

Niina Skinnari

COSPLAY-ASU

Haarniskan suunnittelu ja toteutus Worblasta

Opinnäytetyö

Muotoilu

Huhtikuu 2016



KYAMK
University of Applied Sciences

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Niina Skinnari	Muotoilija	Huhtikuu 2016
Opinnäytetyön nimi		
Cosplay-asu Haarniskan suunnittelu ja toteutus Worblastasta		75 sivua 8 liitesivua
Toimeksiantaja		
Laura Torvinen		
Ohjaaja		
Seija Kiuru, muotoilun lehtori		
Tiivistelmä		
<p>Opinnäytetyö käsittelee cosplay-asun suunnittelua ja valmistusta. Työssä perehdytään asun suunnitteluun vaikuttaviin tekijöihin sekä valmistukseen ja sen eri vaiheisiin. Työssä tutkitaan lämmöllä muokattavan materiaalin, Worblan, vaikutusta haarniskan osien suunnitteluun ja työn valmistuksessa keskitytään Worblan eri työstövaiheiden kuvaamiseen.</p> <p>Tutkimusmenetelminä käytetään Lamb & Kallalin Tie-mallia sekä teemahaastattelua. Tie-malli on suunnittelun pohjana ja tukena myös asun valmistuksessa. Teemahaastattelua käytettiin asiantuntijoille lähetettyjen kyselyiden laatimisessa. Työn tavoitteita ja päämääriä havainnollistetaan viitekehyksellä ja työlle määritellään tutkimuskysymykset, joihin saadaan vastaukset työn valmistuttua. Opinnäytetyön alussa avataan cosplayn historiaa ja kulttuuria.</p> <p>Työ pohjautuu Blizzard Entertainmentin Diablo III peliin. Pelistä on valittu hahmo, jonka tyyliä mukaillen cosplay-asu suunniteltiin ja toteutettiin. Työssä perehdytään pelin ja hahmon tarinaan. Asun suunnittelussa esitellään suunnitteluprosessia, jossa kiinnitetään erityisesti huomiota suojusten toiminnallisuuteen. Osiossa esitellään kuvia luonnoksista sekä lopulliset esityskuvat valmistettavasta asukokonaisuudesta.</p> <p>Valmistusta koskevassa kappaleessa kuvataan työprosessia kokonaisuudessaan. Työvaiheista on nostettu asun toimivuuteen ja esteettisyyteen vaikuttavia tekijöitä. Kiinnitysmetodit osiossa esitellään tapoja kiinnittää suojuukset asuun liikkuvuuden lisäämiseksi. Haarniskan viimeistyksessä käsitellään vaiheita, joita Worblastasta valmistetuille suojuksille tulee tehdä niiden kokoamisen jälkeen. Tässä osiossa tuodaan esille erilaisia tapoja pohjustaa ja maalata suojuukset.</p>		
Asiasanat		
asu, cosplay, lämmöllä muokattava materiaali, suunnittelu, toteutus, Worbla		

Author (authors)	Degree	Time
Niina Skinnari	Bachelor of Culture and Arts	April 2016
Thesis Title		
Cosplay Costume Designing and Making of Armor from Worbla		75 pages 8 pages of appendices
Commissioned by		
Laura Torvinen		
Supervisor		
Seija Kiuru, Senior Lecturer		
Abstract		
<p>The objective of the thesis was to design and make a cosplay costume. The work orientates itself to features that influences the design and work process of a costume. The work studies thermoplastic material, Worbla, and how working with it affects the designing of an armor. The work process part focuses on describing the different work phases.</p>		
<p>The thesis uses Lamb & Kallal's Fea-model and theme interview as research methods. The Fea-model, the apparel designing framework, works as a base for the designing and helps with the making of the costume. A theme interview was used to produce a questionnaire for experts. The cosplay section in the thesis deals with the history and culture of cosplay. The work was based on Blizzard Entertainment's videogame, Diablo III. The character was chosen from the game and the costume was designed while re-telling the character's original style.</p>		
<p>The making of the costume section describes the work process in its entirety. The process includes the patterning of the costume, both the clothes and the armor parts, different methods for attaching the armors to the costume to enhance functionality and different methods for finishing the Worbla armors. The last chapter describes how the parts are primed after crafting, and painted before sealing the surface</p>		
Keywords		
cosplay, costume, designing, making of, thermoplastic material, Worbla		

SISÄLLYS

KÄSITTEITÄ	5
1 JOHDANTO	6
2 TUTKIMUSMENETELMÄT JA -KYSYMYKSET	7
2.1 Tutkimuskysymykset ja viitekehys	7
2.2 Tie-malli	9
2.3 Teemahaastattelu	12
3 COSPLAY.....	14
3.1 Historia	14
3.2 Cosplay-kulttuuri.....	15
4 DIABLO 3	19
4.1 Peli.....	20
4.2 Hahmo	21
5 ASUN SUUNNITTELU.....	25
6 ASUN VALMISTUS	38
6.1 Materiaalit ja kaavoitus	38
6.2 Asun tekoprosessi	43
6.3 Kiinnitysmetodit.....	56
6.4 Haarniskan viimeistys	61
6.5 Valmis asu	65
7 ARVIOINTI JA LOPPUPOHDINTA	68
LÄHTEET.....	70
KUVALUETTELO	73
LIITTEET	
Liite 1. Kuvakaappauksia Diablo III:sta, monkin asuista	
Liite 2. Cosplay asiantuntijoille lähetetty haastattelu cosplaysta	
Liite 3. Annille, Lauralle ja Miralle lähetetty kysely cosplay-asun suunnittelusta	
Liite 4. Luonnoksia asun suunnittelusta	

KÄSITTEITÄ

Cosplay - toteutetaan olemassa oleva hahmo mahdollisimman tarkasti. Hahmot voivat olla muun muassa sarjakuvista tai peleistä.

Fimo-massa - muovailtavaa massaa, joka kovetetaan uunissa kovaksi. Käytetään muun muassa pienten koriste-esineiden valmistamiseen. (Sinelli, 2016b).

Gesso - Paksumpaa akryylimaalia, jota käytetään muun muassa töiden pohjustamiseen. (Quindt, 2014b).

Hartsi - polyesterivaluhartsia, joka valetaan negatiivimuoteissa. Käytetään muun muassa pienoismallien, korujen ja teknisten mallien tekemiseen. (Hobbypoint, 2016).

Kuosittelu - peruskaavaa muokataan mallin mukaisesti. (Ammattinetti, 2016).

Softis - muun muassa askarteluun tarkoitettua vaahtomuovia (Sinelli, 2016a), joka on noin 2 mm paksuista ja sitä myydään niin metritavarana, kuin erikokoisina arkkeina.

Toiminnallinen vaate - ennalta määriteltyä toimintaa tukeva vaate käyttäjälleen. (Gupta, 2011).

Worbla's Black Art - lämmöllä muovautuvaa materiaalia, jonka toisella puolella on liimapinta, joka aktivoituu materiaalia lämmitettäessä. Black Artia voi käyttää kaiken pienen silpunken, se kiinnittyy liimansa ansiosta muihin materiaaleihin, kuten myös itseensä. Se on mustaa ja sileäpintaista. (Worbla's Finest Art, 2015).

Worbla's Finest Art – aiempi versio Black Artista, joka on vaaleanruskeaa ja karkeapintaista. (Worbla's Finest Art, 2015).

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on tutkia, kuinka lämmöllä muokattavaa materiaalia, Worblaa, voi hyödyntää asun suunnittelussa ja toteutuksessa. Työni tukena esittelen Lambin ja Kallalin Tie-mallin sekä Hirsjärven ja Nurmen teemahaastattelun, joita käytän tutkimusmenetelminäni.

Harrastan cosplayta, joten suunnittelen asun cosplay-asuksi huhtikuussa järjestettävään Cosvision-tapahtumaan Hämeenlinnassa. Tämä asettaa asulleni konkreettisen päämäärän ja aikataulun, jossa minun on pysyttävä. Käsittelen cosplayn historiaa ja kulttuuria. Haastattelen muutamia suomalaisia cosplay harrastajia, joilla on kokemusta ja monipuolista näkemystä harrastuksesta. Esittelen myös oman ajatukseni cosplaysta ja, millainen on oma tapani harrastaa sitä.

Perehdyn tarkemmin Blizzard Entertainmentin Diablo III peliin. Olen pelannut peliä pitkään ja halunnut toteuttaa siitä asun. Esittelen pelin juonen ja hahmoluokat tiivistetysti. Perustelen hahmo valintani ja perehdyn hahmon taustaan. Cosplayssa on olennaista tuntea hahmonsa, joksi aikoo pukeutua.

Aiheenani on suunnitella asu, jonka tulen myös toteuttamaan. Suunnittelussa käytän Tie-mallia ja heijasta asun vaatimuksia ja ominaisuuksia siihen. Käytän suunnittelussa apunani muutamia asiantuntijoita, jotta en jäisi vain omien ideoideni varaan, vaan saisin ulkopuolisilta kommenttia asun suunnittelusta. Keskityn suunnittelussa hahmon tunnistettavuuteen ja haarniskan toiminnallisuuteen. Lopputuloksena on asukokonaisuus, jonka pohjalta lähden työstämään varsinaista asua.

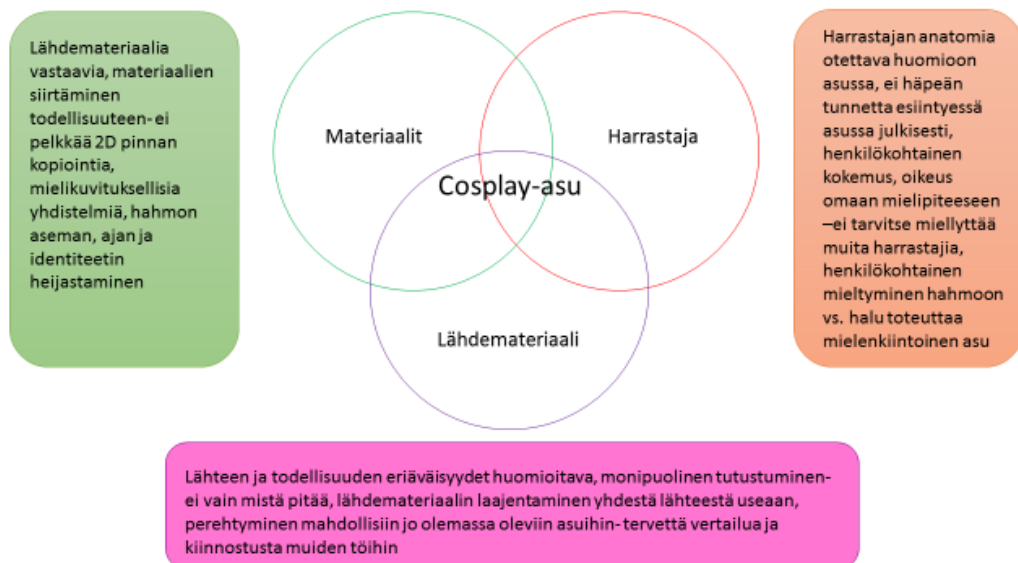
Kuvailen asun valmistuksen haarniskan osalta yksityiskohtaisesti, jotta materiaalin käyttö tulisi mahdollisimman tarkasti esille. Käsittelen myös suojusten kiinnitysmetodeita sekä erilaisia tapoja viimeistellä haarniska, kun osat on rakennettu. Viimeistykseen kuuluvat muun muassa haarniskan pohjustus ja maalaus. Lopuksi esittelen valmiin cosplay-asukokonaisuuden.

2 TUTKIMUSMENETELMÄT JA -KYSYMYKSET

Seuraavassa esittelen työni tutkimuskysymykset ja viitekehyyksen. Perehdyn tarkemmin Lambin ja Kallalin (1992) Fea-malliin, suomennettuna Tie-malli. Käytän työssäni asiantuntijoita syventääkseni cosplay-kulttuurin tuntemusta, sekä suunnittelun tukena. Tutkin tarkemmin tutkimushaastattelua, jotta saan koottua haastattelut, joiden avulla saan tarpeellista tietoa tutkimistani aiheista.

2.1 Tutkimuskysymykset ja viitekehys

Asetin itselleni kolme tutkimuskysymystä, joista pääkysymyksenä on: Kuinka suunnittelen asun, joka toimii myös käytännössä? Alakysymyksiksi muotoilin seuraavat: 1. Mitä tulee ottaa huomioon haarniskan kaavoituksessa, kun käytetään Worblaa? 2. Miten ihmisen fyysiset ominaisuudet vaikuttavat haarniskan suunnitteluun ja toteutukseen?



Kuva 1. Viitekehys. (Skinnari 2016)

Kuvan keskiössä (kuva 1) on työni lopullinen tuotos, cosplay-asu. Sen ympärille kokosin asuun vahvasti vaikuttavia tekijöitä eli materiaalit, harrastaja ja lähdemateriaali.

Materiaalit ovat hyvin tärkeitä cosplay-asussa, sillä pukua pidetään mahdollisesti koko päivän, ehkä kaksikin, erilaisissa olosuhteissa. Asu päällä on mahdollisesti pystyttävä myös kilpailemaan. Materiaalien on oltava siis toimivia ja

ennen kaikkea mahdollisimman paljon hahmon asun materiaaleja muistuttavia. Koska harrastuksessa on tarkoituksena kopioida lähdemateriaalia mahdollisimman tarkasti, olen itse ajatellut asiaa niin, että materiaalien tulisi heijastaa hahmon identiteettiä, kun ne tuodaan tähän päivään. Ei vain kopioida 2D-kuvan tasaisia pintoja, vaan tuodaan asuun erilaisia materiaaliyhdistelmiä ja pintastruktuureja. Esimerkiksi, jos hahmo on rikkaasta perheestä, materiaalien tulisi olla myös arvokkaan näköisiä.

Vaikka muut nimeämäni tekijät ovat tärkeitä cosplay-asussa, harrastaja itse on mielestäni tärkein tekijä. Koska asua on tarkoitus pitää pidempiäkin aikoja, on tärkeää, että siinä pystyy toimimaan kuten tavallisesti. Asua valmistettaessa, on otettava huomioon puvun käyttäjän keho ja sen mittasuhteet. Vaikka hahmo olisi kaksi metrinen, täytyy mittasuhteet siirtää vastaamaan omaa kehoa, eikä ajatella vain miltä hahmo näyttää. Asua käytettäessä on harrastajan tunnettava olonsa hyväksi. Asu ei ole onnistunut, jos käyttäjää hävettää tai inhottaa olla asussaan. Koska puku tehdään usein itse alusta saakka, on sen käyttäminenkin hyvin henkilökohtainen kokemus monelle harrastajalle. Silloin jokaisella on oikeus tehdä asustaan juuri sellainen kuin itsestään hyvältä tuntuu. Jos jokin osa ei lähdekuvassa miellytä, sen voi muuttaa. Harrastajan ei tarvitse tehdä asua sillä perusteella, että hän miellyttäisi toisia kanssaharrastajia. Cosplay-harrastajilla on myös eri syitä tehdä asu; jotkut pitävät valitsemastaan hahmosta niin paljon, että haluavat tuoda hahmon eloon. Osa taas ihastuu asun haastavuuteen ja haluaa toteuttaa asun sen takia. Mikään syy tehdä asu ei ole toista huonompi, sillä loppujen lopuksi harrastaja itse maksaa asunsa, tekee pukunsa ja käyttää sitä.

Hahmo on koko cosplay-asun lähtökohta. Aloitettaessa uutta asua, on syytä tutustua mahdollisimman laajasti hahmoon ja muuhun materiaaliin, jota on saatavilla. On myös hyvä tutustua tarkemmin esimerkiksi sarjaan tai peliin, josta hahmo on, vaikka harrastajaa kiinnostaisi vain yksi hahmo tai asu. Myös laajentamalla tutkimustaan varsinaista lähdettä pidemmälle, voi auttaa muun muassa materiaalivalinnoissa tai yksityiskohtien toteutuksessa. Koska cosplay-harrastajia on ympäri maailmaa, on hyvä tutkia mahdollisesti jo tehtyjä asuja. Toiset ovat voineet huomata asuissa jonkin yksityiskohdan, joka on jäänyt itseltä huomaamatta tai he ovat ratkaisseet vaikean rakenteellisen toteutuksen eri tavalla kuin itse olisi ajatellut. Terve vertailu muiden pukujen ja

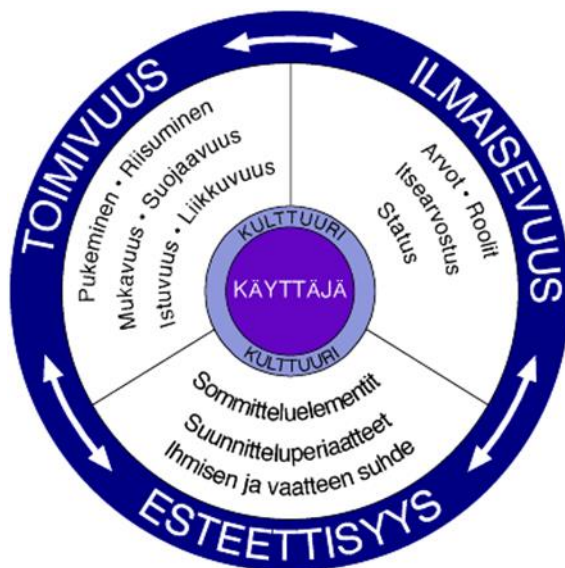
oman asun välillä on hyvästä, sillä silloin kehitty näkemään, mikä on oma näkemys harrastukseen sekä mikä miellyttää omaa silmää ja mikä ei.

2.2 Tie-malli

Lamb ja Kallal (1992, 42–44) kehittivät Tie-mallin aluksi toiminnallisten vaatteiden suunnittelua varten. Toiminnallisiksi vaatteiksi voidaan kutsua vaatteita, jotka on esimerkiksi suunniteltu liikuntarajoitteisille henkilöille. Lambin ja Kallalin mielestä tulevien suunnittelijoiden pitäisi pystyä suunnittelemaan toiminnallisia asuja, jotka myös miellyttäisivät niiden käyttäjiä. Ihmiset, joilla on erityisiä tarpeita, eivät halua asuja, jotka eivät ole viehättäviä tai jotka leimaavat henkilöitä.

Tätä varten Lamb ja Kallal ryhtyivät kehittämään mallia, jonka avulla toiminnallisen asun suunnittelu olisi helpompaa. Mallia voidaan hyödyntää myös muihin vaatesuunnittelun osa-alueisiin, sillä se ei viittaa suoranaisesti toiminnallisten asujen suunnitteluun, vaan malliin kerätyt asiat toimivat muussakin vaatesuunnittelussa.

Mallissa (kuva 2) lähdetään käyttäjästä, joka on ympyrän keskiössä.



Kuva 2. Lambin ja Kallalin Fea-malli suomennettuna Tie-malliksi. (Koskennurmi-Sivonen 2016)

Ennen kuin suunnittelija voi analysoida kuluttajan tarpeita, hänen on kehitettävä vaateen käyttäjästä profiili. Profiiliin tietoihin voivat kuulua muun muassa

henkilön väestöryhmä, fyysisiä ominaisuuksia, aktiviteetteja ja mieltymyksiä. Kun määritellään käyttäjää, suunnittelijan on hyvä selvittää hänen tarpeitaan ja halujaan käyttöolosuhteissa. Käyttäjänä voi olla yksi henkilö tai kokonainen ryhmä. Kulttuuri vaikuttaa vahvasti käyttäjään pukeutumisessa, joten kulttuurin kehä on asetettu heti käyttäjän ulkopuolelle. Kulttuuri toimii välittäjänä tai suodattimena vaatteiden harkittujen käyttäjien ja heidän vaatimustensa ja toivomustensa välillä. Kulttuuri vaikuttaa siihen, mitä käyttäjät pitävät hyväksyttävänä vaihtoehtoina moninaisiin suunnitteluongelmiin. (Lamb & Kallal 1992, 42–44.)

