



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Anna Vasyuk

Hahmosuunnittelu kyberpunk-ympäristössä

Laadullinen poikittaistutkielma scifin tietyille alalajille
ominaisista visuaalisista piirteistä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

2020

Tekijä Otsikko	Anna Vasyuk Hahmosuunnittelu kyberpunk-ympäristössä
Sivumäärä Aika	60 sivua + 2 liitettä 11.11.2020
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja	Lehtori Jaakko Ruuttunen
<p>Tämä opinnäytetyö on teoreettista ja empiiristä menetelmää yhdistävä laadullinen poikittaistutkielma kyberpunk-genrelle ominaisesta hahmosuunnittelusta. Tässä opinnäytetyössä pyritään sekä määrittelemään kyberpunk median lajina että löytämään sen hahmoja tyypillisesti yhdistävät piirteet. Tutkielma keskittyy genren visuaaliseen puoleen ja sen heijastumiseen teoksissaan käytetyissä kuvitteellisissa hahmoissa.</p> <p>Opinnäytetyö ottaa tarkasteltavaksi monenlaisia elokuvia, animaatioita, kirjallisuutta sekä pelejä, jotka voidaan määrittellä kyberpunk-genreen kuuluviksi. Aineistoa on tutkittu enimmäkseen tyypittelevän ja teemoittelevan analyysin kautta, jonka avulla esimerkkiteoksista on löydetty keskeisiä ja yhdistäviä kaavoja, teemoja sekä troppeja. Näistä löydöistä muodostuu yhtenäinen kuva genrelle tyypillisistä hahmosuunnittelun ratkaisuksista. Kuvallista aineistoa on suosittu, sillä tämä tutkielma painottuu nimenomaan hahmosuunnittelussa tehtyihin visuaalisiin ratkaisuihin. Tutkielma nojautuu internetlähteisiin enemmän kuin kirjallisiin aiheensa suhteellisen uutuuden ja suppeuden takia.</p> <p>Tämä opinnäytetyö on suunnattu hahmosuunnittelusta tai scifi-genrestä kiinnostuneille lukijoille, joilla ei ole aikaisempaa syvempää tietoa aiheesta. Työn tarkoitus on tarjota perustietämys sekä kyseisen genren ominaisuuksista että hahmosuunnittelusta ja sen prosessista ylipäättänsä. Opinnäytetyössä on erillinen käytännön osuus, jossa suunnitellaan omat hahmot kyberpunk-ympäristöön.</p>	
Avainsanat	Kyberpunk, hahmosuunnittelu, scifi, genre

Author Title	Anna Vasyuk Character design in cyberpunk environment
Number of Pages Date	60 pages + 2 appendices 11.11.2020
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor	Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer
<p>This final project is a qualitative cross-sectional study aiming to define the distinguishing features of character design within the science fiction subgenre known as cyberpunk. The purpose of this study is to delineate cyberpunk as a genre of media and to determine the attributes that typically connect the characters within the genre. This project focuses primarily on visual characteristics of both cyberpunk media and character design as a whole, and all the ways in which plot and narrative support and influence their appearance.</p> <p>The research methods used in this project are both theoretical and empirical, the latter used more in the second half, wherein literary sources were no longer sufficient due to the general lack of studies done on this subject before. The project leans heavily on illustrated material due to the visual focus of the study's subject. The material has been mostly processed through typological and thematic analysis with the goal of finding similarities and patterns between different works.</p> <p>The results show a collection of tropes, themes and connective patterns that unify cyberpunk characters and define the genre. This project seeks to offer a comprehensive overview of the genre to readers with no prior extensive knowledge of the subject. However, this study is not meant to be used as a conclusive character design manual, but instead its purpose is to encourage designers to take inspiration and make their own decisions.</p> <p>In conclusion, this final project outlines the defining features of character design in a little researched, relatively novel subgenre. The knowledge gained is used in a separate practical section of the final project in which original characters were designed into cyberpunk environment.</p>	
Keywords	Cyberpunk, character design, sci-fi, genre

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Mikä on kyberpunk?	3
2.1	Genren määrittely	3
2.2	Kyberpunkin ominaisuudet	3
2.2.1	Nimi ja sen merkitys	5
2.2.2	Troopit	6
3	Hahmosuunnittelun perusosat	9
3.1	Hahmon perusteet	9
3.2	Miljöö	13
3.3	Hahmotroopit	15
4	Visuaalinen puoli	19
4.1	Yleistä ulkomuodosta	19
4.2	Muihin muotityyleihin pohjautuminen	24
4.2.1	Futuristinen muoti	24
4.2.2	Aikakausien muoti	27
4.3	Yksityiskohdat	34
4.3.1	Värit	34
4.3.2	Materiaalit ja tekstuurit	37
4.3.3	Asusteet ja propit	41
4.4	Kybernetiikka	46
5	Yhteenveto	52
	Lähteet	55
	Kuvalähteet	57
	Liite 1. Jungin 12 arkkityyppiä tiivistettynä	
	Liite 2. Internet-käyttäjien näkökulma kyberpunk-ilmeeseen	

1 Johdanto

Fiktiiviset teokset mediassa ovat monipuolisia ja vaihtelevia, mutta niitä yhdistää yksi asia: jokaisen niistä voi havaita kuuluvan ainakin yhteen luokkaan, jota kutsutaan genreksi. Genrejä on erilaisia, ja jokaisella on tyypilliset ominaisuutensa, joiden avulla muodostetaan helposti tunnistettava ja kategorisoitava kokonaisuus (johon perehdytään tarkemmin luvussa 2). Kun syvennytään eteenpäin subgenren tasolle, ominaisuudet voivat jo muodostaa joukon niin pieniä yksityiskohtia, tiettyjä tunnusmerkkejä ja valikoituja piirteitä, että ne eivät aukea tavalliselle lukijalle taikka katsojalle ilman tarkempaa analyysiä. Jokaisen fiktiivisen teoksen ytimessä ovat sen hahmot, joissa heijastuvat monet genrelleen ominaiset piirteet. Fiktiivisten hahmojen suunnittelu on tärkeä osa juonellista mediaa, joka kattaa kirjallisuuden, elokuvat, videopelit, sarjakuvat ja näiden yhdistelmät. On tärkeää osata suunnitella hahmo, joka sopii genreensä ja ympäristöönsä. Teoksesta tuskin tulee uskottava kokonaisuus, jos siinä esiintyy hahmoja, jotka ovat kuin toisesta maailmasta tai aikakaudesta poimittuja.

Tämä opinnäytetyö on teoreettista sekä empiiristä menetelmää yhdistävä laadullinen poikitaistutkielma, joka pyrkii määrittelemään kyberpunkin genrenä ja etsimään yhtenäisyyksiä siinä esiintyvissä hahmoissa, joiden pohjalta kehittyi idea genren mukaiseen hahmosuunnitteluun. Keskitän tutkimukseni ja analyysini nimenomaan yhteen scifin alalajiin, jonka rajattu määrä merkittäviä ja ikonisia teoksia mahdollistaa tarkemman ja tiiviimmän perehtymisen aiheeseen. Kyberpunkin suhteellinen uutuus ja suppeus aiheuttaa myöskin haasteita: tieteellisen kirjallisuuden puutteessa joudun luottamaan internetlähteisiin sekä omiin johtopäätöksiini ja havaintoihini, joita olen tehnyt teoksia katsoessani tai lukiessani.

Valitussa aiheessa näkyvät myös omat mieltymykseni fiktiivisessä mediassa. Koska useat kyberpunk-teokset ovat muodostuneet suosikeikseni monia kertoja elämäni aikana, oli juuri tämän subgenren valinta helppoa, kun etsin tarkempaa rajausta aiheelle ”hahmosuunnittelu”. Näistä teoksista vuoden 2020 loppupuolella ilmestynvä — sekä tätä kirjoittaessa hyvin odotettu — videopeli *Cyberpunk 2077* ansaitsee tulla mainituksi erikseen, sillä se on ollut merkittävä inspiraation lähde. Tämä jatko-osa vuonna 1988 ilmestyneelle pöytäroolipelille *Cyberpunk 2020* seuraa edeltäjänsä esimerkkiä ottaessaan lähtökohdakseen nimenomaan kyberpunkin estetiikan ja yleiset troopit taikka stereotyyppit, eikä niinkään tietyn juonen tai maailman — peli jopa käytti mottoa ”tyyli ennen tarkoitusta” (Wikipedia 2020a). Koska koen, että sarjan uusin peli keskittyy niin vahvasti juuri kyberpunkille ominaisen visuaalisen puolen ja tyylin kehitykseen ja että se täten ilmentää alalajin perimmäistä henkeä, lukijat saattavat huomata, että käytän sen kuvamateriaalia esimerkkeinä jonkin verran muita genren teoksia enemmän. Muut teokset, jotka ovat saaneet tutkielmassa muita enemmän huomiota, ovat elokuvat *Akira*

(1988), *Blade Runner* (1982), *Ghost In The Shell* (1995) sekä pelit *Final Fantasy 7* (alkuperäinen vuodelta 1997 sekä vuoden 2020 uudistettu versio) ja *Deus Ex* (2000–2016). Näiden teosten valinta perustuu joko niiden ikonisuuteen ja vaikutusvaltaisuuteen muuhun kyberpunk-mediaan nähden tai sitten niistä helposti löytyviin esimerkillisiin kyberpunkin elementteihin, joista on saatavilla paljon kuvamateriaalia.

Lisäksi valintaani on vaikuttanut kyberpunkille ominaisten ilmiöiden näkyminen oikeassa elämässä nyt 2010-luvun loppupuolella. Futuristiset keksinnöt, kuten täysin toimivat tekoraajat, avaruusmatkailu ja neuroteknologian kehittyminen, tuntuvat innostavilta ja rohkaisevilta, kun taas kyberpunkin toinen puoli, kuten massiiviset konglomeraatit ja suureneva luokkajako ihmisten välillä, painavat mieltä. Tutkielmani tarkoitus ei ole syventyä oikean elämän poliittisiin tai sosiaalisiin ilmiöihin, vaan ainoastaan todeta, että kirjailija Bruce Sterlingin laatima termi ”high tech, low life” (ks. luku 2) on alkanut ilmetä myös todellisuudessa, mikä tekee aiheesta ajankohtaisen.

Tutkielmani tärkein tavoite on saavuttaa yhtenäinen kuva siitä, mitä kuuluu tämän scifin alalajiin sisällöllisesti sekä visuaalisesti, ja täydentää se puute, jonka olen havainnut – kyberpunkista ei ole olemassa tarpeeksi tieteellistä tai teoreettista kirjallisuutta eikä myöskään kattavaa hahmosuunnitteluopasta. Tästä huolimatta opinnäytetyötäni ei ole tarkoitus lukea oppaan tavoin, sillä koen, että en voi kannustaa ketään suunnittelemaan hahmoja tiettyjä jäykkiä rajoja tai sääntöjä noudattaen. Tämän sijasta olen koonnut tutkielmaani huomioita genressä yleisesti noudatetuista trendeistä, ja kehotan lukijoita tekemään omia valintoja siitä, kannattaako näitä samoja linjoja seurata. Kirjoitan tutkielmaani olettaen, että lukijat eivät ole perehtyneet aiheeseen, ja toivon heidän saavan paremman käsityksen siitä, mikä on kyberpunk ja miten se heijastuu teostensa hahmoissa.

2 Mikä on kyberpunk?

Tässä luvussa tutustutaan siihen pohjaan, johon on syytä perehtyä ennen hahmosuunnittelun aloittamista — mikä on kyberpunk, mitä ilmiöitä siinä esiintyy ja mistä se on lähtöisin. Pyrin määrittelemään termit, jotka tulevat vastaan sekä tässä tutkielmassa että itse kyberpunk-teoksissa.

2.1 Genren määrittely

Kyberpunk (*cyberpunk* englanniksi) on scifin, eli suomalaisittain tieteiskirjallisuuden, alalaji. Taiteen, kirjallisuuden ja median lajeista ja lajityypeistä kerrottaessa käytetään ranskan kielestä lainattua termiä *genre* (MOT-sanakirja n.d.). Esimerkkejä erilaisista genreistä mediassa ja kirjallisuudessa ovat fantasia, kauhu, toiminta, ja tässä tutkielmassa näkyvä scifi. Oman kokemukseni mukaan genret ovat hyödyllisiä mediaa luokiteltaessa, sillä ne antavat yhdellä silmäyksellä yleiskuvan siitä, mitä teokselta voi odottaa ja mitä ilmiöitä (engl. *tropes*) siinä esiintyy. Genret voivat myöskin sekoittua keskenään ja lainata ominaisuuksia toisiltaan, joten lajittelua ei ole syytä tehdä liian jäykästi. Yhdellä teoksella voi olla useampikin genre. Lajityypit jakaantuvat eteenpäin alalajeiksi eli *subgenreiksi*. Käytän tutkielmassani englannin kielestä suoraan lainattuja nimiä suomalaisen ”lajityypin” ym. sijaan, koska sana ”genre” on yleismaailmallinen ja esiintyy useammassakin kielessä, sillä on tarkemmin määritelty merkitys kuin sanalla ”laji”, ja se on tutumpi sana mediasta ja sen teoksista puhuttaessa. ”Scifi” on myös sopivampi sana kuin ”tieteiskirjallisuus”, sillä se ottaa huomioon myös ne teokset, jotka eivät ole kirjallisia, kuten elokuvat tai videopelit.

2.2 Kyberpunkin ominaisuudet

Kyberpunk-teokset ovat synkkiä, sillä niissä esiintyy kyyninen ja pessimistinen kuva tulevaisuudesta. Juoni sijoittuu usein urbaaneihin kaupunkiympäristöihin, joissa megakorporaatiot ovat ottaneet vallan haltuunsa, ja tavalliset kansalaiset elävät dystopisessa (ks. määrittely alla) sortoyhteiskunnassa. (Neon Dystopia 2018.) Samaan aikaan heidän maailmassaan vallitsee futuristinen ja kehittynyt teknologia, joka helpottaa niiden elämää, joilla on varaa hankkia sitä — mutta samalla pitää ihmisiä kurissa järjestelmässään. Tämä rinnastus ja kontrasti, joka syntyy fantastisen teknologian ja ankeiden olosuhteiden välillä, on kyberpunkin ydinolemus (*kuva 1*).



Kuva 1. Vuonna 2020 ilmestyvän *Cyberpunk 2077* -pelin promotaitteessa havainnollistuvat genrelle ominaiset piirteet: ankeisiin olosuhteisiin sijoitettu hahmo on kytketty hermostonsa kautta koneeseen kybernetiikan avulla (CD Project RED 2019).

Useammassa kyberpunk-kontekstissa esiintyvä fraasi "high tech, low life", jonka on alun perin muotoillut amerikkalainen scifi-kirjailija Bruce Sterling (Henthorne 2011, 40), on tiivistetty ja ytimekäs tapa kuvailla sitä, mitä tämä genre pitää sisällään. Tämä sama kirjailija osuvasti kuvailee teoksensa *Mirrorshades* (1988) esipuheessa kyberpunkia uudenlaisena integraationa, joka oli ratkaisevan tärkeä syntyvuosikymmenensä kirjoittajille: korkean teknologian ja modernin vastakulttuurin maailmojen kohtaaminen (Sterling 1988, 11).

Tätä kirjoittaessa vuonna 2020 on helppoa huomata, miten samanlainen kontrasti näkyy jo todellisessakin elämässä. Pelisuunnittelija Mike Pondsmith, *Cyberpunk 2020* -roolipelin kirjoittaja, on kerran sanonut pelinsä olleen varoitus, ei tavoite ("Cyberpunk was a warning, not an aspiration"). Jos näin on, niin varoitusta ei ole noudatettu. Varallisuusero ja luokkajako ovat kasvaneet laajimmaksi moneen vuosikymmeneen, kun rikkaat rikastuvat entisestään ja isot korporaatit saavat voittoa käyttämällä työntekijöitään hyväksi (Pisani 2020). Teknologiajätit kuten Google, Facebook ja Amazon aiheuttavat jatkuvasti huolia keräämällä henkilökohtaisia tietoja käyttäjistään ja muuttamalla itse tiedot kauppatavaraksi. Koronaviruspandemia on mulistanut monien ihmisten elämää, ja jotkut sen aikana otetut valokuvat luovat yksinkertaisesti *dystopisen* kuvan maailmamme tilanteesta (kuva 2). Neuralink-yhtiön juuri kehittämä aivoimplantti voisi taas mahdollisesti parantaa dementian ja Parkinsonin taudin. Mutta kun lukee artikkeleita, joissa ekspertit varoittavat aivojen mahdollisesta hakkeroinnista ja muistojen varastamisesta (ilmiö, josta on kirjoittanut esimerkiksi ZDNet-teknologiasivusto, mistä se on taas siirtynyt eteenpäin sensaatiomaisiin nettilehtiin kuten Daily Mail), välillä on vaikea uskoa, että tämä on jo nykytodellisuutta, jota elämme yhdessä. Kyberpunk-genre ruumiillistaa kokonai-

suudessaan kaiken, mikä tulevaisuudessa voi mennä pieleen. Tuttujen trooppien ilmaantuminen oikeassa elämässä, jossa ne eivät enää palvele minkäänlaista juonta, on vähintäänkin huolestuttavaa. Mike Pondsmith on huomannut tämän itsekkin, ja pelistudiossa mukaan hän on joutunut pohtimaan paljon sitä, millaista on huomata omin käsin kirjoitetun dystopisen tulevaisuuden muuttuvan dystopiseksi nykypäiväksi, jonka näkee omasta ikkunasta (R Talsorian Games 2020).



Kuva 2. Jokseenkin kuuluisaksi tullut valokuva Wuhanin kaupungista, jonka uskotaan olevan koronaviruksen alkuperä, on kuin suoraan kyberpunk-elokuvasta kaapattu. Korkea teknologia (Segway, suojavarusteet ja desinfiointi) yhdistyy tässäkin hyvin ankeisiin olosuhteisiin. (The Atlantic 2020.)

2.2.1 Nimi ja sen merkitys

Itse subgenren nimi on amerikkalaisen kirjailija Bruce Bethken käsialaa, ja se esiintyy ensimmäisen kerran teoksessa *Cyberpunk* (Bethke 1983). Teos julkaistiin alun perin aikakauslehdessä *Amazing Stories*, ja nykyään se on vapaasti luettavana romaanimuodossa internetissä. Kirjailijan mukaan hän yritti tarkoituksenomaisesti keksiä uuden termin, joka ”ymmärtäisi punkasenteiden ja korkean teknologian rinnastuksen” (Bethke 1997). Kuten nimestä käy ilmi, yksi termin keskeisimmistä käsitteistä on kybernetiikka eli tieteen ala, jossa koneet yhdistyvät biologisiin olentoihin ja orgaaniset osat korvataan mekaanisilla (Wikisanakirja 2019). Tämä ilmiö esiintyy hyvin vahvasti kyberpunkin hahmojen suunnittelussa, sillä monessa tapauksessa heiltä löytyy esimerkiksi kyberneettisiä raajoja, silmiä tai muita ruumiinosia, alkaen yksittäisistä

varaosista päättyen kokonaisuin androidihahmoihin. Kybernetiikka voi olla myöskin elävän olennon liittämistä keskushermoston kautta tietokoneeseen (kuten näkyi kuvassa 1).

Termi ”punk”, joka esiintyy useamman genren nimessä (steampunk, dieselpunk, biopunk jne.) ei tässä kontekstissa viittaa rock-musiikin alalajiin tai siitä syntyneeseen nuorisokulttuuriin, vaan sille ominaiseen anarkiaan ja vastakulttuuriin (The Cyberpunk Project 2017). Bruce Bethken mukaan hän etsi ”sosiaalisesti harhaanjohdetuille nuorille” sanaa, jonka pystyisi sekoittamaan kantasanaan ”cyber”, ja tämä oli lopputulos (Bethke 1997). Tästä syntyy genre, joiden teoksissa hahmot taistelevat heitä sortavaa maailmaa vastaan; syntyy teoksia, joiden hahmokaartissa on antisankareita, hakkereita, syrjäytyneitä ja vastarintaliikkeen jäseniä. Hyviä esimerkkejä kyberpunkille merkittävistä teoksista ovat esimerkiksi William Gibsonin *Neuromancer*-novellin hakkeripäähenkilö Case, *Akira*-elokuvan moottoripyöräjengiin kuuluvat hahmot tai *Final Fantasy 7* -pelin ekologinen terroristiryhmä, joka näytetään sankareiden roolissa.

2.2.2 Troopit

Kuten jokaisessa genressä, kyberpunkissa esiintyy sarja *trooppeja*, joiden avulla tämä subgenre on helpompi määritellä. Edellisessä luvussa viittasin trooppeihin sanalla ”ilmiö”, mutta todellisuudessa tämä käsite on paljon monipuolisempi. Troopit ovat tunnistettavia ja fiktiivisissä teoksissa monesti löytyviä teemoja tai kaavoja, jotka luonnehtivat erilaisia narratiivillisiä eli kertomuksellisia konsepteja. Trooppien tehtävä on toimia eräänlaisena oikotienä, joka opastaa lukijoita ymmärtämään tarinan elementtejä, olivat ne sitten juonenkäänteitä, hahmojen arkkityyppejä tai kielellisiä ilmauksia. (TvTropes 2019.) Raja trooppien ja kliseiden välillä on ohut. Kliseitä voi kuvailla troopiksi, joka on kangistunut kaavoihinsa ja jonka esiintymisen tietyssä genressä voi arvata etukäteen. Toisaalta jopa arvattavat juonen elementit ja kaavat muodostavat osan, jota ilman subgenre ei olisi oma itsensä. Kyberpunkissa urbaani ja futuristinen miljöö on otaksuttavasti kliseinen, mutta se on niin olennainen genren elementti, että en yhdistäisi siihen sanan ”klisee” negatiivista merkitystä.

