Koska oma maailmamme on rakentunut mitä erilaisimpien yhteyksien varaan, kuten McNeillit (2005) luonnehtivat ihmiskuntaa käsittelevässä teoksessaan, ei voi odottaa etteikö pelaaja pyrkisi löytämään vähintäänkin alitajuisesti samankaltaisuuksia videopelistä ja sen maailmasta. Hahmon tai yhteisönsä ei suinkaan tarvitse siis olla realistinen, vaan uskottava. Esimerkkinä Pixarin *Ratatouille*-elokuvassa päähenkilön, Remy-rotan, designin haluttiin heijastavan Remyn tavoitteita ja mielialaa. Tarinassa Remy haluaa olla osa ihmisten maailmaa ja muista elokuvan rotista poiketen tämä päättää alkaa kävelemään kahdella jalalla, ollen näin visuaalisestikin lähempänä unelmaansa. Vastaavasti tilanteissa joissa Remyn usko itseensä horjuu, voi tämän nähdä myös ulkoisesti ilmenevänä, rottamaisempana käyttäytymisenä (Rao, Sutton & Webb 2008).

Mikäli kuitenkin hahmon identiteetille tai aktiivisille valinnoille ei löydy havaittavia syitä ympäristöstä ja sen tapahtumista, tapahtuu paljon pelätty immersion rikkoutuminen, jolloin niin hyvä tarina kuin hahmosuunnitelmakin muuttuu vain pikseleiksi ruudulla. Ongelmaa voi lähteä ennakoimaan *Ratatouille*-esimerkin mukaisesti esittämällä katsojille tässä maailmassa rottien ymmärtävän ihmisiä ja pystyvän tekemään samoja asioita, joka vuorostaan validoi päähenkilön tavoitteen. Uutta luodessa täytyy kuitenkin ymmärtää miten ideoiden mahdolliset esikuvat ovat toimineet ja genrestä riippumatta taustatutkimus on korvaamaton apu hahmosuunnittelussa (Crossley 2014). Aivan uudenlainen autokin on huomattavasti helpompi rakentaa, kun tietää mitä konepellin alta voi ylipäättään löytyä. Maailman ja sen asukkien ominaisuuksien suunnittelulla ei siis suinkaan pyritä luomaan vain yhtenäistä ilmettä, vaan synnyttämään maailmalle oman, sisäisen logiikan, jonka varaan hahmot ja itse tarinan voi rakentaa.

4 Erikoistumisprojekti ja sen vaiheet

Alkumetreillä projektini tavoitteena oli ainoastaan hahmosuunnitteluun tarkemmin perehtyminen, mutta kuten työn nimikin ilmentää, hiipi maailmanrakennus nopeasti mukaan kuvioihin. Tässä toiminnallista osuutta käsittelevässä luvussa paitsi avaan työtä varten luodun fiktiivisen kyläyhteisön rakennetta, tapoja ja arvoja, myös visualisoin muutaman tämän yhteisön jäsenen dynaamisina pelihahmoina.

Konsepteissa avainasemassa ovat vaatetus ja miten ne sekä tukevat että täydentävät projektin tekstiosuudessa esiin nousseita asioita.

4.1 Maailmanrakennusprojekti – Aratran yhteisö

Historiaa eteenpäin ajava voima on ihmisen pyrkimys muuttamaan olojaan vastaamaan toiveitaan. Se, mitä ihmiset aikoinaan toivoivat, sekä aineellisessa että henkisessä mielessä, ja miten he toiveitaan tavoittelivat, riippui kuitenkin tarjolla olevista tiedoista, ajatuksista ja esimerkeistä. (McNeill 2005, 20).

Ihmiset ovat asuttaneet Enrin jokilaaksoa jo vuosisatoja, mutta nykyisen yhteisön juuret ovat aikojen saatossa kadonneet historian hämärään. Kylää ympäröivien vuorien luolista on löydettävissä kirjoitusta muistuttavia merkintöjä, mutta kieltä ei kukaan elossa oleva pysty tunnistamaan. Valtaosin luku- sekä kirjoitustaidottomien paikallisten suullinen perimätieto kertoo kuitenkin omaa tarinaa menneisyyden ihmisistä kuin myös merkittävistä tapahtumista, joiden vaikutukset näkyvät yhä nykypäivänäkin Aratran kulttuurissa.

Maailmanrakennus sijoittuu fantastisempaan versioon oman maailmamme historiasta, mutta vaihtoehtoisen historian sijaan on projektini rakentunut yksittäisen kylän ympärille. Ajaltaan kylä vastaa pohjoiseurooppalaisten rautakautisten yhteisöjen kehitystä, eikä kirjoitettua kieltä vielä ole. Visuaalisena inspiraationa olen käyttänyt muun muassa neoliittista Japania asuttaneen Jōmon-kulttuurin ajalta säilyneitä esineitä sekä varhaisten maanviljelysyhteiskuntien jäämistöä, mutta varsinaiset yhtäläisyydet oikeisiin tapahtumiin ovat vain sattumanvaraisia ja samankaltaisten kehitysvaiheiden tulosta.

4.1.1 Ilmasto ja luonto

Enrin jokilaakso sijaitsee sisämaassa Araman rannikosta ja sen rantaviivaa täplittävästä kalastajayhteisöistä itään. Alueen ilmasto on vuorien keskelle muodostuneelle jokilaaksole tyypillisen ailahteleva. Juuri ja juuri monsuunin vaikutusalueen ulkopuolelle jäävän laakson kesät ovat lämpimiä ja sateisia, kun taas talven tullen raskas lumipeite laskeutuu koko laakson ylle ja lämpötila laskee jyrkästi pakkasen puolelle. Kevättulvat ovat alueen suurimpia vitsauksia lumien sulamisvesien solistessa alas vuorten rinteiltä, mutta ei jotain pahaakaan ilman jotain hyvääkin; sulamisvedet ylläpitävät kasvillisuutta ja jokilaaksoa ympäröivät rinteet ovatkin sekametsän peittämää. Kuperahuippuiset vuoret menettävät lumiset huippunsa kesäkuukausien

ajaksi ja kasvillisuus on kohtalaisen tiheää niiden laelle saakka. Aluskasvillisuus on runsasta ja varsinkin pitkien kesäkuukausien aikana sen leviäminen on vilkasta. Rikkaruohot aiheuttavatkin usein päänvaivaa viljelyllä pääosin itsensä elättäville kyläläisille.