Käyttäjän halujen ja tarpeiden tunnistaminen tarjoaa keinoja luoda suunnitellulle kriteerejä. Lambin ja Kallalin (1992, 42–44) mallissa nämä ovat toiminallisuus, ilmaisevuus ja esteettisyys. Huomiot asun toiminallisuudessa keskittyvät sen käytettävyyteen. Suojaavuus, lämpömukavuus, istuvuus ja liikkumisen helppous ovat esimerkkejä toiminallisista vaatimuksista, joita Lamb ja Kallal esittävät. Kulttuuri vaikuttaa toiminallisuuden huomiointiin, se määrittelee totuttuja tapoja käyttää vaatteita ja sitä, millaisiksi käyttäjät näkevät asun. Ilmaisevuudessa keskitytään asun välittömiin ja symbolisiin aspekteihin. Tutkimuksissaan Lamb ja Kallal ovat huomanneet, että asu kertoo monia asioita käyttäjästä. Asu on symboli, joka voidaan tulkita katsojan puolesta monella eri tavalla ja asujen merkitykset ovat sidonnaisia kulttuuriin. Käyttäjät etsivät usein vaatteita, jotka välittävät tiettyä viestiä heistä itsestään tai joissakin tapauksissa käyttäjät haluavat visuaalisen kannanoton omalle yksilöllisyydelleen. Esteettisyys käsittelee ihmisten kauneuden halua. Asun esteettiset vaatimukset liittyvät eri elementteihin vaatteissa, esimerkiksi linjoihin, muotoihin, väreihin, tekstuureihin ja siihen, että kokonaisuus olisi miellyttävä. Myös esteettisyys on sidoksissa kulttuuriin, sillä kauneuden käsitteet ovat kulttuuri-sidonnaisia ja vaihtelevat ajasta toiseen. (Lamb & Kallal 1992, 42–44.)

Lisäksi jokaisen osion alle on koottu asioita, jotka auttavat suunnitteluprosessissa, eivätkä päälohkot jää liian laajoiksi sanoiksi suunnittelijalle.

Toiminallisuuden alle on listattu pukeminen, riisuminen, mukavuus, suojaavuus, istuvuus ja liikkuvuus. Nämä ominaisuudet on otettava huomioon suunniteltaessa asua mahdollisesti liikuntarajoitteiselle henkilölle, ja ylipäätään asua suunniteltaessa. Vaate on pystyttävä pukemaan ja riisumaan, ja vaatteiden käytämisen tulisi olla mahdollisimman mukavaa käyttäjälle. Jokaiselle vaatteelle

asetetaan omat vaatimukset, kuinka paljon vaatteen on suojattava käyttäjäänsä ja kuinka hyvin asussa on pystyttävä liikkumaan. Liikkuvuuteen ja vaatteen mukavuuteen vaikuttaa paljon asun istuvuus; jos asu ei istu, siinä on paljon vaikeampi olla ja nauttia omasta olostaan.

Ilmasevyyteen on koottu arvot, roolit, itsearvostus ja status. Edellä mainitut elementit ovat käyttäjästä riippuvaisia, joten siksi on ennen suunnittelun aloitusta määriteltävä käyttäjän profiili. (Lamb ja Kallal 1992, 42–44.) On tiedettävä, millaisesta arvomaailmasta käyttäjä on ja millainen on hänen roolinsa vaatetta käytettäessä. On eri asia suunnitella esimerkiksi yrityksen johtohahmolle edustusasua kuin vapaa-ajalla käytettävää asua. Näiden kahden asun kohdalla arvot voivat olla samanlaisia tai eroavat jossain määrin, mutta vaikka käyttäjä olisi sama, käyttäjän roolit vaihtuvat näiden kahden asun kohdalla. Statuksen on näytävä vaatteissa, jotta käyttäjän olisi helpompi arvostaa itseään ja esimerkiksi työympäristössä omaa osaamistaan.

Esteettisyyden lohkoon on koottu suunnittelun avuksi sommitteluelementit, suunnitteluperiaatteet ja ihmisen ja vaatteen suhde. Sommitteluelementit vaikuttavat suuresti vaatteen tunnelmaan ja siihen, mitä asulla kerrotaan. Onko asussa suuria kontrasteja esimerkiksi väreissä vai ovatko ne harmoniassa keskenään? Vaatteessa voidaan käyttää tehokeinona epäsymmetriaa tai vaatteen kokonaisuudessa voidaan hakea symmetrisyyttä esimerkiksi asun muodoilla. Suunnitteluperiaatteet ovat suunnittelijasta riippuvaisia. Jokaisella on omat henkilökohtaiset ajatuksensa ja tapansa suunnitella asuja. Suunnittelijan onkin osattava hyödyntää ja muokata omia periaatteitaan erilaisiin arvomaailmoihin ja rooleihin. Koska lähtökohtaisesti vaatteita suunnitellaan ihmisille, on ihmisen ja vaatteen suhdetta pohdittava tarkkaan. Onko vaatteen tarkoitus luoda ristiriitaa käyttäjän persoonan ja ulkoisen olemuksen välille vai halutaanko korostaa käyttäjän niitä puolia, jotka auttavat henkilöä tuntemaan olonsa mukavammaksi ja arvostamaan itseään enemmän.

Tie-mallissa esitetyt lohkot eivät ole erillisiä, yksittäin tulkittavia osioita. Monesti lohkot liittyvät toisiinsa ja samoja ajatuksia saattaa syntyä monen lohkon kohdalla. Kuten kuvassa 2 kuvataan molemminpuolisilla nuolilla, tietyt lohkot ovat keskenään vuorovaikutuksissa toisiinsa, jolloin suunnittelussa on huomioitava kaikkia alueita samanaikaisesti.

Hyödynnän Tie-mallia cosplay-asun suunnittelussa, sillä mallissa on hyvä runko suunnittelun tueksi. Käyn läpi kaikki ympyrän osa-alueet suunnitteluprosessin aikana ja tulen avaamaan lohkojen sisältöjä. Vaikka mallissa ei mainitakaan arviointia, minulla on asiantuntijat arvioimassa suunnitteluprosessia ja lopullista tuotosta.

2.3 Teemahaastattelu

Teemahaastattelu on puolistrukturoitu tai puolistandardoitu haastattelu. Puolistrukturoiduille haastatteluille ei ole määritelty tarkkaa muotoa, sillä haastattelussa voi kysymysten muoto olla kaikille sama, mutta haastattelija voi vaihdella niiden järjestystä. Kysymykset voivat olla myös samat kaikille, mutta vastauksia ei ole sidottu vastausvaihtoehtoihin, vaan haastateltava voi vastata kysymyksiin omin sanoin tai kysymykset ovat ennalta määriteltyjä, mutta haastattelija voi muuttaa kysymysten sanamuotoja haastattelun aikana. Puolistrukturoiduille haastatteluille on siis ominaista, että jokin haastattelun näkökulma on päätetty, mutta ei välttämättä kaikkia. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 47.)

Nimensä mukaisesti teemahaastattelu kohdennetaan tiettyihin teemoihin, joista haastattelun aikana keskustellaan. Teemahaastattelu ei edellytä tiettyä kokeellisesta aikaansaatuja yhteistä kokemusta, vaan siinä lähdetään oletuksesta, että kaikkia yksilön kokemuksia, ajatuksia, uskomuksia ja tunteita voidaan tutkia kyseisellä menetelmällä, tarkoituksena on korostaa haastateltavien elämysmaailmaa ja heidän määritelmiään tilanteista. Haastattelua ei ole sidottu tiettyyn muottiin, eikä se ota kantaa haastattelukertojen määrään tai siihen, kuinka syvällisesti aiheita käsitellään. Tärkeintä teemahaastattelussa onkin, että se etenee tiettyjen keskeisten teemojen varassa. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 48.)

Tärkeä osa haastattelun toteuttamista on tutkimussuunnitelma tekeminen, sillä se muun muassa auttaa tekijää näkemään, millaisista vaiheista tutkimus koostuu ja millaisia voimavaroja siihen tarvitaan. Usein tutkimussuunnitelma koostuu seuraavanlaisista osista: *tutkimuksen tarkoitus ja lyhyt luonnehdinta, lyhyt katsaus aiempaan tutkimukseen, oletukset tai ongelmien tarkennus, hahmotelma tietojen keruusta, arvio voimavarojen tarpeesta ja tutkimuksen aikataulu.*

Alussa on hyvä listata tutkimuksen perimmäinen tarkoitus ja kertoa siitä lyhykäisesti. On myös hyvä selvittää, millaisia aiempia tutkimuksia aiheesta on jo olemassa, jotta esimerkiksi haastattelun teeman näkökulmaa voi muuttaa tarvittaessa. Tutkimuksen ongelmat ja oletukset on hyvä kirjata ja tarkentaa jo alussa, jotta tutkimusta tehtäessä osataan suunnata kysymyksiä niin, että saadaan vastauksia asetettuihin ongelmiin. Tietojen keruun hahmotelmassa kerrotaan, millaista ryhmää ja kuinka montaa henkilöä on tarkoitus tutkia, miten tutkittaviin saadaan yhteyttä ja missä tutkimus suoritetaan. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 56.) Voimavaroja arvioitaessa on osattava määritellä esimerkiksi haastattelijoiden määrä ja arviointi työtuntien määrästä. Tässä kohdassa listataan ylös myös, mitä tarvikkeita tutkimuksen toteuttaminen vaatii. Lopuksi on hyvä hahmotella aikataulu tutkimukselle, jotta olisi helpompaa hahmottaa tutkimuksen eri vaiheet.

Haastateltavien määrää ei ole määritelty, sillä jokainen tutkija määrittelee itse tarpeelliseksi kokemansa määrän, jotta tutkimuksesta olisi mahdollista saada tavoiteltu tulos. Yksi tapa lähestyä haastateltavien valintaa on niin sanottu lumipallo-otanta. Tutkija etsii aluksi muutamia henkilöitä, jotka ovat hyvin mukana toiminnassa, jota ollaan tutkimassa. Kun näitä henkilöitä on haastateltu, heitä pyydetään ehdottamaan muita aiheesta tietäviä henkilöitä haastatteluun. Tätä ”lumipalloilua” voi jatkua niin kauan, kunnes uusia nimiä ei enää ilmene. Tässä vaiheessa voidaan todeta, että haastattelulla on tavoitettu tutkimuksen kannalta keskeisiä henkilöitä. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 60.)

3 COSPLAY

Kappaleessa esittelen harrastuksen historiaa sekä Suomen ja muiden maiden välisiä eroja. Kerron cosplay-kulttuurista Suomessa, tekemieni haastattelujen pohjalta ja esittelen myös oman ajatukseni aiheesta. Ulkomaiden cosplay-kulttuureista kerron haastattelemieni henkilöiden kokemusten pohjalta.

3.1 Historia

Cosplay, tai alun perin costume play, tarkoittaa sanansa alkuperäisen muodon mukaisesti pukuleikkiä. Cosplayssa kuka vain, ikään, sukupuoleen tai ammattiin katsomatta, voi pukeutua haluamakseen hahmoksi. Hahmo voi olla tunnetuista tv-, anime- tai mangasarjoista, peleistä, sarjakuvista tai jopa itse keksitty. Cosplayssa ei ole sääntöjä, joiden mukaan harrastajien tulisi toimia, vaan jokainen päättää itse omasta asustaan ja siitä, kuinka oman luovuutensa valjastaa.

Cosplay usein mielletään japanilaisten keksimäksi harrastukseksi, mutta sitä se ei ole. Käsite "cosplay" on japanilaisen Nov Takahashin kehittämä. Hän vieraili vuonna 1984 Los Angelesin SF Worldconissa, jossa hän pääsi tutustumaan pohjoisamerikkalaiseen tapaan pukeutua sci-fi -sarjojen hahmoiksi, ja ihastui tähän naamiaismaailmaan. Raportoituun asiasta Japanissa, ja kehitettyään tälle pukuleikille oman vastineensa, jossa hän yhdisti englannin kielen sanan japanin kieleen, harrastus levisi hurjasti maassa. 1990-luvun puolessa välissä, kun anime ja manga sekä muut aiheeseen liittyvät genret levisivät Pohjois-Amerikkaan, cosplay saapui myös uutena asiana maahan. Ihmiset luulivat sen olevan japanilaisten kehittämä uusi harrastus, epätietoisina siitä, että se on lähtöisin heidän omasta kulttuuristaan. (Costuming.org 2005.)

Cosplayn harrastamisessa on isojakin eroja eri maiden välillä. Oman kokemukseni perusteella Suomessa puvut pyritään tekemään itse, sillä harrastajille tekoprosessi on iso osa koko harrastusta. Ei vain puvun kanssa oleminen tapahtumissa sekä kisaaminen kilpailuissa. Suomesta ei tarvitse mennä kauas, kun tilanne on hieman toinen. Esimerkiksi Britanniassa pukuja ostetaan paljon valmiina sen sijaan, että niitä tehtäisiin itse. Japanissa on myös yleisempää, että puvut ostetaan niitä valmistavista liikkeistä. Se ei tarkoita, etteivätkö harrastajat kyseisissä maissa tekisi itse pukujaan.

Costuming.orgin (2005) mukaan Japanissa on tapana ostaa puvut ja keskittyä cosplayssa nimenomaan käyttäytymään kuten valittu hahmo ja näyttämään valitulta hahmolta. Japanissa kilpaileminen ei ole yhtä yleistä kuin Pohjois-Amerikassa, ja usein harrastajat viettävätkin aikansa tapahtumissa kuvaten omia asujaan ja pitäen hauskaa ystäviensä kanssa. Pohjois-Amerikassa taas harrastajat tekevät usein pukunsa itse ja kilpailevat paikallisissa tapahtumissa järjestettävissä kilpailuissa. Harrastajia myös kannustetaan omaperäisyyteen, jolloin itse suunnitellut hahmot ja asut ovat hyvinkin tervetulleita, eivätkä lainkaan harvinainen näky tapahtumissa.

3.2 Cosplay-kulttuuri

Lambin ja Kallalin (1992, 42–44) Tie-mallissa kulttuuri on yksi vaikuttavista tekijöistä. Toiminallisuus, ilmaisevuus ja esteettisyys rakentuvat sen pohjalta ja niitä asioita heijastetaan aina tapauskohtaisesti valittuun kulttuuriin. Tässä tapauksessa kulttuurina on cosplay-kulttuuri Suomessa, ja jotta saisin laajemman otannan siitä, haastattelin kuutta suomalaista harrastajaa. He toimivat cosplay-kulttuurin asiantuntijoina työssäni. Näin vain omat kokemukseni ja mielipiteeni eivät luo kulttuuria. Teetin heille teemahaastattelun ajatuksen mukaisesti kyselyn (liite 2), jonka lähetin heille sähköisesti. Näin pystyin tavoittamaan enemmän haastateltavia ja aikataulujen sovittamisesta ei tullut ongelmia.

Kaikki asiantuntijani ovat tunnettuja suomalaisia cosplay-harrastajia, joilla on yli seitsemän vuoden kokemus harrastuksesta. Muutamilla kokemusta on kertynyt yli 12 vuoden edestä. Monilla haastateltavillani on joko ammattikorkeakoulu tai yliopisto koulutus. Heidän arjen työt vaihtelevat muun muassa opettajista freelancereihin. En yksilöi haastateltaviani yksityisyydensuojan vuoksi, joten tulkitsem saamiani vastauksia yleistäen.

Suomen cosplay-kulttuuri nähtiin hyvin käsityöpainotteiseksi ja hyvin tehtyjä asuja arvostetaan paljon. Asujen laatuun halutaan panostaa ja monelle harrastajalle ei riitä, että asu näyttää hyvältä vain kaukaa. Suomessa myös painotetaan enemmän mallikuvien mahdollisimman tarkkaa kopiointia, kun taas ulkomailla tehdään helpommin asun idean tuovia pukuja tai muutetaan alkupe-

räistä suunnitelmaa lisäämällä jotain asuihin. Koska harrastus on hyvin pukuorientoitunutta Suomessa, kilpailuesitysten laatu ei ole yltänyt aivan yhtä korkealle. Nykyään esityksiin on alettu panostaa yhä enemmän, ja asiantuntijani näkivät, että esitysten laatu on paranemaan päin.

Kun kysyin, miten he kokevat cosplay kulttuurin, monelle oli tärkeää nähdä oma kehityksensä asujen valmistuksessa. Aina on jotain uutta opittavaa ja harrastuksen parissa oman kehityksensä näkee selkeästi eri asujen välillä. Eräs asiantuntijoistani vastasi seuraavasti: ”*Cosplayssa kiehtoo erityisesti se, miten oman kehityksensä näkee niin selvästi – jokaisen puvun valmistusprosessi opettaa jotain uutta, mitä voi taas hyödyntää seuraavissa projekteissa.*”

Cosplayssa ei riitä, että osaa valmistaa asunsa hyvin. Monesti harrastaja muotoilee peruukkinsa itse, valmistaa aseita tai muita esineitä asua varten ja mahdollisesti tekee isompaakin maskeerausta. Yhden henkilön on hallittava kaikki tämä. Sain hyvän kommentin tähän aiheeseen toiselta asiantuntijaltani: ”*Sitä ei ehkä usein tule ajatelleeksi, kuinka vaikuttavia cosplay ja cosplay-harrastaja itse oikeasti ovat. Elokuviissa ja teatterissa hahmon luomiseen osallistuu valtava määrä ihmisiä, kuten pukusuunnittelija, pukuompelija, pukija, maskeeraaja, peruukintekijä, tarpeistonhoitaja ja niin edelleen, mutta cosplay-harrastaja huolehtii kaikesta tästä yksin. Lisäksi, jos cosplay-harrastaja osallistuu kilpailuihin, joissa tehdään esitys, hän suunnittelee käsikirjoituksen, ohjauksen, valot, ääniraidan, valmistaa lavasteet sekä näyttelee, siinä missä elokuvaa ja teatteria tehdessä kullekin näistä osastoista on omat ammattilaisensa.*”

Harrastus on niin moniulotteinen, että se on monelle usein tapa haastaa itsensä ja kokeilla asioita, joita ei normaalisti ehkä kokeilisikaan. Esimerkiksi liikuteltavien siipien rakentaminen ei ole mikään epätavallinen ongelma. Monesti harrastaja joutuu menemään paljonkin oman mukavuusalueensa ulkopuolelle. Monelle cosplay on vastapainoa omalle normaalille arjelle, sillä eivät kaikki harrastajat työskentele luovalla alalla. Kuten asiantuntijanikin huomauttaa: ”*Itselleni cosplay antaa mahdollisuuden käyttää luovuutta, taitoja, ja eräänlaista hetkellistä escapismia omasta minästä.*”

Suomessa cosplay-piirit ovat suhteellisen suppeat, joten monesti kuulee suomalaisten pitävän yhtä ja tukevansa toisiaan harrastuksessa. Suomen cosplay-kulttuuria voidaan pitää myös positiivisena, sillä esimerkiksi kilpailuiden aikana ei pyritä sabotoimaan toinen toisiaan vaan enemmänkin kannustetaan ja

yritetään pitää hyvää henkeä yllä. Ulkomailla kilpailuissa on monesti mukana isompiakin rahapalkintoja, joka vaikuttaa harrastuksen kilpailuhenkisyys- negatiivisella tavalla. Suomessakin cosplaylta on pyritty poistamaan harraste- lija-leima ja harrastuksesta halutaan antaa medialle ammattimaisempi kuva. Tähän vaikuttaa myös se, että Yle lähetti televisiosta Pohjoismaidenmesta- ruus- ja Suomenmestaruuskilpailut.

Valitettavasti Suomessakin cosplayssa, kuten muissakin harrastuksissa, on omat ongelmansa. Monesti netissä kirjoitellaan anonyymisti ja saatetaan kriti- soida hyvin voimakkaastikin harrastajia tai heidän tapojaan harrastaa. Asiat saatetaan usein ilmaista hyvin negatiivisesti ja haukkumalla, ennemmin kuin kritisoiden ja neuvoja antaen. Asiantuntijani otti kantaa aiheeseen seuraavan- laisesti: ” *Nykyään alkaa vaatia kanttia mennä lavalle ja vielä voittaa jotakin, kun siitä alkaa kuitenkin jossain heti huuto. Jos joku ilmaisee asiallisesti mieli- pahansa esimerkiksi omassa blogissaan, siitä alkaa huuto ja tyyppi on huono häviöjä. Jos joku sanoo olevansa ylpeä voitostansa, siitä alkaa huuto ja tyyppi on ylimielinen ääliö. Jos joku sanoo jollekin julkisesti, että olet paras ja aivan mahtava cossaaja, hänet voidaan heti leimata nuoleskelijaksi.*”

Kyselyni pohjalta voi todeta sen, että Suomessa cosplayssa keskitytään enemmän pukujen tarkkaan kopiointiin. Esimerkiksi Japanissa asuja ostetaan usein valmiina, sillä cosplay on isoa bisnestä siellä. Kun asuja tehdään esi- merkiksi kuvauksia varten, ne on saatettu kiinnittää harrastajan ylle pelkillä nuppineuloilla. Tai liian suuri asu on kurottu takaa pyykkipojilla sopivaksi. Tär- keintä on vain, että kuvat näyttävät hyviltä, sillä kuvakulmilla ongelmakohdat voi jättää pois. Tapahtumia varten asuja huolitellaan paremmiksi ja myös Ja- panissa arvostetaan harrastajia, jotka tekevät itse asunsa.