Luvussa aiemmin mainittujen kybernetiikan ja vastakulttuurin lisäksi on useimpia kaavoja, jotka näkyvät toistuvasti kyberpunk-teoksissa. Ehkä keskeisin näistä on *dystopia* tai dystopinen maailma, jonne juonet sijoittuvat. Tämä sana kuvaa yhteiskuntaa, jonka olosuhteet on kirjoitettu olemaan epäoikeudenmukaiset ja synkät (Lexico n.d.). Tämä voi ilmetä esimerkiksi sekä aiemmin mainittuna luokkajakona että elementeillä kuten totalitarismi, ekologiset katastrofit tai teknologiaan sekä tekoälyyn liittyvät vaarat. Jos scifi-teoksen hahmot elävät helppoa ja onnellista elämää, sitä tuskin voi kuvata kyberpunkiksi, vaikka siinä esiintyisikin kybernetiikkaa. Dystopian käsitteestä nousee esille myös toinen trooppi, jonka kohtaa usein kyberpunkista puhuttaessa: *city noir* (kirjaimellisesti ”musta kaupunki”). Tätä sanaa käytetään kuvailemaan lähinnä kyberpunkin miljööön visuaalista ilmettä (kuva 3) — öisiä suurkaupunkeja, joiden

pilvenpiirtäjät ovat kontrastissa yleiseen rappeutumiseen ja näkyvään rikollisuuteen. (TvTropes 2019.) *City noirin* käsite ympäristötekijänä on keskeinen tulevaa hahmosuunnittelua varten, sillä hahmojen elinympäristö heijastuu niissä suoraan, ilmeten seikkoina kuten kielitaitona, käytöstapoina, koulutuksena tai moraaliarvoina (Erickson 2018). Kyseisessä miljöössä elävät hahmot voisivat siis hyvinkin olla kosketuksissa kaupungin pimeämpään, rikolliseen puoleen tai osoittaa harmaata moraalialueita jollain toisella keinolla. Termiä ei pidä sekoittaa käsitteeseen *film noir*, joka kuvaa tietynlaisia synkkiä 1940- ja 1950-luvulla kuvattuja elokuvadraamoja (Wikipedia 2019). Vaikka kyberpunkissa ja film noirissa esiintyy jonkin verran samankaltaisia teemoja ja edellinen ottaakin joskus inspiraatiota jälkimmäisestä, nämä ovat kaksi hyvin erilaista käsitettä. Film noiriin ei perehdytä tässä tutkielmassa enempää.



Kuva 3. *Blade Runner*-elokuva oli ensimmäinen merkittävä teos, joka kiinteytti *city noir*-estetiikan tärkeäksi osaksi kyberpunk-maailmoja. Tämä yhdistelmä pimeyttä, neonvaloja ja urbaanikaupunkeja on edelleenkin tärkeä pohja hahmosuunnittelulle, jota otetaan huomioon myös moderneissa teoksissa. (Warner Bros. 1982.)

Kybernetiikan lisäksi yleisesti käytetty trooppi on *kyberavaruus* (engl. cyberspace). Sana esiintyy ensimmäisen kerran William Gibsonin novellissa *Burning Chrome* (1982) ja myöhemmin romaanissa *Neuromancer* (1984). Kyberavaruuden tuntee nykypäivänä parhaiten internetinä, mutta termi kuvaa kaikenlaista virtuaalista ulottuvuutta, joka muodostuu tietokoneiden välille. Itse Gibson on kuvaillut kyberavaruutta ”yhteisymmärrykseen perustuvaksi hallusinaatioksi” (Gibson 1984). Tämä kuvaa mielestäni hyvin sitä, kuinka paljon todellisuudesta irrotettua kyberavaruuden käsite voi olla. Ehkäpä yksi tunnetuimmista esimerkeistä on *Matrix*-elokuvassa (1999) esiintyvä simulaatiomaailma, johon ihmiskunnan mielet ovat kytkettyinä.

Maailmoissa, joissa koneet ja ihmiset ovat usein yhdistettynä saumattomasti toisiinsa, tulee usein vastaan *transhumanismin* trooppi. Yksinkertaisesti sanottuna tämä kuvaa ihmisten (tai muiden elävien olentojen) kehittämistä eteenpäin, yli sen rajan, minkä evoluutio niille luonnollisesti sallii. Edellä mainitut kyberneettiset ruumiinosat ja neuroteknologia ovat keskeinen osa siitä, mikä mahdollistaa tämän ilmiön esiintymisen kyberpunk-hahmoissa. (TvTropes 2019.) Transhumanismiin liittyy myös fiktion ulkopuolella toimiva filosofinen liike, joka pohtii

ihmisten keinotekoisien kehittymisen hyötyjä ja haittoja. Tämä ei ole fiktiivisten juontien kannalta merkittävää, sillä jokaisessa miljöössä ja juonessa voi olla omia käsityksiä siitä, millainen teknologia on moraalisesti hyväksyttävää tai olennaista. Tärkeintä on se, että tämä trooppi on kyberpunkissa yleinen ja luonteenomainen. Esimerkki teoksesta, jossa transhumanismi on erityisen merkittävä juonen ja hahmojen kannalta, on animaatioelokuva *Ghost In The Shell* (1995), jossa teknologian valloittamassa maailmassa tulee koko narratiivia pitkin esille kysymyksiä ihmisen ja ihmisyyden käsitteestä ja määritelmästä.

3 Hahmosuunnittelun perusosat

Tässä luvussa perehdytään ensimmäiseksi itse hahmosuunnitteluun luovan prosessin osana ja käsitellään hahmoa juonen rakenneosana, minkä jälkeen syvennytään enemmän juuri kyberpunkista löytyviin piirteisiin. Hahmon visualisoimiseen tartutaan vasta luvussa neljä, sillä muut suunnittelun osat täytyy määritellä ennen ulkomuodon suunnitteluun ryhtymistä.

Tämän tutkielman puitteissa *hahmolla* tarkoitetaan nimenomaan mielikuvituksellisia, tarinoidensa juonissa esiintyviä henkilöitä, joilla on selvä, visualisoimista mahdollistava ulkomuoto. Kuten seuraavassa alaluvussa käy ilmi, yksi hahmosuunnittelun tärkeimpiä vaiheita on luonteiden ja motiivien kehitys. Ilman niitä hahmot ovat parhaillaan vain kauniita mutta tyhjiä ulkomuotoja. Vaikka haluan painottaa, että pelkkään visuaaliseen puoleen keskittyminen ei oikeassa hahmosuunnittelun prosessissa ole asianmukainen tapa luoda hyviä hahmoja, olen tehnyt valinnan keskittyä tässä tutkielmassa hahmojen ulkomuotoon enemmän kuin luonteeseen. Tämän perustelen sillä, että ihmisten sekä muiden hahmojen persoonallisuus, moraalit ja periaatteet voivat olla hyvin monenlaisia genrestä riippumatta, mutta koska tarkoitus on keskittyä kyberpunktiin, etsin tapoja, joilla tämä ympäristö heijastuu hahmoissa — ja ulkomuoto on näkyvin tapa näistä kaikista. Tämän lisäksi syvennyn jonkin verran yleisiin hahmotrooppeihin, joita kyberpunk-teoksissa käytetään eniten.

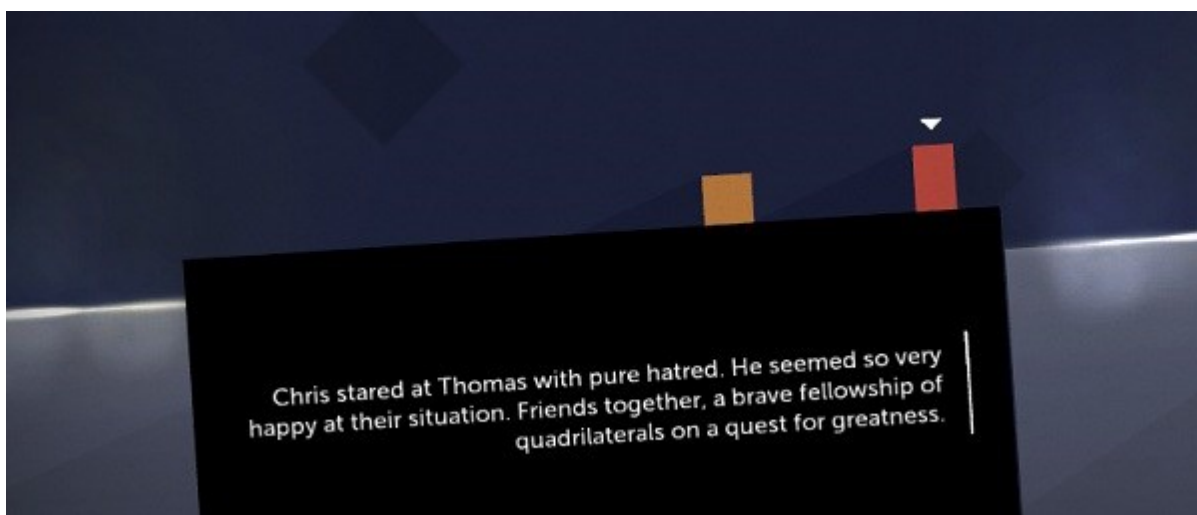
Lisäksi on huomioitavaa, että käsitelen tämän opinnäytetyön puitteissa ainoastaan ihmisiä tai ihmisen kaltaisia hahmoja. Tämä tarkoittaa sitä, että vaikka hahmojen ulkomuoto saattaisikin poiketa tavallisesta ihmisestä (ja nämä poikkeukset voivat alkaa yksittäisistä biologisista muutoksista ja päättyä olentoihin ja koneisiin, jotka eivät ole lainkaan ihmisten muotoisia) on kuitenkin odotettavissa, että hahmolla on ihmisen kaltainen persoonallisuus ja äly. Hahmo pystyy ilmaisemaan itseään ihmisen tavalla sekä sosialisimaan muiden kanssa, puhutun kielen tai muun tutun viestintätavan avulla. Hahmolta voi myöskin odottaa ihmiselle ymmärrettävää motivaatiota, joka kuljettaa tarinan juonta eteenpäin.

3.1 Hahmon perusteet

Tämän tutkielman ydin on nimenomaan hahmojen suunnittelussa, mikä taas on prosessina tärkeää jokaiselle onnistuneelle tarinalle genrestä riippumatta. Eri alan kirjallisuutta tutkiessa kävi selväksi, että *hahmoa* — tarinan personoitua elementtiä, joka voi olla sekä visuaalinen tai pelkästään narratiivillinen (Arnold & Eddy 2007, 52) — pidetään tarinankerronnan ehdottomasti keskeisimpänä osatekijänä. Oli tarina kaunokirjallinen tai tosiasioihin perustuva, sen

keskelle tarvitaan vähintäänkin yksi hahmo ylläpitämään tarinan sisältö eli *juoni*. Kertomuksen voi välittää katsojalleen ilman tarkasti määriteltyä tapahtumapaikkaa tai -aikaa, ilman sen kummempaa teemaa tai sanomaa, mutta ilman yhtäkään hahmoa ei tarinaa saa aikaiseksi, sillä juuri ne kuljettavat tarinoita eteenpäin. (Withrow & Danner 2007, 21.)

Ulkomuoto on aina toissijainen hahmojen persoonallisuudelle ja motiiveille, mitä monet hahmosuunnitteluoppaat painottavat. Ilmiselvin tuntemani käytännön esimerkki tästä on *Thomas Was Alone* -peli, josta löytyy kenties pelimaailman yksinkertaisimmiltä näyttävä hahmokaarti: jokainen pelin hahmo on pelkkä erivärinen nelikulmio (*kuva 4*). Tästä huolimatta pelistä löytyy mukaansatempaava narratiivi ja selkeä, erottuva persoonallisuus jokaisella hahmolla, mikä tekee tästä selvästi näkyvän esimerkin luonteen tärkeydestä ulkomuodon sijasta.



Kuva 4. *Thomas Was Alone* -pelissä on panostettu värikkäisiin persoonalluuksiin näyttävien ulkomuotojen sijaan (Rock Paper Shotgun 2012).

Persoonallisuus, eli tässä opinnäytetyössä sama asia kuin *luonne*, on kokoelma hahmon henkisiä ominaisuuksia, jotka tekevät hänestä oman itsensä. Wikipedia (2020b) määrittelee persoonallisuuden kullekin ihmiselle (tai tässä tapauksessa hahmolle) luonteenomaiseksi joukoksi ajatuksia, tunteita ja käyttäytymistapoja. Tarinat nojautuvat nimenomaan hahmon tai hahmojen muutoksiin juonensa aikana, ja riippumatta muutoksien rajuudesta tai hienovaraisuudesta, juuri hahmojen muuttuva persoonallisuus, motivaatio tai olosuhteet ovat juonen liikkeellepanevia voimia. Mikään määrä näyttäviä asusteita ei riittäisi paikkaamaan lattean ja pinnallisen hahmon heikkouksia. (Withrow & Danner 2007, 21.) Jos tarinassa esiintyvät hahmot eivät ole tarpeeksi vetovoimaisia tai samaistuttavia, jää se vain sarjaksi hajanaisia tapahtumia (Arnold & Eddy 2007, 52).

Samaistuttavuus löytyy helposti tarinan *päähenkilöstä*, johon viitataan myös alun perin kreikasta lainatulla sanalla *protagonisti* (vrt. *antagonisti* eli päävastustaja). Lukijat tunnistavat itsensä helpointen nimenomaan protagonisteista (Sloan 2015, 117). Mikä on ymmärrettävää —

onhan tarinat usein kerrottu jonkun tietyn päähahmon näkökulmasta, ja lukijat pääsevät seuraamaan ainakin yhden hahmon motiiveja ja jopa sisäisiä ajatuksia, jotka kuljettavat juonta eteenpäin. Juuri tämän hahmon tai hahmojen ympärillä pyörivät tarinoiden maailmat, ainakin narratiivista puhuttaessa. Yleisintä on, että keskeisen päähenkilön taustalla toimii myös kaarti *sivuhahmoja*, jotka auttavat täyttämään maailman, mutta esimerkiksi Withrowin ja Dannerin (2007, 24) mukaan protagonistin on se tekijä, joka sitoo koko tarinan yhteen ja toimii eräänlaisena lukijan ikkunana tarinan maailmaan. Siksi hahmoja suunniteltaessa on yleistä (ja mahdollisesti parasta) panostaa päähenkilöön enemmän ja jättää sivuhahmot hiukan yksinkertaisimmiksi. Tämä koskee sekä persoonallisuuksien kompleksisuutta että ulkomuotoja. Varsinkin ulkomuotojen kontrasti pää- sekä sivuhahmojen välillä on omien havaintojeni mukaan vedetty joskus äärimmilleen kyberpunkin teoksissa (kuva 5).



Kuva 5. Esimerkkejä kyberpunkin taustahahmoista. *Final Fantasy 7* -pelin protagonistin erottuu väkijoukosta niin vahvasti asunsa metallisten ja hohtavien osien takia, että saa ihmetellä, miksei häneen kiinnitetä pelissä enemmän huomiota (Square Enix 2020). Animaatioelokuva *Ghost in the Shell* taas tekee maltillisempia valintoja hahmosuunnittelussaan, mutta päähenkilön hienovaraiset erot muihin taustahahmoihin antavat silti tarpeeksi paljon kontrastia, jotta hänet voisi erottaa kuvan ihmismassasta (Production I.G. 1995).

Jättimäiset suurkaupungit pitää asuttaa monilla hahmoilla, mutta taustalla pysyvän ihmismassan suunnitteluun ei ole käytetty — eikä pidäkään käyttää (Withrow & Danner 2007, 29) — paljon aikaa ja resursseja. Puhtaasti visuaaliselta kannalta, kyberpunkin taustahahmot voivat näyttää tavallisilta asukkailta, jotka voisi löytää ihan reaali maailman kaduilta eikä pelkästään scifi-teoksesta.

Päähenkilöllä on luonteen lisäksi myös joukko *motiiveja* eli syitä tekoihinsa, jotka vaikuttavat hahmon tekemiin valintoihin tarinan aikana ja edistävät sillä tavalla koko juonta. Vaikka onkin yleistä, että päähenkilöä kutsutaan *sankariksi* käyttäen näitä sanoja kuin synonyymeja (Kieli-toimiston sanakirja n.d.), tämä ei ole oikeaoppinen tapa. ”Sankaria” ymmärretään hahmosuunnittelun puitteissa pikemminkin yhtenä Jungin *arkkityypeistä* (joihin perehdytään enemmän tämän luvun lopussa) eikä päähenkilönä, jonka persoonallisuus ei ole yhtä tarkkaan määritelty. Tästä seuraa se, että päähenkilön ei tarvitse omata sankarillisia motiiveja tai tehdä ainoastaan eettisesti oikeita sankaritekoja ollakseen päähenkilö.

Tämä pitää paikkansa varsinkin kyberpunkin teoksissa. Luvussa 2 mainitsin, että kyberpunkissa esiintyvät hahmot ovat usein maailmansa hylkiöitä, jotka päätyvät tekemään kyseenalaisia ja moraalisen harmaita tekoja sekä valintoja. Sarjakuvataiteilijat Withrow ja Danner (2007, 24) väittävät, että loogisesti ja moraalisesti väärät teot ovat parempi tapa kirjoittaa päähahmo kuin oikeat teot. Virheistä syntyy samaistuttavuus, ja realistinen hahmo luodaan juuri hyvien ja huonojen puolien sekoituksesta. Tällöin paljon virheitä omaavaa ja usein epäonnistuvaa päähenkilöä voi kutsua *antisankariksi* (Wikipedia 2020c). Realistisuudestaan huolimatta protagonistin huonoja puolia pitää käsitellä varovaisesti, jotta samaistuttavuus ei katoaisi eikä lukija menettäisi emotionaalista (eli tunneperäistä) sidettä hahmoon. Arnold ja Eddyn (2007, 57) mukaan hahmojen hankalimpia osia kannattaa paljastaa asteittain antaen lukijoille mahdollisuus tykättyä hahmoon hänen myöhemmin paljastuvista virheistä ja puutteista huolimatta. Onnistunut tunneside kestää yhden jos toisenkin arveluttavan teon, mutta lukijan kuormittaminen liiallisilla luonnevioilla heti hahmon esiteltyään voi johtaa vain ärsytyksen tunteeseen. Liian täydellisiin hahmoihin on vaikea samaistua, ja niitä on vaikea kokea todellisentuntuksina — mutta sama pätee myös liian virheellisiin hahmoihin.

Tässä tuleekin esille opinnäytetyön dilemma: miten voin keskittyä ainoastaan hahmojen ulkonäköön, jos heidän luonteensa ja motivaationsa ovat niin paljon tärkeämpiä? En voisi kehottaa lukijoitani unohtamaan näin olennaista osaa hahmosuunnittelua, mutta en myöskään voi keskittyä persoonallisuuden kehityksen saloihin, jos ne ovat tavallisesti genrestä riippumattomia. Kuitenkin, jos haluaa suunnitella hahmojen ulkomuotoja ilman sen kummempaa tietoa heidän persoonallisuuksistaan, on olemassa kaksi asiaa, jotka voi ottaa huomioon: miljööön merkitys tarinaan sekä hahmotroopit.

3.2 Miljö

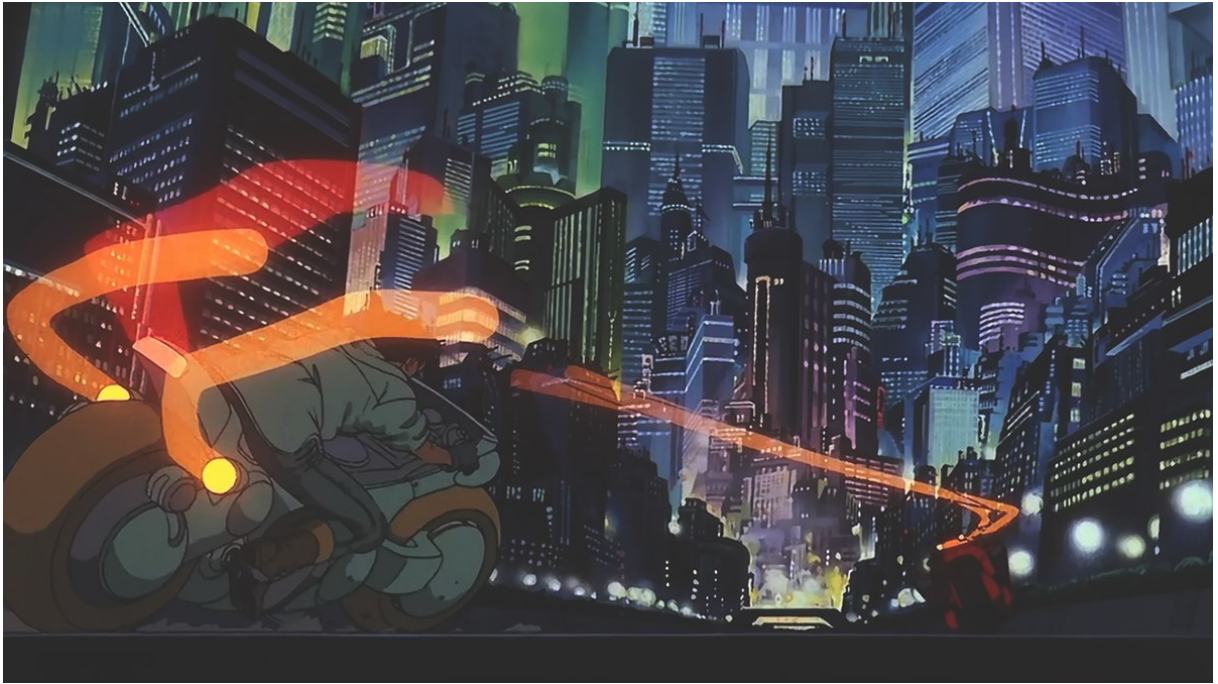
Ranskasta lainattu sana *miljö* (Wikisanakirja 2020a) tarkoittaa yksinkertaisesti ympäristöä, mutta myös sen aiheuttamia tunteita ja vallitsevaa ilmapiiriä. Kuten luvussa 2 on ollut puhetta, kyberpunkin ympäristöjen olennaisin osa on niiden dystopinen olemus. Don Seegmillerin (2004, 37) mukaan miljöön määrittely on keskeinen osa monipuolista hahmosuunnittelua, sillä ympäristö heijastuu lähes kaikissa hahmojen osa-alueissa. Aiemmin mainittujen kielitaidon, moraalien, koulutuksen ja käytöstapojen lisäksi Seegmiller tuo esille myös etnisyyden sekä paljon henkilökohtaisemmat asiat, kuten persoonan, puhettavan, fyysisen kehityksen ja itse ulkonäön. Toisin sanoen kulttuuri määrää paljon sitä, millaisiksi henkilöiksi hahmot muodostuvat, sekä ulkoa- että sisältäpäin.