Riisin lisäksi alueella menestyviä viljelykasveja ovat susimarja, raparperi, veripeippi, soijapapu ja tattari, mutta hiljattain paikalliset ovat alkaneet kokeilla ulkopuolisten alueelle mukanaan tuoman kiinankaalin sekä värimorsinkon viljelyä, joista jälkimmäisestä saa tuotettua syvänsinistä väriainetta. Alueella kasvaa villinä myös erilaisia yrttejä, pähkinöitä, marjoja, sieniä ja hedelmäpuita ja syksyisen satokauden huipun lähestyessä kylän lapset osallistuvat näiden luonnonantimien keräämiseen sekä säilömiseen aikuisten työskennellessä pelloilla tai kaitsiessa karjaa. Ravinnoksi käytettävien kasvien lisäksi merkittävimmät hyötykasvit ovat selvästi pellava ja hamppu, jotka ovat paitsi tärkeitä kuitukasveja, myös lääkekasveja. Muita vaatteissa hyödynnettäviä materiaaleja ovat nahka, turkikset sekä lampaista kerätty villa.

Eläimistö on alueella monenkirjavaa. Linnut, jänikset, villisiat ja metsäkauriit ovat aratralaisille tyypillisimpiä saaliseläimiä. Myös pienikokoisia alkuhevosiä vaeltelee jokilaakson vehreillä alangoilla aina loppukesästä kevättalven puolelle, kunnes ne varsomisajaksi katoavat rinteiden vehreisiin metsiin. Suurpetoja alueella on alueella kohtalaisen vähän, mutta kohtaamisia sepelkarhujen kanssa tapahtuu varsinkin kevätkesällä. Sitä vastoin punailvekset, ketut ja erilaiset pienet näätäeläimet ovat Enrin luonnossa tavanomainen näky. Laakson pohjalla virtaavassa joessa elää ympäri vuoden muun muassa karppeja, mutuja, ahvenia ja erilaisia rapuja, jotka paikalliset ovat omaksuneet osaksi ruokavaliotaan jo ammoisina aikoina. Syksyisin joista on mahdollista kalastaa myös taimenia.

Kesytyistä hyötyeläimistä huomionarvoisimmat ovat koira, vuohet, lampaat ja ankat. Vuohista kylä saakin arvokasta maitoa talvikuukausien pitimiksi ja ankat tarjoavat paitsi lihaa, myös munia lampaiden tarjotessa villaa vaatteisiin. Koirilla on kylän keskuudessa aivan erityinen asema ja näitä metsästäjien uskollisia kumppaneita kohdellaan isäntiensä veroisesti kyläläisten keskuudessa.

Ihmisasutuksen jäljet näkyvät jokilaakson luonnossa, mutta pysyvät vaikutukset ovat toistaiseksi pieniä. Rinteiden juureen rakennetut pengerrykset riisin ja muiden virtaamattomasta vedestä riippuvaisten ravintokasvien viljelyä varten ovat näkyvin

merkki asutuksesta kylän rajojen ulkopuolella, vaikkakin metsän kätköistä on löydettävissä myös muutamia, jykeviä savisia polttouuneja hiilen tuottamiseksi.

4.1.2 Elinkeinot

Sijaintinsa takia ulkomaailmasta kohtalaisen erillään pysyneenä Aratran kylä on pitkälti omavarainen, vaikka naapurikyliensä tapaan se on jo sulautunut osaksi isomman keskushallinnon piiriä. Kyseisen hallinnon arvovalta on kuitenkin yhä varsin heikko ja vaikutus arkeen vähäinen. Tyypillisimpiä elinkeinoja maanviljelyn lisäksi alueella ovat metsästys, erilaiset kädentaitoa vaativat ammatit, puunhakkuu ja puuhiilen poltto lämmön tuottamiseksi sekä raudan ja pronssin työstämisen mahdollistamiseksi. Kaksi jälkimmäistä ammattia ovat usein yhteydessä toisiinsa, mutta kyseisten ammattien harjoittajia on kylässä väestöön nähden kuitenkin suhteellisen vähän ja taloudelliset tuotot olemattomat vaihtokauppapohjaisen kaupankäynnin takia.

4.1.3 Väestö ja yhteisön rakenne

Enrin jokilaakso sijaitsee muutaman sadan kilometrin päässä rannikolta ja ulkopuoliset ovat kohtalaisen harvinaisen näky alueen vaikeakulkuisuuden takia. Kesäkuukausina joen virtaus on kuitenkin riittävän tasaista, jotta matka veneellä on yläjuoksulle mahdollista läntisestä kylästä.

Väestö on varsin homogeenistä, mutta aina silloin tällöin kylään on asettunut uusia, sisämaahan matkalla olleita asukkaita, jotka kokivat vuorten ylittämistä paremmaksi vaihtoehdoksi jäädä jokilaaksoon. Keskiuerto Aratran asukas on tummahiuksinen ja vaaleaihoinen, mutta poikkeuksiakin on; punaiset hiukset ja tummempi ihonväri kielivät lämpimämpien rannikkoseutujen asukkien perimästä. Pituuserot eri sukupuolten välillä ovat vähäisiä, keskiarvon roikkuessa 165 sentin tietämillä. Väestönjakauma on viljelysyhteiskunnalle tyypillinen ja nuoret sekä keski-ikäiset aikuiset muodostavat selvän enemmistön. Yhteisö katsoo vanhimpiensa perään, mutta alhainen eliniän odote selittää pitkälti vanhusten vähäisyyttä. Lapsikuolleisuus on syntyvyyteen nähden kylässä harvinaisen alhainen, mutta populaatio on säilynyt pienenä, sillä kulkutaudit ja luonnonkatastrofit koettelevat yhteisöä aika ajoin, rajoittaen näin sen kasvua (McNeill 2005).