Valtavia eroja harrastajissa eri maiden välillä ei kuitenkaan ole. Eräs asiantun- tijani tiivisti mielestäni onnistuneesti esimerkin suuresta maailmanlaajuisesta tapahtumasta ja harrastajien eroista: ” *Osalla cossaajia oli upeat finaalipuvut, mutta kaikki muut puvut olivat aivan päin honkia tehty. Osalla oli hienoja valo- kuvia, mutta läheltä katsottuna puvut olivat ihan rupuisia tai valmisosista teh- tyjä. Jotkut kisaajista olivat hyviä venyttämään jokaista kilpailun sääntöä ja osalla oli satojen eurojen sponsorirahat tai isot työskentelytiimit taustalla. Silti*

en ajatellut, että tämä yksittäinen tapaus tässä nyt edustaa koko maan cosplaykulttuuria, vaikka tietyllä tapaa tämä yksittäinen henkilö sitä myös heijastaa.”

Pohjoismaista oli muutamiaakin esimerkkejä. Tanskassa panostetaan enemmän kilpailuissa esityksiin kuin asujen laatuun. Monesti tilanne voi olla sellainen, että harrastaja on ensin keksinyt ja kehittänyt esityksen ja lopuksi vasta esitykseen istutetaan jokin hahmo. Suomessa taas lähdetään puvusta ja hahmosta, jolle kehitetään esitys. Ruotsissa cosplay on vielä tasolla, jossa harrastuksen on oltava kivaa ja käsitystä ”hyvästä cosplaysta” haetaan vielä. Asut kilpailuissa ovat usein upeita ja suuria, mutta esityksissä on vielä parannettavaa. Norjasta oli esityksen osalta esimerkkinä se, että heillä on ollut tapana puhua esityksen puheosuudet itse mikrofonin kautta. Islannista ei ollut juurikaan kokemuksia, sillä cosplay-kulttuuri on varsin pientä ja alkutekijöissään, tapahtumia ja harrastajia ei ole paljoa. Muuten asiantuntijani näkivät Pohjoismaiden harrastajat kovatasoisina pukujentekijöinä.

Oma ideologiani cosplaysta on, että pyrin tuomaan hahmot 2D-maailmasta tähän hetkeen. Haluan tehdä asuista kolmiulotteisempia materiaalivalinnoillani ja rikastuttaa asua mielenkiintoisilla tekstuureilla. Kiinnitän huomiota siihen, millaisista lähtökohdista hahmot ovat, ja sen perusteella valitsen myös materiaaleja, jotta ne vastaisivat hahmon identiteettiä. Esimerkiksi, jos hahmo on rikas, materiaalien on heijastettava sitä. Pukua ei kannata tehdä arkisesta materiaalista. Yritän siis tehdä mahdollisimman tarkasti lähteiden mukaisia asuja, mutta tarvittaessa lisään tarpeellisia elementtejä tuomaa asuun jotain uutta.

Mielestäni cosplayta voi harrastaa, miten kukakin haluaa. Se ei ole minulta pois, jos joku ostaa asunsa valmiina. Se ei tee henkilöstä sen huonompaa, sillä asun on voinut tehdä toinen harrastaja tai ammattilainen, jolloin käsityötä tuetaan. Eivät yritystenkään tekemät valmiit asut ole huonoja, sillä kaikilla ei vain ole mahdollisuutta tehdä itse tai teetättää asuaan, ja silti henkilöillä voi olla suuri halu olla lempisarjansa hahmo. Kaikilla tulisi olla mahdollisuus harrastaa, ilman turhaa syyttelyä ja toisen itsetunnon alentamista. Myös pukujen valmistamisen osalta olen sitä mieltä, että jos kokee asun tarvitsevan jotain lisäyksiä tai muutoksia, niitä voi tehdä. On tärkeintä, miltä asun pitäjältä itseltään tuntuu käyttäessään asua, ei se miellyttääkö se muita harrastajia. Har-

rastan cosplayta kehittääkseni ammattitaitoani ja innoittaakseni muita harrastajia. Haluan inspiroida muita harrastajia jakamalla kokemukseni asujen tekemisestä, sillä olen itse saanut paljon muilta cosplay-harrastajilta. Se, seuraanko minua sosiaalisessa mediassa paljon vai vähän, ei ole minulle tärkeää, en tavoittele kuuluisuutta harrastuksellani vaan irrottautumista arjesta ja hauskanpitoa ystäväni kanssa.

4 DIABLO 3

Kerron lyhyesti Diablo 3:n tehneestä firmasta ja heidän tavoitteistaan pelien suunnittelussa. Käsittelen tarkemmin itse peliä ja hahmoa, jonka valitsin cosplay-asun suunnittelua ja toteuttamista varten.

Blizzard Entertainment

Blizzard on johtava viihdetietokoneohjelmien kehittäjä ja julkaisija. Julkaistuaan Blizzard Entertainment merkin 1994, yrityksestä tuli yksi suosituimmista ja arvostetuimmista peliyhtiöistä. Activision Blizzardin jaosto, Blizzard Entertainment perustettiin vuonna 1991 Silicone & Synapse -nimen alle. Yrityksen pääkonttori sijaitsee Irvineessä Kaliforniassa, mutta yrityksellä on monia konttoreita ympäri maailmaa. Blizzard Entertainment on säilyttänyt verrattoman maineensa laadun suhteen alusta alkaen, keskittyen hyvin suunniteltuihin ja hyvin nautittaviin viihdekokemuksiin. (Blizzard Entertainment, Company Profile 2016.)

Blizzardin viimeisimpiin julkaisuihin kuuluvat: World of Warcraft: Worlds of Draenor, Hearthstone: Heroes of Warcraft, Diablo III: Reaper of Souls ja StarCraft II: Heart of Swarm. Yritys on saanut laajaa tunnustusta ansaiten monia Game of the Year-palkintoja. Lisäksi Blizzardin verkkopelipalvelu Battle.net on yksi suurimmista koko maailmassa, sillä ohjelmaa käyttävät miljoonat aktiiviset pelaajat. (Blizzard Entertainment, Company Profile 2016.)

Blizzardilla on kahdeksan ydinarvoa, jotka ovat kantaneet yritystä vuosien yli. Nämä arvot näkyvät yrityksen työntekijöiden jokapäiväisissä valinnoissa ja tekemisissä. Arvot ovat: 1. *Pelattavuus ensin*. Kaikki mitä Blizzardilla tehdään,

perustuu onnistuneeseen pelikokemukseen, jota yritys tahtoo tarjota pelaajilleen. Päämääränä kaikilla yrityksen osa-alueilla on tehdä peleistä mahdollisimman hauskoja mahdollisimman monille pelaajille. 2. *Sitoudu laatuun.* Yritys lähestyy jokaista tehtävää varovaisuudella ja vakavuudella. He etsivät rehellistä palautetta ja tahtovat kehittää työnsä laatua. 3. *Pelaa kiltisti ja reilusti.* Yritykselle ensivaikutelmat ovat tärkeitä, mutta kestävät vaikutelmat ovat kaikki kaikessa. He haluavat ylläpitää korkealuokkaista tasoa luottamuksessa ja rehellisyydessä niin pelaajien, kollegojen kuin yritys yhteistyökumppaneidensa kanssa. 4. *Julista sisäistä nörttiäsi.* Jokainen yrityksessä on sydämeltään nörtti ja yritys haluaa, että työntekijät myös näyttävät sen eivätkä peittele sitä. Jokaisen ainutlaatuinen innostus auttaa yritystä muokkaamaan Blizzard Entertainment -kulttuuria. 5. *Jokaisella äänellä on väliä.* Tämän päivän Blizzard on kehittynyt niin pelaajien kuin yrityksen jäsenten mielipiteiden ansiosta. Jokaista työntekijää rohkaistaan puhumaan, kuuntelemaan, kunnioittamaan toisten mielipiteitä ja vastaanottamaan kritiikkiä, sillä monet uudet ideat syntyvät sen pohjalta. 6. *Ajattele globaalisti.* Ympärimaailmaa on ihmisiä, jotka pelaavat Blizzardin pelejä. Yritys kunnioittaa kulttuurista monimuotoisuutta ja haluaa kasvattaa ja tukea globaalia yhteisöään. 7. *Johda vastuullisesti.* Koska Blizzard on alansa yksi johtavista yrityksistä, he ovat sitoutuneita tekemään eettisiä päätöksiä ja asettamaan vahvoja esimerkkejä ammattitaidosta ja erinomaisuudesta kaikkina aikoina. 8. *Opi ja kasva.* Koska peliala on alati muuttuva, on yritys jo perustamisesta lähtien työskennellyt kehittyäkseen kokemuksien kautta. Yrityksessä opetetaan toinen toisiaan ja ruokitaan halua olla parhaita. Yritys näkee asian niin yksilön kuin yrityksen vastuuna. Työntekijät voivat luottaa tovereihinsa, johtajiinsa ja yritykseen itseensä, jotta he saavat tarvittavan tiedon. (Blizzard Entertainment, Mission Statement 2016.)

4.1 Peli

Diablo III on osa Diablo pelisarjaa. Monien vuosien kuulopuheiden jälkeen, Blizzard Worldwide Invitational julkisti huhut todeksi uudesta pelistä Pariisissa kesäkuussa 2008. Peli julkaistiin tietokoneelle lopulta toukokuussa 2012 ja konsoleille vuotta myöhemmin. (Diablo Wiki, Diablo III 2016.)

Cosplayssa ei riitä, että perehtyy hahmoon, jonka on valinnut. On tärkeää tietää pelin, sarjan tai elokuvan tarina, jotta asun ja hahmon luominen olisi helppoa. Pelin juoni on tiivistettynä seuraavan lainen:

Peli sijoittuu fantasiamaailmaan Diablo-sarjasta. Cain ja hänen veljentyttärensä Leah ovat katedraalissa tutkimassa vanhoja kirjoituksia pahaenteisistä ennustuksista. Yhtäkkiä katedraaliin iskeytyy outo tähti, joka luo syvänteen, johon Cain katoaa. Pelaajan hahmoa kutsutaan pelissä Nephalemiksi, hän saapuu tutkimaan pudonnutta tähteä. Nephalem pelastaa Cainin ja samalla hän saa selville, että pudonnut tähti onkin henkilö. Muukalaisella ei ole muistikuvia tapahtumista pudotuksen ajalta, hän muistaa vain miekkansa hajonneen kolmeen osaan. Nephalem kerää miekan osat, mutta noita anastaa ne ja aikoo kidnapata Cainin, jotta Cain korjaisi miekan noidan omia suunnitelmia varten. Leah saa hallitsemattomilla voimillaan noidan pakenemaan ja kidnappamaan muukalaisen Cainin sijaan. Noidan kidutuksen jälkeen, ennen kuolemaansa, Cain korjaa miekan ja pyytää Nephalemia palauttamaan miekan muukalaiselle. Nephalem pelastaa muukalaisen ja palauttaa miekan, mikä saa muukalaisen muistin palaamaan. Hän muistaa olevansa Tyrael, langennut enkeli. Hän jätti kaiken tullakseen kuolevaiseksi ja varoittaakseen ihmisiä demonien tulosta. (Diablo Wiki, Diablo III 2016.)

Kostaakseen Cainin kuoleman, Nephalem jäljittää noidan olinpaikan, tappaa noidan ja pelastaa Leahin äidin. Äiti kertoo Nephalemille ja Tyraelille, että pysäyttääkseen demonit he tarvitsevat kiven, joka vangitsee demonien sielut ja tuhoaa ne. Leahin äiti pettää Nephalemin ja varastaa kiven. Saatuaan kiven, hän uhraa tyttärensä Leahin ja herättää Diablon, päädemonin henkiin. Diablo yrittää saada enkeleiden voimien lähteen käsiinsä, mutta Nephalem tuhoaa hänet ennen sitä. Demonien kadottua maasta, Tyrael palaa kuolevaisena takaisin enkeleiden luokse. (Diablo Wiki, Diablo III 2016.)

4.2 Hahmo

Pelistä löytyy yhteensä kuusi eri hahmoluokkaa: *barbarian*, *demon hunter*, *wizard*, *monk*, *witch doctor* ja *crusader*. Hahmot eroavat taistelutyyleiltään paljon, mutta ne voi jakaa karkeasti lähitaistelu ja kaukوتاistelu hahmoihin.

Barbarianit, monkit ja *crusaderit* kuuluvat lähitaistelu hahmoihin. *Barbarianien* ja *monkien* on tarkoitus tehdä mahdollisimman paljon vahinkoa vihollisiinsa. *Crusaderien* tehtävänä on taas pitää huomio itsessään. Kaukوتاistelu hahmojen tarkoitus on tehdä vahinkoa vihollisiin, mutta esimerkiksi *witch doctor* voi myös tukea muita hahmoja omilla erikoistaidoillaan. Hahmojen asut heijastavat taistelutyyplejä paljon. *Barbarianeilla* ja *crusadereilla* on täyshaarniskat, jotka suojaavat heitä lähitaistelussa. Ja esimerkiksi *witch doctoreilla* on woodoo-maskeja ja lannevaatteita, joiden ei tarvitse suojata hahmoa yhtä paljon kaukوتاistelussa.

Olen pelannut pelin kaikilla hahmoilla, ja *monk* on tuntunut sopivan parhaiten omaan tapaan pelata. Hahmo liikkuu nopeasti, iskut ovat vahvoja ja oman panoksensa muiden kanssa pelattaessa näkee selvästi. Hahmojen asuja ajateltaessa valitsin *monkin* hahmojen joukosta, koska pääsisin haarniskan toteutuksen lisäksi myös ompelemaan. Täyshaarniskaan olisi kulunut paljon materiaalia, eikä se sopinut budjettiini. Lisäksi asun valmistaminen olisi vienyt enemmän aikaa, eikä aikatauluni olisi pitänyt. Valitsin *monkin*, jotta oppisin kaavoittamaan ja tekemään suojukset sopiviksi sekä siksi, että saisin perustaidot Worblan kanssa haltuun. *Monkin* asun mittasuhteet eivät ole kaikkein liioitellimmasta päästä, mikä oli myös yksi vaikuttava tekijä hahmon valintaan.

Diablo III:n kuolettavimpien sotureiden joukkoon kuuluvat *monkit*, vapaasti suomennettuna munkit. He harjoittavat kehoaan ja mieltään, jotta heistä tulisi *Ivgorodin* maan pyhimpiä sotureita. *Ivgorod* on paikka, jossa *monkit* asuvat ja harjoittelevat koko elämänsä. *Monkit* suoriutuvat kovista koetuksista niin fyysisesti kuin henkisesti Patriarkkojen luostareissa. Näin he todistavat oman omistautuneisuutensa ja saavuttavat äärimmäisen keskittymisen taisteluissa. Päivittäiset rituaaliset puhdistautumiset helpottavat *monkkeja* puhdistamaan sielunsa ja välttämään turmeltumisen, joka kalvaa jokaista ihmistä. He hiovat legendaarista tasapainoaan ja selkeyttään, jotta he hallitsisivat sekä aseettoman kamppailun että monipuolisen aseiden käytön. Eliniän valmistautumisen jälkeen voidellut *monkit* saavat lähteä luostareistaan palvelukseen Patriarkkojen määräyksiä.

Monkkien (kuva 3) otsassa olevat merkit merkitsevät heidät selviytyjiksi, menestyksekkäiksi suorittajiksi ja yhdyskuntansa pilareiksi. (Diablo Wiki, Monk 2016.)



Kuva 3. Monkin kuva Diablo 3:ssa. (Diablo Wiki 2016)

Pelissä *monkin* pääajatus on olla nopea ja ketterä, jotta hahmoluokka olisi kontrastina *barbaareille* ja *crusadereille*, jotka ovat massiivisia täysin haarniskoituja sotureita. *Monkilla* liikkeiden tyyli vaihtelevat paljon, mutta hahmo on keskittynyt liikkuvuuteen ja pinkomaan nopeasti vihollisten keskellä taistelukentillä (Diablo Wiki, Monk 2016). *Monkit* ovat pyhiä sotureita, jotka kanavoivat voimaa suoraan tahdonvoimastaan. *Healing wavesit*, suojeluksen *mantrat* ja pyhällä voimalla vahvistetut hyökkäykset kuuluvat kaikki heidän osaamisalaansa. *Monkeilla* on loistava kehonhallinta ja taitavimmat heistä pystyvät nopeisiin hyökkäyksiin aseiden kanssa tai ilman niitä. Taisteluissa he painottavat enemmän ohjautuvuutta kuin pysyvää voimaa, sillä he sinkoavat lähitaisteluun ja pois, vältellen pitkittyneitä taisteluita. Pääasiassa *monkin* hyökkäykset ovat painottuneita lähitaisteluun. He pystyvät eliminoimaan yksittäisiä vihollisia suurella voimalla, tai tekemään vahinkoa lyhyen matkan alueella voima-aalloilla. He pystyvät vaipumaan transsiin, joka yhdistää meditaation vaikutukset ja valppauden. (Diablo Wiki, Monks of Ivgorod, 2016.)

Koska *monkit* ovat itsessään eläviä aseita, heidän ei välttämättä tarvitse käyttää aseita lainkaan. Kuitenkin munkkikunta arvostaa harjoittelua kaikilla mahdollisilla aseilla, jotta *monkit* pystyisivät parantamaan fyysisiä voimiaan. Ei ole erikoista, jos *monkki* harjoittelee tietynlaisella aseella ja käyttää sitä omien hyökkäystensä jatkona. *Monkkien* paljaat nyrkit ovat hyvin tuhoisia, mutta niiden tehokkuutta voidaan vahvistaa esimerkiksi *katara*-aseilla, jotka ovat pitkäteräisiä nyrkkiraudan tyyllisiä aseita. Myös erilaiset keihäät ovat tyypillisiä aseita *monkeilla*.



Kuva 4. Monkin asun tyyli pelin alussa, sekä kokeneemman hahmon asu. (Diablo Wiki 2016)

Alussa *monkin* vaatetus ja haarniskat ovat hyvin koruttomia (kuva 4). Haarniskat on kasattu vain yhteen sisäelinten suojaksi, rajoittamatta liikaa liikkumista. Mitä kokeneempi *monkki* on, sitä paremmat varusteet hänellä on. Vaikka paremmat asut ovatkin koreita ja tuovat hahmon persoonallisuutta esille, ne parantavat *monkkien* nopeaa taistelutyyliä ja suojaa heitä kaikelta, mitä taistelussa voi tulla vastaan. (Diablo Wiki, Monks of Ivgorod 2016.)

5 ASUN SUUNNITTELU

Asun suunnittelun vaiheiden ja valmiin suunnitelman lisäksi tutkin, mitä asioita on otettava huomioon, kun hahmo tai asu siirretään pelimaailmasta tähän päivään. Avaan myös tutkimusmenetelmäni Tie-mallin toteutumista suunnittelusani.

Ennen kuin aloitin varsinaisen luonnostelu vaiheen, pelasin paljon Diablo III:a, jotta *monkki* tulisi minulle hahmona tutuksi ja näkisin hahmon liikkeit pelissä. *Monkin* on tarkoitus olla nopea ja kykenevä puikkelehtimaan vastustajien joukossa ongelmitta, hahmo käyttää myös lähitaistelulajeja sekä -aseita taisteluissa. Asun tulisi siis olla kevyt, suojaava, ei kokovartalohaarniska, jotta liikkuminen olisi helpompaa. Tutkin pelissä olevia asuja ja sitä, miten ne käyttäytyvät hahmon yllä. Huomasin monessakin kohtaa, että suojukset olivat muun muassa hartioissa välillä niin liioiteltuja, että ne läpäisivät *monkin* pään aikajoin, myös monet muut suojukset käyttäytyivät samalla tavalla. Tämän huomioin aivan ensimmäisenä, sillä tarkoitukseni on tehdä mahdollisimman toiminnallinen asu. Tutkin myös Blizzard Entertainmentin (Jobs, Role: Art & Animation 2016) omaa kantaa hahmojen suunnittelussa. Heidän mukaansa hahmojen on tarkoitus nousta vahvoista taustoista ja erottua omaksi edukseen. Hahmojen on oltava isoja, eppisiä, sankarillisia ja dynaamisia. Tyyllitellyt ja liioitellut piirteet ovat tavoiteltavia, sillä realistiset eivät kestä aikaa ja grafiikoiden kehitystä yhtä hyvin. Tyylin on myös oltava johdonmukainen ja maailmojen täytyy tuntua todellisilta. (Blizzard Entertainment, Jobs, Role: Art & Animation 2016.) Tutkin myös haarniskan historiaa, jotta minulla olisi käsitys, millaisia haarniskat ovat olleet. Pystyin tarkastella, miten haarniskoja on kiinnitetty ja miten erilaiseen taisteluun soveltuvat haarniskat eroavat toisistaan. Yritin etsiä tietoa haarniskoista, jotka muistuttaisivat Diablo III:ssa olevia haarniskoita. Huomasin tutkiessani Nickelin (1969, 98) kirjaa, että kiinalaisten haarniskoissa oli joitakin elementtejä, jotka muistuttivat *monkin* asua. Olkapäillä oli enemmän suojausta ja kypärät suojasivat paljon niskaa, jotta nuolet eivät pääsisi osumaan takaapäin (Nickel, 1969, 97–98). Muutamissa Diablo III:n haarniskoissa voi erottaa rengaspanssarin asun alta. 1700-luvun alussa Lähi-idässä käytettiin haarniskaa, joka oli suurimmaksi osaksi rengaspanssaria. Tähän oli kytkettyä metallisia suojuksia esimerkiksi vatsan alueelle. (Ford, 2006, 170.) Nämä historialliset tosiseikat tukisivat myöhemmin suunnittelimiani elementtejä.