Kuva 6. *Westworld* rikkoo kyberpunkin kaavoja valitsemalla miljöön, joka ei ensi silmäyksellä ole tälle alalajille ollenkaan tyypillinen. (Warner Bros. Television 2016.)

Keskittyen ulkonäköön kyberpunkin genre asettaa tiettyjä rajoja hahmosuunnitteluun: oletuksia siitä, millaisia kaavoja ja troppeja teoksessa tullaan näkemään. Jos tarina sijoittuu suurkaupunkiin, voi myös odottaa, että hahmot tulevat pukeutumaan ja käyttäytymään suurkaupunkilaisten tavoin. Teknologian kehittyneisyys sallii sen, että hahmot tulevat käyttämään paljon elektroniikkaa — joko erillisinä asusteina tai kyberpunkin ikonisina tekoraajoina, jotka toimivat hahmojen kehonosina. Samaan aikaan resurssien niukkuus voi näkyä siinä, että hahmojen asut ja varusteet ovat itse tehtyjä tai koottuja, mahdollisesti kaatopaikan löytöjä. Kyberpunkin kontrastisessa maailmassa voi hahmon yhteiskuntaluokka heijastua hyvinkin näkyvästi ulkonäköön — vaatteiden ja kybernetiikan laadun lisäksi myös kehonrakenne ja terveys viestivät hänen taloudellisesta tilanteestaan. Toki oletuksia voi myöskin rikkoa, mitä esimerkiksi amerikkalainen sarja *Westworld* on onnistunut tekemään (kuva 6). ”Villi länsi” ei ole ky-

berpunkille ollenkaan tyypillinen miljöö, mutta koska monet hahmoista ovat androideja ja heidän maailmansa paljastuu kulissien takana dystopiseksi, tämä teos voidaan myös luokitella kyberpunkiksi.



Kuva 7. Sekä *city noir* -maisemat että miljööä asuttavat hahmot *Akira*-elokuvassa näyttävät lähitulevaisuuden Tokiolle sopivilta — ainakin vuoden 1988 näkökulmasta. (Tokyo Movie Shinsha 1988.)

Fiktiivisistä tarinoista voi löytää kolmenlaisia miljöön tyyppejä (Sloan 2015, 113). Ensimmäinen näistä on todelliseen maailmaan perustuva: joko itse Maa-planeettamme ja sen kansakunnat, tai vähintäänkin siihen vahvasti pohjautuva miljöö. Toinen on täysin kuviteltu maailma, jossa vain kirjoittajan mielikuvitus on rajana. Kolmas on näitä yhdistävä *reaalifantasia*. Kyberpunkin miljöö edustavat juuri tätä kolmatta luokkaa. Vaikka *city noir* -kaupunkimaisemat voikin löytää melkein suoraan joistakin maapallon osista (esimerkiksi Aasian ja Etelä-Amerikan kaupungeista, kuten Tokio, Taipei ja São Paulo), vaikka jyrkkä yhteiskuntajako ja sen tuomat ongelmat kritisoivat tosimaailman tilannetta ja vaikka teknologiamme kehittyi koko ajan lähemmäs kyberpunkin fantastisia keksintöjä, tämän subgenren miljöö mahdollistavat myös monia täysin mielikuvituksellisia asioita. Ei ole rajoitusta sille, millaisiksi saisi suunnitella hahmojensa kybernetiikan ja biologiset kehonmuutokset. Ainoa neuvo suunnitteluun olisi pitää hahmo ja maailma uskottavina itse tarinan puitteissa (Seegmiller 2004, 42). Jos kaikkein yliluonnollisimmillekin ilmiöille löytää tarinassaan hyvän perustelun, esimerkiksi maailman historian kautta, voi lukija silti uppoutua maailmaan ja sen hahmoihin pitämättä niitä liian epärealistisina fantasiaelementeistä huolimatta. Esimerkkinä voisi mainita animaatioelokuvan *Akira*, yhden kyberpunkin uranuurtajateoksista, joka sijoittuu tosimaailman Tokioon vuonna 2019 (kuva 7). Tutusta miljööstä huolimatta elokuva yhdistää tarinaansa uskottavalla tavalla yliluonnolliset elementit, jotka selittyvät juonen kautta.

Lisäksi siinä tilanteessa, jossa miljöön nojautuu johonkin tosielämän kulttuurin, tulevat kyseisen kulttuurin piirteet myös näkymään hahmoissa. Tämän näkee erityisesti tarkastellessa japanilaisten ja länsimaisten kyberpunk-teosten eroja. Esimerkiksi monet genreen kuuluvat animaatiot sijoittuvat joko suoraan Tokioon tai sen variaatioihin ("Neo Tokyo", "Tokyo-3", "Mega-Tokyo" jne.). Luonnollisestikin kaupungin kulttuurilliset ominaisuudet ovat aina mukana näissä teoksissa. Mutta jos syvennytään enemmän nimenomaan hahmojen persoonallisuuksiin ja motiiveihin sekä näissä esiintyviin eroihin, esille nousevat mielestäni pikemminkin yleiset erot japanilaisen ja länsimaisen median välillä (individualismi vs. kollektivismi, tyypilliset animetroopit vs. länsimaisten elokuvien troopit), mikä muodostuu jo erittäin laajaksi, kyberpunkin rajojen yli meneväksi aiheeksi, johon en tutustu sen enempää opinnäytetyön raamien puitteissa.

3.3 Hahmotroopit

Hahmotroopit ovat tietyssä genressä usein tavattavia trendejä tai kliseitä, mutta sen ei tarvitse olla huono asia. Hahmosuunnittelun puitteissa hahmotroopit ovat helpoin tapa luoda esimerkiksi sivuhahmoja ja taustahahmoja, asukkaita, joiden tarkoitus on täyttää teoksen maailma uskottavalla tavalla. Withrow ja Danner (2007, 29) väittävät, että tällä tavalla tuotetut hahmot ovat kenties kliseisiä, mutta myös helposti tunnistettavia, mikä tekee hahmotrooppien käytön tehokkaaksi ja yksinkertaiseksi keinoksi välittää hahmon motivaatio lukijalle.

Pitää kuitenkin huomauttaa, että Withrow ja Danner eivät käytä hahmotrooppeja kuvatessaan sanaa "trooppi" vaan "stereotyyppi". *Stereotyyppi* on sana, jolla on lähinnä kielteisiä mielleyhtymiä. Sillä voidaan kuvata kangistuneita yleistyksiä ihmisistä, jotka saattavat jopa perustua ennakkoluuloihin. (Wikipedia 2020d.) Oikeiden, mahdollisesti loukkaavien stereotyyppien käyttö ei teoksissaan ole tietenkään suotavaa. Mutta se, käyttääkö hahmoissaan urakkaa helpottavia trooppeja vai haitallisia stereotyyppisiä vaatii mahdollisesti paljon varovaista tasapainottelua. Hahmotrooppeja voi käyttää liikaa, ja kliseisillä hahmoilla täytetty miljöön menettää osan realistisuuttaan (Withrow & Danner 2007, 29). Itse koen, että jos on tarkoitus suunnitella hahmoja ilman tiettyjä luonteenpiirteitä tai taustatarinoita — kuten esimerkiksi ei-pelattaviksi hahmoiksi peliin — hahmotroopit ovat yksi tärkeimpiä kulmakiviä, mihin voi nojata. Silti, pinnallinen hahmosuunnittelu kannattaa jättää ainoastaan sivuhahmoille, sillä päähahmot ovat liian tärkeitä, jotta heidät jättäisi täysin tunnistettavien kliseiden varaan.

Seuraavissa kuvissa (8 ja 9) esitellään joitakin yleisimpiä kyberpunkista löytyviä hahmotrooppeja.



KAPINALLINEN

Dystopista sortoyhteiskuntaansa ja megakorporaatioita vastaan taistelevat sankarit ja antisankarit. Usein huonoon elämän asemaan joutuneet, he vaeltavat ympäri maailmaa, yksin tai joukossa, taistellen paremman elämänlaadun puolesta. Näiltä hahmoilta löytyy sekä kamppailutaitoa että teknologian tietämystä.

Esim: Kaikki pelattavat päähenkilöt (Final Fantasy 7 & Deus Ex), Case (Neuromancer)



HAKKERI

Kaikki on yhteydessä internetiin, joten kaiken voi muuttaa ja tuhota. Hakkerit tietävät tämän, ja käyttävät taitojaan joko hyvään tai pahaan, riippuen siitä, millä puolella tarinan konfliktia he ovat. Voivat aiheuttaa suurtakin tuhoa mukavasti makuuhuoneensa sisältä.

Esim: Ed (Cowboy Bebop), Nene Romanova (Bubblegum Crisis)



YRITYSSAMURAI

Vaarallisessa tai eettisesti kyseenalaisessa ammatissa työskentelevät hahmot, joille katalienkin töiden teko on "vain bisnestä". He seuraavat omaa oikeudenmukaisuuden koodia, vaikka heidän moraalisensa eivät vastaisikaan maailman muiden asukkaiden moraaaleja. Tämän troopin nimi on peräisin kyberpunk-kirjasta *Altered Carbon* (2002) ja sen päähenkilöstä Takeshi Kovacsista, mutta sitä on näkynyt muissakin teoksissa, ennen ja jälkeen.

Esim: Hiroaki Protagonist (Snow Crash), Adam Jensen (Deus Ex: Human Revolution)



MEKAANIKKO

Maailmassa, joka suorastaan pursuaa teknologiaa, tarvitaan myös hahmoja, jotka pystyvät rakentamaan ja korjaamaan tätä teknologiaa. Mekaanikot ja insinöörit ovat harvemmin päähenkilöitä — esimerkiksi peleissä on yleistä, että tällaiset hahmot tarjoavat pelaajalle uusia ja parempia varusteita — mutta he ovat joka tapauksessa tärkeitä maailmansa osia.

Esim: Ido (GUNNM), Cid (Final Fantasy 7)



YKSITYISETSIVÄ

Kuvattu usein pätevimpinä kuin tavalliset poliisit, nämä etsivät ratkovat tapauksia, joita muut eivät pysty ratkaisemaan. Usein kuvattu kyynisinä ja vahvoina henkilöinä, tämä on yleensä synkempi arkkityyppi, kuin Sherlock Holmesin tapaiset etsivät. Yksi elementti, jonka kyberpunk lainaa *film noir* -miljööstä.

Esim: Deckard (Blade Runner), Ash (Animatrix)



PALKKIONMETSÄSTÄJÄ

Nimensä mukaisesti, nämä hahmot ansaitsevat elantonsa saalistamalla muita hahmoja, joko rikollisia tai — jos palkkionmetsästäjä on antagonistin asemassa — teoksen sankareita. Dystopisisissa maailmoissa ei ole harvinaista, että jotkut hahmot päätyvät elämään näin vaarallisella ja kyseenalaisella tavalla. Positiivisessa valossa esitettyjen palkkionmetsästäjien elämä on usein romantisoitua: vapaata ja seikkailuntäyteistä.

Esim: Koko päähahmojen joukko (Cowboy Bebop), Blade Runnerit (Blade Runner)

Kuva 8. Useimmiten nähtävät hahmotroopit sekä niiden esimerkkihahmot kyberpunk-teoksista sekä genren ominaisuuksia omaavista teoksista. (TvTropesia mukaillen 2020.) (Osa 1.)



KORRUPTOITUNUT YRITYSJOHTAJA

Ehdotonta voittoa tavoittelevan järjestön johtaja, joka nousee usein pääpahiksen asemaan. Ovat valmiita rikkomaan eettisiä normeja ja tuhota luontoa saadakseen rahaa ja voimaa. Kyberpunkissa on yleistä, että heidän omistamansa megakorporaatiot hallitsevat maailmaa, jolloin yritysjohtaja voi hahmona siirtyä toiselle sijalle itse yrityksen jälkeen.

Esim: Edward Diego (System Shock), John Carlyle (Elysium)



HULLU TIEDEMIES

Toinen moraaleista välinpitämätön antagonistitrooppi, näiden hahmojen tarkoitus on usein edistää omaa tieteellistä tutkimusta keinolla millä hyvänsä. Heidän keksintönsä ovat ehkä hyödyllisiä hänelle itselleen, mutta vaarallisia tavallisille asukkaille ja varsinkin tarinan sankareille. Kyberpunkissa he ovat usein vastuussa muiden hahmojen geneettisistä tai kyberneettisistä muokkauksista.

Esim: Desty Nova (GUNNM), Hojo (Final Fantasy 7)



TOIMISTOTYÖNTEKIJÄ

Löytyvät massoittain varsinkin suurkaupunkimiljööstä, nämä hahmot ovat tuiki tavallisia asukkaita, jotka yrittävät elää normaalia elämäänsä vaikeassa maailmassa. He kärsivät kyberpunkin aiheuttamasta dystopiasta, mutta eivät pysty tekemään mitään asemansa parantamiseksi. He ovat kaikkein useimmiten tausta- ja ei-pelattavia hahmoja, ja hyvin harvoin päätyvät myös päähahmojen kaartiin.

Esim: Neo, ennen pillerin nielemistä (Matrix)



SUPERSOTILAS

Joko yksittäinen hahmo tai kokonainen joukkue, nämä sotilaat ovat usein geneettisesti tai mekaanisesti muokattuja normaalia ihmistä vahvemmaksi. Tällaiset hahmot voivat olla kaikkea pääsankarista pääpahikseen ja siltä väliltä. Koska nämä sotilaat ovat usein jonkinlaisen epäeettisen tieteellisen projektin tulos, ovat he myös voineet saada haitallisia sivuvaikutuksia voimiensa lisäksi.

Esim: Cloud & Sephiroth (Final Fantasy 7), Section 9 -joukko (Ghost in the Shell)



MOOTTORIPYÖRÄILIJÄ

Tämä on hahmotrooppi, joka usein yhdistetään kaupunkien alamaailmaan, joten luonnollisesti, tällaisia hahmoja tapaa kyberpunkin kaupungeissa. He voivat joko kuulua jengiin tai olla erakoita. Heidän pyöräänsä voi kutsua hahmon tärkeäksi asusteeksi, sillä kyberpunkissa näkyy erikoisella ja futuristisella tavalla suunniteltuja pyöriä, jotka ovat jokaiselle hahmolle henkilökohtaisia.

Esim: Kaneda (Akira), Priss Asarigi (Bubblegum Crisis)



PAHA TEKOÄLY

Scifi-teoksissa kuvattu tekoäly tuppaa olemaan vähintäänkin epäluotettava ja pahimmassa tapauksessa koko tarinan antagonistiksi. Tämä on usein esille nostettu riski niissä teoksissa, jotka kertovat tekoälyn ja tajunnan omaavien koneiden vaarasta. Motivaationa näille hahmoille voi olla esimerkiksi katkeruus tekijöitensä kohtaan, tai sitten ihan vain vallanhimo.

Esim: SHODAN (System Shock), Daedalus (Deus Ex)

Kuva 9. Useimmiten nähtävät hahmotroopit sekä niiden esimerkkihahmot kyberpunk-teoksista sekä genren ominaisuuksia omaavista teoksista. (TvTropesia mukaillen 2020.) (Osa 2.)

Sanaa *hahmotrooppi* ei pidä sekoittaa *arkkityyppiin*. Arkkityyppi voidaan käsittää malliksi, jota hahmojen luonteenpiirteiden tai käyttäytymisen kokonaisuudet jäljittelevät. Arkkityyppien avulla lukijat voivat luokitella sekä hahmoja että kohtaamiaan tosielämän henkilöitä heille sopiviin lokeroihin. (Sloan 2015, 114.) Tämänkin voi nähdä nopeana ja tehokkaana tapana suunnitella hahmoja – ovathan arkkityypit lukijalle ennestään tuttuja, mikä helpottaa huomattavasti hahmon motivaation ja roolin ymmärtämisen. Arkkityypin vahvuus on siinä, että se on genrestä riippumaton. TvTropes (2019) kutsuu arkkityyppisiä yleismaailmallisiksi teemoiksi tai hahmoiksi, jotka eivät muutu kliseisiksi tai vanhentuneiksi riippumatta siitä, kuinka monta kertaa niitä tarinoissaan käyttää — edes silloin, jos niitä käyttää väärin. Puhdas arkkityyppi on kuitenkin vain osittainen persoonallisuuden kaava, ei kokonainen hahmo. Valmiin hahmon luomiseen pitää käyttää enemmän ajatusta, jotta se ei muuttuisi kliseiseksi ja yksiulotteiseksi. Samalla tavalla hahmotroopit, jotka liittyvät useimmin hahmojen nykyiseen asemaan yhteiskunnassa, heidän ammattiin tai menneisyyteen, pitää täyttää jollakin sopivalla persoonallisuudella (arkkityyppisiä käyttäen tai ei), ennen kuin niistä saa aikaisiksi oikean hahmon.

Kyberpunkissa käytettävät arkkityypit pohjautuvat samoihin kaavoihin, kuin kaikessa muussakin fiktionaalisessa mediassa. Nämä kaavat voivat vaihdella tekijöiden kulttuurin mukaan, mutta esimerkiksi länsimaissa on yleistä käyttää Carl Jungin, sveitsiläisen psykologin, kehittämää järjestelmää. Hän erotti neljä *mielen pääarkkityyppiä* ja kaksitoista *egon primääriarkkityyppiä*. (Sloan 2015, 114.) Jälkimmäisestä löytyvät muun muassa usein tarinankerronnassa käytetyt hahmotyypit kuten sankari, mentori, rakastaja, hallitsija sekä muita. Pitää kuitenkin huomauttaa, että tämä ei ole ainut hahmosuunnittelussa käytetty narratiivillisten arkkityyppien luokittelutapa — ainoastaan mahdollisesti tunnetuin. Koska arkkityypit koskevat kaikkia teoksia riippumatta genrestä, koen, että niitä ei kyberpunkin puitteissa tarvitse tutkia sen tarkemmin. Tämän takia esittelen nämä tyypit tiivistettynä kuviossa, joka löytyy opinnäytetyön liitteestä 1.

Jungin luokittelu on saanut monenlaista kritiikkiä psykologian tieteenalan kontekstissa. Mystiikkaan ja pseudotieteeseen painottuminen, sukupuolistereotyyppit ja hämähästi määritetyt termit ovat vain joitakin esimerkkejä syytteistä, joita tämä arkkityyppikaava on saanut arvostelijoiltaan (Wikipedia 2020e). Mutta nimenomaan fiktiossa arkkityyppien käyttö helposti tunnistettavina hahmojen oikoteinä on edelleen yleistä — ja hyvästä syystä, sanoisin. Näiden oikoteiden käyttö helpottaa sekä suunnittelijan urakkaa että lukijoiden sukeltamista uuteen maailmaan tarjoamalla heille jo ennestään tutun pohjan joissakin hahmoissa. Kuitenkin sekä arkkityyppien että hahmotrooppien käyttö on jokaisen suunnittelijan oma valinta.

4 Visuaalinen puoli

Tämä luku syventyy tarkemmin hahmosuunnittelun visuaalisiin osiin sekä siihen, mitä valintoja erilaiset merkittävät kyberpunk-teokset ovat tehneet näiden osien suhteen. Luvun jälkipuolikaaseen keskittyy tutkielman empiirinen osa. Etsin valituista esimerkkiteoksista toistuvia ja niille luonteenomaisia ominaisuuksia sekä keskeisiä aihepiirejä käyttäen sekä tyyppittelevän että teemoittelevan analyysin keinoja.

Vertailemalla valittuja teoksia pyrin etsimään *kaavoja* ja *trendejä*, joiden pohjalta syntyy yhtenäinen idea kyberpunkille tyyppillisestä hahmojen ulkomuodosta. *Kaavan* määrittelen tässä tutkielmassa tarkoittamaan totunnaista ja vahvistettua tapaa suunnitella hahmoja tai niiden osia. *Trendillä* taas viitataan sekä näkyvään piirteeseen suunnitelluissa hahmoissa, että niiden näkyvyyteen ja kehitykseen ajan myötä. (Kielitoimiston sanakirja n.d.)

Visuaalinen ilme, joka koetaan kyberpunkille tyyppilliseksi, muodostuu ensisijaisesti erilaisen populaarimedian vaikutusten kautta, mutta tämä muodostunut vaikutelma näyttäisi vahvistuvan internetin ja sosiaalisen median ansiosta. Ymmärrän internetin tärkeyden trendien muodostumisessa, mutta koska kiertävä materiaali on usein vain yhden henkilön julkaisema mielipide, en koe, että voin nojautua internetin käyttäjiin tai muuhun ”epäviralliseen” materiaaliin (kuten harrastajien taideteoksiin, jotka eivät ole osana julkaistuja genren teoksia) liikaa. Tästä huolimatta olen koonnut jonkin verran internetistä poimittua, osittain humoristista materiaalia opinnäytetyön liitteeseen 2 tarjotakseni joitain näkökulmia, jotka eivät ole peräsin vain kaupallisesta materiaalista.

4.1 Yleistä ulkomuodosta

Jos hahmojen persoonallisuus, motiivit ja niissä tapahtuvat muutokset ovat tarinaa eteenpäin kuljettavia tekijöitä, on hahmojen visuaalinen puoli eli *ulkomuoto* se, missä kyseiset asiat heijastuvat. Tämä on syy siihen, miksi hahmojen sisäisen maailman ja miljööän rakentaminen oli käytävä läpi ennen heidän ulkokuorensa rakentamista. On mahdotonta suunnitella sopiva ulkoasu hahmolle, josta ei tiedä mitään. Heijastumisen aste voi kuitenkin vaihdella teoksen mukaan. Esimerkiksi Don Seegmiller (2004, 46) on sitä mieltä, että hahmojen ulkomuodolla ei pitäisi johtaa lukijaa harhaan, vaan heidän arvonsa, käytöksensä ja roolinsa pitäisi näkyä selvästi ulkoapäin. Tämä voi kuitenkin osoittautua liian yksinkertaiseksi tavaksi suunnitella hahmoja kyberpunk-ympäristöihin, joissa useimmat hahmoista päätyvät tekemään moraalisesti arveluttavia tekoja ja missä raja pahan ja hyvän välillä ei ole aina suoraviivainen. Ulkonäkö voi

olla pettävä, mutta vaikka näin olisikin, sillä voi silti vihjata hahmon menneisyyteen ja persoonaan (Withrow & Danner 2007, 88). Ulkomuoto on ensimmäinen asia, joka pistää silmään hahmon nähdessään, minkä takia hahmosuunnittelija voi käyttää sitä keinona osoittamaan hahmon taustaa ja asemaa katsojalleen ensisilmäyksellä.