Mainitsin aiemmin keskushallinnon olemassaolon, mutta käytännössä kylässä valtaa pitää paikallinen vaikkakin alkeellinen muoto aristokratiasta. Yhteisö maksaa veroja keskushallinnolle vuosittain riisin ja turkisten muodossa, mutta rauhallisina ajanjaksoina paikallinen valta on vahvasti keskittynyt kylän oman eliitin käsiin. Kylä tyypillisesti kokoaa noin 300 hengestä koostuvan populaationsa yhteen isompia päätöksiä tehdessä, mutta arkisissa asioissa ja niin sanotuissa edustustehtävissä kymmenen hengen muodostama eliitti vastaa kollektiivisesti kylän asioista. Nämä virat ovat periytyviä ja suullisen perimätiedon mukaan kyseisten sukujen esi-isät perustivat myös Aratran kylän.

Maanviljelyksen omaksumisen myötä säätyjärjestelmä on alkanut viimeisen kahden vuosisadan aikana muotoutua ja ulkopuolisten kanssa tapahtuneet kontaktit ovat vain kiihdyttäneet tätä muutosta. Maanviljelijät ja käsityöläiset muodostavat valtaosan kylän väestöstä, siinä missä taas johtava eliitti ja uskonnollisista menoista vastaavat henkikulkijat ovat selkeä vähemmistö. Aratra, kuten monet naapuritkaan, eivät vielä ole omaksuneet keskushallinnon käyttämää rahaa aktiiviseksi osaksi omia käytäntöjään, jonka seurauksena myöskään varsinaista kauppiaskastia ei ole päässyt muodostumaan. Yleiseltä rakenteeltaan kylä vastaa rautakautista maanviljelysyhteisöä.

4.1.4 Uskonto ja arvot

Enrin jokilaakson vallitseva usko on animismi ja paikalliset järjestävätkin useita menoja eri henkien kunniaksi. Suurimmat näistä hengistä ovat Äitivuori ja talven kylmänkin pois sulattava aurinko. Siinä missä aurinko edustaa tulta, on Äitivuori paitsi maan lovesta elämää luova alkuvoima, myös vettä hallitseva henki. Nämä kyseiset henget nähdään usein toistensa vastinkappaleina, jotka tasapainottavat ja täydentävät toisiaan.

Äitivuoren uskotaan asuvan korkeimman, luoteessa kohoavan vuoren sisällä. Tätä uskomusta kyläläisten silmissä tukee vuoren rinteiden sokkeloisista luolista löytyvät asutuksen jäljet. Kyseiset luolat ovat kuitenkin nykyään kyläläisille pyhiä ja vain vuoren kanssa kommunikoivilla henkikulkijoilla on oikeus kulkea näissä luolissa.

Todellisuudessa luolat kätkevät sisäänsä myös eksymisen vaaran niiden mutkikkaiden ja kapeiden käytävien jatkuessa näennäisesti loputtomiin vuoren sisään. Äitivuori nähdään suopeana olentona, joka antaa ihmisille mitä nämä tarvitsevat, mutta rankaisee tarpeetonta ahneutta rankoilla tulvilla ja muilla luonnonmullistuksilla.

Luonnonhenkien kuin myös luonnon voimien arvostus ulottuu myös kyläläisten keskuudessa eläviin eläimiin, joka osittain myös selittää koiran poikkeuksellisen aseman perheiden keskuudessa. Koiran uskotaan olevan paitsi arvokas työeläin, myös tulisen auringon jälkeläinen, joka tarkoilla aisteillaan ja kiivaalla haukullaan pitää varjot ja muut yön vaarat loitolla isäntäperheensä luota, kunnes uusi aamu jälleen koittaa.

Erilaiset kokot ja tuleen liittyvät rituaalit ovat kylässä merkittävä osa monia vuodenaikoihin liittyviä juhlallisuuksia ja nämä erilaiset karkelot kestävät parhaillaan kolmen päivän ajan. Mainittavaa on myös liki jokaisen asumuksen pihalta löytyvä kivipilari, joihin Äitivuoren lapsien uskotaan asettuvan taloksi. Näitä graniitista muovattuja kiviä vaalitaan ja huomioidaan kuin perheenjäsentä. Henkilön kuollessa tai lapsen syntyessä etenkin on tapana antaa lahja tälle suojelushengelle, jotta tämä jatkossakin varjelisi perhettä.

Äitivuoren arvostus vaikuttaa myös päivittäiseen elämään siinä mielessä, että aratralaiset naiset nähdään paitsi kotinsa tukipilareina, myös järjen äänenä. Siinä missä kylän miesten osa on elannon hankinta vuorilla ja pelloilla, hoitavat naiset kodin lisäksi kylän yhteisiä asioita, usein kasvattaen tyttärensä pienestä pitäen omaksumaan tämän hiljaisen vallan roolin. Ei olekaan siis yllättävää, että miehistä muodostuvan eliitin lisäksi näiden naispuolisilla perheenjäsenillä on todellisuudessa lähes yhtä paljon päätäntävaltaa merkittävässäkin asioissa. Ruumiillinen työ ei ole kuitenkaan ainoastaan yhden sukupuolen työ, vaan syksyisin ja keväisin koko kylä uurastaa elannon eteen. Työtä kaihtavalle löytyy kylässä vähän ymmärrystä, mutta sairastunutta tai iän heikentämää kylän jäsentä ei jätetä oman onnensa nojaan. Mikäli kylä hylkäisi omansa, uskomuksen mukaan yön henget ottaisivat tämän omakseen ja kävisivät taloksi kyläläisten keskuuteen, tuoden näin mukanaan pimeän, jota aurinkokaan ei saisi pyyhittyä pois.