Keräsin itselleni pelistä erilaisia *monkin* asukokonaisuuksia (liite 1) kuvakaappauksina talteen, jotta pystyisin palaamaan asuihin ilman tietokonetta. Tutkin asujen yksityiskohtia, vertailin asuja keskenään ja tarkastelin kokonaisuuksien rakenteita. Asuissa ilmeni Blizzardin mainitsema johdonmukaisuus, sillä asuja oli kahdentyyppisiä (kuva 5): toisessa pienemmät suojuukset, yksinkertaisemmat muodot ja lyhempi tunika. Toisessa enemmän ja isompia suojuksia, enemmän kerroksia ja yksityiskohtia asussa sekä pidempi tunika.



Kuva 5. Yksinkertaisempi ja monimutkaisempi kokonaisuus. (Diablo III 2015)

Ensimmäiseksi kuvailemani asun tyyli on selvästi kevyempi ja ilmavamman tuntuinen, jälkimmäinen on raskaampi ja mahtiponttisempi.



Kuva 6. Monimutkaisempi asukokonaisuus. (Diablo III 2015)

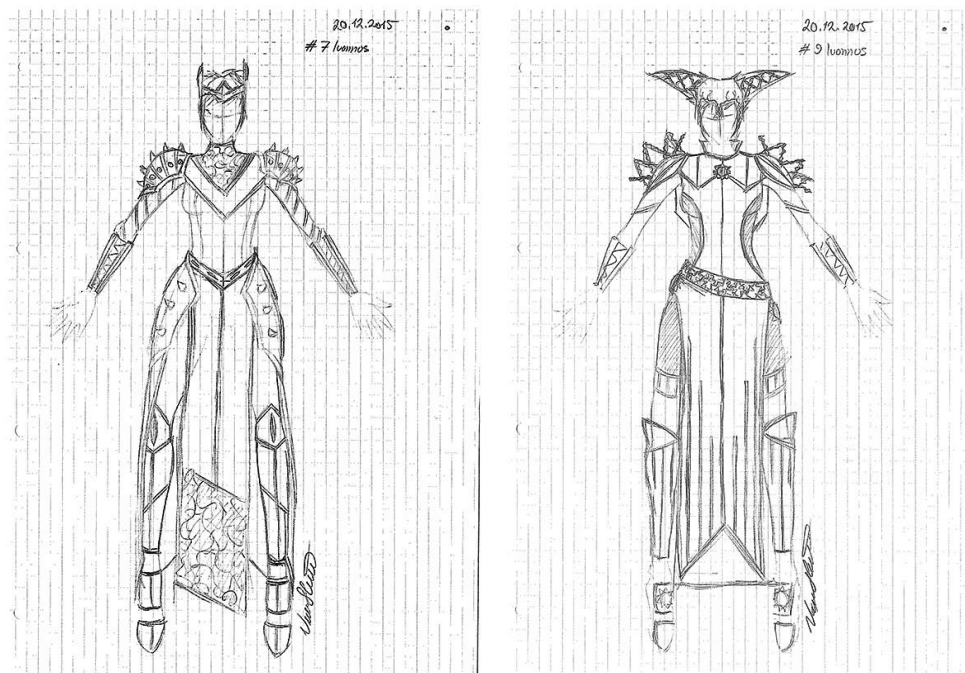
Ennen kuin lähdin luonnostelemaan, pohdin valmiiden asujen kohdalla, kuinka asut voisi toteuttaa. Millaisia rakenteita niihin täytyisi tehdä, ja mitä pitäisi

muuttaa, jotta kuvan mukaiset asut (kuva 6) sopisivat lyhyemmälle ja tukevammalle henkilölle.

Suunnitellessani asua, halusin että asu olisi näyttävä ja ettei se jäisi muiden cosplay-asujen paljoudessa mitättömäksi. Haluan panostaa cosplayssa, sillä siinä pystyy rikkomaan omia rajojaan. En halua suunnitella harrastukseen, jossa siivet ja mitä erikoisemmat hahmorakennelmat ovat arkipäivää, jotain todella tasapaksua ja laimeaa. Haluan näyttää osaavani asiani ja tehdä asuista laadukkaita, jotta jos päädyn kilpailemaan asullani, haluan olla tyytyväinen siihen ja pystyä luottamaan asun toimivan tilanteessa kuin tilanteessa. Luonnostellessani halusin tuoda esille myös sitä, kuinka hahmon ja asun tulisi muodostaa kokonaisuus. Vaatteen pitäisi olla tukena cosplayssa, jotta harrastaja pystyisi eläytymään ja tuomaan hahmonsa eloon. Suunnitellessani cosplay-asua, pystyn luonnostellessa jo kokeilemaan esimerkiksi erilaisia leikkauslinjoja, joiden avulla pystyisin tuomaan asulle lisää ulottuvuutta. Voin suunnitella vaikuttaa siihen, miten asu sopii parhaiten ja miten se tuo harrastajan parhaita puolia esille samalla kun heikkouksia häivytetään.

Lähtiessäni luonnostelemaan pidin päällimmäisenä ajatuksena toiminnallisuuden. Kuten Lambin ja Kallalin (1992) Tie-mallissa *toimivuuden* kohdalla mainitut asun pukeminen, riisuminen, mukavuus, istuvuus, suojaavuus ja liikkuvuus ovat kaikki asun suunnittelussa keskeisessä osassa. Cosplay-asussa on pystyttävä toimimaan kuten arjessakin, joten puku on oltava helposti riisuttavissa esimerkiksi wc-käyntejä varten. Asun pukeminen on aina oma prosessinsa, mutta sen ei tulisi olla turhauttavaa ja vaikeaa. Koska asua käytetään mahdollisesti koko viikonloppu, puvun on oltava hyvin istuva. Asun on oltava mukava ja suojaava, jottei tule alaston olo. Lambin ja Kallalin (1992, 42–44) Tie-mallissakin toiminnallisuuden lohossa huomioidaan puettavuus. Myös tekemässäni haastattelussa puettavuus nousi usein Annilta ja Miralta yhdeksi tärkeimmäksi cosplay-asun vaatimukseksi.

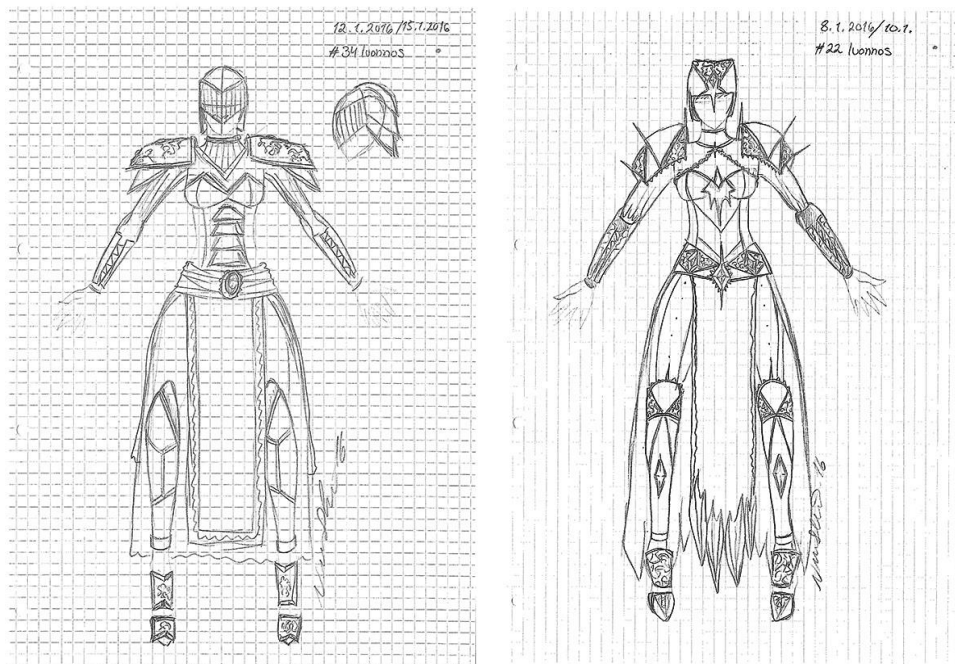
Keskityin luonnostelussa suojusten paikkoihin, kokoihin ja muotoihin, sillä ne vaikuttavat paljon siihen, onko asu mukava käyttää ja kuinka helppo suojuukset ovat pukea ja riisua (kuva 7). Keskityin vaateosissa siihen, että ne ovat tarpeeksi peittävät ja tuovat parhaat puoleni esille, pysyen kuitenkin *monkin* tyylin raameissa (kuva 7). Kaikki tulevat luonnokset löytyvät suurempina liitteistä 4 - x.



Kuva 7. Asuja joissa suojuukset asettuvat hyvin ja vaatteet ovat hyvät. (Skinnari 2016)

Tie-mallissa (Lamb & Kallal, 1992, 42–44) *ilmaisevuus* on yksi kolmesta pääkohdasta, siinä kiinnitetään huomiota arvoihin, rooleihin, itsearvostukseen ja statukseen. Suunnitellessani asua, pyrin kunnioittamaan ja arvostamaan alkuperäistä peliä ja tuoda sen positiiviseen valoon. Halusin myös suunnitella asusta, sellaisen, jota kantaisin ylpeydellä muiden harrastajien joukossa. Cosplay-asussa haluan tuntea oloni mukavaksi ja kokea onnistumisen tunteen, kun puen asua päälleni. Tunne siitä, että on onnistunut tuomaan hahmon pelistä tähän hetkeen onnistuneesti, on itsetuntoa ja -arvostusta kohottava. Tavoittelin jo suunnittelussa ajatuksissani ylpeyttä asustani ja suunnitelmastani. Luomalla uutta, mutta samalla pitäytyessäni lähteelleni uskollisena, haluan olla innoittajana muille, kuten monet ovat olleet minulle. Keskityn suunnittelussa siihen, että asu on näyttävä, mahdollisimman tunnistettava Diablo III:n *monkiksi* sekä siihen, että oma statukseni alan ammattilaisena, tulisi esille asusta.

Suunnittelin suureksi osaksi asut pitkähihaisiksi ja –lahkeisiksi (kuva 8), jotta saisin haarniskan osille pehmikettä ja olisin varmempi itsestäni käyttäessäni pukua. Yritin myös haastaa itseäni luonnostellessani, etten miettisi liikaa, mikä on toteutettavissa ja mikä ei. Suunnittelin monista haarniskoista monimutkaisia (kuva 8), jotta keskittyisin toteuttamaan asun suunnitelman mukaisesti. Pyrin siihen, etten heti tehdessäni asua haluaisi oikoa yksityiskohtissa tai muuttaa niitä miellyttävämmiksi.



Kuva 8. Vasemmalla asu on peittävämpi ja oikealla kunnianhimoisempi. (Skinnari 2016)

Seuraavaksi käsittelen Lambin ja Kallalin (1992, 42–44) esteettisyyttä. Sen alle on koottu sommitteluelementit, suunnitteluperiaatteet sekä ihmisen ja vaatteiden suhde. Suunnitellessani yksityiskohtia keskityin sommittelussa siihen, että kokonaisuus olisi tasapainoinen. Halusin tuoda toistuvia elementtejä kokonaisuuksissa, jotta asu näyttäisi ehyeltä ja tasapainoiselta.

Esimerkkinä tästä on jalokivien käyttö luonnoksissa (kuva 9), sillä en asettanut niitä vain yhteen haarniskan osaan, vaan toistin jalokiviä monessa kohtaa. Toistuvina elementteinä toimivat myös vinottaiset viivat suojuksissa, tunikan pääntiellä ja helman etuosassa.



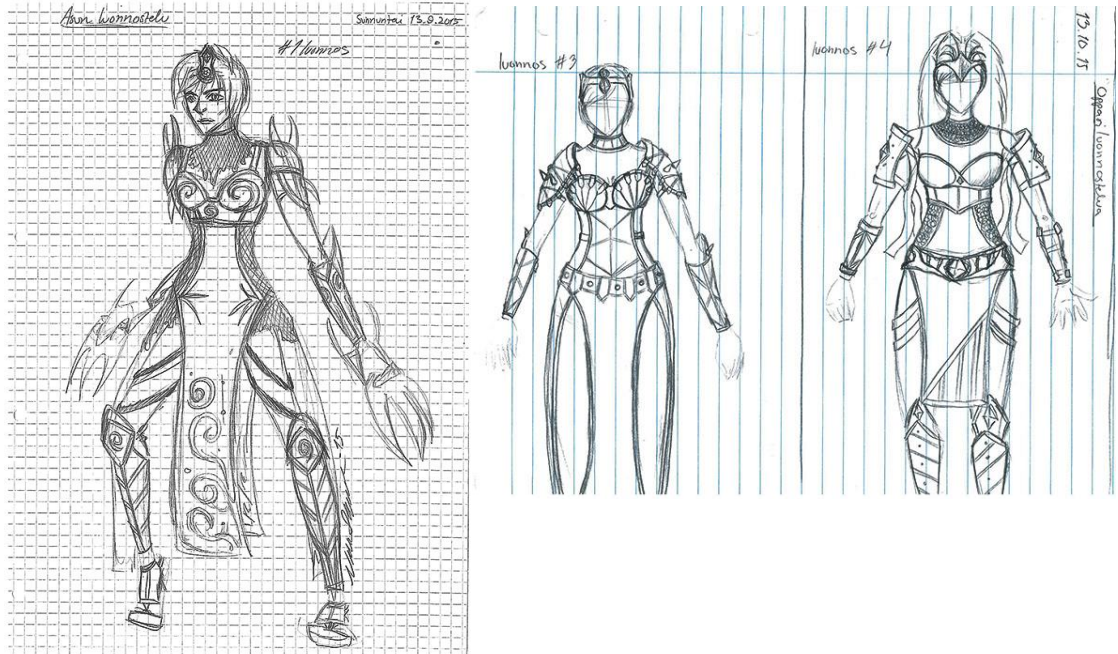
Kuva 9. Suojuksissa on toistuvia elementtejä, jotka tasapainottava asua ja tekevät siitä kokonaisuuden. (Skinnari 2016)

Kun luonnostelin, mietin samalla asujen värejä, ja niiden kohdalla hain myös kontrasteja, jottei kokonaisuus jäisi liian laimeaksi. Diablo III:ssa *monkin* haarniskassa toistuu usein hopean tai metallin väri. Ajattelin luonnostellessa, että suojuksia korostaessa metalli voisi olla hyvä kontrastiväri muulle, hyvin sopuisointuiselle värimaailmalle. Yksityiskohtien tasapainoinen asettautuminen asussa ja värien tuomat kontrastit tekisivät puvusta mielenkiintoisen sekä eheän kokonaisuuden.

Halusin pysyä Diablo III:n tyyllissä jo luonnosteluvaiheessa, jotta pystyisin näkemään miellyttäviä elementtejä. En kuitenkaan halunnut kopioida asuista mitään, vaan pyrin pääsääntöisesti muotojen avulla tuomaan hahmon tyylin esille. Vaikka luonnostelinikin asut *monkia* muistuttavan hahmon ylle, kuvittelin samalla, miten mittasuhteita tulisi muuttaa ja miltä asu tulisi näyttämään lyhyen ja hieman tanakamman henkilön yllä. Vaikka asun on muistutettava tiettyä hahmoa, on asussa näyttävä myös käyttäjä. Käyttäjän hyviä piirteitä on

hyvä tuoda esiin ja samalla häivyttää niitä piirteitä, joista puvun käyttäjä ei pidä.

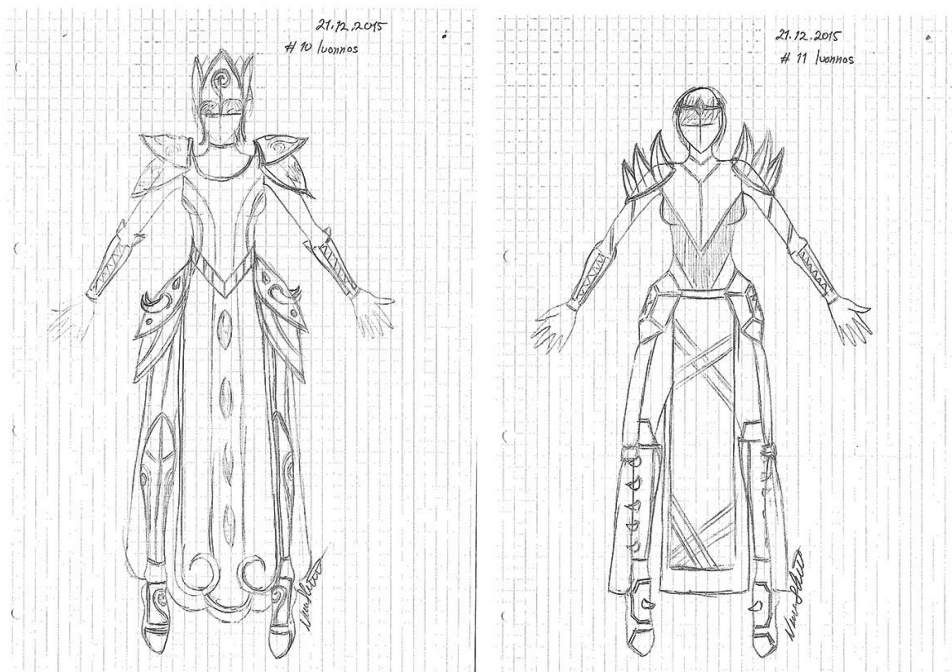
Alussa en käyttänyt lainkaan pelin kuvamateriaalia, vaan luonnostelin tyhjentääkseni omia ajatuksiani (kuva 10).



Kuva 10. Suunnitteluprosessin ensimmäisiä luonnoksia. (Skinnari 2016)

Muutaman kuvan jälkeen tutkin tarkemmin pelistä poimimiani asuja (liite 1) ja tarkastelin yhteneviä elementtejä sekä asujen pääpiirteitä.

Piirsin muutamia asuja (kuva 11), jonka aikana huomasin, ettei ajatukseni tuntunut kulkevan sujuvasti ja piirtäminen oli pakotettua. Pidin pidemmän tauon luonnostelussa, jonka aikana tutkin peliä pelatessani hahmon liikkeitä.

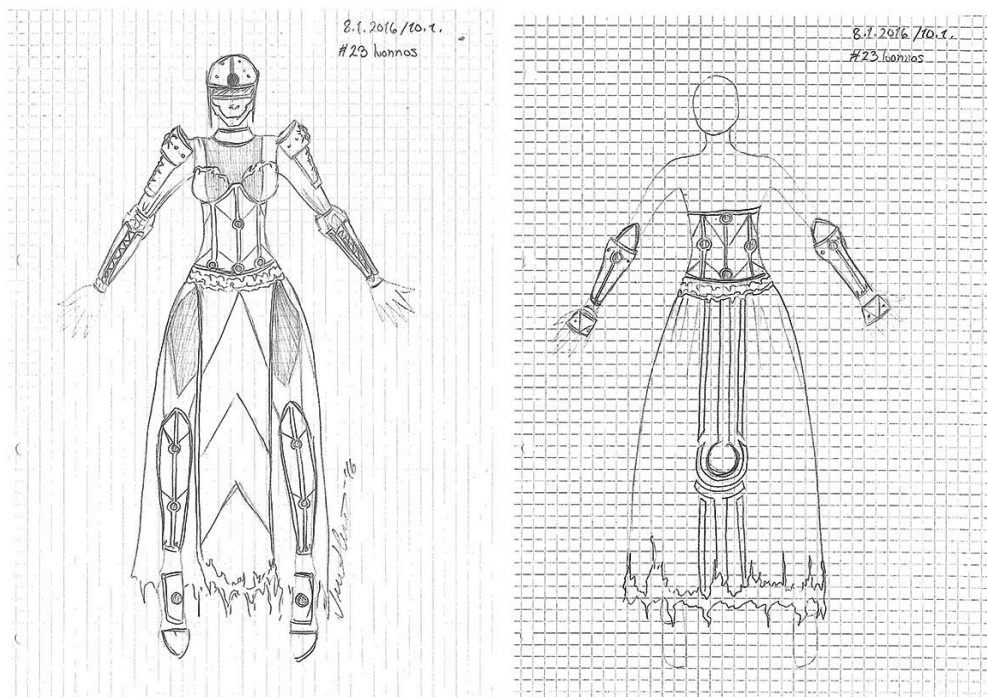


Kuva 11. Asuja, joiden kokonaisuus ei toimi hahmon kannalta. (Skinnari 2016)

Vasemmanpuoleisessa kuvassa (kuva 11) on liikaa pyöreitä muotoja ja asu on liian naisellinen. Puvussa ei ole tarpeeksi särmää kun ajatellaan hahmon tyyliä. Asusta tulee mieleen pappi. Oikeanpuoleisessa asussa (kuva 11) suojukset, muodot ja yksityiskohdat eivät vain toimi. Asu ei ole kokonaisuus ja osat ovat hyvin erillisiä toisistaan.