Hahmojen visuaalinen puoli ei ikinä rakennu pelkästään asuista ja asusteista, vaikka subgenren tarkastelu suuntautuu helpointen juuri niihin. Muita tärkeitä huomioon otettavia osia ovat mm. siluetti (eli hahmojen ulommaisten ääriviivojen piirtämä muoto), hahmon väripaletin kirkkaus ja kontrasti, itse värit sekä valmiin hahmon muistettavuus ja joustavuus (Diaz 2011). Kaikkia näistä voidaan käyttää erilaisten ja monipuolisten hahmojen luontiin yhden teoksen puitteissa. Hahmon visualisointi antaa suunnittelijalle mahdollisuuden viestiä hyvin monenlaisia asioita hahmostaan, ja hyvin suunniteltu ulkomuoto jättää varaa monipuoliselle ulkonäön tulkitsemiselle, joka ei riipu jokaisesta pienestä yksityiskohdasta. Diazin mukaan hahmosuunnittelun pitäisi myös olla hierarkkista: aloita olennaisimmalla ja laajemmilla tiedolla ja syvenny vasta sen jälkeen yksityiskohtiin.

Hahmon ulkomuoto muodostuu seikoista, joihin hän ei voi vaikuttaa — ruumiinrakenne, etnisyys ja muut synnynnäiset piirteet — sekä seikoista, joihin hän voi vaikuttaa. Hierarkkista hahmosuunnittelua noudattaen suunnitteluprosessin ensimmäinen askel on hahmon ruumiinrakenne, ja sitä kautta myös hänen koko siluettinsa. Erityisesti siluetti kertoo asioista, joista eivät muut ulkomuodon osat pysty, kuten siitä, miten hahmo kantaa itseänsä, paljonko tilaa vie ja paljonko painaa (esimerkkinä *kuva 10*). Kirjailija Kurt Busiekin mukaan siluetin määräämä paino osoittaa myös hahmon vauhdin ja liikkumistavan. Jos hahmo näyttää leveältä (varsinkin yläruumiin kohdalta), voidaan myös odottaa, että hän liikkuu paljon hitaammin ja kömpelömin kuin sellainen hahmo, jolla on kehoon nähden pitkät ja solakat raajat. Mittasuhteita voidaan teoksen piirrostyylistä ja realismisuuden asteesta riippuen myös liioitella. Odotukset voidaan jopa kääntää ylösalaisin käyttämällä päinvastaisia mittasuhteita, mutta tästä huolimatta tasapainon tunteen olisi syytä olla keskeinen jokaisessa onnistuneessa hahmon ulkomuodossa. (Withrow & Danner 2007, 44–45.)



Kuva 10. Jokaisen Cowboy Bebop-sarjan päähahmo on tunnistettavissa pelkästä siluetista. Niistä voi myös tehdä oletuksia siitä, millä tavalla kukin hahmo liikkuu. (TV Tokyo 1998, muokattu.)

Valituilla hiustyyleillä, asuilla ja asusteilla pystyy viestimään jo paljon siitä, millaisia henkilöitä hahmot ovat. Vaatteiden valinta on ehkä yleisin tapa, millä voi näyttää hahmon identiteettiä katsojille. Vaatteet eli asut kertovat esimerkiksi tarinan tapahtuma-ajasta ja -paikasta, hahmon roolista tarinassa sekä mahdollisesti (jos kyseessä on tarinaa myöten muuttuva hahmo) tämänhetkisestä paikasta juonessa. (V Renée 2018.) Hahmon asu voi kertoa sekä hänen ainutlaatuisuudestaan että sen puutteesta — ovathan esimerkiksi erilaiset virkapuvut yksi pinnallisemmista keinoista viestiä hahmon asemaa ja johonkin joukkoon kuuluvuutta. Valittujen asujen ei tarvitse olla pysyviä, sillä niiden muutoksella tarinan aikana voi myös osoittaa hahmossa tapahtuvia muutoksia. Tämä koskee muitakin ulkomuodon osia, esimerkiksi ruumiinrakenteen ja kunnan muuttumista. (Withrow & Danner 2007, 90.) Sarjakuvataiteilija Aaron Diaz (2011) muistuttaa kuitenkin, että vaatteiden ei pitäisi olla täysin vastuussa informaation välityksestä lukijalle. Sen sijaan kannattaa selvittää, mitä kaikkea ne voivat viestiä hahmosta, mihin esimerkiksi siluetti, kehonkieli ja yleinen käyttäytyminen eivät pysty. Hän sanoo, että ”ennen kuin puuet kehon, varmista, että keho on pukemisen arvoinen”.



Kuva 11. *Cyberpunk 2077* -pelin promotaide, joka on selvä esimerkki pelin eri yhteiskuntaluokkien visuaalisia eroavaisuuksia. Varakkailla, korporatatioihin sidoksissa olevilla hahmoilla (yllä) on selvästi paljon yhteneväisempi tyyli, kuin slummeissa asustavilla. (CD Project RED 2019.)

Kaikissa tapauksissa hahmo ei voi kuitenkaan vaikuttaa ulkomuotoonsa täysin, ja esimerkiksi taloudellinen tilanne voi asettaa rajoitteita. Dystopisessa maailmassa elävät hahmot ovat hyvin usein jyrkän luokkajaon uhreja, mikä näkyy heidän asuvalinnoissaan (*kuva 11*). Alemman luokan vähäosaiset hahmot joutuvat kokoamaan asunsa ja varusteensa ympäristöönsä apuna käyttäen, ja tämä heijastuu heidän ulkomuotonsa sekamelskaisessa tee-se-itse-vaikutelmassa. Sitä vastoin taas varallisuusportaiden huipulla istuvat hahmot voivat olla hyvinkin huolitellun näköisiä: heidän asunsa ovat suunniteltuja kokonaisuuksia, eivätkä irto-osista kerättyjä.

Hahmojen ulkomuotoa suunnitellessa on hyvä muistaa, että asujen tyylit kannattaa pitää suhteellisen samana. Tämä koskee varsinkin yhden hahmon asuja. (V Renée 2018). Oman näkemykseni mukaan tämä pätee myös silloin, kun suunnitellaan ulkomuotoja eri hahmoille. Vaikka tarinan miljöö on — toivottavasti — asutettu erilaisilla, värikkäillä persoonilla, hahmojen ulkomuodon pitäisi kuitenkin sopia yhteen sen verran, että heidän tunnistaa kuuluvan samaan teokseen. Jokaisessa miljöössä on omat tapansa, sääntönsä ja ympäristökijänsä, jotka vaikuttavat jokaiseen niissä elävään hahmoon ja siten heidän ulkomuotoon. Jos joku hahmo poikkeaa vahvasti muista, tämä valinta olisi järkevää selittää esimerkiksi hänen taustatarinansa tai roolinsa kautta (*kuva 12*).



Kuva 12. *Matrix*-elokuvan ikoninen "nainen punaisessa" on simuloitu hahmo, jonka erottuvan ulkonäön tarkoitus on harhauttaa katsojaa (Immonen, Stuart n.d.). *Final Fantasy 7* -pelin hahmo Aerith taas erottuu hempeällä asullaan synkästä miljööstään, mutta tämän voi selittää sekä optimistisellä luonteella että muista hahmoista poikkeavalla taustalla (Square Enix 2019).

4.2 Muihin muotityyleihin pohjautuminen

Lähtiessäni tutkimaan kyberpunkille ominaisia hahmojen ulkomuotoja minulla oli jo etukäteen olettamus siitä, että niissä löytyisi paljon samankaltaisuuksia tyyppillisen scifi-muodin kanssa. ”Tyyppillinen scifi-muoti” ei kuitenkaan ole mikään selkeästi määritelty termi. Hahmosuunniteluoppaat eivät perehdy siihen, mikä tekee scifi-hahmosta scifi-hahmon, ja missään ei ole kätevää listaa seikoista, jotka olisi hyvä sisällyttää huomioon hahmonsuunnitteluprosessissa. Selvien ohjeiden puuttuessa joudun tästedes turvautumaan omiin johtopäätöksiini, jotka muodostuivat vertaamalla monenlaista kuva-aineistoa varsinkin teemoittelevan analyysin keinoin. Tämän seurauksena olen huomannut sekä kyberpunkin että ylipäättänsä scifin ottaneen vaikutteita tietyistä tosielämän muotityyleistä, jotka esittelen alla.

4.2.1 Futuristinen muoti

Koen, että scifi-muoti nojautuu selvästi tosimaailman *futuristiseen muotiin* (engl. *futuristic fashion*). Sanalla ”futurismi” tai ”futuristinen” ei viitata tässä kontekstissa 1910-luvulla alkaneeseen arkkitehtuurin suuntaukseen, vaan ylipäättänsä asioihin ja esineisiin, jotka näyttävät erityisen moderneilta tai tulevaisuudesta lainatuilta (Wikisanakirja 2020b). Muodissa näkyvä futurismi käytti kuitenkin hyväkseen monia samoja ideoita, kuin arkkitehtuurin tyylikin: suunnittelijat hakivat tarkoituksella vastakohtaisuuksia sinä aikana vallitsevaan massamuotiin ja pyrkivät heijastamaan vaatteissaan nopeutta, rohkeutta ja aggressiota. Tämän seurauksena hilttyjen värien ja symmetristen asujen vastapainoksi kehittyi tyyliuuntaus, jossa esiintyi voimakkaita sävyjä ja asymmetrisyyttä. (Scott 2018.) Ajan myötä ja teknologian kehittyessä, futuristinen muoti teki voimakkaan paluun 60-luvun avaruuskilvan inspiroimana (*kuva 13*). Tämä tyyliuuntaus on mielestäni luonnollinen valinta genreen ja sen alalajeihin, jotka sijoittuvat tulevaisuuteen. Futuristisessa muodissa ei myöskään ajatella aina asujen käytännöllisyyttä, vaan annetaan mielikuvituksen lentää, mikä myös tukee tyylin asemaa kuvitteellisen kirjallisuuden hahmosuunnittelussa. Futurismin muodostaman pohjan kautta voidaan kyberpunk-ympäristöön suunnitella jokaiselle teokselle omalla tavalla sopivia asuja (*kuva 14*). Esimerkiksi metallisia tekstuureita sisältävät vartalonmyötäiset haalarit, jotka ovat todennäköisesti myös johdannaisia avaruuspuvuista, ovat yksi scifi-muodin peruselementti, jota on näkynyt eri kyberpunk-teoksissa vuosien varrella.



Kuva 13. Futuristinen muoti otti selviä vaikutuksia astronauttien avaruuspuvuista — metalliset kankaat, litteäpohjaiset kengät ja kypäriä muistuttavat päähineet. (Vasemmalla: NASA 1963. Oikealla: Pierre Cardin 1968.)



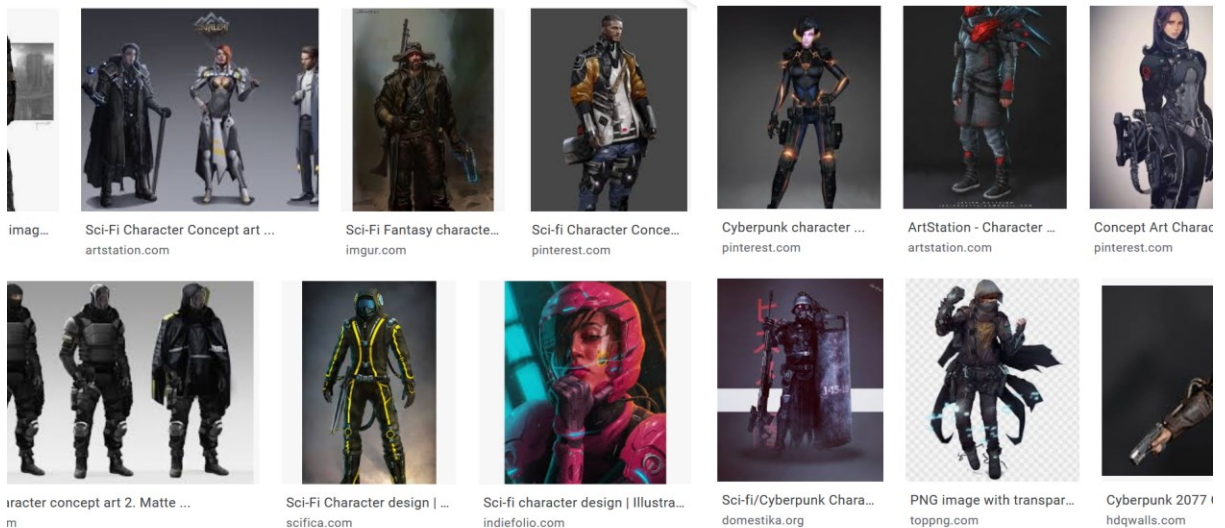
Kuva 14. Metallinkiiltävien haalareiden yleisyys kyberpunk-genressä. (Ylävasen: *Bubblegum Crisis*, Artmic Co. 1987–1991; yläoikea: *Neon Genesis Evangelion*, Gainax 1995–1996; alavasen: *Tron Legacy*, Walt Disney Studios Motion Pictures 2010; alaoikea: musiikkivideo "We Appreciate Power", Grimes 2018.)

Futuristisessa muodissa toistuvat tietyt piirteet, joita on käytetty hyväksi myös scifin hahmo-suunnittelussa. Näitä ovat mm. synteettiset kankaat, metalliset tekstuurit, vartalonmyötäiset asut, asymmetrisyys, geometriset kuviot sekä joskus mekaaniset tai elektroniset osat. Niiden esiintyvyyttä kyberpunk-teoksissa käydään läpi tulevissa alaluvuissa.

Täytyy kuitenkin huomauttaa, että nimenomaan *muodista* puhuttaessa (verrattuna hahmo-suunnitteluun) kyberpunkin yleisilmeessä on selviä eroja ”puhtaaseen” futurismiin ja siihen pohjautuvaan scifi-ilmeeseen. Tämä on huomio, jonka olen voinut tehdä vain katselemalla internetissä esiintyviä trendejä. Tutkimalla sitä, mitkä kuvat ovat yhdistettyinä mihinkin avainsanaan eri sivustoilla, voi saada hyvän käsityksen siitä, mitkä piirteet netin käyttäjät kokevat kullekin tyylille kuuluvaksi (kuviot 4 ja 5).



Kuva 15. Googlen kuvahakutulokset hakusanoilla "sci-fi fashion" ja "cyberpunk fashion". Kuvankaappaus otettu 17.09.2020.



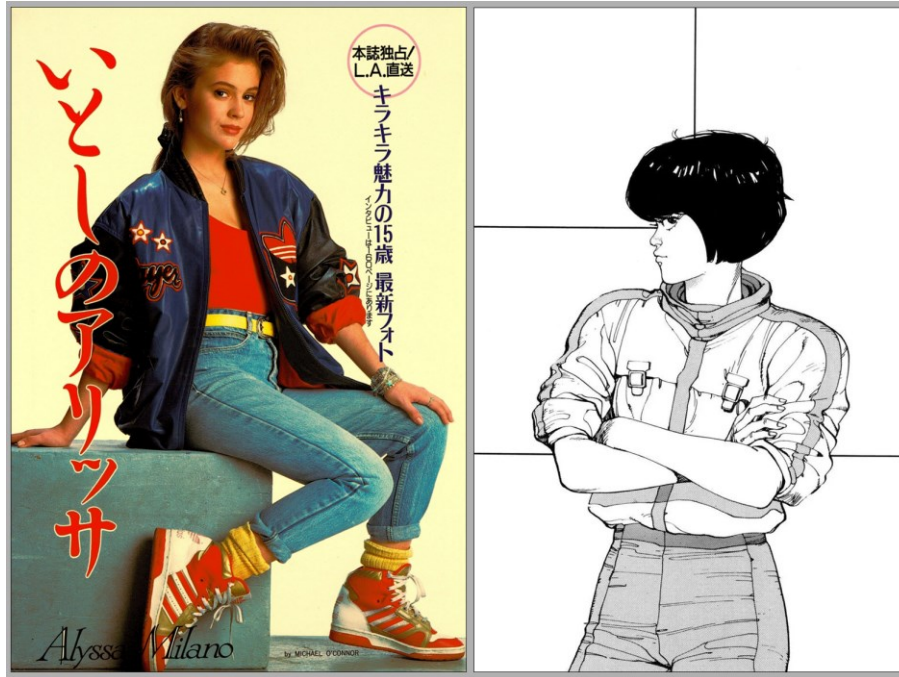
Kuva 16. Googlen kuvahakutulokset hakusanoilla "sci-fi character" ja "cyberpunk character". Kuvankaappaus otettu 17.09.2020.

Kuten kuvia katseltaessa tuli ilmi, scifistä inspiraation saaneessa muodissa löytyy värejä, metallia, hohtoa, geometrisiä muotoja ja ylipäättänsä rajojen rikkomista — toisin sanoen, futurismin tyypillisiä ominaispiirteitä. Cyberpunk-muoti taas yhdistetään lähinnä mustaan, revittyihin ja kerrostettuihin kankaisiin sekä paljon käytännöllisempiin vaatekappaleisiin. Jos kuitenkin tutkii fiktiivisten hahmojen ulkomuotoa tosimaailman muodin sijaan, ei "scifin" ja "kyberpunkin" välillä näe samoja vahvoja eroja. Molemmista löytyy yhdistelmä mustaa ja neonvärejä, kuvitteellisiin maailmoihin sopivaa epäkäytännöllisyyttä ja panssarointia tai metallisia osia asuissa. Voin todeta, että hahmosuunnittelun ei kannata loppujen lopuksi nojautua liikaa mihinkään tiettyyn tosimaailman muotisuuntaukseen, sillä todellisuus asettaa vaatteille ja niiden suunnittelijoille rajoituksia, joita ei fiktiivisissä maailmoissa ole.

4.2.2 Aikakausien muoti

Seuraten keräämiäni visuaalisia esimerkkejä ja niiden trendien kehitystä vuosien kuluessa, huomaan, että kyberpunkin asut ottavat usein pohjaksi julkaisuaikakaudelle ominaisen muodin, vaatteista kampauksiin ja kaikkeen siltä väliltä. Ainoastaan tämän pohjan päälle on mahdollisesti lisätty ylimääräisiä yksityiskohtia, jotka saavat tavallisen vaatekokonaisuuden erottumaan päivittäisen todellisuuden maailmasta ja sijoittumaan luonnollisesti kyberpunkin dystopiseen maailmaan. Mutta tällaista täydennystä ei tapahdu joka kerta. Joissain tapauksissa pohjaksi on voitu ottaa aikaisempien aikakausien muoti, jota on muokattu tarpeeksi futuristisen näköiseksi. Kuitenkin kyberpunk tekee harvoin innovatiivisia muotivalintoja, joita voisi sanoa sataprosenttisen ainutlaatuisiksi ja pelkästään genrelle ominaisiksi. Charles Holland Duellia lainaten, "kaikki, minkä voi suunnitella, on jo suunniteltu ennen".

Seuraavaksi otan muutamaksi esimerkiksi hahmoja merkittävistä kyberpunk-teoksista ja vertaan niitä eri aikakausien muotiin, jotta voisi huomata, mistä johtopäätökseni on tullut.



Kuva 17. 80-luvulle tyypillinen siluetti (leveät hartiat, korkea vyötärö, pöyheät hiukset) on yleinen näky varsinkin vanhemmissa kyberpunk-teoksissa. (Vasemmalla: Alyssa Milano 80-luvun japanilaisesta muotilehdestä, jonka lähde kuvaillaan netissä "tuntemattomaksi". Oikea: *Akira*-mangan hahmo Kei, Otomo Katsuhiro 1982–1990.)



Kuva 18. *Blade Runner* -elokuvan hahmo Pris (vasemmalla) on selvästi ottanut vaikutteita 80-luvun glam rock-musiikista, vaikka elokuva sijoittuukin vuoteen 2019 (Warner Bros. 1982). Kaikki yksityiskohdat (hiukset, korut, kuosit, siluetti) sopivat tyyliin. Ainoa asia, joka tekee hänestä kyberpunk-hahmon, on se, että katsojat tietävät hänen olevan androidi. (Yläoikea: Stryper-bändi, 1983. Alaoikea: Mötley Crüe-bändi, 1982.)



Kuva 19. *The Terminator* -elokuva sijoittuu julkaisuvuoteensa 1984, minkä takia sen hahmot pukeutuvat aikansa nykymuotiin. Sanoisin, että tosin kun vuoteen 2019 sijoittuvissa *Akira* ja *Blade Runner* -elokuvissa, tämä valinta ei tunnu nykypäivän näkökulmasta anakronistiselta. (Orion Pictures 1984.)

Ensimmäiset selvästi kyberpunktiin kuuluvat teokset ovat 80-luvulta, ja luonnollisestikin sen ajan muoti on vaikuttanut hahmojen ulkonäköön. 80-luvulla tämä subgenre oli vasta alkamaisillaan, joten nykypäivän kyberpunk-ulkomuodon kaavat eivät olleet vielä vakiintuneita. Nämä ensimmäiset hahmot ovat kuitenkin luoneet vahvan pohjan tulevaisuuden suunnittelijoille — mistä johtunee se, että joissakin nykyisissä kyberpunk-teoksissa tuntuu vieläkin jäljelle jäänyt retrovaikutelma tai sen muodille ominaisia osia (kuvat 20 ja 21).



Kuva 20. *Cyberpunk 2077* -peli ottaa selviä vaikutteita 80- ja 90-lukujen vaihteen muodista. Voimakkaat värit ja tuulitakit yhdistetään kybernetiikkaan ja modernimpiin kampauksiin. (Yllä: FILA:n mainos vuodelta 1989. Alla: CD Project RED 2019.)



Kuva 21. *Akira*-elokuvassa (yläoikea, Tokyo Movie Shinsha 1988) nähty päähenkilön korkeavyötäröinen, leveäharteinen takki isoine kauluksineen on inspiroinut myös muiden merkittävien kyberpunk-teoksien hahmojen vaatteita, varsinkin japanilaisessa mediassa. *Cyberpunk 2077* käyttää derivaatiota tästä takkitrendistä pelinsä kannessa. (Ylävasen: *Ghost in the Shell*, Production I.G. 1995; keskivasen: *Neon Genesis Evangelion*, Gainax 1995–1996; keskioikea: *Gunnm Mars Chronicles*, Yukito Kishiro 2014–; alhaalla: CD Project RED 2019.)