Sijaintinsa puolesta aratralaiset ovat välttyneet monilta konflikteilta ja heidän yleinen maailmankatsomuksensa on varsin rauhanomainen. Kylä pitää huolta omistaan, muttei käännytä ulkopuolisia poiskaan mikäli nämä haluavat asettua taloksi. Kylän keskuudessa toleranssi eroaville uskomuksille on kuitenkin hyvin alhainen ja toisaalta muuttanut asukki voi löytää itsensä yllättävänkin nopeasti eliitin epäsuosiosta, mikäli tämä ei kunnioita paikallisia arvoja.

4.1.5 Arkkitehtuuri ja paikallinen teknologia

Aratra on rakennettu puoliympyrän muotoon vuoren kupeeseen, osan asutuksesta kivutessa aina vuoren rinteille asti. Pääsääntöiset rakennusmateriaalit ovat puu, kivi, savi ja oljet. Kiven louhimisen työläyden takia sitä löytyy lähinnä puupaalujen varaan korotettujen talojen perustuksista, olkien ja savien sekoituksen toimiessa paitsi kattomateriaalina, myös pienempien rakennusten seininä. Talot ovat lähes poikkeuksetta neliskulmaisia ja perheet jakavat tämän suuren oleskelutilan yhdessä. Näissä ulkoisesti vaatimattomissa asuinrakennuksissa on tyypillisesti puiset lattiat, jotka on kohotettu puupaalujen avulla liki metrin korkeuteen tavallista runsaampien tulvien vahinkojen minimoimiseksi.

Kylän maisemaa täplittävät myös pyöreät, matalat savitalot, jotka toimivat vuohien suojina ja muiden eläinten suojina ankaran sään tai muun uhan edessä. Syksyn tullen kerätyt ruuat säilötään pääsääntöisesti asuinrakennuksen sisään, mutta kesän kuumassa pilaantuvat ruuat säilötään erinäisiin ruukkuihin, jotka pinotaan talojen läheisyydessä sijaitseviin maakellareihin. Erinäisten ruokien hapattaminen, savustaminen ja kuivaaminen ovat myös tavanomaisia keinoja taata perheen ravinnon saanti myös talvella.

Yleisesti ottaen kylän arkkitehtuuria voi kuvailla koruttomaksi mutta funktionaaliseksi ja siinä missä asuinrakennusten ulkokuori sulautuu vahvasti laakson luonnolliseen maisemaan, ovat paikallisten käsityöt sitäkin koreampia. Pellavasta, hampusta tai villasta punotut vaatteet tyypillisesti värjätään luonnonkasveista löytyvillä väreillä. Nahka, luu, värikkäät kivet ja turkikset ovat materiaaleina myös suosiossa ja talvivaatetuksen lisäksi nahkaa käytetään kenkiin ja muihin hyötyesineisiin kuten pussukoihin ja leileihin.

Rauta on kylässä yksi kylässä työstettävistä metalleista, mutta suosituimpanakin se on yhä harvinainen raaka-aine. Taito on alkujaan toisaalta tuotua ja paikallisessa maaperässä rautalöydökset ovat harvassa. Pelloilla käytettävien työkalujen lisäksi raudasta tehdään miekkoja sekä erilaisia henkikulkijoiden rituaalimenoihin. Sitä vastoin eliitin koruissa ynnä muissa vastaavissa yleisin metalli on pronssi. Metsästäjien aseissa käytetty materiaali on taasen tavallisimmin kivi. Metallisten astioiden sijaan puiset kipot ja kupot ovat yhä suosiossa ja paikalliset ovatkin taitavia työstämään paitsi puuta,

myös kiveä; jälkimmäinen taito ilmeneekin parhaiten pihapiirejä vartioivissa graniittipilareissa.

4.2 Hahmot ja niiden toteutus

Kun lähdin toteuttamaan osana projektia toimivia hahmosuunnitelmia, muistiinpanoissani luki ainoastaan näiden mahdolliset ammatit. Projektin edetessä luonnokset muuttuivat kuitenkin kuin varkain; ensin hiotuiksi designeiksi, lopulta yksilöiksi. Ensisijainen tavoitteeni kuitenkin säilyi samana koko projektin läpi eli tutkia käytännössä muun maailmanrakennuksen vaikutusta vaatteisiin ja päinvastoin. Visuaalisesti tavoitteeni oli imitoida eri pelihahmojen konseptitaidetta ja keskittyä idean välittämiseen realismiin nojaamisen sijaan. Tässä suhteessa olen lopputulokseen tyytyväinen, mutta raportin selkeyden nimissä pidän tässä luvussa fokukseni yksinomaan vaatetuksen suunnittelua koskevissa huomioissa ja mitä niistä oikeastaan opin. Lopulliset hahmosuunnitelmat löytyvät liitteinä työn lopusta (ks. Liitteet 1-3).



Kuvio 4. Aratran asukkaita. (Nurkkala 2020)

Kuten aiemmin mainitsin, projektini visuaalinen lähtökohta nojasi vahvasti Aratran yhteisön hierarkiaan ja sen jäsenten uskomusten kuvaamiseen. Kylän käsitys säädyistä on vielä lapsenkengissä, mutta halusin enteitä tulevasta olevan jo nähtävissä kyläläisten vaatteissa.

4.2.1 Persoonat ja perinteet vaatteiden takana

Hahmoista ensimmäisenä valmistui nuori ylhäisönainen (vasemmalla), joka erottuu joukostaan paitsi punavalkeine vaatteineen, myös punaisine kutreineen. Monista paikallisen eliitin jäsenistä poiketen hän on sukunsa ensimmäisen polven aratralainen. Vanhempiansa juuret ovat alajuoksulla sijaitsevassa kylässä, mutta taustastaan huolimatta naisen onnistui avioliiton kautta liittyä yhteen eliitin muodostavista suvuista. Asiaa edesauttoi vanhempiansa tausta metallin käsittelyssä edesauttoi ja tästä muistutuksena naisen asuun kuuluu seremoniallinen puukko.