Kun aloitin luonnostelun uudelleen, asujen piirtäminen oli helpompaa ja ideoita syntyi helposti. Tauko suunnittelusta ja koko prosessista auttoi etenemään suunnittelussa parempaan suuntaan. Keskityin luonnoksissani juuri haarniskaosien toiminallisuuteen ja yhtenäiseen kokonaisuuteen. Pysin myös asun leikkauksilla ja muilla yksityiskohdilla muuttamaan oman kehoni piirteitä, muun muassa kaventamaan vyötäröäni.

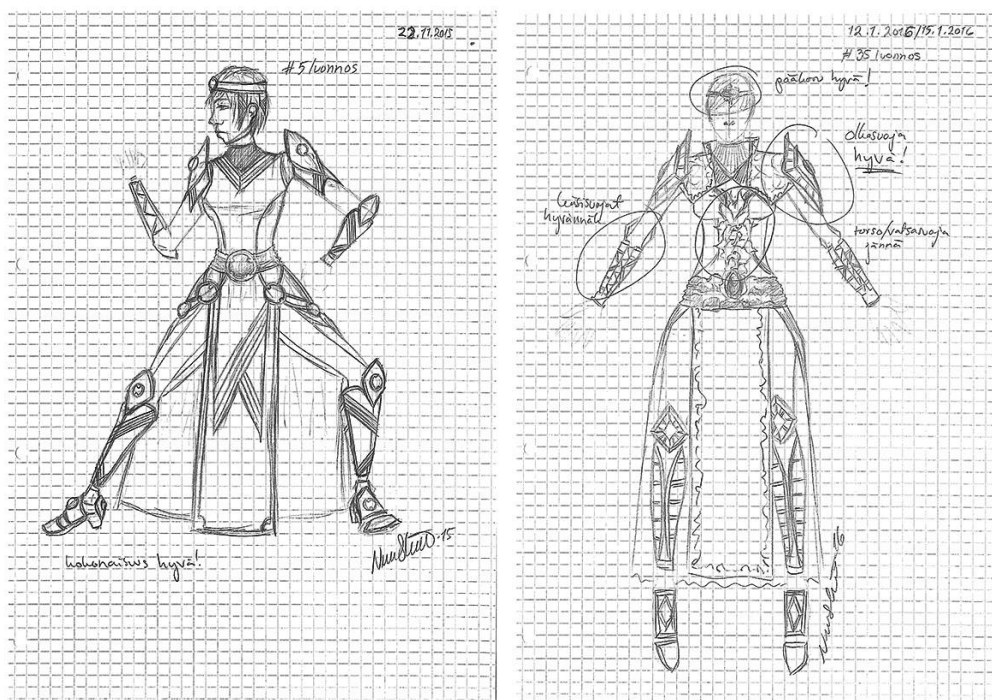
Piirsin suurimman osan luonnoksista niin edestä kuin takaakin (kuva 12), jotta tyylin näkisi kokonaisuudessaan ja asu olisi helpompi hahmottaa.



Kuva 12. Asun kokonaisuus on helpompi hahmottaa, kun on kuva edestä ja takaa. (Skinnari 2016)

Piirrettyäni luonnoksia siihen pisteeseen, jossa huomasin asuissa näkyvän samoja yhteneväisyyksiä, lähetin luonnokseni kolmelle asiantuntijalleni Annille, Miralle ja Lauralle. Asiantuntijoideni nimet on muutettu yksityisyyden suojaamiseksi. Anni ja Mira ovat asiantuntijoina cosplay-harrastuksen, ja Laura taas hahmosuunnittelun näkökulmasta. Jatkoin luonnostelua vielä muutamilla kuvilla ja lähetin loputkin heille katsottaviksi. Tein asiantuntijoilleni kyselyn (liite 3), jonka avulla saisin heiltä kommentteja, jotka auttaisivat lopullisen asun suunnittelussa. Kävin Annin ja Miran kanssa keskustelua internet-keskusteluohjelman kautta luonnoksista ja heidän ajatuksistaan cosplay-asun suunnittelusta. He nostivat esiin asun toimivuuden osalta muun muassa sen, että asussa on pakko pystyä liikkumaan ja toimimaan normaalisti, sillä muuten tapahtumapäivästä tulee tuskallinen.

Keskustelimme paljon luonnoksistani ja heidän molempien suosikeiksi nousivat luonnokset #5 ja #35 (kuva 13).

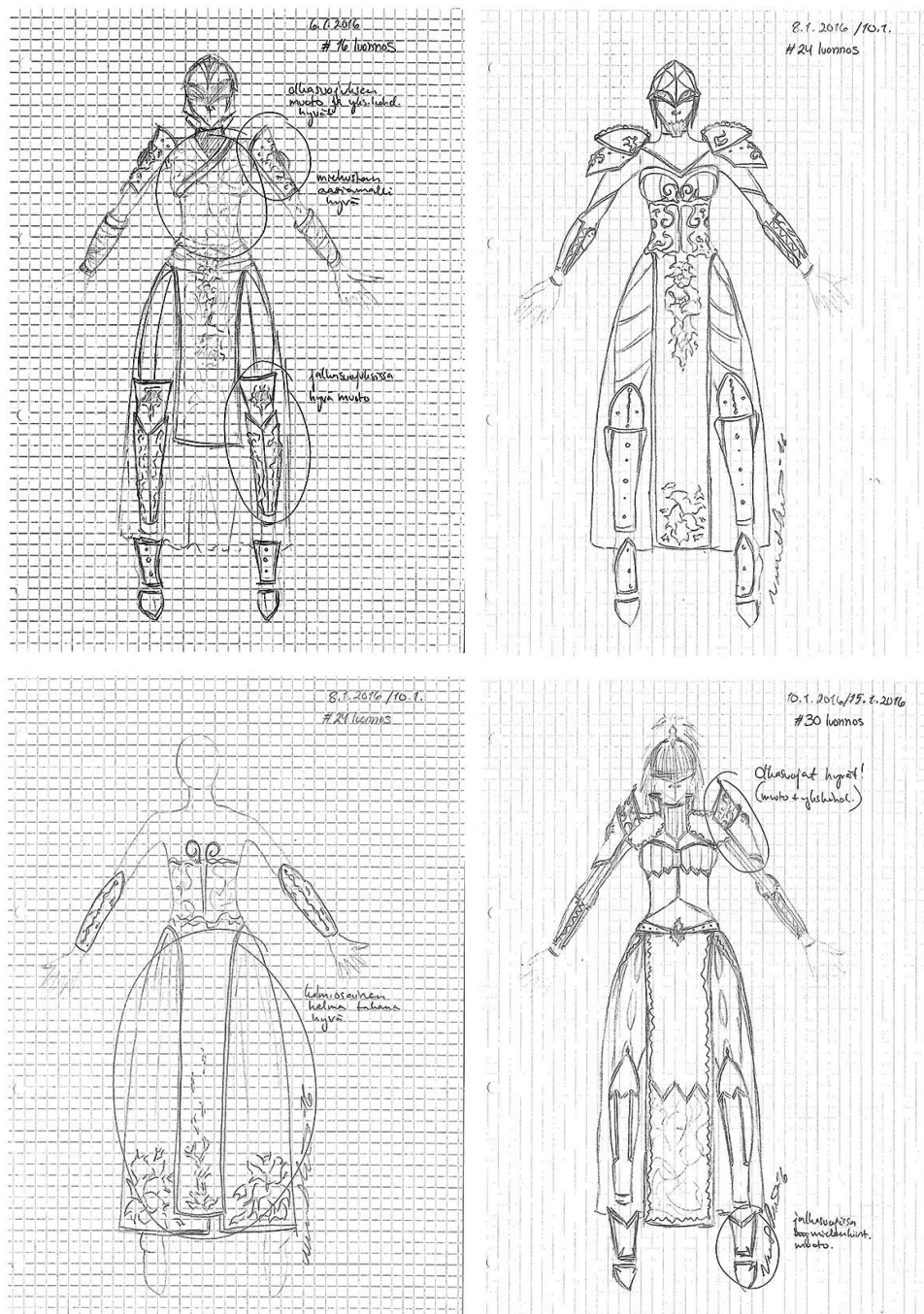


Kuva 13. Luonnos #5 ja #35. (Skinnari 2016)

Ensimmäisessä oli selkeästi piirteet pelin hahmosta ja kokonaisuus oli mielenkiintoinen yksityiskohtineen. He myös ilmaisivat, että asu olisi mielenkiintoinen toteuttaa, sillä siinä pääisisi muun muassa kokeilemaan jalokivien valamista. Toinen asu oli heistä mielenkiintoinen sen runsaiden yksityiskohtien vuoksi ja siksi, että siinä näkyy monenlaisia haasteita tekoprosessia ajatellen. Heistä nämä kaksi olivat selkeästi parhaimmat piirtämäni luonnokset. Keskustelimme myös monista muista luonnoksista, ja Mira mainitsikin, että voisin hyvinkin yhdistellä muutamista asuista parhaita osia ja koota niistä lopullisen suunnitelmani. Tätä olin jo itsekkin pohtinut aiemmin, sillä saatuani asiantuntijoiden kommentit pystyisin valikoimaan helpommin miellyttävimmät vaihtoehdot ja suunnittelemaan niiden pohjalta varsinaisen asun. Kaikki asiantuntijani peräänkuuluttivat kyllä luonnosten väritystä, sillä asuja olisi ollut kuulemma helpompi hahmottaa ja ajatella, jos olisi ollut edes suuntaa antavia väriesimerkkejä.

Saatuani kaikilta vastaukset kyselyyni (liite 3) ja käytyäni läpi vastaukset, keräsin kaikki asiantuntijoideni valitsemat parhaat luonnokset, sekä omat suosik-

kini yhteen ja valitsin suosikkeja luonnoksista. Asiantuntijoilla oli samoja suosikkeja kuin minullakin ja valittuani suosikit päädyin näihin luonnoksiin (kuva 13 ja 14), joiden pohjalta työstin lopullisen suunnitelmani.



Kuva 14. Luonnokset #16 (vasen yläkulma), #24 (edestä ja takaa) ja #30 (oikea alakulma). (Skinnari 2016)

Luonnoksissa oli tarpeeksi vaihtelua, jotta pystyin valitsemaan helpommin asioita, joista pidin ja joita haluaisin käyttää. Pidin kokonaisuudessaan luonnoksesta #5, kuten myös asiantuntijanikin. Asusta näkee heti, mistä hahmosta on kyse, ja asun yksityiskohdat ovat tasapainossa. Luonnos #16 on myös tyyliltään hyvin *monkimainen*, tunika muistuttaa paljon hahmon aloitusasuja ja kokonaisuus heijastaa asun vaatimuksia hahmon taistelutyylin osalta. Luonnos

#24 on hieman liian poikkeava hahmon tyylistä, mutta helma takaapäin kuvattuna on mielenkiintoinen ja sopisi hyvin *monkin* asuun. Asut luonnoksissa #30 ja #35 ovat tyyllisesti samankaltaisia, ja niiden kokonaisuudet toimivat, vaikka yksityiskohtia on runsaasti. Suojusten muodot ovat kaikissa mainitsemissani luonnoksissa yksinkertaisia, mutta erilaisilla yksityiskohdilla rikastettuja. Näistä viidestä luonnoksesta poimin miellyttäviä elementtejä ja hahmottelin lopullista asua.

Lopullinen suunnitelma

Valittuani elementtejä luonnoksistani, lähdin hahmottelemaan lopullista asua. Keskityin paljon asiantuntijoideni kommentteihin siitä, että mitkä elementit heistä tekevät asusta tunnistavan *monkiksi*. Heidän mielestään toispuolinen, aasialaisvaikutteinen tunika ilmentäisi kaikkein selkeimmin hahmoa ja otsapanta tuntui luontevammalta kuin raskaampi kypärä. Olin ajatellut asiaa jo luonnostelussa, sillä edellä mainituista elementeistä itsekkin tunnistaisin hahmon varmasti parhaiten suuresta ihmisjoukosta.



Kuva 15. Luonnos lopullisesta asusta ja tarkennukset suojuksista. (Skinnari 2016)

Päädyn luonnostelussani kuvan 15 kaltaiseen lopputulokseen, jonka mukaan lähdin työstämään asua.

Suojuksissa pidin mielessä koko ajan virtaviivaisuuden, nopean ja sulavan liikkumisen. Vaatteissa helppo liikkuminen ja mukavuus olivat päällimmäisiä ajatuksia, sillä olen monesti jo kokenut epämukavia cosplay-asuja, joten halusin panostaa mukavuuteen ja asun käytettävyyteen. Asiantuntijoiden kanssa käytyjen keskusteluiden ja omien havaintojeni pohjalta, tärkeimmäksi elementiksi asun tunnistettavuudessa nousivat värit. Vaikka asu muistuttaisi muuten hahmon tyyliä, mutta värimaailma olisi aivan toinen, hahmon tunnistettavuus kärsii. Valitsin asun väreiksi saframinkeltaisen, joka näkyy jo kuvassa 4, tummanharmaan, punaisen, ruskean ja hopean suojuksiin. Nämä värit esiintyvät monissa *monkia* kuvaavissa kuvissa, niin virallisissa kuin epävirallisissakin. Suunnittelin asusta pelkistetyimmän, sillä suojuukset tuovat paljon eloa asuun, joten en halunnut, että kokonaisuus näyttäisi liian täydeltä. Halusin että asun yksityiskohdilla on tilaa, jotta ne korostuisivat paremmin ja saisivat tarkoituksenmukaisensa reaktion aikaan. Vaikka luonnostelinkin paljon raskaampia asukokonaisuuksia, päädyin kevyeen sen paremman käytettävyyden ja mukavuuden vuoksi. Asun kanssa kuljetaan mahdollisesti vaikeissakin maastoissa, jos esimerkiksi asua kuvataan, joten on tärkeää, että liikkuminen on vaivatonta. Kuten aiemminkin korostin, arkipäiväisistä asioista pitäisi pystyä selviämään vaivatta.

6 ASUN VALMISTUS

Ennen valmiin asun esittelyä, kerron asun valmistuksesta. Koska asun täytyy olla toimiva, keskityn asussa eri osien kaavoitukseen ja kiinnitysmetodeihin. Käsittelem myös asun valmistumisen työvaiheita ja erikseen haarniskaosien viimeistelytapoja.

6.1 Materiaalit ja kaavoitus

Ennen kaavoitusta on hyvä olla mahdolliset materiaalit jo olemassa. Ainakin on tiedettävä, millaisia materiaaleja aikoo käyttää, jotta osaa huomioida niiden hankkimiseen käytettävän ajan.

Suojuksiin ja aseisiin käytän Worbla's Finest Art:ia ja Worbla's Black Art:ia. Molemmat ovat ominaisuuksiltaan samankaltaisia lämmöllä muokattavia materiaaleja, joiden toisella puolella on liimapinta, joka kuumennettaessa aktivoituu. Liimapinnan avulla materiaalit tarttuvat itseensä sekä muihin materiaaleihin, ilman ylimääräistä liimaa. Materiaalit ovat myrkyttömiä ja niiden työstämiseen ei tarvita erikoisia välineitä. Esimerkiksi tavallisilla savenmuovailu välineillä saa jo paljon aikaseksi. Materiaaleja voi kuumentaa niin kuumalla ilmalla, vedellä kuin höyrylläkin, eikä materiaaleista synny lainkaan hukkaa, sillä pienimmänkin silpun voi lämmitettynä sulauttaa yhdeksi massaksi ja käyttää muovailuvahan tavoin. Viiletessään materiaalit muuttuvat koviksi ja kestäviksi. (Worbla's Finest Art, 2015.)

Ennen projektin aloittamista, olen käyttänyt tavallista Worblaa, mutta halusin kokeilla uutta Black Worblaa, sillä sitä on kehitetty paremmaksi. Materiaali on sileämpää, jolloin lopun pohjustamistyö helpottuu huomattavasti. Black Worbla on myös kehitetty sellaiseksi, että se irtoaa helpommin irti ilman, että se repii ja rikkoo niin irrotettavan osan kuin pohjan, josta sitä irrotetaan. Tavallinen Worbla kiinnittyy niin jämäkästi itseensä, että sen irrottaminen on työläämpää ja pohja kärsii aika paljonkin prosessista. Käytän Worblien pohjana softista, jotta arvokasta Worblaa ei kuluisi niin paljon.

Kokeilen myös jalokivien valamista läpinäkyvästä hartsista. Ennen valamista, minun täytyy valmistaa silikoninen muotti, johon hartsi valetaan. Tutustuin tähän menetelmään Quindtin kautta (2015b, 30 – 31), sillä hän käyttää jalokiviä

puvuissaan ja asentaa usein valoja niihin. En itse tule lisäämään jalokiviini LED-valoja, sillä en näe niitä tarpeellisiksi asun kannalta.

Vaatteissa pyrin käyttämään mahdollisimman paljon luonnon materiaaleja, jotta asu olisi hengittävä, mukava käyttää ja se heijastaisi ajatustani hahmon identiteetistä. Pyrin löytämään materiaalit valmiina, jottei minun tarvitsisi tehdä paljon lisätyötä saadakseni haluamani tekstuurin asuun. Jos kuitenkin sopivaa materiaalia ei löydy, mahdollisimman lähellä olevaa materiaalia on muokattava.

Haarniskan kaavoitus

Aloitin kaavoituksen muotoilemalla kaavat päälleni. Käytin Quindtin (2014a) esittelemää tekniikkaa, jossa oman ruumiinosan päälle kiedotaan ensin tuorekelmua ja sen jälkeen peitetään se maalarinteipillä. Seuraavaksi piirretään suojuksen muoto. Tässä vaiheessa piirsin muodon, jollaisen suojuksen pohjan halusin olevan, sillä muut erikoiset muodot voi tehdä jälkeinpäin. Käytin piirtäessä apunani peiliä, jotta näkisin, millaisina piirrän suojusten muodot.

Aloitin kaavoituksen rannesuojuksista, sillä ne ovat helpoimpia omasta mielestäni kaavoittaa. Piirsin pohjan muodon hieman lyhemmäksi (kuva 16), sillä keskityn haarniskan toimivuuteen ja kaavoitus on se, joka ratkaisee, ovatko suojuukset toimivat vai eivät.



Kuva 16. Muoto piirrettynä käsivarrelle ja kaava leikattuna irti. (Skinnari 2016)

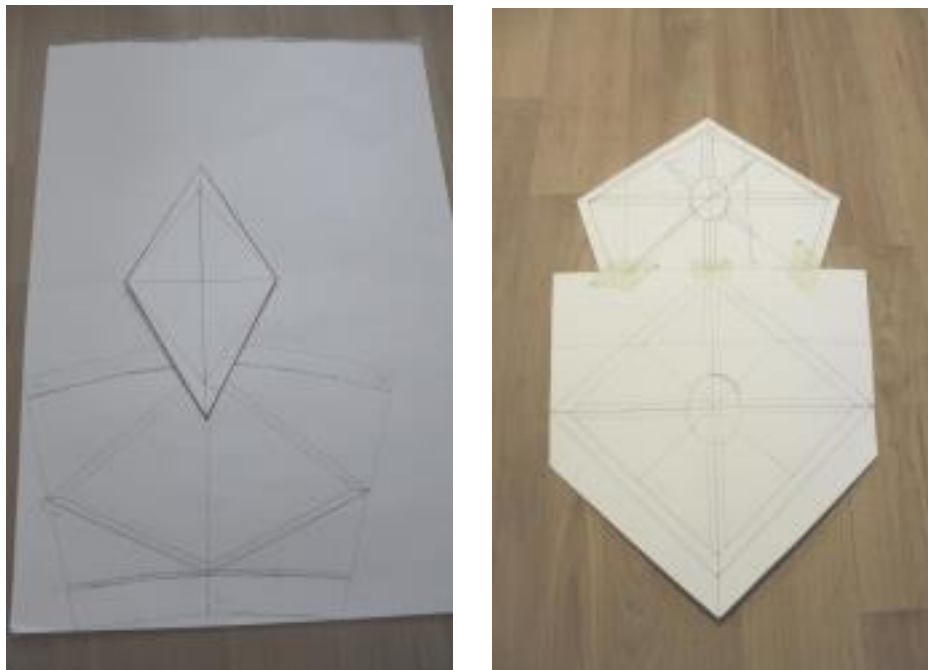
Jätin ranteelleni liikkumatilaa, jotta pystyn liikuttamaan sitä luonnollisesti. Samoin kokeilin koukistaa kyynärtaivettani ja katsoa missä kohtaa suojus koskettaisi käsivarttani. Koska suunnittelin suojuksista hyvin kehonmuotoja myötäileviä, kaavoitus on hieman helpompaa, kuin jos tekisin hyvin ulkonevat suojuksset.