Tärkeä poikkeus 80-luvun kyberpunkissa on elokuva *Blade Runner* (1982), joka on ilmestynyt juuri tämän subgenren kulta-ajan alussa ja täten vaikuttanut vahvasti muihin. Tämä elokuva otti runsaasti mallia 30- ja 40-luvun synkistä *film noir*-genrestä, minkä seurauksena myös kaksi sen ikonista päähenkilöä ovat pukeutuneet vanhaan etsiväelokuvaan sopivalla tavalla (kuva 22). Tämän tyylin vaikutus ulottuu sekä jatko-osaan *Blade Runner 2049* että muihin teoksiin — kaikkeen elokuvista (esim. *Dark City*, 1998) animaatiisarjoihin (*Psycho Pass*, 2012) ja videopelisiin (*Observer*, 2017).



Kuva 22. *Blade Runnerin* protagonistit Rachel (ylävasen) ja Deckard (alavasen) verrattuna 40-luvun *film noir*-elokuviin hahmoin: Mildred Pierce (yläoikea) ja Philip Marlowe. (Warner Bros. 1982, 1945 & 1946.)

Vaikka retrotyylit ovat jättäneet pysyvän jälkensä kyberpunk-maailmoin, samaa ei voi sanoa 2000-luvulla tuotetuista teoksista. Tämä johtunee siitä, että 2000-luvun muoti on tunnetusti vaikea määritellä siihen vaikuttaneiden tyylien, tapahtumien ja aikojen henkien sekoituksen takia. Internetin ilmaantuminen ja lisääntynyt globalisaatio ovat myös olleet syytä tämän aikakauden pirstaloituneeseen vaikutelmaan. (Brillson 2013.) 2000-luvun alun lyhytaikainen

kiintymys metallisiin kankaisiin on jo tätäkin ennen ollut osa futuristista tyyliä ja siten kyberpunkia. Ehkäpä juuri tämän takia vuosituhatosen vaihteen jälkeen ilmestyneet kyberpunk-teokset ovat olleen innovatiivisempia hahmojensa asujen suhteen, ottaneet inspiraatiota täysin muilta aikakausilta ja yhdistelleet tyylejä mielensä mukaan (kuva 23).



Kuva 23. *Deus Ex: Human Revolution* -pelin alaluokan hahmoissa käytetään hyvin monenlaisia 2000-luvulla suosittuja tyylejä. Hip-hop, punk, farkkukankaat ja muu rento vaatus on yhdistetty kybernetiikkaan ja panssarointiin. Yläluokan hahmot taas ovat ottaneet vaikutteita renessanssi- ja barokkimuodista. (Square Enix 2011.)

Haluan painottaa, että ole tiettyä sääntöä, joka sanoisi, että kyberpunkin hahmojen ulkomuodon pitää pohjautua tiettyihin ajanjaksoihin, mutta genren taidetta tutkiessa on ollut helppoa huomata, miten luja ote retrotyylillä on jopa tänä päivänä. Sääntöä ei ole, mutta on jonkinlainen *oletamus*, joka katsojilla on muodostunut kyberpunkista. Rajojen rikkominen, kuten renessanssiin tai villiin länteen nojautuminen, on loppujen lopuksi aika harvinaista. Vaikka jotkut

ovat vahvasti sitä mieltä, että kyberpunk ei ole *retrofuturismia* eli nostalgiaan ja menneisiin aikakausiin painottuvaa scifin muotoa (Wheeler 2016), ei voi kieltää, etteikö genren alkutaipaleen ”klassinen” tyyli ja siten myös retrotyyli olisi kaikkein yleisin näky kyberpunkin estetiikassa. (Esimerkiksi *Neon Dystopia* -sivusto, joka on omistettu kyberpunkille ja johon Wheeler on kirjoittanut väitteensä, on ironisesti hyvin retrofuturistinen väriskaalassaan ja logonsa fonttivalinnoissa.)

4.3 Yksityiskohdat

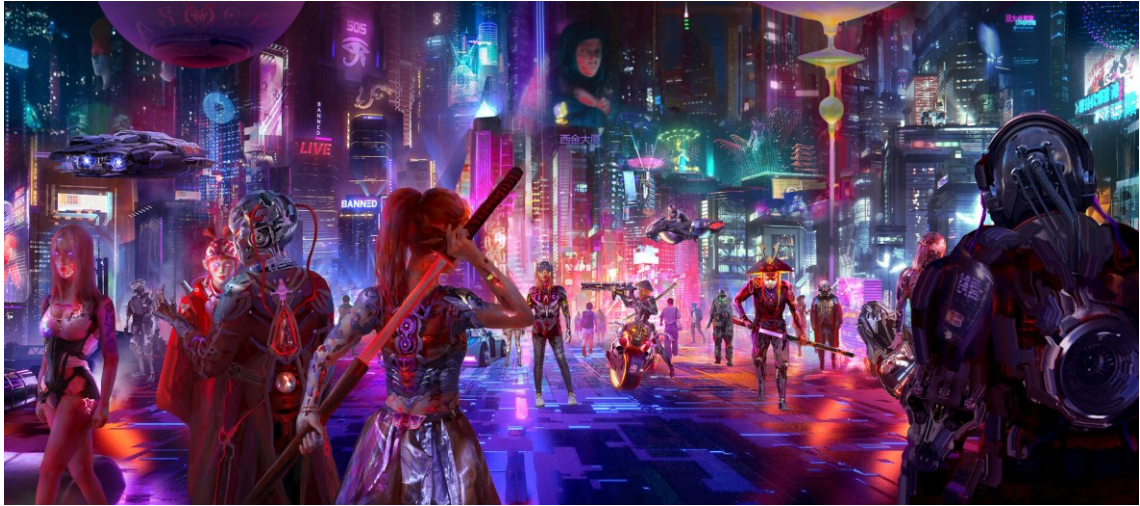
Kronologisesti tapahtuvassa hahmosuunnittelussa (Diaz 2011) laaditaan ensin pohja hahmolle laajemmalla yleisilmeellä ja siirrytään vasta sitten yksityiskohtiin. Yksityiskohdilla on helppo lisätä hahmojen ulkomuotoon kyberpunk-ilmettä: tavallinenkin puku tai huppariasu tuntuvat heti miljöönsä sopivimmilta, jos niihin liittyy jonkun elektronisen osan tai sopivan kuosin. Tässä alaluvussa esittelen niitä ominaisuuksia, joilla hahmojen ulkomuotoa kehitellään yhä valmiimmaksi.

4.3.1 Värit

Värit ja niiden muodostamat kontrastit ovat niin olennainen osa hahmosuunnittelua, että niiden kategorisoiminen ”yksityiskohtien” alle on jokseenkin harhaanjohtavaa. Mutta nimenomaan värit ovat ensisijainen keino tuoda pieniä yksityiskohtia esiin ja korostaa hahmon ulkomuodon eri osia. Esimerkiksi graafisten novellien taiteilija Jeff Smith sanoo, että käytetyt värit voivat luoda pahimmassa tapauksissa ylikuormittavan vaikutelman, joten parasta olisi jättää ne juuri yksityiskohtien korostamiselle. Värien tulisi hänen mukaan piiloutua viivojen taakse, ei hypätä niistä esille. (Withrow & Danner 2007, 39.) Sopivien värien käyttö on hyvin tärkeää onnistuneen lopputuloksen aikaansaamiseksi. Ei ole väärää tapaa käyttää värejä, mutta suunnittelua auttaa merkittävästi väriteoriaan tutustuminen, jolloin hahmoille voi luoda sekä toimivia paletteja että välittää viestejä värien symboliikan avulla (Sloan 2015, 33), kuten vihjeitä hahmon persoonallisuudesta.

Jos kyseessä on visuaalinen media (esimerkiksi elokuva, peli tai sarjakuva) eikä vain yksittäinen kuva tai luonnos suunnitellusta hahmosta, pitää myös ottaa huomioon se, että hahmon väriskaala ei olisi ristiriidassa taustojen kanssa (V Renée 2018). Hahmon pitäisi sopia miljöönsä, mutta hän ei myöskään saisi sulautua ympäröivään maailmaan. Tämä voi helposti muuttua ongelmaksi kyberpunkissa, jossa sekä ympäristö että hahmot suosivat tummia ja himmeitä väripaletteja. Toisaalta, tyypillisessä *city noir* -ympäristössä tulee usein vastaan

neonvärien loistoa ja runsautta, mikä taas aiheuttaa omia haasteita hahmojen näkyvyydelle (kuva 24).



Kuva 24. Tyypillisesti kyberpunktiin yhdistetty maisema. Eriväriset neonkytöt vievät helposti huomion hahmoilta, jos ne eivät erotu tarpeeksi taustastaan (ja toisistaan). (Wanggang Ace 2020.)

Yhtenä mahdollisena vaihtoehtona on pitää itse hahmo neutraalina ja työskennellä ympäristön asettamien olosuhteiden kanssa eikä niitä vastaan taistellen (kuva 25). Tämäkin on joka tapauksessa aina tilanteesta riippuvainen valinta. Jos kaikki hahmot olisivat sävyiltään neutraaleja, olisi niitä huomattavasti hankalampaa erottaa toisistaan. Lisäksi visuaalisissa teoksissa, kuten peleissä ja elokuvissa, tulee hahmojen ympäristö varmasti vaihtumaan tarinan juonen aikana. Väripaletti, joka sopisi täydellisesti jokaiseen ympäristöön, olisi hankala ellei täysin mahdotonta suunnitella.



Kuva 25. Kuvan hahmo on pukeutunut tavalliseen mustavalkoiseen asuun, mutta värin vaikutelma hänessä syntyy lähes kokonaan ympäristön valaistuksen voimin (CD Project RED 2020).

Kyberpunkin maailmojen kehittynyt teknologia tarjoaa lähes rajattomia mahdollisuuksia värien käytölle. Elektroniikka voi valaista heitä ulkoa tai joissain tapauksissa jopa sisältä. Synteettiset kankaat eivät aseta samanlaisia rajoitteita värilleen kuin luonnonmateriaalit. Maailmoissa, jossa jokainen voi muokata omaa ulkonäköään niin pitkälle, kun raha vain sallii, voivat jotkut hahmot olla perusteellisesti piittaamattomia siitä, että heidän väripalettinsa on ristiriitainen. Toki joitakin juonellisia seikkoja olisi silti hyvä pitää mielessä hahmoja suunnitellessa. Esimerkiksi hahmot, joiden tarkoitus on pysyä varjossa — vakoilla tai muuten olla keräämättä itseensä huomiota — olisi loogisinta myös värittää hillityillä ja tummilla sävyillä. Jokin vakava, asevoimiin tai korporaation tiimiin kuuluva hahmo käyttää varmasti yksinkertaisempaa väripalettia, kuin yöelämän piirissä paljon aikaansa viettävä (kuva 26). Värit, kuten myös asujen laatu ja materiaali, voivat olla keino ilmaista hahmon varakkuutta tai asemaa yhteiskunnassa. Ovat-han esimerkiksi siniset ja liilat pigmentit olleet aikoinaan kalliita ja vain aatelisten käyttämiä – ja vaikka nykypäivänä nämä värit ovat kaikille saatavilla, dystopisessa maailmassa voivat olosuhteet aina muuttua juonen mukaan.



Kuva 26. *Cyberpunk 2077* -pelin esimerkki värien käytöstä hahmoissa. Vasemmalla oleva näyttelijän uraa tavoitteleva Evelyn Parker on tarkoituksella räikeämpi kuin oikeanpuolimmainen palkkasoturi Bug, jonka ainoa värikäs yksityiskohta on punainen logo olkapäällä. Keskellä seisova teknikko Judy Alvarez on myös värien käytössään skaalan keskitasolla. (CD Project RED 2020.)

4.3.2 Materiaalit ja tekstuurit

Tekstuuri merkitsee eri osien pintarakennetta ja sen tuntua, kun taas *materiaali* tarkoittaa ainetta, josta nämä osat ovat tehtyjä (Wikisanakirja 2020c). Molemmat ovat tärkeitä huomioon otettavia ominaisuuksia hahmosuunnittelussa, varsinkin sellaisessa mediassa, jossa tekstuurit on helpompaa esitellä: elokuvissa tai 3D-grafiikassa, joka kattaa sekä animaation että videopelit. Tekstuureilla saa aikaan kontrastia hahmon ulkonäössä samalla tavalla kuin väreillä ja muodoillakin. Kyberpunk-hahmoissa näkyvät tekstuurit ovat aina puhtaasti *visuaalisia*, sillä sen teokset välittyvät näyttöjen tai painotuotteiden kautta, eli mediassa, missä katsoja ei pääse käyttämään kosketusaistiaan. Kontrasti tekstuureissa määräytyy osittain niiden välittämän mielialan mukaan, ja sileiden pintojen rauhallisuus tasapainottaa karheiden pintojen aktiivisuutta. (Wikipedia 2020f.)

Katsellessa kyberpunk-hahmojen ulkomuotoja olen huomannut selviä mieltymyksiä tiettyihin materiaaleihin. Metallia on kenties silmiinpistävin: kaikki kyberrajat, haarniskat ja elektroniset propit käyttävät metallia tai ainakin siihen verrattavissa olevaa kovaa, kestävästä, usein kiiltävää materiaalia. Nahka on toinen usein käytetty materiaali, ja oman näkemykseni mukaan sen suosio johtuu nahan yleisesti vastakulttuuriin yhdistettyyn mielikuvaan, joka sopii kyberpunkin yhteiskunnan hylkiöhahmojen ilmeeseen. Samalla nahka tarjoaa suojaa, joka on kevyempää ja joustavampaa kuin metallinen panssarointi (Cushing 2016). Tämä on oletettavasti syy siihen, että monien genreiden fantasiahahmot käyttävät sitä varusteissaan. Sen, että kyberpunk-hahmot ylipäättensä tarvitsevat minkäänlaisia suojarahusteita asuissaan, voi perustella sillä, että heidän maailmansa ovat ankaria ja vaarallisia. Koskaan ei tiedä, milloin joku rikollinen käy kimppuun kaupungin slummeissa, tai milloin joutuu ongelmiin lainvalvojen kanssa, tai milloin kaupungin turvasta pois lähtiessä joutuu taistelemaan jonkinlaisen mutanttiolion kanssa. Tämäkin tosin riippuu vahvasti hahmosta. Taustan ihmismassoja täyttävät toimistotyöntekijät eivät edes kyberpunk-maailmassa laita päällensä mitään työpukua kummoisempaa.

Toinen kaava, jonka olen huomannut kyberpunk-hahmoissa, on synteettisten materiaalien käyttö. Tämän voi perustella muutamalla eri tavalla. Ainakin hahmoissa, jotka päätyvät juonen mukana moniin kamppailuihin ja joiden asut ottavat edes osittaista inspiraatiota taistelupuista, on synteettisten kankaiden käyttö mielestäni hyvinkin perusteltua — ovathan ne suunniteltu erityisen sitkeiksi ja välillä veden- tai tuulenkestäviksi. Toinen mahdollinen syy voisi olla heidän maailmansa ekologinen tilanne. Joissakin kyberpunk-teoksissa korostetaan ihmiskunnan aiheuttamaa vahinkoa ympäristölle, ja miljööön kaupunkimaisemat ovat usein karuja, kasveja vailla olevia. Tällaisissa tapauksissa olisi luonnollisten kasvi- tai eläinpohjaisten materiaalien tuotto kenties vaikeaa tai taloudellisesti synteettisiä vähemmän kannattavaa. Varsinkin kiiltävien tekokankaiden käyttö on myöskin yksi osa futurismia, jonka vaikutusta scifi-muotiin käsittelin aiemmin tässä luvussa.

Seuraavassa kuvassa vertailen joissakin kyberpunk-protagonistien asuissa käytettyjä materiaaleja ja niiden kontrasteja. Valitsin tähän tarkoitukseen nimenomaan pelihahmot, joiden 3D-

mallin tekstuurit ovat selvästi näkyvissä. Jokainen sauma ja tikki on tarvinnut ajatuksella teksturointia mallintamisen prosessin aikana. Kaikki hahmot ovat myöskin mukana monessa taistelussa pelinsä juonessa, mikä heijastuu heidän asuvalinnoissaan.



Kuva 27. Tekstuurien käyttö 3D-mallinetuissa pelihahmoissa. Vasemmalla: Cloud Strife pelistä Final Fantasy 7 (Square Enix 2019). Oikealla: V pelistä Cyberpunk 2077 (CD Project RED 2020).

Fantasiamaailmaan sijoittuminen mahdollistaa myöskin fantastisten materiaalien perustellun käytön, mutta jopa tosimaailmasta löytyy nykyään teknologiaa, joka sopisi erittäin hyvin kyberpunkin hahmojen käytettäväksi. E-tekstiili, toisin sanoen elektronisilla osilla varustettu tekstiili, on toistaiseksi kehittyvää teknologiaa, joka antaa vaatteille ja varusteille täysin uusia ominaisuuksia. Yksinkertaisin näistä on esteettinen — valaistujen tai väriä vaihtavien osien lisääminen asuihin koristemielessä. (Byko 2005.) Tämän lisäksi e-tekstiileihin, joita kutsutaan myös nimellä älymateriaali ("smart material"), voidaan liittää monenlaisia sensoreita ja jopa tekoälyä. Sen avulla kangas voisi esimerkiksi tarjota enemmän suojaa ympäristön vaaroilta, parantaa käyttäjän suorituskykyä, mitata hänen elimistönsä toimintaa tai kommunikoida muiden käyttäjien kanssa (Jamadar 2013). Näissä materiaaleissa on valtava potentiaali tulla käytetyksi kyberpunk-miljöössä, vaikka genren suosituimmissa teoksissa eivät nämä tekstiilit ole kovin laajassa käytössä. Tämä saattanee johtua niiden iästä ja julkaisuviikosta. Yksi tunnetuimmista

esimerkeistä on *Ghost In The Shell* -animaatioelokuvassa (1995) nähty materiaali, joka muuttaa käyttäjänsä läpinäkyväksi. Mutta vähemmänkin tunnetuissa teoksissa näkee aina välillä älymateriaalin tapaisia ratkaisuja (esim. kuva 28).



Kuva 28. *Remember Me* -pelin konseptitaide lääketieteessä käytetyistä hanskoista, joissa on mukana erilaisia analyysityökaluja (Capcom 2013).

Tekstuuri ei aina viittaa suoraan pinnan fyysiseen rakenteeseen, vaan sillä voidaan viitata myös pinnalle painettuihin koristeellisiin kuvioihin. Kuvioilla ja kuoseilla ei aina ole tiettyä käytännöllistä merkitystä (tästä tärkeänä poikkeuksena univormujen maastokuviot), vaan niitä käytetään asussa esteettisistä syistä. Niillä voi tarvittaessa elävöittää hahmon asua, mutta kohtuullinen käyttö on suositeltavaa. Kuvioita on parempi käyttää liian vähän kuin liian paljon, sillä eri kuosia sekoittamalla syntyy helposti kaottinen ja ristiriitainen vaikutelma. Esimerkiksi Aaron Diazin (2011) mielestä asussa näkyvien muotojen ja kuvioiden pitäisi toistua koko ulkomuodon myötä, ja lisäksi koko asussa pitäisi näkyä jonkinlainen yhtenäisyys puolikkaiden välillä — kahteen puoliskoon jaetun kuvan, joko pysty- tai vaakasuunnassa, pitäisi sopia toiseen puoliskoonsa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että hahmon ulkomuodon pitäisi olla täysin *symmetrinen*, eli kahden puoliskon pitäisi olla peilikuvia toisistaan. Epäsymmetrisyys on yksi futuristisen muodin ominaisuuksista, jota käyttämällä geometrinen kuvioiden kanssa saa helposti scifimäisen vaikutelman hahmon asuun. Toisaalta kuten kuvassa 29 näkyy, jo pelkät geometriset kuviot ovat tarpeeksi viemään tavallisenkin liivin tai huivin astetta enemmän futuristisemmaksi.



Kuva 29. *Deus Ex* -pelien hahmoissa käytetään usein geometrisiä kuvioita, jotka lisäävät asujen futuristista vaikutelmaa (Square Enix 2011 & 2016).

4.3.3 Asusteet ja propit

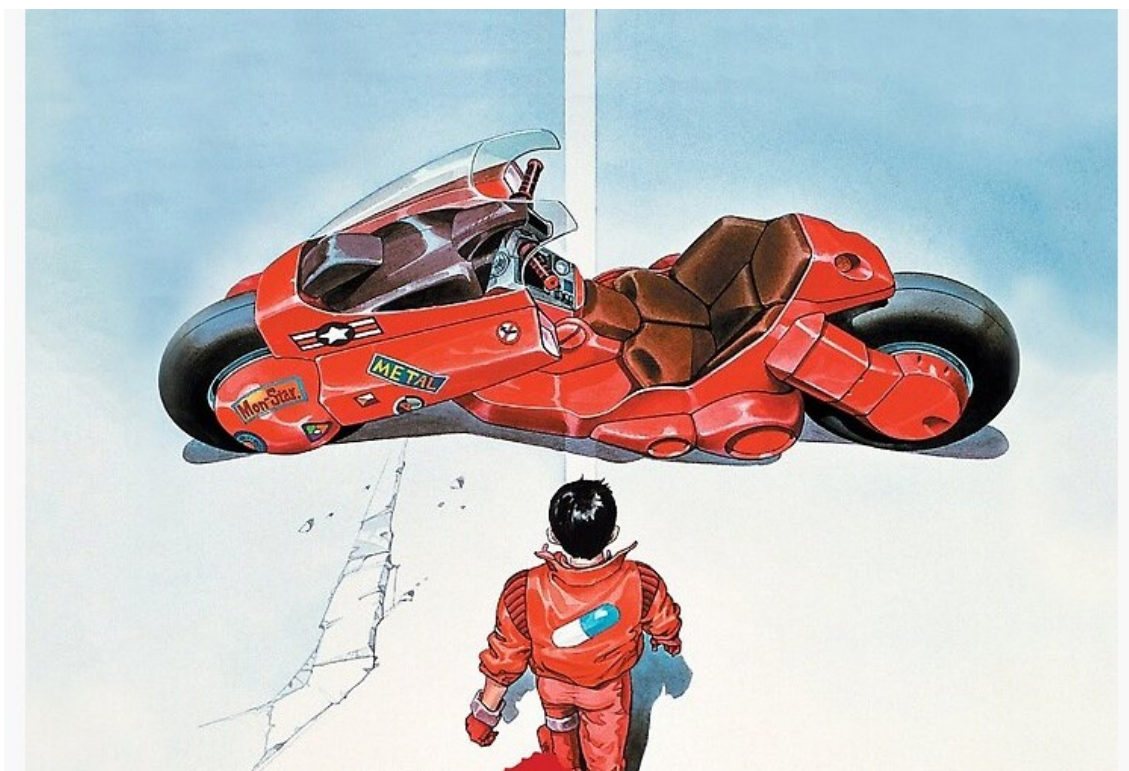
Sanalla *proppi* (tai "prop" englanniksi) on muutama erilainen merkitys, mutta tässä alaluvussa sillä viitataan mihin tahansa itse asusta irrallaan olevaan esineeseen, jota käytetään suorittamaan jotakin toimenpidettä (Cohen 2006). Kyberpunk-miljöössä, varsinkin videopelien kontekstissa, nämä ovat useimmiten erilaisia aseita, mutta poikkeuksiakin löytyy. Proppi on esine jota hahmo kantaa mukanaan, mutta jonka voi myös tarvittaessa asettaa syrjään, kun tilanne ei sitä vaadi. "Propin" merkitys menee huomattavasti päällekkäin sanan "asuste" kanssa, mutta ne eivät ole sama asia. *Asuste* on myös jokin varsinaisesta hahmon puvusta erillään oleva esine, mutta sillä on lähinnä koristeellinen eikä käytännöllinen tehtävä (Wikisanakirja 2020d). Jos propit ovat hahmojen käyttämiä työkaluja tai elektronisia laitteita, ovat asusteet esimerkiksi päähineitä tai koruja. Molempien tarkoitus on loppujen lopuksi täydentää hahmoja, mutta propit ovat jonkin verran itsenäisempiä. Koska niillä on käytännöllinen tarkoitus, voivat ne esimerkiksi olla useimman hahmon käytössä, ja niitä suunnitellaan usein muusta hahmosta erikseen (kuva 30).