Pukunsa on Aratran eliitille tyypillisen värikäs, mutta kirjonnaltaan se on hivenen vaatimattomampi kuin arvovaltaisempien eliitin jäsenten. Hienosti kudottu pellavamekko on valkaistu lähes puhtaanvalkoiseksi, mikä korostaa entisestään punaisesta villasta kudotun päällinvaatteen väriloistoa. Päähine on myös villasta ja kevyesti vuorattu sisältä sekä kullankeltaisella kirjonnalla koristeltu. Tavallisesta poiketen naisella on yllään myös punaiseksi värjätyt nahkakengät, joiden intensiivinen sävy on päällinvaatteidenkin värjäyksessä käytetystä, kylässä harvinaisesta värimatarasta peräisin. Talvikuukausina asuun kuuluu myös kuvassa näkyvä valkoinen turkis ja toisinaan myös olkahuivi (ei kuvattu). Pukukokonaisuuden viimeistelee naisen vyötäisille sidottu, kudottu koristeluvyö, jota koristavat taotut pronssilaatat. Asun kaikki siniset värit ovat värimorsinkosta peräisin, ja ne on saavutettu lyhyemmillä tai pidemmällä käsittelyajoilla. Keltainen väri taas saadaan paikallisesti sipulin kuorista.

Ylhäisönaista seurasi kyläläisten enemmistöä edustava keski-ikäinen ja perheellinen metsästäjä (keskellä). Hänen pitkät hiuksensa ovat aratralaiselle tyypillisesti nauhoin sidottu. Metsästäjä on ikänsä niin varttunut kuin viettänytkin Aratran maisemissa, mutta tittelistään huolimatta myös hänen vastuulleen kuuluu satokauden tullen kylän kesken jaettujen peltotöihin osallistuminen.

Loppusyksy ja alkutalvi sujuvat usein metsästämissä merkeissä ja eläimistä saatavia turkiksia perheensä käyttää toisinaan valuuttana. Miehellä onkin näin ollen ollut varaa värimorsinkolla siniseksi värjättyyn pellavapaitaan ja villalla vuorattuun liiviin sekä koristekirjottuun villahattuun, mutta muuten vaatepartensa on perin vaatimaton. Metsästäjän housut ovat värjäämätöntä hamppua ja päällinvaatteiden alla miehellä on valkaistu pellavatunika. Metsästäjälle vaatteiden tärkein funktio on näyttävyyden sijaan käytännöllisyys säässä kuin säässä ja tähän ne myös soveltuvat. Tästä kertovat myös

miehen vettä hylkivät nahkakengät. Harteita lämmittävä, parkittu turkis taas paitsi suojaa miestä viimalta ja sateelta, myös auttaa tätä naamioitumaan aluskasvillisuuteen.

Ylhäisönaisen koiran tavoin myös metsästäjän lemmikillä on punottu hampupanta. Sen tärkein tarkoitus on niin erottaa kylän koirat vieraiden omista kuin myös kylän lieppeillä toisinaan liikkuvista villikoirista. Huomionarvoinen yksityiskohta on tämän lisäksi miehen kaulaa koristava, karhujen hampaista tehty amuletti, jonka tarkoitus on suojella niin miestä itseään kuin myös koiraansa huonolta metsäonnelta.

Viimeisimpänä kolmesta hahmosta syntyi aikuinen, mutta sosiaalisen ryhmänsä mittapuulla vielä varsin nuorehko henkikulkija (oikealla), jonka animismista inspiraatiota hakeva rituaalipuku osoittautui yllättävän haastavaksi toteuttaa niin, ettei designin luettavuus kärsisi.

Henkikulkijan arki poikkeaa vahvasti keskivertokyläläisten arjesta ja aikansa kuluu muiden, vaikkakin harvalukuisten kylän tietäjien tapaan pitkälti aratralaisia hoitaessa, neuvoessa tai henkien kanssa kommunikoidessa. Kylän tietäjiin kuuluva mies liikkuu tavallisesti kuitenkin vain metsästäjän vaateparren kaltaisissa, arkisissa vaatteissa, mutta kylän rituaalimenot vaativat myös erityislaatuiset asut. Huomio hakeutuu Äitivuorta edustavaan koreaan päähineeseen, jonka värjätyt kankaat ja koristelut eivät kalpene eliitillekään. Korkea lakkinsa olisi epäkäytännöllinen metsällä, mutta se on sitäkin näyttävämpi soihtujen valaisemien seremonioiden keskiössä.

Päähineen päälleen pukemisen jälkeen henkikulkija verhoaa kasvonsa muilta koirankallosta ja erilaisista helmistä ja hampaista tehdyn päähineen avulla. Päähineen nyörien väliin sujautetaan tulta kuvainnollisesti ruokkimaan ja elämänkiertoa kuvastamaan lehtipuun versoista punottuja kimppuja. Mekkonsa on pehmeäksi parkittua nahkaa housujen ollessa karkeaa pellavaa. Paitaa ei asussa ole tai kenkiäkään, sillä asun tärkein tehtävä on auttaa kylää luomaan yhteys uskonkohteisiinsa - maata edustavaan Äitivuoreen ja tuleen - ja kuvastaa tätä myös fyysisesti.

4.2.2 Ajatuksia työvaiheista ja lopputuloksesta

Hahmojen taustojen ja vaatetusten eroista huolimatta yhdistäviäkin tekijöitä on. Materiaalien lisäksi kylän uskomukset ovat vaikuttaneet vahvasti pukeutumistyyliin ja

itse vaatteiden muotoon, ja tulta edustavat kiekurat koristavat monien kyläläisten vaatteita. Sitä vastoin vuorenhuippuja muistuttavien hiippojen yksityiskohdat ja koko kertovat paitsi kylän käsityötaidoista, myös niiden kantajien asemasta.