Siirsin maalarinteipistä saadut kaavat paperille ja korjailin muotoa suuremmaksi (kuva 17), sekä otin leveydestä hieman pois, jotta saisin D-renkaat, kiinnitystä varten, sopimaan suojukseseen. Menettelin säärisuojusten pohjan kanssa samalla periaatteella kuin rannesuojusten kanssa. Leikattuani kaavan irti jalastani, leikkasin sen kahteen osaan ja pienensin kappaleiden muotoja paperilla (kuva 17). Säärisuojissa jouduin suoristamaan taakse tulevia reunoja enemmän, jottei muoto jäisi liian pyöreäksi.



Kuva 17. Ranne- ja säärisuojan kaava korjailtuna paperille. (Skinnari 2016)

Toimin samalla periaatteella kaikkien muidenkin suojusten kanssa, aina muokaten suoraan keholta saatuja kaavoja paperilla paremman muotoisiksi. Otsapannan kaavaa en tehnyt, sillä pohja on aivan suora kaitale. Kun olin saanut pohjien kaavat valmiiksi, aloin hahmotella suojuksien muita osia kaavojen päälle. Kaikki pohjien päälle rakentuvat kappaleet piirsin suoraan paperille arvioitujen mittojen avulla (kuva 18).



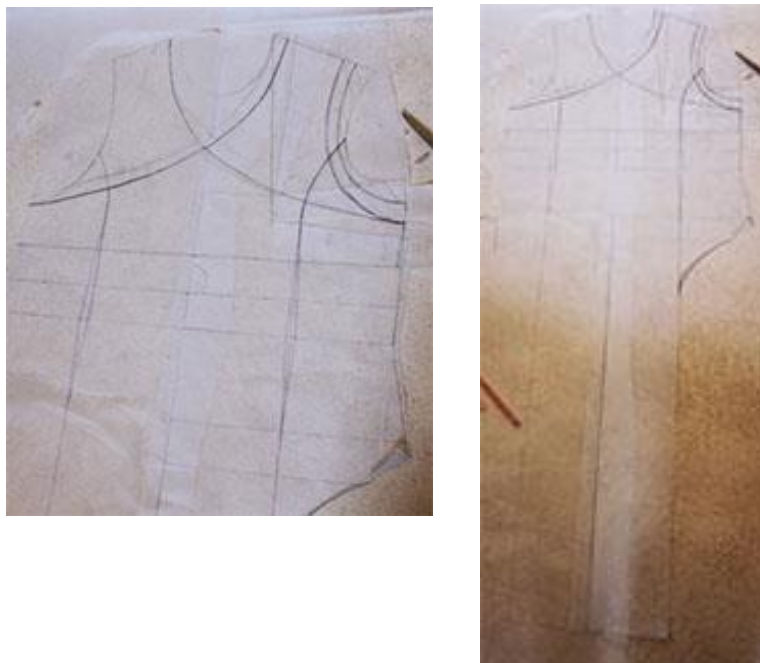
Kuva 18. Ranne- ja olkasuojan muodot ja yksityiskohdat hahmoteltuna. (Skinnari 2016)

Hahmottelin mittoja omalle keholleni viivoittimen kanssa ja tarkistin peilin kautta, miltä mikäkin mitta näytti. Kun olin leikannut kappaleet, sovitin niitä itselleni ja tarkistin taas peilistä, kuinka osat sopivat mittasuhteiltaan minulle. Esimerkiksi rannesuojuksen kyynärpään kohdalle asuttavan osan tein hieman suuremmaksi, jotta se suojaisi isomman osan kyynäraluetta. Hahmottelin samalla muita yksityiskohtia, jotta näkisin, kuinka suunnittelemani asiat skaalautuvat omaan kokooni (kuva 18).

Vaatteiden kaavoitus

Asun kaavoituksessa lähdin puvunperuskaavan kuosittelusta ottamalla aiemmin tekemäni puvunperuskaavan ja kopioimalla sen. Lähdin muokkaamaan kaavaa mallini mukaisesti, joten aloitin kuosittelun siirtämällä rintamuotolaskoksen etukappaleella ja poistamalla olkamuotolaskoksen takakappaleella. Jaoin rintamuotolaskoksen kahteen osaan ja jätin osan mitasta alkuperäiselle paikalleen, sillä mallini pääntie on avoin ja toispuolinen. Sivulle siirretyn rintamuotolaskoksen poistin kokonaan alentamalla kädentietä. Tunikan kädenteistä oli tarkoitus tehdä avarammat, jotta käsien liikuttaminen olisi helpompaa. Käytin kuositteluni tukena Holkeboerin (1998) kimmon kaavaa, sillä pääntie oli hyvin samankaltainen kuin suunnitelmassani.

Kun olin tehnyt muotolaskoksen siirron edessä, piirsin olan uusiksi, jotta saisin pääntien muodosta oikean (kuva 19). Poistin olalta hieman pääntien ja käden-tien puolelta kaventaakseni olkaimia. Säilytin vyötärömuotolaskokset omilla paikoillaan, sillä kohdistin kadettileikkaukset niiden kohdille niin edessä kuin takanakin.



Kuva 19. Tunikan kuosittelu. (Skinnari 2016)

Jatkoin puvun peruskaavaa alalantiolta nilkkoihin saakka (kuva 19). Mittasin nilkan kohdalla keskiedun molemmin puolin 15 cm. Jatkoin mittaa aina ylälantiolle saakka. Yhdistin keskelle piirtämäni suoran kaitaleen ja sivusauman luontevasti asettuvalla kaarella (kuva 19). Jäljensin etukappaleelle tulevan varjokappaleen kaavasta ja kopioin kaavan osat erikseen. Toistin samankaltaiset muutokset myös takakappaleelle.

En kaavoittanut housuja alusta asti, vaan purin vanhat housuni osiksi ja käytin niitä kaavoina. Aluspaidan kaavat tein puvunperuskaavan mukaisesti. Suuren-sin paidasta pääntietä, siirsin rintamuotolaskoksen sivusaumaan ja jätin vyötärömuotolaskokset väljyydeksi. Paidan helma ulottuu alalantiolle ja lyhensin paitaa hieman sivusaumoista.

6.2 Asun tekoprosessi

Haarniskan osat

Aloitin prosessin kopioimalla kaavat softikselle (kuva 20).



Kuva 20. Kaavat kopioituna softikselle. (Skinnari 2016)

Leikkasin palat irti askarteluveitsellä, jotta reunoista tulisi mahdollisimman tarkat. Seuraavaksi jäljensin softispalat mustalle Worblalle ja lisäsin reunoille tilaa (kuva 21), jotta saisin softiksen päällystettyä Worblalla, kuten Quindt (2014a) on esittänyt kirjassaan.

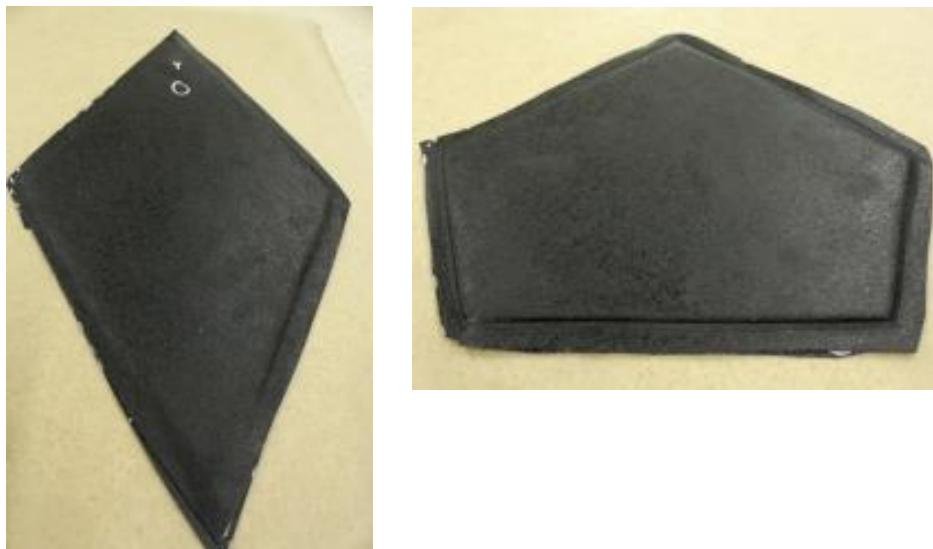
Tarkoituksena on saada Worbla softiksen molemmille puolille, jotta palat olisivat tukevia.



Kuva 21. Leikkuu suunnitelma Worblalla ja Worblan sekä softiksen kokoero. (Skinnari 2016)

Suojukset eivät olleet massiiviset, joten minun ei tarvinnut keventää niiden rakennetta taittelu-menetelmällä. Taittelussa Worbla taitellaan softiksen ympärille, jolloin Worblaa kuluu vain puolet päällystämiseen verrattuna.

Jäljensin kaikkien suojusten kappaleet Worblalle ja leikkasin ne irti saksilla, sillä reunojen ei tarvitse olla todella tarkkoja, koska niistä leikataan kuitenkin softiksen ulkopuolelle jäävät reunat pois.



Kuva 22. Vasemmalla liian pienellä lämmöllä lämmitetty Worbla, oikealla tiivistetyt reunat uudelleen lämmityksen jälkeen. (Skinnari 2016)

Seuraavaksi lähdin yhdistämään kappaleita keskenään suojusten pohjiksi (kuva 22).

Lämmitin mustaa Worblaa samalla tekniikalla kuin olin aiemmin tehnyt tavalliselle Worblalle. Huomasin ettei musta Worbla lämmennytkään yhtä nopeasti alhaisemmalla lämmöllä ja siksi minulla jäi alussa se liian viileäksi eivätkä suojusten pohjat muotoutuneet oikein (kuva 22).

Jouduin lämmittämään pohjia useaan otteeseen uudelleen, jotta sain palat asettumaan haluamallani tavalla. Tiivistin reunat saksien ulkoreunalla, jotta suojusten kappaleiden reunoista tulisivat tarkat. Mustassa Worblassa on kehitetty liimapintaa hieman heikommaksi, ettei se repisi niin irrotettavaa osaa kuin pohjaakin, jos jokin menee vikaan työtä tehdessä. Tämä kuulosti aluksi hyvältä, mutta tehdessäni suojusten pohjia, huomasin, ettei se tässä tapauksessa ollutkaan hyvä asia. Musta Worbla ei nimittäin tarttunut samalla tavalla softikseen kiinni kuin tavallinen Worbla, ja aina kun jouduin kumentamaan kappaleitani uudestaan, Worblan ja softiksen välille jäi ilmatasku. Muutamissa

tapauksissa ne asettuivat vain painelemalla Worblaa kiinni softikseen, mutta jouduin myös tekemään Worblaan muutamia pistoja nuppineulalla, jotta sain paineltua ilman pois.

Kun olin saanut kaikki pohjat kasattua, lämmitin kappaleet ja muotoilin jokaisen erikseen omalle keholleni sopivaksi. Osia muotoiltaessa on varottava polttamasta itseään, sillä Worbla kuumenee paljon lämmitettäessä, ja jos halutaan tehdä täysin kehonmyötäisiä suojuksia, on ne hyvä muotoilla suoraan iholle. Worbla antaa kuitenkin myöten, joten myöhemmin suojusten alle tulevat vaatteet eivät ole ongelma. Aloitin suojusten valmistuksen yksinkertaisimmasta suojuksesta, eli lantiosuojasta. Tein suojuksen kahdesta kappaleesta, jotta saisin niihin lisää ulottuvuutta (kuva 23), sillä suojuksen olisivat muuten olleet melko ohuet, jos ne olisi tehty yhdestä kappaleesta. Nyt sain suojuksiin kerrostusta, ja silti ne jäivät sopivan solakoiksi. Osia kiinnitettäessä on molempien kappaleiden kiinnitettävät pinnat kuumennettava, jotta Worblan pinta aktivoituu ja kappaleet tarttuvat toisiinsa.

Kokosin aluksi suojusten perusrakenteet kuntoon, ennen kuin lähdin lisäämään yksityiskohtia, joten seuraavaksi lisäsin rannesuojuksiin kyynärpäiden kohdalle ylettyvät kappaleet (kuva 23).



Kuva 23. Ranne-, sääri- ja lantiosuojista. (Skinnari 2016)

Muotoilin kyynärpäiden kohdille tulleet kappaleet hieman kaartumaan, jotta ne eivät olisi tiellä käsiä liikuteltaessa. Toistin säärisuojuksille (kuva 23) samanlaisen prosessin kuin edellä rannesuojuksille, mutta polven kohdalle asettuvan kappaleen kaarsin ja loitonsin polvesta, jotta pystyisin kävelemään luonnollisemmin. Olkasuojuksissa (kuva 24) kiinnitin ensin suojuksen yläosan kiinni alaosaan, jonka jälkeen lämmitin kappaleet ja muotoilin ne käteeni sopiviksi.

Seuraavaksi kiinnitin kasaamani kappaleet aiemmin valmistamiini pohjiin, joihin myöhemmin kiinnittäisin D-renkaat (kuva 24).



Kuva 24. Olkasuojusten pohjan rakenne. (Skinnari 2016)

Quindt käyttää olkasuojuksissaan usein pohjalla pienempää kappaletta, joka on hänen olkansa muotoinen, jotta hän saa tarpeeksi hyvän tuen suurillekin olkasuojuksille. (Quindt, 2015a.) Kiinnitin olkasuojuksiin vielä yhdet kappaleet, joihin tulisin myöhemmin lisäämään yksityiskohtia ja jotka tuovat muuten hyvin tasaisiin suojuksiin lisää massaa.

Yhdistin pääpannan yhdeksi renkaaksi ja muotoilin sen lämpimänä pääni ympärille. Jouduin muotoilemaan pannaan vielä kaksi kertaa uudelleen, sillä aluksi siitä tuli liian tiukka, toisella kertaa panta oli väljempi, mutta suurensi sitä vielä kolmannella kerralla, jotta se ei puristaisi peruukin kanssa. Jalkasuojukset muotoilin suoraan kenkien päälle, jotta pystyisin kokeilemaan liikkumista ja muotoilemaan suojuksia lisää. Kun peruspohja oli valmis, liitin siivekkeiden väliin tulevan palan paikalleen ja loitonsin sitä jalkapöydästä poispäin, jotta käveleminen olisi vaivattomampaa. Varpaiden ja kantapään päälle tulevat suojuukset tein hieman eri tavalla kuin aiemmin. Tein kaavoihin halkiot, jotta saisin muodon istumaan paremmin kuin vain tasaista pintaa muotoilemalla. Lämmitettyäni kappaleet muotoilin ne sopiviksi ja kantapäässä loitonsin terävää yläkärkeä poispäin jalastani, jottei kappale vaikeuttaisi kävelemistä.

Ennen kuin lähdin tekemään yksityiskohtia, piirsin niistä hahmotelmat suoraan suojuksiin. Olin jo suunnitellussani asua päättänyt käyttää suojuksissa Worbla nauhoja ja koholla olevia yksityiskohtia tuomaan vaihtelua suojuksiini. Quindt käyttää Worblasta tehtyjä nauhoja niin haarniskoissaan kuin aseissaankin,

sillä se on yksinkertainen tapa luoda yksityiskohtia. (Quindt, 2014a.) Hän käyttää usein juuri aseissa kolmiulotteisia yksityiskohtia, jotka hän muotoilee Worblasta tehdystä massasta. (Quindt, 2014c.)

Pääsääntöisesti piirsin nauhoista 0,75 cm paksuja, sillä ne ovat hieman sirompia ja jättävät hyvin tilaa maalauksessa tehtäville tehosteille. Rajasin suojusten reunoja paksummilla nauhoilla, sillä ne toivat niihin särmikkyyttä ja vaihtelua. En halunnut tehdä suojuksista kuitenkaan aivan tasapaksuja, joten käytin myös muutamissa kohdissa vain 0,5 cm paksuisia nauhoja. Vaikka erot ovat hyvin pieniä mitoissa, olen edellisen haarniskani perusteella huomannut, että maalauksen jälkeen erot ovat huomattavat. Kun olin hahmotellut tulevat yksityiskohdat, mittasin, kuinka pitkiä nauhoja tarvitsisin mihinkin suojukseen. Koska Worbla on hyvin taipuisaa ja muotoutuvaa se venyy helposti lämmitettynä, joten riippuen nauhan pituudesta, otin mitasta pois muutamista millimetreistä aina reiluun 1 cm asti. Mitattuani tarvitsemi määrän, laskin paperille kaikki mitat yhteen kaikkien yksityiskohtien kohdalla, jotta tehdessäni leikkusuunnitelmaa Worblalle, tietäisin mitä yksityiskohtia minulta puuttuisi.



Kuva 25. Yksityiskohdat Worbla-arkille piirrettynä. (Skinnari 2016)

Tämän jälkeen siirsin mitat Worblalle ja piirsin kaikki tarvittavat yksityiskohdat kerralla (kuva 25).

Jäljentäessäni nauhoja Worblalle, tein niitä kaksinkertaisen määrän, jotta saisin nauhoista kaksinkertaiset. Yksinkertaisena nauhat olisivat liian ohuita, eivätkä toisi suojuksiin tarpeeksi ulottuvuutta. Leikattuani kappaleet, yhdistin ne kaksinkertaisiksi ja leikkasin kahtia, jotta sain kahdet nauhat aina yhdestä kappaleesta.

Aloitin yksityiskohtien lisäämisen rannesuojuksiin. Lisätessäni nauhoja, lämmitin ensin nauhan ja sitten suojuksesta kohdan, jolle nauha oli tulossa. Lämmitin pohjaa noin viiden tai kahdeksan edestakaisen liikkeen verran, riippuen lämmitettävän alueen pinta-alasta. Pinta ehtii aktivoitua, muttei kuumene liikaa, jottei ilmakuplia tai -taskuja ilmenisi suojukseen. Koska olin ottanut mittoista hieman pois, täytyi minun saada nauha riittämään matkalle, joten vedin nauhaa samalla, kun painelin sitä pohjaan kiinni. Näin sain Worblan venymään tarvittavaan mittaan ja asettumaan suunnittelemani kohdalle. Rajasin suunnitelmani mukaisesti rannesuojuksen ylä- ja alareunan, kynnärpään kohdalle ulottuvan neliön sekä rajasin rannesuojuksen keskikohdalta neliön (kuva 26).



Kuva 26. Ranne- ja olkasuojien yksityiskohdat. (Skinnari 2016)

Suojuksen keskelle asettuvat nauhat oli vaikea asettaa samankaltaisille linjoille, sillä suojuksen ollessa niin kaareva, suoraa linjaa on vaikea seurata. Vaikka nauhat eivät kulje täysin samoissa linjoissa, ne ovat silmämääräisesti hyvin lähellä toisiaan, eikä pieni heitto häiritse. Jatkoisin yksityiskohtien lisäämistä lantiosuojuksiin, joissa toistin yksityiskohtien asettelun suunnitelman mukaisesti. Sääri-, olka- ja jalkasuojissa yksityiskohtia joutui asettelemaan hieman tarkemmin, sillä niihin muodostui ristikot ja halusin niiden näyttävän symmetrisiltä. Kun olin ensin kehystänyt nauhalla alueet, joille ristikot muodostuisivat, mittasin kehyksistä pisteet, joiden kautta nauhat tulisivat kulkemaan (kuva 26).

Piirsin pohjiin jalokiville suunnittelemani paikat (kuva 26), jotten lisäisi nauhoja niille alueille. Merkitsemisen jälkeen asettelin ensin pysty- ja poikkisuunnissa kulkevat nauhat paikoilleen. Asettelin seuraavaksi vinottain kulkevat nauhat

paikoilleen, mutta olkasuojien yläosassa ja säärisuojuksien polven kohdalle asettuvassa neliössä jätin vinottain asettuvat nauhojen kohdat tyhjiksi, sillä niihin olin suunnitellut piikit nauhojen tilalle.