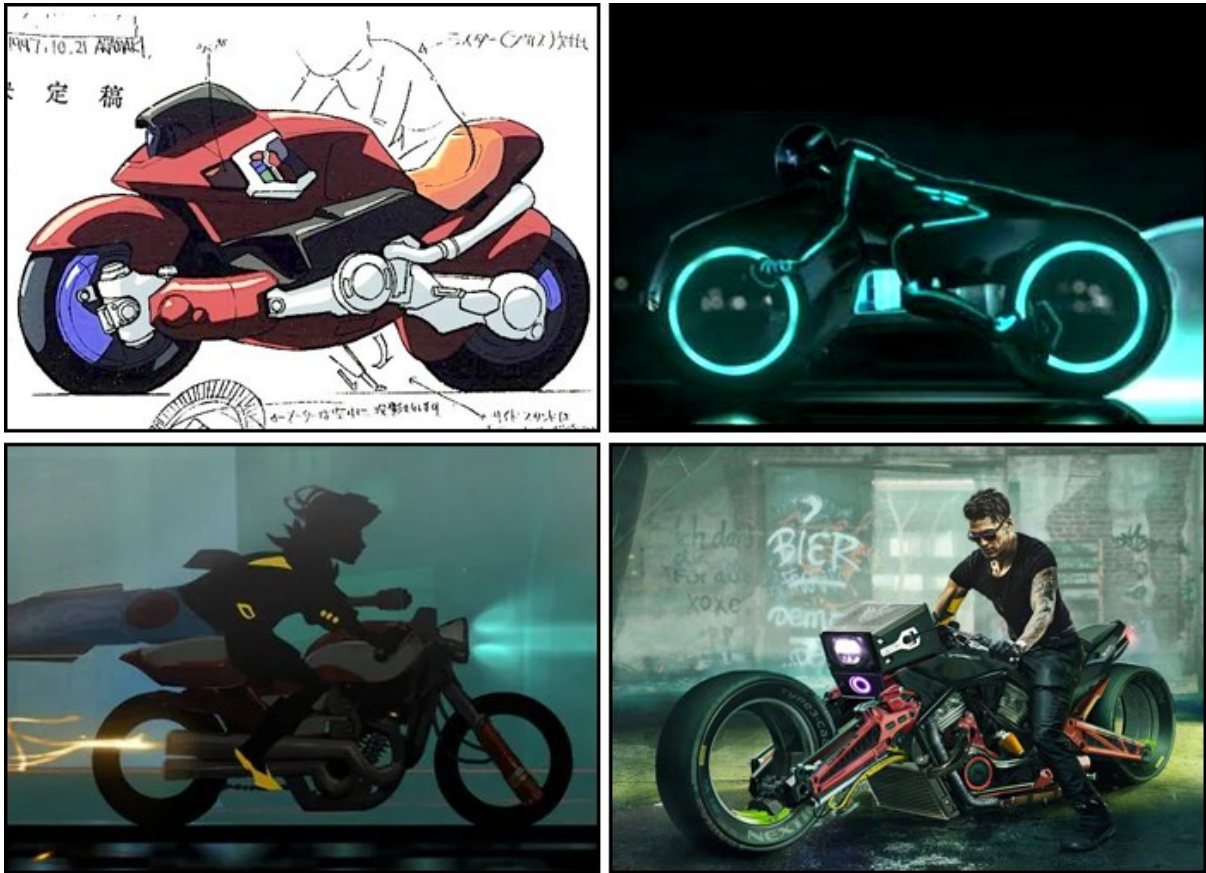
Kuva 30. *Remember Me* on vain yksi esimerkki pelistä, jonka konseptitaiteessa aseet suunnitellaan erikseen hahmoista (Capcom 2013).

Proppien ja asusteiden suunnitteluun pätee aika lailla samat säännöt kuin muissakin hahmon ulkomuodollisissa osissa. Kaikki mahdollisuudet ovat avoinna, kunhan ne voidaan selittää miljöön tai juonen avulla uskottaviksi. Propeilla ei ole fyysisiä rajoituksia samalla tavalla kuin elävällä hahmolla kenties olisi, mutta esimerkiksi koko ja paino on hyvä ottaa huomioon, jos proppi kuuluu jonkun hahmon kannettavaksi. (Toki tässäkin voi antaa mielikuvitukselleen tilaa — Cloud Strifen miekan sekä monien muiden japanilaisen median hahmojen aseiden liioiteltua kokoa näkee usein kritisoitavana internetissä.)

Moottoripyörät ansaitsevat tulla mainituksi erikseen, vaikka siitä, täyttääkö ajoneuvo ”propin” määritelmän, voi olla montaa mieltä. Siitä lähtien kun animaatioelokuva *Akira* (1988) näytti pääosassaan moottoripyöräjengin johtajan, on hänen kirkkaanpunainen pyöränsä saavuttanut ikonisen aseman genressään. Muut teokset ovat ottaneet mallia, ja ”moottoripyöräilijä” on kehittynyt kyberpunkille ominaiseksi hahmotroopiksi tämän ansiosta. Pyörien suunnittelussa pääsee visualisoimaan miljöönsä kehittyntä teknologiaa haluamallaan tavalla. Koska pyörä voidaan luokitella käyttäjänsä henkilökohtaiseksi propiksi, voidaan se myös suunnitella hahmon ulkomuotoon sopivaksi, kuten edellä mainitun *Akiran* Kanedan tapauksessa on tehtykin (kuva 31). Näistä pyöristä ovat jotkut jopa niin suosittuja, että niistä löytyy oikeita, toimivia kopioita reaali maailmassa. Esimerkiksi *Tron: Legacy* -elokuvassa nähty hohtava turkoosi pyörä Light Cycle (kuva 32) on kehittynyt Parker Brothers Concepts -yhtiön avulla kokonaiseksi sarjaksi elektronisia Neutron-moottoripyöriä. Tosin tätä kirjoittaessa niitä on jäljellä vain yksi myytävä kappale, ja lisää ei parkerbrothersconcepts.com -sivun mukaan ole enää tulossa.

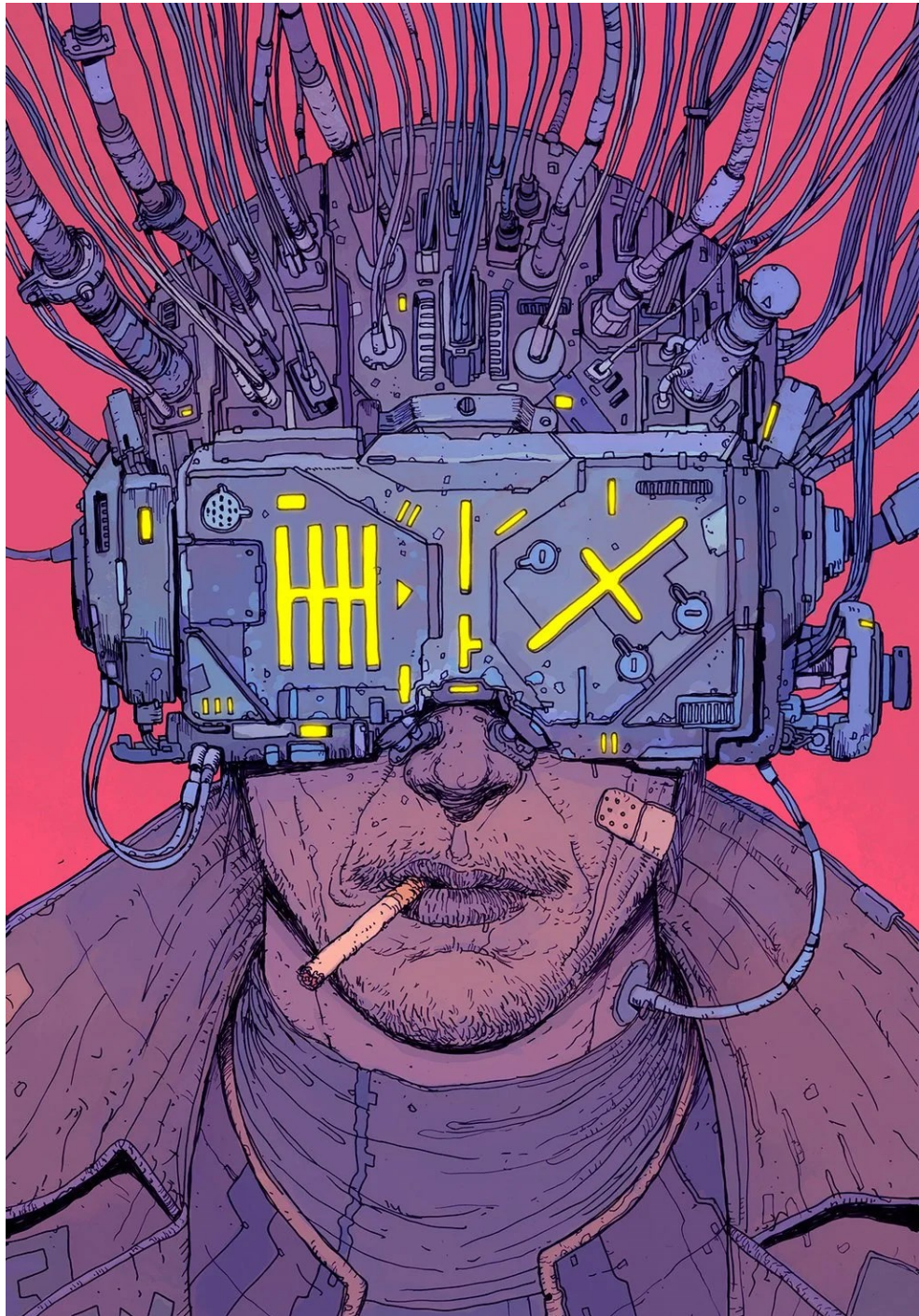


Kuva 31. Kaneda ja hänen ikoninen moottoripyöränsä ovat suunniteltu toisilleen sopiviksi (Tokyo Movie Shinsha 1988).



Kuva 32. Muita esimerkkejä kyberpunk-teosten moottoripyöristä. Vasemmalta oikealle: *Bubblegum Crisis* (Armic Co. 1987–1991), *Tron: Legacy* (Walt Disney Studios Motion Pictures 2010), *Transistor* (Supergiant Games 2014) ja *Cyberpunk 2077* (CD Project RED 2020).

Asusteista, jotka ovat joka genren hahmosuunnitteluun kuuluva osa, löytyy myös erityisesti kyberpunk-maailmoihin sopiva esimerkki. Aurinkolasit, suojalasit tai jonkinlainen silmiä peittävä visiiri on yksi elementti, jonka esiintyvyyteen genren teoksissa on ollut helppoa kiinnittää huomiota. Tähän ilmiöön on muutama mahdollinen selitys. William Gibsonin novelli *Neuromancer* (1984), joka on yksi kyberpunk-genren muodostaneita teoksia, kertoo hakkerista nimeltä Case, joka käyttää erityistä silmille asetettavaa päähinettä kytkeäkseen itsensä mukaan virtuaalimaailmaan (kuva 33). Tämä on kenties ollut yksi teoksista, jotka popularisoivat idean virtuaaliavaruudesta ja teknologialla muokatusta näköaistista. Muutama vuosikymmen myöhemmin virtuaalilaseilla pelaaminen on jo valtavirran saavutettavissa, ja VR-headsetit eivät ole enää pelkkä scifi-tarinassa näkyvä keksintö. Google taas on yrittänyt tuoda käyttäjän näkökenttää täydentävää teknologiaa esille Google Glass -keksinnöllään — toistaiseksi epäonnistuneesti, mutta teknologia on joka tapauksessa mahdollista tosielämässä. Vaikka konsepti ei olekaan enää pelkkää fantasiaa, näitä laseja sekä kyberpunkia yhdistävä mielikuva on jäänyt. Ei ole tavatonta nähdä hahmoja, joiden silmät olisivat jonkinlaisten hohtavien, elektronisten lasien peitossa.



Kuva 33. *Neuromancer*-novellin brasilialainen kansikuviutus. (Josan Gonzalez n.d.)

Toinen syy, miksi lasit ovat suosittu näky kyberpunk-hahmoilla, on luultavasti elokuvan *The Matrix* (1999) ansiota. Tässä elokuvassa lähes jokainen päähenkilö ja tärkeä sivuhahmo käyttävät tummia aurinkolaseja (kuva 34), joiden esiintyvyydelle ei ole elokuvan juonen aikana annettu tarkkaa selitystä. *Matrix* on kuitenkin ollut erittäin vaikutusvaltainen teos. Veikkaan, että mediassa joskus näkyvä klisee hakkerista, joka pitää tummia laseja ja pitkää nahkatakkia, on syntynyt juuri tämän elokuvan vaikutuksesta. Lasit voivat olla tapa antaa hahmolle vähän enemmän anonyymiutta, tai kenties tehdä hänestä hiukan uhkaavamman näköisen — mikä

on trooppi, jota ovat vahvistaneet esimerkiksi Agent Smith -hahmot edellä mainitusta Matrixista tai jopa tosielämänkin salaiset agentit.



Kuva 34. Kaikki *The Matrix* -elokuvan päähenkilöt käyttävät tunnistettavia, ikonisia aurinkolaseja (Warner Bros. Pictures 1999).

Asusteiden suunnittelusta voisi sanoa yleisesti sen, että se kuuluisi kronologisen hahmosuunnittelun viimeisimmäksi vaiheeksi, koska asusteet ovat usein pienimpiä yksityiskohtia. Tässäkin maltillinen käyttö on suotavaa, sillä liian yksityiskohtainen hahmo näyttää helposti sekavalta. Erityisesti sarjakuvien kontekstissa liian monimutkainen hahmo on vaikeampaa piirtää täysin saman näköiseksi paneelista paneeliin.

4.4 Kybernetiikka

Kybernetiikka eli mekaanisten osien liittäminen elävään olentoon on ehkäpä yksi kyberpunkin ilmeisimmistä ja tunnetuimmista piirteistä. Tämä aihe on niin laaja, että siitä riittäisi materiaalia täysin erillisen opinnäytetyön kirjoittamiseen. Kybernetiikan käyttö nostaa sekä tosielämässä että fiktiossa monia eettisiä, moraalisia ja filosofisia kysymyksiä (mistä esimerkiksi elokuva *Ghost In The Shell* on erityisen tunnettu), jotka haluaisin kuitenkin rajata pois tästä tutkielmasta. Eettiset pohdinnat ja mietiskely ihmisyyden rajoista ja merkityksestä ovat syvällisiä aiheita, jotka kuuluisivat oman teoksensa juonen, narratiivin ja miljööön kehitykseen. Niitä ei kuitenkaan ole tarvis nostaa esille hahmosuunnittelun visuaalisen osan aikana. Tässä alaluvussa etsin käytännöllisiä syitä sille, miksi hahmo muokkasi kehoaan kybernetiikan avulla, ja etsiä visuaalisia esimerkkejä sopivista genren teoksista.

Tärkeä ero kybernetiikan ja tavallisten proteesien välillä on se, että kyberneettiset lisäykset kehoon ovat vuorovaikutuksessa sen kanssa neurologisella tasolla. Tästä voi käyttää esimerkkinä kättä, jonka sormia voi liikuttaa kuten tavallisiakin sormia, ajatuksen voimalla. Tämäkin teknologia on kehittynyt reaali maailmassa mahdolliseksi, vaikka se ei olekaan vielä jokaisen saavutettavissa. Jotkut tekoraajat on varusteltu sensoreilla, jotka lähettävät signaaleja edestakaisin käyttäjän aivojen ja tekoraajan välillä, mikä taas mahdollistaa sekä liikkeen että kosketusaistin simulaation (University of Utah 2019). Vaikka tämä on jälleen esimerkki kyberpunktroopista, josta on ajan myötä tullut enemmän kuin pelkkää fiktiota, ei hahmoille suunniteltujen proteesien tarvitse pysähtyä vain normaalien ihmisaistien jäljentämiseen. Kybernetiikka voi esimerkiksi toimia myös hahmon aseena tai kenties vaihtaa muotoa lennossa. Johonkin kyberavaruuteen kytkeytyminen on myös mahdollista. Nämä ominaisuudet ja mahdollisuudet riippuvat kustakin teoksesta ja sen asettamista rajoista erikseen. Kybernetiikalla muokattua hahmoa voi myös kutsua sanalla *kyborgi*.

Ensimmäinen syy kybernetiikan käytölle, joka näkyy erityisesti tekoraajojen kontekstissa, on yksinkertaisesti välttämättömyys. Kyberpunk-maailmat ovat usein hyvinkin vaarallisia, varsinkin vähävaraisimmille asukkailleen, jotka joutuvat elämään kaupungin pimeämmällä puolella. Näissä tilanteissa näkee hahmoja, jotka ovat menettäneet kehonosan jonkun vahingon tai kenties taistelun seurauksena (*kuva 35*). Hahmojen raajojen korvaaminen kyberneettisillä ei pelkästään korosta miljööön vaaroja vaan myös teknologian kehittyneisyyttä ja sen saatavuutta ("high tech, low life"). Kybernetiikka on kallista, mutta ei niin kallista kuin tosielämässä. Jopa alemman luokan hahmoilla on mahdollisuus saada kätensä tai jalkansa korvatuksi — tosin mahdollisesti jokseenkin hämäräperäisin keinoin.

Kolm



Kuva 35. Esimerkkejä kyberpunk-hahmojen mekaanisista käsistä. Vasemmalta oikealle: Jet Black sarjasta *Cowboy Bebop* (Tv Tokyo 1997–1998), Barret Wallace pelistä *Final Fantasy 7* (Square Enix 2019) ja Tetsuo mangasta *Akira* (Otomo Katsuhiro 1982–1990).

Raajaa ei kuitenkaan ole pakko menettää vahingossa ennen sen korvaamista uuteen. Varsinkin supersotilaiden trooppia käyttävissä hahmoissa tulee vastaan paljon kyberneettisiä muokkauksia, joiden tehtävä on parantaa kantajansa taistelukykyä. Nämä muokkaukset eivät tässä tapauksessa lopu pelkästään raajoihin (kuva 36). Hahmolle on mahdollista suunnitella aseilla varustetut, erityisen kestävät kädet tai jalat, mutta myös esimerkiksi lisätä kyberneettistä panssarointia suoraan hänen kehoonsa. Toinen suosittu vaihtoehto on kyberoptiikka eli mekaaniset silmät tai niiden korvikkeet, joilla voidaan esimerkiksi terävöittää näköaistia ylipäättänsä tai yönäköä erikseen. Silmien kautta voi myös toteuttaa edellisessä alaluvussa mainittua virtuaalilasien konseptia, mutta paljon pysyvämmällä tavalla. Samalla lailla voi kehittää myös kuuloa tai muita aisteja. Jokaiseen kyberneettiseen osaan voi myös yhdistää sensoreita, jotka esimerkiksi mittaavat hahmon tai ympäristön tilannetta ja lähettävät kerätyn tiedon eteenpäin (joko kyberoptiseen käyttöliittymään tai johonkin kehoon istutettuun näyttöön). Kaikki yllä mainitut muokkaukset ovat hyvin luultavasti kalliita ja hahmon kehoa kuormittavia, joten juonen kannalta ne olisi järkevämpää suunnitella taistelijoille tai ammattilaisille, jotka joutuvat usein vaarantamaan henkensä.



Kuva 36. *Deus Ex* -pelisarjan päähenkilö Adam Jensen on supersotilaan kaltainen hahmo, jolta löytyy valtava määrä kyberneettisiä muokkauksia: mekaaniset kädet ja jalat, sisäänrakennetut aseet, silmä- ja korvaimplantit, vahvistettu iho ja lihakset, sekä jopa selkärankaan kiinnitettyjä laitteita. (Square Enix 2011.)