Yleisilmeeltään vaatteiden tuli myös heijastaa Aratran vaihtelevaa ilmastoja ja vuodenaikojen välisiä, suuria lämpötilaeroja. Harvalla ihmisellä oli rautakaudella varaa ylimääräisiin vaatteisiin, joten tyystin erilaiset asukokonaisuudet talvi- ja kesäkuukausille tuntuivat turhankin fantastisilta. Myös erilaiset seremoniat oli otettava huomioon eritoten henkikulkijoiden kohdalla, joiden heimon hengellistä puolta kuvaavat tatuoinnit ovat itsessään osa rituaaleja. Muutamien kokeilujen jälkeen päädyin kerroksittain puettaviin, itsessään mahdollisimman kevyen näköisiin vaatekappaleisiin. Muodoiltaan vaatteet ovat pitkänlaisia ja leikkauksiltaan varsin yksinkertaisia. Historiankin silmissä tämä tuntui toimivalta ratkaisulta, sillä kangas oli erityisen arvokasta, eikä sitä mielellään alettu turhaan leikkailla; vaatemallit siis mukautuivat enemmänkin kankaiden muotoon kuin toisinpäin. Esikuvaa tälle simplistiselle tyyliin lähdin hakemaan Japanin menneiden kulttuurien lisäksi myös 1100-lukua edeltäneestä, rautakautisesta Suomesta.

Vaatteiden muotojen ja funktioiden ollessa pääpiirteittäin selvillä, muodostui väreistä projektin seuraava haaste. Väriteorian ja dynaamisuuden yhteen sovittamisen lisäksi minun oli pidettävä mielessä historialliset faktat ja niiden mahdollinen vaikutus.

Vaikka fiktiivinen jokilaaksoni sijoittuukin vaihtoehtoiseen menneisyyteen ripauksella fantasiaa, ovat alueen eläimistö ja kasvit verrattain lähellä omiamme. Halusin myös jokaisen designin olevan samanaikaisesti sekä uniikki siluutiltaan että väreiltään, mutta niissä käytettyjen materiaalien tavoin mahdollisimman luonnollisen tuntuinen. Helpotusta tähän pulmaan toi lopulta värien intensiivisyyden muuttaminen. Myös värjätyn kankaan määrän huomioiminen designissa auttoi haluttujen vaikutelmien luomisessa. Tarjolla olevasta värikirjosta kyläläiset voivat kiittää ilmastoaan ja alueelle uusien asukkaiden mukana tuotuja, kaukaisempia kasveja. Värimataria ja sipulit ovat luonnostaan esiintyneet jokilaakson maastossa, mutta värimorsinko on menneisyydessä kulkeutunut alueelle kauppareittien myötä. Värimorsinko menestyi Enrin jokilaaksossa ja ajan kanssa sinisestä tuli yksi saatavimmista väreistä, kun taas värimatarasta jalostettu kirkas punainen on sävynä vaikea saada kiinnittymään kuituihin. Vastaavanlaisesti vaikka vaatteiden valkaisu itsessään on halvempi toimenpide, on se aikaa vievä prosessi. Värinä valkoinen on myös vaivalloinen pitää

puhtaana ja valkeista vaatteista on kehittynyt eräänlainen symboli hulpeammalle elämäntyyliille.

Mainitsin jo ohimennen syitä vaatteiden yksityiskohtien takana, mutta niitä pohtiessa jouduin havahtumaan erääseen ikävään rajoittajaan; designin luettavuuteen. Värien rajallisuus tasapainotti designeja jossain määrin jo, mutta varsinkin tarkoituksellisesti monenkirjavan henkikulkijan kohdalla tämän tasapainon säilyttäminen oli haastavaa. Liian mutkikas design olisi vaikea hahmotettava, kun taas liian yksinkertainen ei huonoimmassa tapauksessa kertoisi mitään. Kuten metsästäjän amuletin ja matalamman hiipan kohdalla, päätin erottaa henkikulkijan asun muista uniikkeja asusteita hyödyntämällä.

Kaiken kaikkiaan pääsin soveltamaan monia teoreettisessa osuudessa esiin nostamiani asioita, yhteiskuntapoliittisuutta luonnollisesti unohtamatta. Vaatteen funktionaalinen ja sosiaalinen käyttötarkoitus ovat vahvasti sidoksissa toisiinsa, ja niiden tieteen tahtoen erottaminen ei ole työn kannalta kovinkaan mielekästä. Tulin työskentelyn aikana myös siihen lopputulokseen, että vaatesuunnittelu ei vaadi yksilöllistettyä hahmoa, mutta hyvin toteutettu suunnittelu tekee hahmon luomisesta huomattavasti helpompaa jopa jälkikäteen.

Aratran kyläyhteisön kuvauksen elävöittämisen lisäksi asukokonaisuudet antavat yhdessä uutta tietoa kylän arjesta. Designeissa on joitakin asioita, joita saattaisin nyt tehdä toisin, kuten aatelisnaisen koiran kaulapanta olisi mahdollisesti voinut olla värjätty koirien arvostetun aseman huomioon ottaen, mutta kokemuksena suunnitteluprosessi oli opettavainen ja siksi onnistunut.

5 Yhteenveto

Aina lähteiden etsimisestä lopullisten lukujen nimeämiseen työni ehti muuttua muotoaan moneen otteeseen, mutta pääpiirteittäin voisin kuvata prosessin olleen varsin suoraviivainen. Johdannossa esittämäni rajaus oli alusta alkaen itselleni selvillä, mutta käytännössä ja varsinkin työn alkuvaiheessa sain huomata hahmosuunnittelun olevan aihealueena yllättävän laaja. Tekstiä karsittiin ja näkökulmaa tiukennettiin. Ilman yhteiskuntapoliittisiin tekijöihin rajattua näkökulmaa työni olisi varmaankin nopeasti livennyt pohtimaan maailmanrakennuksen tematiikkoja yleisemmällä tasolla. Töyssyisestä alusta huolimatta koen tekstin löytäneen sille sopivan kehyksen.