Aioin tehdä piikit kolmiulotteisiksi, mutta kokeiluversio ei näyttänytkään hyvältä, joten vaihdoin ne kaksinkertaisesta Worblasta tehdyiksi tasaisiksi piikeiksi. Sovitin koloihin ensin softiksesta tehtyä mallia, ja se sopi hyvin. Lähdin tekemään uusia piikkejä, mutta tehdessäni niitä totesin, että suojuksista tulisi näillä yksityiskohdilla latteita. Päätin tehdä yksityiskohdat alkuperäisen suunnitelman mukaan kolmiulotteiseksi Worblasta tehdystä massasta. Keräsin mustasta Worblasta jäänyttä silppua yhteen ja kuumensin sitä kuumailmapuhaltimella. Kun silppua kokeili ja se tuntui hyvin notkealta, otin silppukasan käteeni ja aloin puristella sitä yhdeksi kiinteäksi massaksi (kuva 27).



Kuva 27. Silppu puristettuna massaksi. Massa pyöriteltynä pötköksi. (Skinnari 2016)

Koska silppua joutuu kuumentamaan reilusti, että se muotoutuu massaksi, jouduin painelemaan sitä työskentely tasoani vasten, jotta massa ei polttaisi käsiäni ja sormiani. Kuumia Worblaosia työstettäessä Quindt (2014a) mainitsee, että kädet voi kastaa ensin kylmässä vedessä, jotta Worbla ei polta ihan niin paljon. Koska Worblan kanssa työskennellessäni tahdon toimia ripeästi, ettei minun tarvitse lämmittää materiaalia moneen otteeseen, en käytä vettä viilentämään käsiäni. Saatuaani silpun massaksi jouduin lämmittämään sitä vielä, jotta saisin sen pyöriteltynä pitkäksi pötköksi, josta leikkaisin paloja koristeita varten (kuva 27).

Muotoilin kolmiulotteiset piikit seuraavasti: lämmitin ensin Worblastasta tehdyn pötkön ja leikkasin noin 1 cm pituisen palan. Painelin palan toista päätä terävämmäksi, jotta pala muistuttaisi hieman kartiota. Tämän jälkeen asetin palan tasaista pintaa vasten ja painelin savenmuotoilu välineellä kaksi pintaa tasaiseksi, jotta piikki olisi kolmiomainen paksuimmasta päästä ja kapenee aivan ohueksi toiseen päähän (kuva 28). Kiinnittäessäni näitä yksityiskohtia suojuksiin, terävöitin kolmion kärkeä entisestään painelemalla sitä suojuksen pintaan. Näin kärki piteni hieman ja samalla muotoutui teräväksi (kuva 28).



Kuva 28. Worblastasta muotoillut piikit irrallisina ja suojuksissa. (Skinnari 2016)

Pääpannan yksityiskohtien kanssa oli ongelmia, sillä työstettävä pinta oli niin kapea ja yksityiskohdat pieniä. Kun olin saanut kaikki suojukset tehtyä, kokosin ne samanaikaisesti työpöydälle, jotta näkisin kokonaisuuden paremmin.

Totesin, että suojukset eivät synnytä "wau" -efektiä, joten aloin pohtia, mitä voisin tehdä suojuksille. Ajatukseni oli, että suojuksissa olisi tyhjää yksityiskohtien välillä, jotta maalaamisen tuomat efektit saisivat tarvitsemansa tilan. Minulla oli jäänyt muutamia ylimääräisiä kolmioita, ja sovittelin niitä, josko ne toisivat tarvittavaa särmää suojuksiin. Olin alun perin halunnut käyttää suojuksissa enemmänkin kolmiulotteisia koristuksia, ja nyt asiat loksahivat paikoilleen. Hahmottelin myös sääri- ja rannesuojuksiin toiset koriste nauhat tehostamaan neliötä suojusten keskellä.

Lisäsin ylimääräisiä kolmioita ja nauhakoristeita lantio-, ranne- ja säarisuojiiin (kuva 29). Nyt kokonaisuus näytti toimivalta ja olin tyytyväinen lisäyksiini. Koska tarkoitukseni on heijastaa hahmoa mahdollisimman paljon asussa, päätin vielä lisätä suojuksiin jälkiä taisteluista (kuva 29), jotta hahmo olisi uskotta-

vampi. Lämmitin suojuksia kuumailmapuhaltimella ja viilsin pintaan jälkiä saksilla. Jalkasuojuksista uupuu jäljet, koska tein suojuksset myöhemmin ja jatkoin kiireessä työvaiheita vain eteenpäin.



Kuva 29. Lisänauhat ja viiltojäljet suojuksissa. (Skinnari 2016)

Olin aikonut tehdä asuun kuuluvat jalokivet hartsista valamalla. Valoin kokeiluerän koulumme laboratoriossa, sillä hartsia valettaessa on oltava hyvä ilmasto, jotta haitalliset huurut eivät pääse keuhkoihin (Thurston, 1989, 141). Mutta tehtyäni kokeiluerän totesin, ettei aikani riitä niiden tekemiseen ja saamaan niistä itselleni kelpaavia. Jotta hartsi olisi kovettunut kokonaan niin, että sen voisi irrottaa muotistaan, tarvitaan kuivumiseen noin kaksi päivää (Thurston, 1989, 142).

Minun piti keksiä nopeasti uusi ratkaisu jalokivien tekemiseen. Olin aiemmin kokeillut tehdä jalokiven Fimo-massasta ja se oli ensimmäinen ajatukseni, josta saisin tehtyä uudet jalokivet. Ongelmaksi muodostui massan hankinta, sillä omat aikatauluni eivät sopineet kaupan aukioloaikojen kanssa yhteen. Keksinkin käyttää jalokiviin silikonimuottia varten ostamaani muotoilusavea. Savi on väriltään valkoista, joten saisin värit näkymään hyvin pinnassa. Kokeilin yhteen muottia varten tekemääni kiveen maalaamista kynsilakoilla ja pidin lopputuloksesta.

Muotoilin kaikki jalokivet käyttäen apunani silikonimuottia, jotta saisin kaikista samanmuotoisia kuin olin alun perin ajatellut. Kivien kuivattua hioin niiden pinnan sileällä hiomapaperilla. Maalasin jalokivet erivärisillä kynsilakoilla, kuten

vesiväreillä maalataan märkää märälle- tekniikalla (Smith, 1993). Tällä tavalla sain jalokiviin upeaa värienvaihtelua ja syvyyttä pintaan. Lisäsin lopuksi pieni- hileistä kynsilakkaa päällimmäiseksi kerrokseksi, kun edelliset värit olivat kui- vuneet, jotta jalokivi kimaltelisi kauniisti valossa.

Lopuksi laitoin jalokivien ympärille Worblasta renkaat, lämmitin suojusten poh- jat ja kiinnitin jalokivet paikoilleen. Tekemieni lisäyksien ansiosta suojusten ko- konaisuus näyttää vaikuttavalta ja pääsin etenemään pohjustus vaiheeseen tyytyväisenä.

Vaatteet

Kun valitsin materiaaleja asua varten, käytin puhelimeni kameraa apunani. Katsoin tunikaan valitsemiani kankaita kameran kautta, jotta näkisin, miten kangas käyttäytyy kuvissa. Usein elokuvaa tai tv-ohjelmaa kuvattaessa vaat- teita käytetään kameran edessä, jotta pystytään ennakoimaan ruudullisten kankaiden vilinät ja räikeiden värien vääristymät. (Cole & Burke, 2005, 321.) Pystyin ennen ostopäätöstäni jo hahmottamaan, olivatko kankaat sopivaa ma- teriaalia. Tunikan kankaissa oli himmeää kiiltoa, ja se näytti myös kameran kautta hyvältä. Kangas oli polyesteria, sillä silkki oli liian hintavaa budjetilleni. Lisäksi silkkiä olisi pitänyt tilata, enkä sen vuoksi olisi ehtinyt valmistaa asua. Valitsin tunikaan kolmea eriväristä kangasta (kuva 30), kaikki samaa kangas- laatua.



Kuva 30. Sama kangas kolmessa eri värissä. (Skinnari 2016)

Koska tunikan oli tarkoitus olla asun helmi vaatteiden osalta, valitsin alus- paidan ja housujen kankaat tavanomaisemmista materiaaleista. Halusin hou-

suojen materiaalin olevan paksumpaa puuvillaa, jotta ne olisivat mukavat ja jämmäkät. Ne myös pehmentäisivät säärisuojien mahdollisia painaumuksia. Paidasta halusin hyvin muodossaan pysyvän, en laskeutuvaa ja vähän paksumman. Halusin, että paidan materiaali olisi suojaava, jotta asu olisi uskottava ja Tie-mallin suojaavuus toteutuisi myös käytännössä. Muutin hieman alustavan suunnitelman värejä, sillä musta tunikan kadettileikkauksissa tuntui hirveän jyrkältä. Halusin asusta harmonisemman ja yhtenäisen kokonaisuuden. Vaatteiden oli tarkoitus tukea suojuksia ja luoda kontrastia asuun. Näillä ehdoilla saisin Tie-mallissa määrittelemäni esteettisyyden osat toteutumaan.

Tein tunikasta ensin sovitustiedon (kuva 31), jottei suuriin saumanvaroihin kuluisi materiaalia. Tunika oli muuten hyvä, mutta kadettileikkauksen yläreunasta täytyi ottaa hieman sisään, jotta asu istuisi paremmin rintojen kohdalta. Tunikan takakappaleen liehuketta täytyi myös pidentää, sillä se jäi lyhemmäksi sivusta katsottuna.



Kuva 31. Sovitusversio tunikasta. (Palomaa 2016)

Tein kaavaan sovitukset ja leikkasin kappaleet oikeista kankaista. Taakse suunnittelemani lisähelmat leikkasin suoraan langansuuntaan oranssista kankaasta. En tehnyt niihin muotoa, sillä laskostaisin ne myöhemmin. Leikkasin kaikki kappaleet myös vuorikankaasta. Vuorikankaan olin valinnut antistaattiseksi, jolloin asu ei liimautuisi jalkoihini kiinni ja räätisi sähköisyyden vuoksi. Valitsin vuoriin mustan värin, sillä asuun ei löytynyt sopivaa väriä vuorikankaasta, en halunnut tehdä vuoria miehustakankaasta ja mustalla taustalla sain miehustan värit nousemaan voimakkaammin esille. Huolittelin kaikkien

kappaleiden reumat, sillä miehustakangas liestyi hyvin paljon ja muutamista reunoista minulta hävisi jopa 0,5 cm saumanvaroista vain liestymisen vuoksi. Työstäessäni miehustakangasta huomasin, ettei se ollut kaikkein paras vaihtoehto materiaalin käyttäytymisen vuoksi. Jo mainitsemani liestyminen oli yksi huonoista puolista, mutta toisena oli venyminen. Materiaali venähti huolittelun aikana, mutta silitettäessä sen sai hieman palautumaan muotoonsa. Vuorin kanssa oli myös ongelmia, sillä kangas ei ollutkaan niin hyvälaatuista, kuin olin ajatellut ja kankaan kudokseen tuli helposti virheitä, jos ommelta joutui purkamaan.

Koska halusin tunikan materiaalien olevan yhtenäisiä, tein itse vinonauhaa tunikan alareunaa varten. Kangas venyi paljon varsinkin vinoon leikattuna, joten nauhan ompeleminen ei ollutkaan aivan helpoimmasta päästä. Ompelin nauhan ennen kuin ompelin vuorin kiinni, jotta nauha olisi siistin näköinen.

Sain muutamista ongelmista huolimatta asun koottua onnistuneesti. En saanut suunnitelmien mukaisesti asua ommeltua kokonaan pussiin vuorin kanssa, sillä muotonsa vuoksi pussiin ompelu oli lähes mahdotonta. Halusin kuitenkin yrittää, mutta se ei vain onnistunut. Miehustan puolikas oikeapuoli hankaloitti ompelua, sillä olin kaavoittanut kappaleen irralliseksi omaksi palakseen, johon tuli myös vuori. Ompelin siis pääntien ja kädentiet päältä tikaten, jotta sain vuorin siististi paikoilleen. Pääntielle ompelemaani kaitaleeseen en lisännyt tukikangasta, sillä valitsemani kangas oli hyvin tukevaa jo itsestään. Ompelin vetoketjun tunikan sivusaumaan läpän alle, jotta vetoketju ei olisi näkyvissä. Ompelin lopuksi tunikan alareunaan sivusaumoihin ja etusaumoihin lenkit lantiosuojia varten.

Vyötä tehdessäni, halusin saada laskokset asettumaan kauniisti, joten päätin leikata kankaan vinoon langansuuntaan (Aldrich, 2013). Näin kangas laskeutuu kauniisti ja laskokset asettuvat paremmin muotoonsa. Leikkasin kankaasta kolmekertaa korkeamman, jotta laskoksista tulisi syvät. Kappale oli suorakulmion muotoinen. Huolittelin taas kappaleen reumat ja ompelin reunoihin päärmeet. Kohdistin nurkat vinottain, jotta niistä ei tulisi paksuja monien kangaskerroksien vuoksi. Ompelin laskokset kiinni, jotta ne pitäisivät muotonsa. Sovittuani vyötä, lisäsin saumaan tarranauhaa kiinnitykseksi. Näin vyö on nopea pukea ja se pysyy kiinteästi paikallaan.

Olin lisännyt ennen housujen leikkaamista 5 cm kaavojen ympärille, sillä kaavahousujen materiaali oli hyvin joustavaa. Minulla ei ollut aikaa tehdä kokeiluversiota, joten varmistin suurilla saumanvaroilla sen, että minulla oli varaa muuttaa housujen muotoa. Tein housuihin korkean vyötärökaitaleen ja ompelin kappaleet yhteen. Sovitin housuja ja ne olivat lahkeista reilut, mutta haarakoukkuja täytyi suurentaa, jotta ne asettuisivat paremmin. Kavensin siis lahkeita reilusti, jotta säärisuojien alle ei jäisi ylimääräistä kangasta rypylle. Sovitin housuja muutosten jälkeen uudestaan ja tein samat muutokset vielä kertaalleen, jonka jälkeen housut istuivat hyvin. Ompelin vyötärökaitaleen paikalleen ja vetoketjun sivusaumaan. Päämäsin vielä lahkeet ja silitin housut lopuksi.

Paidan ompelu oli yksinkertaista, sillä kaava oli hyvin pelkistetty. Hihoihin tuli hieman enemmän poimua kuin olin ajatellut, mutta ne sopivat hyvin kokonaisuuteen eivätkä ne häiritse. Tein hihoista hieman lyhemmät, jotta hihansuunpäärme ei jäisi painamaan rannesuojuksen alareunan alle rannetta. Ompelin olkasaumaan lenkit olkasuojuksia varten. Pääntielle olisi ollut parempi ommella muotokaitale, sillä kankaan ollessa paksua, se ei kääntynyt niin hyvin pyöreään muotoon. Koska käyttämäni kangas oli hieman liukaspintaista, tunika liukui paremmin paikalleen. Paita ei olisi saanut olla yhtään ohuempaa kangasta, sillä muuten tunika ei olisi istunut yhtä hyvin.

6.3 Kiinnitysmetodit

Usein cosplay-asussa liikutaan paljon ja turhauttavinta on, ettei asu pysy koossa. Varsinkin erilaisten irrallisten osien kiinnitykset on mietittävä tarkkaan, jotta hauskuus harrastuksesta ei kärsi toimimattoman asun vuoksi.

Haarniskan kiinnitystapoihin vaikuttavat suojusten koko, materiaali ja sijainti. Worblaa käytettäessä suojuksista voi tulla hyvinkin painavat, jos on kyseessä esimerkiksi suuret olkasuojukset. Huonosti sijoitettuna ja kiinnitettynä ne voivat myös aiheuttaa hankaumia, jos ihoa vasten olevaa osaa ei ole pehmustettu. Jos suojuukset tehdään esimerkiksi uretaanivaahdosta, ne ovat hyvin kevyet, joten kiinnitysten ei tarvitse olla aivan yhtä vahvoja kuin verrattaessa Worblaan. Suojuksia tehtäessä on huomioitava niiden kanssa käytettävää asua. Jos esimerkiksi olkasuojuksia tehtäessä suojusten alla on pitkähihainen

puku, suojukset voi helposti kiinnittää myös alla olevaan asuun, jotta ne pysyvät paremmin paikoillaan. Jos taas asu onkin olkaimeton, kiinnityksiä joutuu pohtimaan hieman tarkemmin, sillä usein suojukset eivät pysy paikallaan, jos ne kiinnitetään vain käden ympärille. Silloin voi esimerkiksi tehdä valjaiden kaltaiset nyörit kulkemaan ylävartalossa, jotta suojukset pysyvät paikoillaan ja niitä ei tarvitse koko ajan miettiä. Tällöin kiinnityksistä voi suunnitella uudet yksityiskohdat asuun, jolloin niitä voi korostaa peittämisen sijaan. Jos kyseessä on hyvinkin kevyet lantiosuojukset voi asuun kiinnittää isommat, vahvat magneetit suojusten kiinnittämiseksi.

Worblaa käytettäessä suojuksiin on helppo upottaa kiinnikkeitä, jolloin ei tarvitse pelätä, että ne lähtevät paikoiltaan. Quindt (2015a) käyttää useissa töissään D-renkaita kiinnityksissään. Hän taittaa yksinkertaisen Wonderflexin, samankaltainen materiaali kuin Worbla, renkaan tasaiselle reunalle ja avaa suojuksesta aukon, johon hän upottaa D-renkaan Wonderflex lenkin kanssa. Worblaan pystyy myös liimaamaan esimerkiksi tarranauhaa kiinni, jonka avulla suojuksen saa pysymään hyvinkin paikoillaan. Olen aiemmin käyttänyt vahvaa Karlsons klister-liimaa, joka kiinnittyi jämähästi Worblan pintaan. Tuotteella voi liimata myös kangasta ja monia muita pintoja, joten se on hyvin monikäyttöinen cosplay-harrastuksessa. Liimaamisessa voi myös käyttää kuumaliimaa, mutta olen monesti huomannut, ettei se ole paras vaihtoehto, jos materiaalissa ei ole huokoisempaa pintaa, johon liimaa kiinnittyisi.

Myös magneettien käyttäminen Worblan kanssa toimii. Olen nähnyt useita töitä, joissa magneetit suljetaan yksikertaisen Worblan alle, jolloin magneettien vetovoima ei heikkene liikaa. On vain varmistettava, että magneetit ovat hyvin vahvoja, jotta välissä oleva Worbla ei heikennä liikaa magneetteja. Myös tavallisia muovisolkia voi hyvinkin käyttää suojusten kiinnittämiseen asuun.

Olin aiemmin käyttänyt tarranauhan lisäksi D-renkaita, ja päätin käyttää niitä nytkin. Niiden kanssa suojukset pysyvät hyvin paikoillaan eikä tarvitse pelätä, että suojukset valuisivat tai tippuisivat. Ostin D-renkaita kahta eri kokoa, sillä ranne ja jalkasuojuksissa pienemmät renkaat näyttävät paremmilta. Käytin muutaman millimetrin isompia renkaita olka-, lantio- ja säärisuojiiin (kuva 32), sillä niissä isompi kiinnityspinta-ala on eduksi.

Leikkasin yksikertaisesta tavallisesta Worblasta kaitaleet, jotka taivutin renkaan tasaisen reunan yli (kuva 32).



Kuva 32. D-renkaan kiinnityslenkin valmistus. (Skinnari 2016)

Päädyin käyttämään tavallista Worblaa mustan sijasta, koska musta Worbla on notkeampaa, heikompaa ja liimapinta on huomattavasti heikompi. Halusin, että renkaassa oleva Worbla tarttuu varmasti kiinni upotukseen ja pysyy paikallaan. Kun olin lämmittänyt Worblan ja taivuttanut sen renkaan reunan ympärille, liikuttelin rengasta ylös ja alas (kuva 32). Näin rengas pääsee liikkumaan vaivatta eri asentoihin ja suojuksset mukailevat paremmin kehoa.

Kun olin kiinnittänyt kaikkiin renkaisiin Worblat, lämmitin suojuksista haluamani kohdan ja viilsin askarteluveitsellä viillon lämmitettyyn kohtaan. Worblaa ei tarvitse lämmittää kauaa, sillä lämpö kohdistuu samalle kohdalle, joten muutamien sekuntien kestoinen lämmitys riitti tässä tapauksessa.