Joissakin kyberpunk-maailmoissa — erityisesti *Cyberpunk 2020* -pelissä ja sen jatko-osassa (kuva 37), jotka ovat olleet tämän konseptin edelläkävijöitä — tavallinen siviilihenkilökin voi saada halutessaan kyberneettisiä muokkauksia pelkästään muotisyistä. *Cyberpunk*-sarjassa tällaisia muokkauksia kutsutaan nimellä ”fashionware” (yhdistäen sanoja ”fashion”, muoti, ja ”hard-/software”, laitteisto tai ohjelmisto). Näissä peleissä hahmot voivat esimerkiksi hankkia värejä vaihtavia ja hohtavia tatuointeja tai piilolinssettä, kehittyneitä plastiikkakirurgiaa, synteettisiä ihoimplantteja, kehoon istutettuja kelloja tai lamppeja, tai jopa kyberneettisiä hiusimplantteja. (Cyberpunk Wiki 2020.) En ole löytänyt muista teoksista yhtä paljon esimerkkejä esteettisestä tai muodikkaasta kybernettiikasta, vaan ne ovat enimmäkseen keskittyneet muokkauksen käytännölliseen puoleen. Henkilökohtaisen mielipiteeni mukaan fashionware-konseptissa on erittäin iso potentiaali, jonka toivon näkeväni tulevaisuudessa muissakin teoksissa. Se edustaa yhtä kyberpunkin mielikuvitusrikkaimpia ja positiivisempia puolia; teknologiaa, jossa ei ole mukana minkäänlaista dystopiamaista mielikuvaa, ainoastaan luovuutta ja itsensä ilmaisemista. Se antaa toivoa maailmasta, jossa jokainen voi näyttää juuri siltä, kun itse haluaakin.



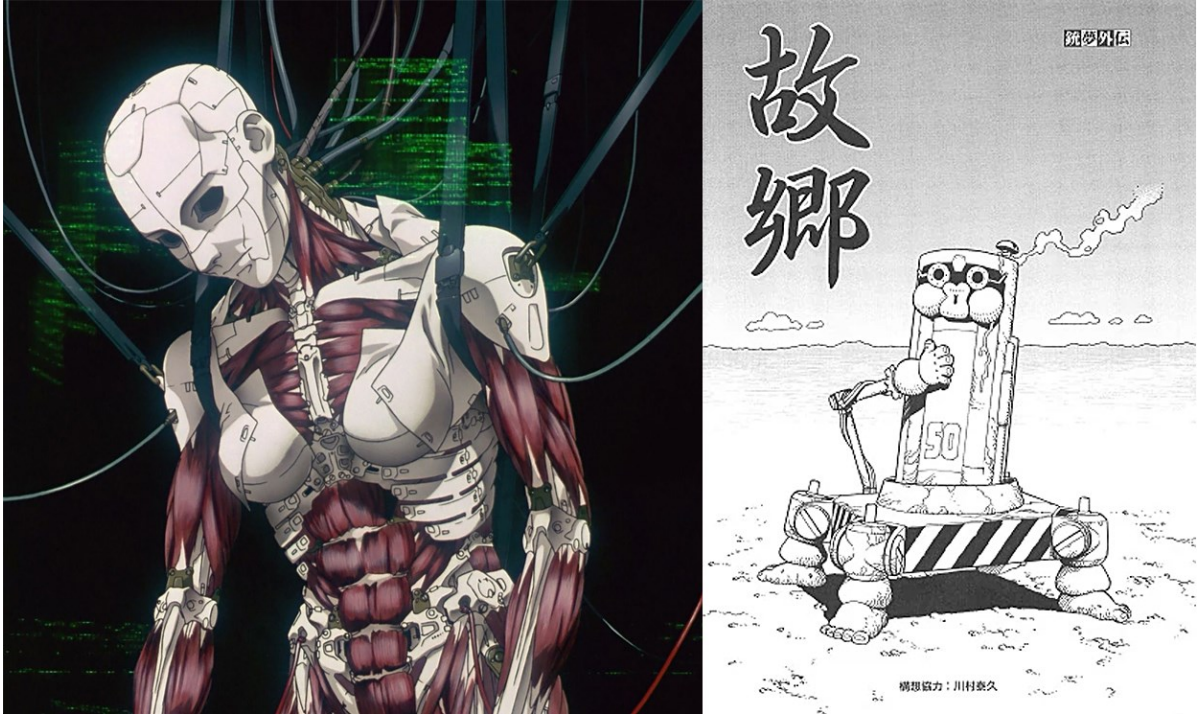
Kuva 37. *Cyberpunk 2077* -pelissä tulee kybernetiikka olemaan yksi paikallisen muodin osa, jota pääsee kokemaan pelattavan hahmonsa kautta (CD Project RED 2019).

Kybernetiikan ulkonäkö on hyvä ottaa huomioon myös silloin, kun suunnitellaan pelkästään käytännöllisiä osia. Miten kyseinen maailma suhtautuu kybernetiikkaan? Onko se tavallinen näky kaduilla vai onko se syytä piilottaa? Ihmisen biologista kehoa jäljittelevät osat ovat myös mahdollisia, vaikkakin vähemmän näyttävä vaihtoehto. Jos kybernetiikka on juonen mukaan statuksen symboli, haluavat varakkaammat hahmon varmasti myös korostaa sitä ja tehdä siitä näkyvämmän. Sama voi toimia toisinpäinkin — jos kybernetiikka koetaan jossakin maailmassa epämieluisaksi, saattaa se olla näkyvillä ainoastaan köyhimmillä hahmoilla. Kaikki riippuu miljööstä ja siihen kirjoitetuista säännöistä. Muuten kyberneettisten osien suunnittelussa on paljon tilaa omalle mielikuvituksille, ja eri teoksissa on näkynyt paljon erilaisia tyylejä: ruosteista sekasotkua, kromin kiiltoa, realistisen näköistä ihoa tai jotain, mikä ei näytä ihmisen raajalta ollenkaan (kuva 38).



Kuva 38. Tekoraajoja pelistä *Deus Ex: Mankind Divided*, jotka edustavat mahdollisen ihmismäisyyden kahta ääripäätä: oikeaa ihoa jäljittelevä käsi ja varvasastujan takajalan kaltainen sääri (Square Enix 2016).

Kybernetiikka voi myös ottaa askeleen eteenpäin pelkistä korvatuista ruumiinosista ja korvata kokonaisen kehon. Tämä antaa enemmän tilaa mielikuvitukselle hahmon suunnittelussa, kun taiteilijan ei mahdollisesti enää tarvitse rajoittaa itseänsä ainoastaan ihmisen ruumiinrakenteella ja mittasuhteilla (kuva 39). Mutta juonen puolesta tämä vaatisi luultavasti jotakin radikaalia ratkaisua hahmon kohdalla. Iso onnettomuus tai jopa kuolema (kuten kävi esimerkiksi kyborgipäähenkilölle vuoden 1987 elokuvassa *RoboCop*) voivat johtaa siihen, että hahmon koko keho täytyy vaihtaa uuteen. Jos tämän lisäksi aivotkin korvataan jollain teknologisella versiolla (mistä *Ghost In The Shell* -elokuvan päähenkilö Motoko on kuuluisa), hahmon ihmisyyttä ja todellinen identiteetti nousevat luultavasti painavaksi kysymykseksi jossain vaiheessa narratiivia.



Kuva 39. Kyborgihahmojen ääripäät. *Ghost In The Shell* -elokuvan Motokon keho (vasemmalla) on imitaatio ihmisen kehosta, joka on valmiissa muodossaan vaikeaa erottaa oikeasta (Production I.G. 1995). *GUNNM*-mangassa nähdyllä Deckman-kyborgityöläisellä (oikealla) on ulkomuodostaan huolimatta ihmisen aivot, vaikkakin vahvasti muokatut (Yukito Kishiro 1997).

Kaiken kaikkiaan kybernetikkaa voisi sanoa kyberpunk-hahmojen kaikkein ikonisimmaksi elementiksi, ja se tulee luultavasti vastaan ainakin jossain muodossa kussakin genren teoksessa. Aina se ei ole yhtä selkeää kuin mekaaniset ruumiinosat. Esimerkiksi *Blade Runner* -maailman androidit eivät ole koskaan olleet ihmisiä, mutta ne edustavat silti korkeaa teknologiaa, joka jäljittelee ihmisen näköisyyttä. Niin kauan, kun teknologia on juonellisella perusteella olemassa, sen voi jollain tavalla liittää hahmoon, oli hän sitten ihminen tai ei. Kaikessa muussa, kuten ulkomuodossa, on vain mielikuvitus ja suunnittelijan omat taidot rajana.

5 Yhteenveto

Opinnäytetyöni on laadullinen poikittaistutkielma, joka otti tehtäväkseen etsiä ja tiivistää kyberpunk-genren puitteissa esiintyvien hahmojen yhteiset visuaaliset ominaisuudet. Tarkastelin aihettani enimmäkseen tyypittelevällä ja teemoittelevalla analyysimenetelmällä, jossa keräsin runsaasti kuvallista materiaalia kyberpunkiksi luokiteltavista teoksista ja vertailin niissä tehtyjä hahmosuunnitteluvalintoja toisiinsa. Rajasin aiheeni kattamaan ainoastaan visuaaliset osat suunnitteluissa hahmoissa, mutta kuten tutkielmaa kirjoittaessa sai huomata, jotkut juonelliset seikat tulivat väkisinkin mukaan, sillä juoni on tiukasti kiinni hahmosuunnitteluprosessissa.

Tutkielmani alkoi teoreettisesta osiosta, jossa käytin hyväkseni sekä painettuja lähteitä että niitä täydentäviä internet-lähteitä. Muodostin niillä perusteellisen määritelmän siitä, mitä kyberpunk-genre pitää sisällään ja mitä vaiheita kuuluu oikeaoppiseen hahmosuunnitteluun. Ainoastaan tämän pohjan muodostuttua pystyin keskittymään opinnäytetyön ydinosioon eli hahmosuunnitteluun kyberpunk-ympäristössä, jossa pääsin käyttämään yllä mainittuja vertailevia analyysikeinoja. Tämä oli tutkielmani empiirinen osio, sillä pyrin tekemään omia johtopäätöksiä kerätyn kuvamateriaalin pohjalta. Koen, että tämä oli välttämättömyys, sillä kyberpunkista ei ole tätä kirjoittaessa mitään kattavaa opasta, joka selittäisi sen genrenä tai ilmiönä — eikä varsinkaan sellaista, joka keskittyisi sen hahmoille ominaisiin visuaalisiin seikkoihin. Painetun aineiston puutteessa jouduin käyttämään huomattavasti enemmän internet-lähteitä kuin kirjallisia. Kyberpunk-ilmiön suhteellinen uutuus ja kapeus vaikuttivat luotettavien lähteiden puutteeseen valitsemastani aiheesta sekä hankaloittivat tutkimusprosessia.

Alkuperäinen suunnitelmani oli kirjoittaa nimenomaan *opas* kyberpunk-ympäristön hahmosuunnitteluprosessista, mutta kirjoittaessa huomasin yhä enemmän, miten painotan oman mielipiteen ja harkinnan käyttämistä hahmoja suunnitellessa. Oman veikkaukseni mukaan samankaltainen ajattelu on saattanut johtaa myös siihen, että kyberpunkin hahmoista ei ole koottu suunnitteluopasta — tarkat säännöt eivät välttämättä auta luovaa prosessia, vaan voivat rajoittaa ja vaikeuttaa sitä. Jokaisesta genrestä löytyy teoksia, jotka ovat onnistuneesti rikkoneet sen kaavoja ja kirjoittamattomia sääntöjä, ja kyberpunk ei ole tästä poikkeus. Tämän takia tutkielmani lopullinen muoto on kokoelma havaintoja kyberpunkin troopeista, trendeistä ja kaavoista, jotka tekevät siitä ominaisen ja tunnistettavan. Jokainen hahmosuunnittelija voi itse päättää, seuraako näitä kaavoja.

Tutkielmassani nousivat esille muutamat selkeät kyberpunk-hahmoja yhdistävät tekijät. Näitä ovat kybernetiikan ja muun korkean teknologian käyttö, futuristiseen muotiin pohjautuminen sekä 80- ja 90-lukujen retromuodin vaikutus. Kuitenkin genren teoksia tutkiessa kävi selväksi, että miljöö on tärkeämpi yhteys kyberpunk-hahmojen välillä kuin niiden pinnallinen ulkonäkö. *City noir* -kaupungit sekä dystopiset maailmat ovat genren avaintekijöitä, jotka jättävät itse hahmojen ulkonäön toiselle sijalle. Esimerkiksi näiden maailmojen luokkakajako on yksi tärkeä

seikka, joka vaikuttaa hahmojen ulkonäköön. Kuvamateriaalia etsiessä huomasin paljon hahmoja, joiden ulkonäköä voisin kuvailla ”tavalliseksi”, ”arkiseksi” tai ”tylsäksi”. Tällä tarkoitan sitä, että hahmojen vaatevalinta oli suhteellisen yksinkertainen ja vastasi nykypäivän normaalia muotia, mikä ei tehnyt niistä kovin sopivan tutkimuskohteen opinnäytetyöni tarkoitukseen. Tutkielmaa aloittaessani minulla oli jo muodostunut oma käsitys siitä, miltä tyypillisen kyberpunk-hahmon tulee näyttää. Se, että lopullinen tutkielma vahvisti käsitykseni kybernetiikasta ja esimerkiksi neoväreiden tai metalliosien käytöstä hahmon ulkoasussa, oli positiivinen kokemus. Samalla sain oppia, että monet hahmot eivät vastaa aikaisempaa käsitystäni heidän ulkonäöstään, vaikka epäilemättä kuuluvatkin genreen. Mielikuvani oli muodostunut stereotyyppien vaikutuksen alaisena, ja olen tyytyväinen siihen, että sain nämä stereotyypit murrettua.

Otan tässä tutkielmassa esimerkkejä monista teoksista eri median aloilta, joista kaikki paitsi yksi (*Thomas Was Alone*) kuuluvat kyberpunkin genreen. Tutkielman alussa en ollut nähnyt, lukenut tai pelannut useimpia niistä. Tutkielmaa lopettaessa en siltikään ole nähnyt, lukenut tai pelannut niitä kaikkia, vaikkakin katsoin esimerkiksi monia elokuvia ja animaatioita ensimmäisen kerran elämässäni etsiessäni sopivia kuvankaappauksia visuaalisia esimerkkejä varten. Katsoin monet niistä myös ihan vain kokeakseni genreen kuuluvia merkittäviä teoksia ja laajentaakseni tietämystäni mediasta. Otin juuri kyberpunk-genren tarkastelukohteeksi osittain sen ajankohtaisuuden vuoksi ja osittain sen takia, että pidän sen estetiikasta. En kuitenkaan voi kutsua itseäni jokaisen genren teoksen faniksi, en edes kaikkien merkittävimpien (kuten *Blade Runner*- ja *Akira*-elokuvien, joista molemmista minulla on vain neutraali mielipide). Tästä huolimatta olen löytänyt tutkielmani kautta paljon uutta mediaa, joka vaikuttaa mielenkiintoiselta ja johon haluaisin tutustua lisää tulevaisuudessa, mikä oli miellyttävä kokemus.

Tutkielmani haastavin osio oli ehdottomasti ajan käyttö. Alkuperäisen suunnitelmani mukaan tämän opinnäytetyön piti valmistua vuoden 2020 keväällä, mikä ei valitettavasti onnistunut. Osittain tämä johtuu muista projekteista, jotka tulivat tuona keväänä etusijalle eivätkä jättäneen tarpeeksi aikaa tai voimia opinnäytetyön kirjoittamiseen. Osittain tämä johtuu siitä, että koen aikataulujen muodostamisen paljon hankalammaksi kuin minkään tutkielman kirjoittamisen. Kuitenkin opinnäytetyön viivästymisessä on myös pieni valoisa puoli. Kesän ja syksyn aikana on ilmestynyt paljon uutta promomateriaalia pelistä *Cyberpunk 2077*, yhdestä tutkielmani suurimmista inspiraation lähteistä, jonka pääsin ottamaan työhöni mukaan (mikä ei olisi ollut mahdollista, jos olisin saanut sen keväällä valmiiksi). Itse tutkielman kirjoittamisessa suurin haaste oli valtava määrä potentiaalista kuvamateriaalia ja tietolähteitä, joka on pitänyt rajoittaa ja lajitella. Yritin keskittää huomioni nimenomaan julkaistuihin teoksiin, mikä valitettavasti rajasi pois paljon kaunista yksityishenkilöiden tekemää taidetta, jossa kyberpunkin teemat ja trendit olisivat ilmenneet erinomaisella tavalla. (Otin ainoastaan yhden tällaisen taide-teoksen mukaan tutkielmaani — Wanggang Acen kuvittaman kaupunkimaiseman.) Koin itse kirjoitusprosessin kuitenkin miellyttäväksi hankaluuksista huolimatta, mikä johtunee siitä, että valitsin itselleni hyvin sopivan aiheen, josta sain paljon inspiraatiota.

Kaiken kaikkiaan olen tyytyväinen sekä valitsemaani aiheeseen että lopulliseen tutkielman laatuun. Onnistuin mielestäni löytämään ja tiivistämään kyberpunkin sekä sen hahmojen ominaisuudet kiinnostavaan ja ymmärrettävään muotoon ja täten vastaamaan tutkielmalleni asetettuihin tavoitteisiin. Opin paljon uutta tutkielman kirjoittamisen aikana, ja pääsen käyttämään tätä tietoa myös jatkossakin: opinnäytetyön käytännöllisessä osiossa, jossa pyrin hyödyntämään oppimaani suunnittelemalla omat hahmoni kyberpunk-ympäristöön. Tämä osio tulee kuulumaan erikoistumisprojektiin ja löytyy kirjallisesta, teoreettisesta osiosta erikseen. Lukijoilleni taas toivon tarjonneeni kattavan käsityksen kyberpunkin genrestä, sen hahmoista sekä mahdollista inspiraation lähdettä tutustumaan aiheeseen tarkemmin ja kokemaan tutkielmassa esiintyviä teoksia.

Lähteet

Arnold, Brian & Eddy, Brendan 2007. Exploring Visual Storytelling. Clifton Park: Cengage Learning.

Best, Joe 2020. Soon, your brain will be connected to a computer. Can we stop hackers breaking in?
<https://www.zdnet.com/article/soon-your-brain-will-be-connected-to-a-computer-can-we-stop-hackers-breaking-in/>
(luettu 28.09.2020)

Bethke, Bruce 1983, 1997. Cyberpunk. Amazing Science Fiction Stories 57 (4). Luettavissa osoitteessa:
<http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm>
(luettu 03.11.2019)

Brillson, Leila 2013. From Uggs To Y2K, What The 00's Meant To Us.
<https://web.archive.org/web/20140328105310/http://www.refinery29.com/millennial-trends>
(luettu 18.09.2020)

Byko, Maureen 2005. From Electric Corsets to Self-Cleaning Pants: The Materials Science and Engineering of Textiles.
<https://www.tms.org/pubs/journals/jom/0507/byko-0507.html>
(luettu 03.10.2020)

Cohen, Sherm 2006. Cartooning: Character Design. Mission Viejo: Walter Foster Publishing. Lainattu teksti luettavissa osoitteessa:
<https://www.oreilly.com/library/view/cartooning-character-design/9781560109679/xhtml/ch13.html>
(luettu 04.10.2020)

Cushing, Austin 2016. Why Do Motorcycle Cops Really Wear Leather Jackets?
<https://www.anchortex.com/company/blog/92-why-do-motorcycle-police-wear-leather-jackets>
(luettu 20.09.2020)

Cyberpunk Wiki 2020. Fashionware.
<https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Fashionware>
(luettu 10.10.2020)

Diaz, Aaron 2011. Tips on Character and Costume Design.
<https://floobynooby.blogspot.com/2011/12/tips-on-character-and-costume-design-by.html>
(luettu 01.08.2020)

Erickson, Nancy L. 2018. The Importance of Setting In Your Story.
<https://blog.bookbaby.com/2018/02/importance-of-setting-in-your-story/>
(luettu 10.11.2019)

Gibson, William 1984. Neuromancer. New York: Ace Books.

Henthorne, Tom 2011. William Gibson: A Literary Companion. Jefferson: McFarland & Company, Inc.

Jamadar, Saddamhussein 2013. Applications of Smart and Interactive Textiles.
<https://textilelearner.blogspot.com/2013/04/applications-of-smart-and-interactive.html>
(luettu 03.10.2020)

Kielitoimiston sanakirja n.d. Hakusanat "trendi" ja "kaava". Hakusana "sankari".
<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/>
(luettu 02.06.2020, 18.06.2020)

Lexico n.d. Dystopia.
<https://www.lexico.com/en/definition/dystopia>
(luettu 3.11.2019)

MOT Kielitoimiston sanakirja n.d. Hakusana "genre".
<https://mot-kielikone-fi.ezproxy.metropolia.fi/mot/metropolia/netmot.exe>
(luettu 2.11.2019)

Neon Dystopia 2018. What Is Cyberpunk?
<https://www.neondystopia.com/what-is-cyberpunk/>
(luettu 12.10.2019)

Pisani, Bob 2020. Wealth gap grows as rising corporate profits boost stock holdings controlled by richest households.
<https://www.cnbc.com/2020/08/27/wealth-gap-grows-as-rising-corporate-profits-boost-stock-holdings-controlled-by-richest-households.html>
(luettu 30.09.2020)

R Talsorian Games 2020. From the Screamsheets: A Statement by RTG.
<https://rtalsoriangames.com/2020/06/05/from-the-screamsheets-a-statement-by-rtg/>
(luettu 30.09.2020)

Scott, Laura 2018. Futurism in Fashion.
<https://work.chron.com/futurism-fashion-2999.html>
(luettu 05.09.2020)

Seegmiller, Don 2004. Digital Character Design And Painting: The Photoshop CS Edition. Clifton Park: Cengage Learning.

Sloan, Robin James Stuart 2015. Virtual Character Design for Games and Interactive Media. Natick/Boca Raton: A K Peters/CRC Press.

Sterling, Bruce 1988. Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology. New York: Ace Books.

The Cyberpunk Project 2017. Cyber + Punk = Cyberpunk.
http://project.cyberpunk.ru/idb/cyber_punk.html
(luettu 10.11.2019)

TvTropes 2019–2020. Trope.
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Trope>
(luettu 3.11.2019).
City Noir.
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CityNoir>
(luettu 3.11.2019).
Transhuman
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Transhuman>
(luettu 10.11.2019).
Archetype.
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Archetype>
(luettu 23.07.2020).

University of Utah 2019. Motorized prosthetic arm can sense touch, move with your thoughts.
www.sciencedaily.com/releases/2019/07/190724144150.htm
(luettu 10.10.2020)

V Renée 2018. Things You Should Know When Designing Costumes for Your Characters.
<https://nofilmschool.com/2018/01/things-you-should-know-when-designing-costumes-your-characters>
(luettu 19.06.2020)

Wikipedia 2019–2020. Film noir.
https://fi.wikipedia.org/wiki/Film_noir
(luettu 3.11.2019).