Tutkielmani luonteen huomioon ottaen en lähtenyt perehtymään aiheeseen tulosten toivossa. Tästä ja pelihahmojen vaatetukseen varsinaisesti keskittyvän materiaalin vähäisyydestä huolimatta koen sen yhä olevan huomionarvoinen asia maailmanrakennuksen kokonaiskuvan kannalta. Pelihahmon vaatteet kertovat pelimaailman estetiikasta, mutta sitäkin enemmän ne pystyvät paljastamaan luodun maailman sosiaalisista rakenteista ja muista aineettomista ominaispiirteitä. Tässä onnistuakseen suunnittelijan täytyy paitsi ymmärtää itse vaatteiden merkitystä ilmaisuvälineenä kuin myös funktionaalisenä esineenä ja niitä kulttuurisia tekijöitä, jotka ovat vaikuttaneet näiden syntymiseen. Vaatteet ovat näennäisesti pinnallisin osa hahmoja, mutta käytännössä kertovat yllättävänkin paljon. Niiden avulla on mahdollista sekä tukea muita maailmanrakennuksen osa-alueita, kuten fiktiivistä historiaa tai yhteiskuntajärjestelmää, että toimia itse maailmanrakennuksen yhtenä kappaleena.

Teoreettinen osio nivoutui lopulta vahvasti osana työtä toteuttamaani hahmosuunnitteluprojektiin, ja loppujen lopuksi se vaikutti oikeastaan enemmän kuin alkujani uskoin saatika suunnittelin sen vaikuttavan. Vaatetusta tutkiessa nopeasti kuitenkin kävi selväksi, etten voisi erottaa tätä mitenkään muusta maailmanrakennuksesta ja niin hypoteettisten pelihahmojen asujen suunnitteluna alkanut projekti muuttui pieneksi maailmaksi. En kuitenkaan voi sanoa olevani pettynyt tähän. Tavoitteenani oli perehtyä syvemmin hahmosuunnitteluun ja tutkia tämän lähestymistavan mahdollisuuksia ja näiltä osin koen myös onnistuneeni.

Jos jotain kuitenkin olisin toivonut tapahtuvan toisin, olisi se ollut pelihahmojen visuaalista suunnittelua kattavammin käsittelevän aineiston löytäminen. Monet, muihin kuin pelihahmon mekaanisiin funktioihin käsittelevät lähteet tuntuivat viime kädessä

löytyvän jo julkaistujen pelien taidekirjoista tai oppaista, jolloin valitettavasti monet suunnitteluprosessin varsinaiset vaiheet jäävät pimentoon. Eri tieteenaloja kuin myös historiallisia lähteitä sekä aiheita käsittelevää aineistoa hakiessa lähdekriittisyys osoittautui myös erityisen tärkeäksi, sillä etenkin vaatteiden ja psykologian yhteyksistä löytyy paljon kyseenalaista tietoa ilman pitävää tieteellistä näyttöä.

Vaikka oma työni keskittyi vain yleistävästi tutkimaan vaatteiden sosiaalista merkitystä fiktiivisessä ympäristöissä, voisin nähdä tämän aiheen tarjoavan tutkittavaa myös pelisuunnittelun teknisestä näkökulmasta katsottuna. Samaten vaatteiden käyttötarkoitusten vaikutuksen designvalintoihin on aiheena sellainen, jota en työssä itsessään voinut yhtä yleistävää lukua syvemmin käsitellä, mutta jonka uskoisin voivan tarjota aineksia kokonaan omaan opinnäytetyöhön tai ihan vain artikkeliin. En lähtenyt tutkimaan vaatteiden mahdollisia merkityksiä suurin odotuksin, mutta vaikka tiedonjanoni on hetkellisesti sammutettu mitä vaatteiden mahdollisten merkitysten tutkimiseen tulee, palannen tulevassa maailmanrakennuksen äärelle uusin silmin.

Lähteet

- Andrews, Evan. 2018. Why is Purple Considered the Color of Royalty. History. <<https://www.history.com/news/why-is-purple-considered-the-color-of-royalty>> (luettu 23.4.2020).
- Arvanitidou, Zoi & Gasouka, Maria. 2013. Construction of Gender through Fashion and Dressing. <<https://www.mcser.org/journal/index.php/mjss/article/viewFile/1276/1305>> (luettu 21.4.2020).
- Breiding, Dirk H. 2004. Arms and Armor - Common Misconceptions and Frequently Asked Questions. The MET. <https://www.metmuseum.org/toah/hd/aams/hd_aams.htm> (luettu 4.5.2020).
- Bulgakova, Tatiana. 2018. Tiger Rituals and Beliefs in Tungus-Manchu Cultures. <<https://journals.openedition.org/emscat/3486>> (luettu 5.5.2020).
- Clouting, Laura & Mason, Amanda. 2018. How Clothes Rationing Affected Fashion in the Second World War. Imperial War Museums. <<https://www.iwm.org.uk/history/how-clothes-rationing-affected-fashion-in-the-second-world-war>> (luettu 5.5.2020).
- Cook, Dave. 2013. The Art of Metal Gear: Yoji Shinkawa's Visual Legacy. VG247. <<https://www.vg247.com/2013/04/23/the-art-of-metal-gear-yoji-shinkawas-visual-legacy/>> (luettu 5.4.2020).
- Crossley, Kevin. 2014. Character Design from the Ground Up: Make Your Sketches Come to Life. Sussex: Ilex Press.
- Davies, Paul. 2017. The Art of Horizon Zero Dawn. Lontoo: Titan Books.
- Dark Souls. 2011. Japan: From Software.
- Farris, William Wayne. 2006. Japan's Medieval Population: Famine, Fertility, And Warfare in a Transformative Age. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Flaxpinweav. 2014. Bleaching with Cow Dung. Mostly About Flax. <<http://mostlyaboutflax.blogspot.com/2014/01/bleaching-with-cow-dung.html>> (luettu 5.5.2020).
- Harari, Yuval Noah. 2011. Sapiens: A Brief History of Humankind. Lontoo: Vintage.
- Harlow, Mary. 2018. A Cultural History of Dress and Fashion in Antiquity. Lontoo: Bloomsbury Academic.
- Hayashi, M. Kirie. 2013. Dark Souls: Design Works. Richmond Hill: Udon Entertainment.
- Horizon Zero Dawn. 2017. Alankomaat: Guerrilla Games.
- Hume, Lynne. 2013. The Religious Life of Dress: Global Fashion and Faith. Lontoo: Bloomsbury Academic.

Johnson, Kim, Lennon, Sharon J. & Rudd, Nancy. 2014. Dress, Body & Self: Research in the Social Psychology of Dress. <<https://link.springer.com/article/10.1186/s40691-014-0020-7>> (luettu 22.4.2020).

Johnston, Harold Whetstone. 2018. The Private Life of the Romans: Updated and Revised Edition. Scotts Valley: CreateSpace.

Kain, Erik. 2012. Storytelling in Dark Souls and Skyrim. Forbes. <<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/03/29/storytelling-in-dark-souls-and-skyrim/#56cc949d5984>> (luettu 2.4.2020).

Karjalainen nuorisoliitto. 2000. Lyökäämme käsi kätehen! Karjalaista perinnetietoa lasten ohjaajille.<<https://www.karjalainennuorisoliitto.fi/karjalainen-kulttuuri/perinnetietoa-ohjaajille/>> (luettu 22.4.2020).

Kieffer, Kristen. 2015. An Introduction To World-Building. Well-Storied. <<https://www.well-storied.com/blog/an-introduction-to-world-building>> (luettu 31.3.2020).

Lin. 2018. Women's Clothes in Ancient Rome. Owlcation. <<https://owlcation.com/humanities/Womens-Clothes-in-Ancient-Rome>> (luettu 30.4.2020).

Mason, Amanda. 2018. These Patriotic Scarves Encouraged People To Do Their Bit During The Second World War. Imperial War Museums. <<https://www.iwm.org.uk/history/these-patriotic-scarves-encouraged-people-to-do-their-bit-during-the-second-world-war>> (luettu 5.5.2020).

Mertaal. 2017. World Building in Game Design: Some Brief Musings. <<https://thedrownedearth.com/worldbuilding-in-game-design-some-brief-musings>> (luettu 2.3.2020).

McNeill, William H. & J.R. 2005. Verkottunut ihmiskunta: Yleiskatsaus maailmanhistoriaan. Tampere: Vastapaino.

Mingren, Wu. 2017. More Than Metal: Amazing Historical Suits of Armor. Ancient Origins. <<https://www.ancient-origins.net/artifacts-other-artifacts/more-metal-amazing-historical-suits-armor-007837>> (luettu 4.5.2020).

Nikula, Petra. 2020. Naisen Huivi. Pro gradu tutkielma. Turku: Turun yliopisto. Luettavissa osoitteessa: <<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020040610554>>

Paterson, Eddie, Simpson-Williams, Timothy & Corder, William. 2019. Once Upon a Pixel: Storytelling and Worldbuilding in Video Games. New York: CRC Press.

Ramet, Sabrina P. 1996. Gender Reversals and Gender Cultures: Anthropological and Historical Perspectives. Lontoo: Routledge.

Rao, Hayagreeva, Sutton, Robert & Webb, Allen P. 2008. Innovation Lessons from Pixar: An Interview with Oscar-Winning Director Brad Bird. McKinsey & Company. <<https://www.mckinsey.com/business-functions/strategy-and-corporate-finance/our-insights/innovation-lessons-from-pixar-an-interview-with-oscar-winning-director-brad-bird>> (luettu 6.5.2020).

Sebesta, Judith Lynn & Bonfante, Larissa. 1994. *The World of Roman Costume*. Madison: The University of Wisconsin Press.

Snell, Melissa. 2019a. *Medieval Clothing and Fabrics in the Middle Ages*. ThoughtCo. <<https://www.thoughtco.com/medieval-clothing-and-fabrics-1788613>> (luettu 21.4.2020).

Snell, Melissa. 2019b. *Medieval European Peasant Clothing: What Peasants and Laborers Wore in the Middle Ages*. ThoughtCo. <<https://www.thoughtco.com/european-peasant-dress-1788614>> (luettu 29.4.2020).

Thurlin, Tomi & Laura. 2006. *Who Am I and What Am I Supposed to Do? Designing Player-Characters for a Multiplayer Computer Role-Playing Game*. <https://www.researchgate.net/publication/331683657_Who_Am_I_and_What_Am_I_Supposed_to_Do_Designing_Player-Characters_for_a_Multiplayer_Computer_Role-Playing_Game> (luettu 29.4.2020).

Watt, Melinda. 2008. *Textile Production in Europe: Silk, 1600-1800*. The MET. <https://www.metmuseum.org/toah/hd/txt_s/hd_txt_s.htm> (luettu 4.5.2020).

Verkaaik, Erika. 2015. *The Role of Color in Character and Scene Design*. Erika's Uni Blog. <<https://111426studio.wordpress.com/2015/11/30/the-role-of-colour-in-character-and-scene-design/>> (luettu 5.5.2020).

Yamada, Yasuhiro. 2020. *Jōmon Japan: Prehistoric Culture and Society*. Nippon.com Your Doorway to Japan. <<https://www.nippon.com/en/japan-topics/g00766/jomon-japan-prehistoric-culture-and-society.html>> (Luettu 10.4.2020).

Ylhäisönainen



Metsästäjä



Henkikulkija