Wikipedia 2020a. Cyberpunk 2020.
https://fi.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk_2020
(luettu 21.09.2020).

Wikipedia 2020b. Persoonallisuus.
<https://fi.wikipedia.org/wiki/Persoonallisuus>
(luettu 18.06.2020).

Wikipedia 2020c. Antisankari.
<https://fi.wikipedia.org/wiki/Antisankari>
(luettu 18.06.2020).

Wikipedia 2020d. Stereotyyppi.
<https://fi.wikipedia.org/wiki/Stereotyyppi>
(luettu 22.07.2020).

Wikipedia 2020e. Jungian archetypes.
https://en.wikipedia.org/wiki/Jungian_archetypes
(luettu 22.07.2020)

Wikipedia 2020f. Texture (visual arts).
[https://en.wikipedia.org/wiki/Texture_\(visual_arts\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Texture_(visual_arts))
(luettu 20.09.2020).

Wikisanakirja 2019–2020. Kybernetiikka.
<https://fi.wiktionary.org/wiki/kybernetiikka>
(luettu 3.11.2019).

Wikisanakirja 2020a. Miljö.
<https://fi.wiktionary.org/wiki/milj%C3%B6>
(luettu 19.07.2020)

Wikisanakirja 2020b. Futuristinen.
<https://fi.wiktionary.org/wiki/futuristinen>
(luettu 05.09.2020).

Wikisanakirja 2020c. Materiaali.
<https://fi.wiktionary.org/wiki/materiaali>
(luettu 20.09.2020)

Wikisanakirja 2020d. Asuste.
<https://fi.wiktionary.org/wiki/asuste>
(luettu 03.10.2020).

Withrow, Steven & Danner, Alexander 2007. Graphic Design for Graphic Novels. Waltham: Focal Press.

Wheeler, Isaac L. 2016. Cyberpunk Is Not Retrofuturism.
<https://www.neondystopia.com/cyberpunk-politics-philosophy/cyberpunk-is-not-retrofuturism/>
(luettu 19.09.2020)

Kuvalähteet

Kuva 1. CD Project RED 2019.
<https://giantbomb1.cbsistatic.com/uploads/original/13/135472/3043860-3941938953-k1N1UI48>
(haettu 10.11.2019)

Kuva 2. The Atlantic 2020.
https://cdn.theatlantic.com/thumbor/og56KLznS5JsJ5EEA38OemiJNRU=/1500x1028/media/img/photo/2020/03/coronavirus-spraying-tk/s03_1206499227/original.jpg
(haettu 30.09.2020)

Kuva 3. Warner Bros. 1982.
<https://film-grab.com/wp-content/uploads/2010/06/6-billboard1.png>
(haettu 02.06.2020)

Kuva 4. Rock Paper Shotgun 2012.
<https://www.rockpapershotgun.com/images/2012/06/thomas5.jpg>
(haettu 18.06.2020)

Kuva 5. Square Enix 2020.
<https://media.nichegamer.com/wp-content/uploads/2019/06/19223636/final-fantasy-vii-remake-06-19-19-12.jpg>
(haettu 02.06.2020).
Production I.G. 1995. (Oma kuvankaappaus elokuvasta.)

Kuva 6. Warner Bros. Television 2016.

<http://www.gannett-cdn.com/-mm-/64dbc5e44f1d035426301fafd8c03ab46732d69d/c=0-0-3895-2201&r=x1683&c=3200x1680/local/-/media/2016/09/27/USATODAY/USATODAY/636105874145177141-West-world-Marsden-Wood.jpg>
(haettu 19.07.2020)

Kuva 7. Tokyo Movie Shinsha 1988.

<https://www.moviehousememories.com/wp-content/uploads/2020/02/Akira-1988-featured-3.jpg>
(haettu 19.07.2020)

Kuvat 8 ja 9. Vasyuk, Anna 2020. TvTropes-sivustoa mukailen.

Kuva 10. Tv Tokyo 1998, muokattu.

<https://i.pinimg.com/originals/2f/1e/bd/2f1ebd6ddeb35baefccb0e2a4067473.jpg>
(haettu 01.09.2020)

Kuva 11. CD Project RED 2019.

<https://assets.vg247.com/current//2019/06/cyberpunk-3.jpg>
<https://assets.vg247.com/current//2019/06/cyberpunk-1.jpg>
(haettu 25.07.2020)

Kuva 12. Immonen, Stuart n.d.

https://vignette.wikia.nocookie.net/matrix/images/1/1d/Pinup_immonen.jpg

Square Enix 2019.

<https://i.pinimg.com/originals/8e/fa/18/8efa18e2a719bbf367c118d270534723.png>
(molemmat haettu 25.07.2020)

Kuva 13. NASA 1963.

<http://www.atchuup.com/wp-content/uploads/2018/04/nabnsw.jpg>

Pierre Cardin 1968.

<https://flashbak.com/wp-content/uploads/2013/09/pierre-cardin-4.jpg>
(molemmat haettu 05.09.2020)

Kuva 14. Artemic Co. 1987–1991.

https://media.kitsu.io/anime/poster_images/1202/large.jpg?1416343616

Gainax 1995–1996.

https://64.media.tumblr.com/a47a934e8b222d79404ccc9fb43d9804/tumblr_mqs5bv0zRX1sv6okio1_500.png

Walt Disney Studios Motion Pictures 2010.

https://vignette.wikia.nocookie.net/villains/images/f/fb/Gem_tron.jpg/revision/latest/top-crop/width/720/height/900?cb=20181103145239

Grimes 2018.

https://www.youtube.com/watch?v=gYG_4vJ4qNA, kuvankaappaus.
(Kaikki haettu 06.09.2020)

Kuva 17. Michael O'connor n.d.

<https://i.pinimg.com/originals/93/c5/ce/93c5ce2bb5d47bf3374a4122eeb3b562.jpg>

Otomo Katsuhiro 1982–1990.

https://imgix.ranker.com/user_node_img/50082/1001625261/original/kei-plays-a-larger-role-in-the-story-photo-u2?w=375&q=60&fm=pjpg&dpr=2

(molemmat haettu 18.09.2020)

Kuva 18. Warner Bros. 1982.

<http://images2.fanpop.com/images/photos/8200000/Daryl-Hannah-as-Pris-in-Blade-Runner-blade-runner-8242803-1516-2260.jpg>

Stryper 1983.

<https://throwbackhistory.com/wp-content/uploads/2019/01/glammetal.jpg>

Mötley Crüe 1982.

<https://a57.foxnews.com/static.foxbusiness.com/foxbusiness.com/content/uploads/2019/11/1440/810/Motley-Crue-Getty-001.jpg?ve=1&tl=1>

(kaikki haettu 18.09.2020)

Kuva 19. Orion Pictures 1984.

<https://www.syfy.com/sites/syfy/files/wire/legacy/terminator-caption.jpg>

<https://bluscreens.files.wordpress.com/2014/06/terminator26.jpg>

(molemmat haettu 18.09.2020)

Kuva 20. FILA 1989.

<https://i.pinimg.com/originals/f6/ac/f9/f6acf9a380eaa0e274823ad6498468c0.png>
CD Project RED 2019.
https://static.displate.com/857x1200/displate/2019-08-29/b8f79f830c0ad7a3d4904e2e23200173_cc7f223eeb05a652f5a39d3ce2057e29.jpg
(molemmat haettu 18.09.2020)

Kuva 21. Tokyo Movie Shinsha 1988.
<https://i.pinimg.com/originals/d3/22/62/d32262757799bf427de0b2f732ecad5c.jpg>
Production I.G. 1995. (Kuvankaappaus elokuvasta.)
Gainax 1995–1996.
<https://cdn.costumewall.com/wp-content/uploads/2019/07/misato-katsuragi.jpg>
Yukito Kishiro 2014.
<https://www.journaldugeek.com/wp-content/blogs.dir/1/files/2017/12/P065.jpg>
CD Project RED 2019.
<https://freegametips.com/wp-content/uploads/2020/03/Cyberpunk-2077-will-have-a-reversible-cover-between-its-female-1024x576.jpg>
(kaikki haettu 18.09.2020)

Kuva 22. Warner Bros. 1982, 1945 ja 1946.
<https://dazedimg-dazedgroup.netdna-ssl.com/820/azure/dazed-prod/1220/2/1222963.jpg>
<https://dazedimg-dazedgroup.netdna-ssl.com/823/azure/dazed-prod/1220/2/1222964.jpg>
(molemmat haettu 19.09.2020)

Kuva 23. Square Enix 2011.
<https://i.pinimg.com/originals/62/70/d8/6270d8a3c260cd7f5cb0016c49ffb372.jpg>
https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/c_scale,f_auto,fl_progressive,pg_1,q_80,w_800/18j3vxyhnhljpg.jpg
(molemmat haettu 19.09.2020)

Kuva 24. Wanggang Ace 2020.
<https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/023/667/140/large/wanggang-ace-110.jpg?1579956176>
(haettu 19.09.2020)

Kuva 25. CD Project RED 2020.
https://media.altchar.com/prod/images/940_530/gm-a2be5143-76f0-462a-9f53-e3036f23f9af-ecfwpbyx-qaiat7p.jpg
(haettu 03.10.2020)

Kuva 26. CD Project RED 2020.
<https://media.comicbook.com/2020/07/cyberpunk-2077-1229309-1280x0.jpeg>
(haettu 03.10.2020)

Kuva 27. Square Enix 2019.
https://static.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/5/5b/Cloud_Strife_from_FFVII_Remake_promo_render.png/revision/latest?cb=20190910180154
Cd Project RED 2020.
<https://cdn.videogamesblogger.com/wp-content/uploads/2020/07/Cyberpunk-2077-Character-Render-8-768x1092.jpg>
(molemmat haettu 01.10.2020)

Kuva 28. Capcom 2013.
http://conceptartworld.com/wp-content/uploads/2013/06/Remember_Me_Concept_Art_FA18.jpg
(haettu 10.10.2020)

Kuva 29. Square Enix 2011 & 2016.
(haettu 01.10.2020)

Kuva 30. Capcom 2013.
<http://conceptartworld.com/news/remember-me-concept-art-by-fred-augis/>
(haettu 10.10.2020)

Kuva 31. Tokyo Movie Shinsha 1988.
<https://ih1.redbubble.net/image.1024303529.4101/flat,750x,075,f-pad,750x1000,f8f8f8.jpg>
(haettu 03.10.2020)

Kuva 32. Artmic Co. 1987–1991.

https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/54fc8146e4b02a22841f4df7/1564176819677-HDKJTIEBQAQJ5GLBU3R9/ke17ZwdGBTodd18pDm48kCmEMS0c79W5eYtgXwyGtL5Zw-zPPgdn4jU-wVcJE1ZvWQUxwkmyExglNqGp0lvTJZUJFbgE-7XRK3dMEBRBhUpyDDCV2fhUc3I9Lik-MIP9PjZgYlbbQ5vYleZJrBN8hdnMY5EqD3oGipU_ALieo1yb0/Art+of+Bubblegum+Crisis+C+-+89.jpg
Walt Disney Studios Motion Pictures 2010.
<https://i.ytimg.com/vi/kLWELFZ-XdM/hqdefault.jpg>
Supergiant Games 2014.
https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--3UKH5OKX--/c_scale,f_auto,fl_progressive,q_80,w_800/augiaudtyydbsvbuwf7b.jpg
CD Project RED 2020.
<https://i.redd.it/rg5slnixvp11.jpg>
(Kaikki haettu 03.10.2020)

Kuva 33. Josan Gonzalez n.d.
<https://external-preview.redd.it/k-PCe5oPyJQxPzROwuO-gRFPi7MPewZ10KwkGisBDJtE.jpg?auto=webp&s=1c806185dd56f1174be9e67aa6da27dd8efddb5e>
(haettu 02.10.2020)

Kuva 34. Warner Bros. Pictures 1999.
<https://hips.hearstapps.com/hmg-prod.s3.amazonaws.com/images/the-matrix-1574173308.jpg>
(haettu 03.10.2020)

Kuva 35. Tv Tokyo 1998.
<https://www.overthinkingit.com/wp-content/uploads/2010/02/jet-preens.jpg>
Square Enix 2019.
https://static.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/a/a8/Barret_Wallace_from_FFVII_Remake_promo_render.png/revision/latest/scale-to-width-down/671?cb=20191126233717
Otomo Katsuhiko 1982–1990.
<https://i.redd.it/lu9wlk7jwoe11.jpg>
(kaikki haettu 11.10.2020)

Kuva 36. Square Enix 2011.
<https://i.imgur.com/xnBowRN.jpg>
(haettu 02.10.2020)

Kuva 37. CD Project RED 2019.
https://assets.vg247.com/current//2018/08/cyberpunk_2077_gamescom_concept_art_4.jpg
(haettu 10.10.2020)

Kuva 38. Square Enix 2016.
http://conceptartworld.com/wp-content/uploads/2015/06/Deus_Ex_Mankind_Divided_Concept_Art_Talos_Rucker_Arm.jpg
<https://i.pinimg.com/originals/5d/01/22/5d0122a4e48ed56dceeb770f61bd56c8.jpg>
(molemmat haettu 11.10.2020)

Kuva 39. Production I.G. 1995. (Kuvankaappaus elokuvasta)
Yukito Kishiro 1997.
https://static.wikia.nocookie.net/battleangel/images/f/fa/Gunnm_AS_177_Homecoming_title_page.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/250?cb=20111028180055
(haettu 11.10.2020)

Jungin 12 arkkityyppiä tiivistettynä

MOTIVAATIONA KONTROLLI

HALLITSIJA (Ruler)

- Vaikutusvaltainen, dominoiva, kunnianhimoinen, vallanhaluinen, johtaja

HUOLTAJA (Caregiver)

- Suojaava, auttavainen, lempeä, vanhempaan roolissa oleva, uhrautuvainen

LUOJA (Creator)

- Luova, innovatiivinen, nerokas, omaperäinen, eksentrisen

MOTIVAATIONA YHTEISYYS

JOKAMIES (Everyman)

- Joukkoon kuuluva, normaali, joustava, realistinen, tasa-arvon kannattaja

RAKASTAJA (Lover)

- Läheisyyttä tavoitteleva, rakastava (niin romanttisessa kuin platonisessakin mielessä), intohimoinen

ILVEILIJÄ (Jester)

- Hedonistinen, vitsikäs, mukavuudenhaluinen, kaoottinen, petollinen

MOTIVAATIONA MUUTOS

SANKARI (Hero)

- Rohkea, päättäväinen, valloittaja, kurinomainen, ylimielinen

VELHO (Magician)

- Viisas, tutkija, manipuloiva, voimakas, maailmaa tai sen lakeja hyväksi käyttävä

LAINSUOJATON (Outlaw)

- Kapinallinen, sääntöjä rikkova, kostaja, vapaudenhaluinen, vallankumouksellinen

MOTIVAATIONA ITSENÄISYYS

TUTKIMUSMATKAILIJA (Explorer)

- Seikkailunhaluinen, vapaudenhaluinen, riskien ottaja, kunnianhimoinen, yksinäinen

MENTORI (Mentor)

- Viisas, vanha, erakko, totuuden etsijä, fiktiassa usein päähenkilön ohjaaja

VIATON (Innocent)

- Optimistinen, naiivi, onnea tavoitteleva, puhdas, idealistinen

Jungilaiset arkkityypit, jaoteltuna yhteisen motivaation mukaan ja tiivistettynä n. viiteen avainsanaan, jotka tavallisesti yhdistetään kuhunkin tyyppiin. (Sloan 2015, 116-177 & knowyourarchetypes.com n.d.)

Internet-käyttäjien näkökulma kyberpunk-ilmeeseen

Seuraavat näytönkaappaukset ovat tiettyjen käyttäjien mielipiteitä ja osittain humoristisia, mutta ne ovat saaneet riittävästi huomiota alustoillaan ja edustavat mielestäni hyvin populaarikäsitystä kyberpunkista, joten halusin ottaa ne esimerkiksi.

1.

Female Cyberpunk protagonist starter pack

Always these haircuts



Is friends with someone from another ethnicity who runs a bar/club and has shady contacts with the city's underworld.

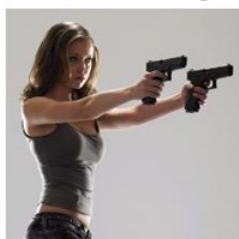
Lives here



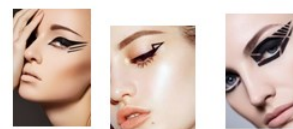
Feels conflicted with her past
or
Doesn't remember it

Name is usually either weird or some common word

Dual wielding



Always serious,
doesn't smile



Futuristic eye makeup

Chaotic good
Fights dirty to overthrow corrupt government or corporations



Fancy noisy motorcycle



Tight pants, tank top and neon-colored short jacket

Works with a middle-aged hacker male who has zero romantic or sexual interest on her

"Kyberpunkin naisprotagonistin aloituspakkaus".

Julkaisija: Reddit-käyttäjä u/Nihlus_BRaga, 13.02.2020.

<https://i.redd.it/ef2dxmz7crg41.png>

(haettu 19.09.2020)

Suomennos, vasemmalta oikealle:

"Aina nämä hiustyyliit

Nimi on yleensä joko outo tai jokin yleinen sana

Kaksi asetta

Futuristinen silmämeikki

On kaveri jonkun toisen etnisyyden edustajan kanssa, joka omistaa baarin/klubin ja jolla on hämääviä suhteita kaupungin alamaailmaan.

Aina vakava, ei hymyile

Kaoottinen hyvä, taistelee epäreilusti kaataakseen korruptoitunutta hallitusta tai korporatioita

Asuu täällä (kuva tyypillisestä *city noir* -maisemasta)

Hieno, meluava moottoripyörä

Kireät housut, toppi ja lyhyt neonvärinen takki

Tuntee ristiriitaisuutta menneisyyteensä tai ei muista sitä

Työskentelee keski-ikäisen hakkerimiehen kanssa, jolla on olematon romanttinen tai seksuaalinen kiinnostus häneen"

2.



Jenny Nicholson ✓ @JennyENicholson · Mar 15

If you MUST leave your home for supplies, please be courteous and wear an eccentric outfit to signal which genre of apocalyptic character you are:

- opulent slum queen
- cyberpunk biker
- an old man known only as "Doc"
- jumpsuited drone
- earth tones, with a vest

🗨️ 549

↻ 14.9K

❤️ 52.8K



Twiitti vuoden 2020 pandemiatilanteesta. Karanteeniolosuhteet saivat monia vertaamaan elämäänsä (jokseenkin vitsikkäästi) kyberpunk-dystopiaan.

Julkaisija: Twitter-käyttäjä @JennyENicholson, 15.03.2020.
<https://twitter.com/jennyenicholson/status/1239065988542238720>
(kuvankaappaus otettu 20.09.2020)

Suomennos:

"Jos sinun on PAKKO poistua kotoa ostoksille, ole ystävällinen ja laita päällesi eksentriksen asu merkiksi siitä, minkä tyyppinen apokalyptinen hahmo olet:

Vauras slummien kuningatar

Kyberpunk-moottoripyöräilijä

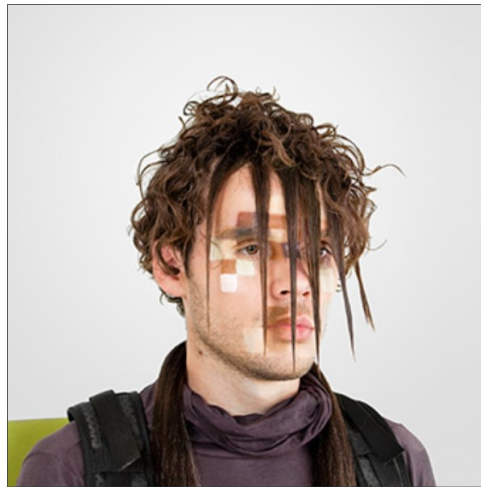
Vanha mies, joka tunnetaan vain nimellä "Doc"
Haalariasuinen robotti
Maanläheiset sävyt ja liivi"

3.

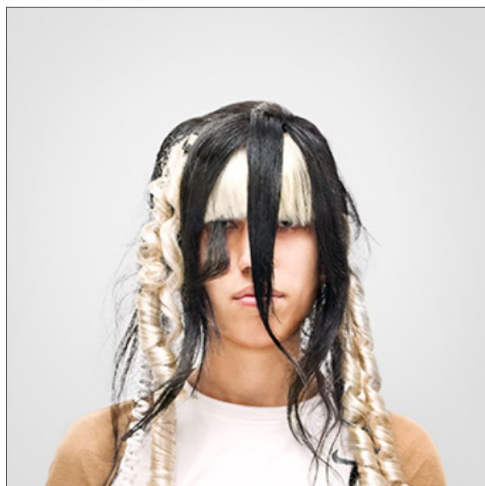
All you need is an avant-garde new beauty look!



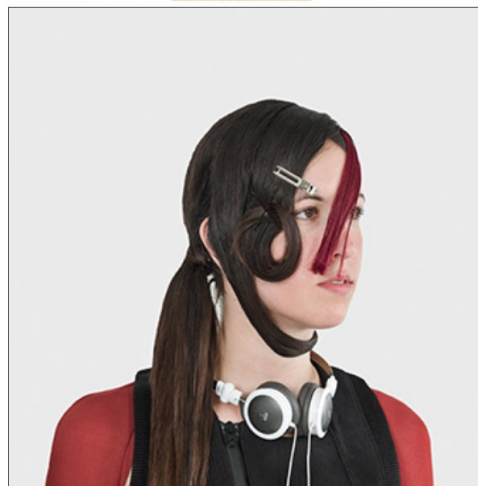
1. The patchwork neo-hippy



2. The Lady Gaga



3. The 6 year old's **toy styling head**



Humoristinen kuvaus tyyleistä, joiden on tarkoitus taistella reaali maailman uutta valvontateknologiaa ja kasvojentunnistusta vastaan. Sekä liiallinen valvonta että tyylien ulkonäkö sopisivat mainiosti kyberpunk-maailmaan.

Julkaisija: Us vs Th3m, englantilaisen Mirror-lehden osio. 13.03.2014
<https://usvsth3m.tumblr.com/posti/79452274647/use-makeup-and-hair-styling-to-make-yourself>
(kuvankaappaus otettu 22.09.2020)

Suomennos: "Tarvitset vain uuden avantgarde-kauneuslookin!"

1. Sekamelskainen neohippi
2. Lady Gaga
3. 6-vuotiaan lapsen kampauspää"