Kuva 33. Suojuksesta avattu aukko ja D-rengas lenkin kanssa upotettuna suojukseen. (Skinnari 2016)

Kun olin tehnyt viillon Worblaan, työnsin askartelu veitsen viillosta sisään Worblan ja softiksen väliin ja nostin Worblaa ylös (kuva 33).

Seuraavaksi lämmitin D-renkaan Worblan sekä suojuksesta nostetun osion ja asetin D-renkaan paikalleen. Painelin nostetun osan takaisin tasaiseksi, mahdollisimman tiiviisti (kuva 33), jotta renkaassa oleva Worbla jäisi hyvin kiinni. Olkasuojuksiin kiinnitin kolme D-rengasta molempiin suojuksiin (kuva 34).



Kuva 34. Olkasuojaan kiinnitetyt D-renkaat. (Skinnari 2016)

Kiinnitin samalla tasolla oleviin renkaisiin tekonahasta nauhan, joka kiinnittää suojuksen käden ympärille (kuva 35). Nauhaan tuli tarranauhaa, jotta kokoa voisi säätää. Ylimpään renkaaseen tuli lyhempi nauha, jonka voi kiinnittää paidassa oleviin lenkkeihin (kuva 35).



Kuva 35. Kiinnikkeet olkasuojuksissa. (Skinnari 2016)

Nauhoihin tuli myös tarranauhaa, jotta suojukset saa helposti kiinni ja irti paidasta.



Kuva 36. Lantiosuojan kiinnitykset. (Skinnari 2016)

Kiinnitin lantiosuojuksiin D-renkaat suojuksen yläreunaan ja sivuun (kuva 36). Näin saan suojukset pysymään oikealla korkeudella liikkuessani. Sivulla olevan renkaan tarkoitus on pitää suojus oikeassa asennossa, jottei lantiosuojus heilu irrallisena liikkuessani. Lantiosuojien kiinnitysten vasta lenkit ovat tunikassa, jolloin vyö peittää kiinnikkeet. Ranne- ja säärisuojiiin kiinnitin kuudet renkaat, jotta saisin niihin nyöritettyä tekonahkanauhan. Näin suojukset pysyvät tiiviisti paikallaan ja suojuksiin saa uuden yksityiskohdan.

Jalkasuojusten kiinnitysten pohtiminen oli työläämpää, sillä jalan asento vaihtuu koko ajan kävellessä. Jouduin jo valmiiksi miettimään, miten pujottaisin nauhan myös kenkien ympärille, jotta suojukset pysyisivät paikallaan. Varpaiden päällä oleva osa täytyy kiinnittää siten, että nauha kulkee päkiän alta, jotta varpaiden päällä oleva suojus ei nouse koko ajan kävellessä. Suunnittelin nauhan kulkevan seuraavasti: kierrän nauhan kengän koron sisäpuolelta ulkopuolelle ja ristin nauhan. Pujotan nauhan kantapääsuojuksen kiinnikkeiden läpi ja vien nauhan jalkasuojuksen ylimpien renkaiden läpi. Nauha kulkee jalkasuojuksen reunaa pitkin alempiin renkaisiin. Alemmista renkaista kierrän nauhan jalkapohjan puolelle, ristin nauhan ja pujotan nauhan kengänkärjen renkaista. Kierrän nauhan kerran päkiän alle, ristin sen ja palaan takaisinpäin renkaita myöten ja sidon nauhan jalkasuojuksen ja kantapääsuojan väliseen nauhaan.

Näin kaikki osat ovat yhteydessä toisiinsa, ja saan suojukset pysymään tukevasti paikoillaan, vaikeuttamatta kävelemistä.

6.4 Haarniskan viimeistys

Esittelen kappaleessa, mitä haarniskalle tehdään, kun se on rakennettu. Ker-
ron muutamista tavoista pohjustaa suojukset sekä esittelen oman tapani. Ker-
ron maalausprosessista kuvien tukemana ja esittelen myös muutaman muun
tavan maalata suojukset kuin, mitä itse käytän.

Pohjustus

Pohjustuksessa on kyse siitä, että materiaalille saadaan hyvä ja tasainen
pinta. Maalattaessa maalit, varsinkin metallinhoitoiset, heijastavat pienem-
mätkin rosoisuudet materiaalin pinnasta. Jos tarkoituksena on tehdä metallilta
vaikuttavaa pintaa, on hyvä tasoittaa se ennen varsinaista maalia.

Pohjustukseen on monia erilaisia tapoja Worblan kanssa työskenneltäessä.
Materiaalia on mahdollista pohjustaa esimerkiksi gessolla, spray-pohjamaa-
leilla tai aivan tavallisella puuliimalla. (Quindt, 2014b.) Nämä ovat vain muuta-
mia esimerkkejä pohjustuksessa käytettävistä aineista, sillä on paljon muitakin
vaihtoehtoja, joista en vielä tiedä.

Gessolla saa hyvin tasaista pintaa, mutta siihen tarvitaan monia kerroksia.
Koska se on paksumpaa, gessolla voi täyttää ja tasoittaa pieniä kuoppia, sau-
moja tai ilmakuplien tyhjentämisestä jääneitä reikiä. Gesso ei valitettavasti
kuivu nopeasti, yhden kerroksen kuivumiseen voi kulua muutamista tunneista
jopa kokonaiseen päivään. Pohjustamiseen on siis varattava reilusti aikaa.
Kun pohjustus on tehty gessolla, täytyy pinta vielä hioa hiomapaperilla. Gesso
voi jäädä hieman karheaksi ja siksi on hyvä hioa pinta, jotta tavoiteltu tasainen
pinta tulisi esille. Olen kokeillut gessoa aiemmin ja päätin olla käyttämättä sitä.
Koska gessoni on valkoista, se olisi mitätöinyt mustan Worblan väriedun ja
olisi ollut yhden tekevää olisinko käyttänyt tavallista Worblaa vai mustaa ver-
siota.

Spray-pohjamaalit ovat hyvin käteviä pohjustuksessa. Niitä on helppo ja no-
pea levittää, ja ne asettuvat hyvin pienimpiinkin koloihin. Ne kuivuvat melko
nopeasti ja pinnasta tulee tasaista, kun pintaa hioo lopuksi. Niillä pohjustetta-
essa työläs työvaihe nopeutuu ja helpottuu. Maaleja saa myös muutamassa
erivärisä, joten maalaus vaiheesta saa helposti yhden työvaiheen pois.

Spray-maalilla pohjustaminen voi kuitenkin tulla kalliiksi, sillä maalia kuluu melko paljon, jos haluaa saada hyvän ja tasaisen pinnan. Jos esimerkiksi päällystettävänä on koko haarniska ja ase vielä lisäksi, voi näiden päällystämiseen kulua monta purkkia. Spray-maaleilla pohjustamisessa tarvitsee myös olla hyvä ilmanvaihto, kunnollinen hengityssuoja sekä suojäkäsineet ovat hyvä lisä suihkuteltaessa. Olen aiemmin käyttänyt spray-pohjamaalia ja se on toiminut oikein hyvin. Nyt minulla on niin monia suojuksia pohjustettavana, eivätkä niiden pinnat ole monimutkaisia, joten päätin olla käyttämättä myöskään tätä pohjustus tapaa.

Aivan tavallinen puuliima on hyvä aine pohjustukseen. Liimaa on saatavilla monesta paikasta, eikä se ole kallista. Puuliima kuivuu hyvin nopeasti, aikaa kuluu noin puoli tuntia yhden kerroksen kuivumiseen, joskus jopa vähemmän. Se on myös hyvin riittoisaa ja sillä saa myös hyvää, tasaista pintaa. Puuliimaa ei pysty hiomaan kunnolla, joten jos liimaa levitettäessä pinta ei ole tasainen se jää kuivuessaankin epätasaiseksi. Jos haluaa hyvin tasaista pintaa, on varmistettava, ettei liimaan jää paakkuja ja paksumpia kohtia. Olen kokeillut myös puuliimaa pohjustamiseen, ja todennut sen olevan minulle helpoin ja mukavin tapa työskennellä.

Kun olin saanut suojuukset valmiiksi, aloitin pohjustamisen. Käytin aiemmin toista projektia varten ostamaani vesiohenteista puuliimaa pohjustukseen. Pohjustaessani liimalla, ohennan sen vedellä, jotta se olisi riittoisaa ja helpommin levitettävää. Levitän liimaa hyvinkin paksusti, jotta ensimmäisestä kerroksesta tulee paksumpi. Käytän liiman levittämiseen isompaa tasakärkistä sivelintä, jotta pohjustaminen etenisi nopeammin. Koska tein suojuukset mustasta Worblasta, jonka pinta on jo valmiiksi tasaista, minun ei tarvinnut tehdä niin paksuja kerroksia pohjustaessani. Levittäessäni liimaa, yritin samalla sutia ylimääräisiä liimoja pois tekemistäni viiltojäljistä. En halunnut, että liima tasoitaisi ne, jolloin maalatessa minulla ei olisi niin hyviä viiltoja korostettavana. Käsitteilin aina yhden suojusparin kerrallaan samaan tahtiin.

Kun olin levittänyt alimman kerroksen, levitin sen päälle vielä kaksi ohuempaa kerrosta liimaa (kuva 37), jotta pinnasta tulisi varmasti tasainen. Koska olin suunnitellut suojuksiin hopeiset yksityiskohdat, halusin saada metallinhoitoiselle maalille hyvän pohjan.

Vaikka halusinkin, että suojuksen pinta on tasainen, en tehnyt siitä kuitenkaan aivan muovisen näköistä. Haluan, että suojuksissani on tekstuuria ja niistä näkyy hahmon elämä, joten jätin suojuksiin pientä karheutta.



Kuva 37. Vasenpuoli on pohjustettu jo kerran, ja muualle on levitetty toinen kerros liimaa. (Skinnari 2016)

Maalaus

Maalaukseen kannattaa varata aikaa, sillä prosessi vie oman aikansa aina maalaustekniikasta ja käytettävistä välineistä poiketen. Suojuksiin voi monesti tarvita moniakin kerroksia maalia, jotta pinta ja väri näyttäisivät miellyttäviltä.

Olen aiemmin käyttänyt akryylimaaleja suojusten maalauksessa. Maalauksessa kannattaa käyttää askartelumaaleja, sillä ne tarttuvat paremmin erilaisille pinnoille, kuin taiteilijamaalit (Martin, 1997, 57). Maalaamiseen kannattaa varata paljon erikokoisia siveltimiä, sillä akryylimaaleilla maalaaminen kuluttaa niitä. Käyttämässäni tekniikassa maali tuputetaan maalattavalle pinnalle. Akryylimaalien kanssa voi käyttää hidastetta, sillä maalit kuivuvat nopeasti (Martin, 1997, 31). Maalattaessa kannattaa aloittaa tummimmasta sävystä, ja jatkaa vaaleampiin sävyihin. Näin pohjalle jäävät tummat sävyt kerrostuvat vaaleiden kanssa luonnollisesti.

On myös mahdollista käyttää öljyvärejä. Jos päätyy käyttämään öljyvärejä, on varattava hyvin aikaa maalaamiselle, sillä ne kuivuvat hitaammin. Öljyvärit näyttävät kovalla pinnalla voimakkailta ja runsailta, jota voi käyttää hyödyksi,

jos esimerkiksi tavoitellaan luonnonmateriaalia muistuttavaa pintaa. Öljyväreillä maalattaessa kannattaa tähdätä monipuoliseen siveltimenkäyttöön, pinnasta saa paljon elävämmän, jos yhdistelee erivahvuisia siveltimenvetoja. (Armfield, 1982, 42.) Värien sulauttaminen keskenään maalattavalla pinnalla on helpompaa, kuin akryyleilla maalattaessa. Tämän ansiosta varjokohtia on helpompi tehdä ja luoda illuusioita kuluneista pinnoista.

Olen myös törmännyt usein siihen, että suojukset maalataan kynäruiskun kanssa. Kun tekniikan hallitsee, maalaaminen on nopeaa ja pinnasta saa hyvin tasaista ja uskottavan näköistä. Kynäruiskun avulla vaaleat korostukset saa maalattua pehmeästi värien päälle, jos käytetään vahvempi pigmenttistä maalia (Martin, 1988, 8). Akryylimaaleilla ja öljyväreillä pehmeään tulokseen pääseminen saattaa viedä hieman enemmän aikaa.

Päädyin käyttämään akryylimaaleja siksi, koska ne olivat tuttuja minulle entuudestaan ja nopean aikataulun vuoksi niiden käyttäminen oli kaikkein järkevintä. Koska olin käyttänyt suojuksissani mustaa Worblaa, minun ei tarvinnut maalata suojuksille mustaa pohjaväriä.

Aloitin maalaamisen punaisista kohdista suojuksissa. Aloitin tuputtamalla väriä karkealla harjalla, jotta pinnasta ei tulisi aivan tasaista. Pienet väri vaihtelut ja värikerroksien erot tekivät pinnasta kuluneemman näköisen, mikä oli tarkoituskin. Jätin rajausten viereen kohdan maalaamatta, jotta yksityiskohdat erottuivat paremmin ja saisin huijattua suojuksiin varjoja (kuva 38).



Kuva 38. Punainen maali tuputettuna. (Skinnari 2016)

Reunustuksissa ja kohotetuissa yksityiskohdissa käytin hopeaa maalia hie-
man vähemmän ja tuputin sitä epätasaisemmin (kuva 39). Näin sain maala-
tusta pinnasta kuluneemman näköisen. Halusin tuoda suojuksiin ajan sekä
taisteluiden patinaa. Pienelläkin muokkauksella hahmosta ja hänen kulkemas-
taan matkasta saadaan uskottavampaa (Moss, 2001, 403). Lisäsin aiemmin
tekemiini viiltoihin mustaa maalia, jotta ne erottuisivat ja toisivat syvyyttä maa-
lattuun pintaan (kuva 39). Toistin saman myös hopeisille kohdille suojuksissa.



Kuva 39. Hopeat korostukset maalattuna ja viillot tummennettuna. (Skinnari 2016)

Korjailin myös muutamia kohtia, joissa muut värit olivat levinneet mustalle alu-
eelle. Päälyystin työni uudella kerroksella liimaa, jotta saisin pinnasta kiiltäväm-
män ja värit kestäisivät paremmin. Olin aiemmassa työssäni käyttänyt puoli-
himmeää päälyystyslakkaa, mutta halusin kokeilla uutta tapaa päälyystää suo-
jukset.

6.5 Valmis asu

Asun ollessa muuten valmis, lisäsin tunikan helmaan vielä lyijynauhaa. Kan-
gas ei laskeudu helposti, joten lyijynauhalla sain jäykkään helmaan lisää pai-
noa. Helma pysyy näin helpommin muodossaan ja liikkuu paremmin kävelles-
säni.

Kun olin saanut suojukset maalattua, viimeistelin vielä asua patinoimalla. Koska olin jo aiemmin lisännyt suojuksiin taisteluiden merkkejä, olisi ollut outoa, jos asu olisi muuten ollut aivan koskematon. Asua voidaan patinoida maalamalla kangasmaaleilla tai esimerkiksi akryylimaaleilla. Kangasta voi myös rikkoa esimerkiksi hiomapapereilla tai muulla karhealla pinnalla. Näin asuun saa kulumisen jälkiä, ja ajan tuoma kuluma näkyy myös vaatteiden pinnassa eikä vain väreissä. Kulumia sijoitetaan yleensä kohtiin, joihin ne luonnollisestikin tulisivat (Gillette, 2008, 480). Hyödynsin patinoinnissa kankaani ominaisuutta, joka kieltää vesipesun. Kokeilin ensin pienelle tilkulle, mitä pelkkä vesi tekisi kankaalle. Vesi kuivui, mutta jätti samanlaisen jäljen, kuin kangas olisi ollut vielä märkä. Päätin hyödyntää tätä asussa ja kun lähdimme kuvaamaan asua, kuljin muutamaan otteeseen vesilammikoiden kautta, jotta helmaan syntyi roiskeita ja vesi tahroja. En patinoinut asua paljon, sillä suojuksissa olevat viillot eivät näkyneet kaukaa niin vahvasti, kuin olin ajatellut.

Ennen kuvauksia korjasin lantiosuojusteni kiinnityksen, sillä kahdet lenkit tunikassa eivät toimineetkaan. Lantiosuojat eivät pysyneetkään haluamallani tavalla, joten kiedoin reiteni ympärille nauhan, jonka kuljetin suojusten D-renkaiden lävitse. Näin suojukset pysyivät kiinteästi kehoa vasten, vaikeuttamatta liikkumista. Jätin ylemmän lenkin tunikaan, jotta suojukset pysyisivät oikealla korkeudella.



Kuva 40. Kuva valmiista asukokonaisuudesta. (Kekkonen 2016)

Kun kuvasimme asuani (kuva 40), haimme kuviin liikkeen tuntua, jotta tavoittelemani mahdollisimman toiminnallinen asu tulisi esille. Asussa oli helppo liikua hankalammassakin maastossa, joten viikonloppu tapahtumassa ei tule tuottamaan ongelmia käytettävyyden ja toiminnallisuuden osalta.



Kuva 41. Asun esityskuvat. (Skinnari 2016)

Asu muuttui hieman yksityiskohtien osalta (kuva 41), verrattuna alkuperäiseen luonnokseen (kuva 15), jonka pohjalta lähdin työstämään asua. Uusien yksityiskohtien lisääminen oli hyvä ratkaisu, sillä asusta tuli moniulotteisempi ja kiinnostavampi.

7 ARVIOINTI JA LOPPUPOHDINTA

Alussa asetin työlleni seuraavanlaiset tutkimuskysymykset: Kuinka suunnitellen asun, joka toimii myös käytännössä? Mitä tulee ottaa huomioon haarniskan kaavoituksessa, kun käytetään Worblaa? Miten ihmisen fyysiset ominaisuudet vaikuttavat haarniskan suunnitteluun ja toteutukseen?

Sain vastaukset työni aikana kaikkiin asettamiini kysymyksiin. Asun suunnittelussa tulee ottaa huomioon tilanne, johon asu suunnitellaan. Koska asuni on tulossa cosplay-tapahtumaan, puvussa on pystyttävä liikkumaan ja toimimaan koko viikonlopun. Asun suunnittelussa on otettava huomioon päivittäiset perusliikkeet ja askareet, esimerkiksi vessassa käynti. Haarniskan kaavoituksessa tulee ottaa huomioon suojusten sijainnit ja haarniskan käyttäjän koko. Worbla on kovaa materiaalia, joten haarniskaa ei voi kaavoittaa taipeesta taipseeseen, sillä silloin liikkuvuus kärsii. On siis tiedettävä minkä kokoiselle ja muotoiselle henkilölle asua tehdään. Parasta olisi tavata henkilö, jolle asua tehdään. Näin ollen haarniskat tulisi valmistaa aina henkilön omien mittojen mukaisesti, jotta epämukavasta materiaalista saisi valmistettua mahdollisimman mukavan ja käytettävän asun.

Onnistuin mielestäni asettamissani tavoitteissani hyvin. Sain suunniteltua asusta pelin tyylin mukaisen ja sainkin suunnittelussa käyttämiltäni asiantuntijoilta kommenttia, että asusta tunnistaa hahmon heti. Asu on näyttävä, hyvin istuva ja suojuukset ovat hyvin käytännölliset. Kaavoitukseni onnistui haarniskan osissa hyvin ja tiedän, millainen on toimiva Worblasta tehty haarniska. Kehittämisen varaa on kaikesta huolimatta. Säärisuojia olisi voinut lyhentää polvi-taipeen kohdalla vielä nykyisestään ja jalkasuojusten kaavoitusta täytyy kokeilla ja harjoitella vielä lisää. Suojat toimivat paremmin kuin edelliset valmistamani, mutta kehittämisen varaa on. Myös kiinnikkeiden suunnittelu vaatii vielä kehitystä. Materiaalien on oltava kestävämpiä, kiinnikkeiden toimivuutta on kokeiltava usein ja kovemmassakin liikkeessä. Myös kankaiden valintaa on pohdittava tarkemmin, sillä käyttämäni miehustakangas oli haastava. Kaikki kankaat eivät ole helppoja, mutta materiaalia olisi hyvä kokeilla ennen varsinaisen työn aloitusta. Minun on vielä harjoiteltava kuosittelua, jotta asut olisivat istuvampia ja ommellessa ei ilmenisi yllätyksiä.

Lopuksi kysyin suunnittelussa käyttämiltäni asiantuntijoilta heidän mielipidettään onnistumisestani asun toteutuksessa. Heidän mielestään asu oli hyvin

toteutettu ja kokonaisuus muistutti pelin hahmoa. Laura kommentoi seuraavasti: *”Asu on todella yksityiskohtainen ja kaunis, sekä värit on valittu todella hyvin. Asu on tasapainoinen ja dynaaminen mutta ennen kaikkea uskottava. Asukokonaisuutta voisi helposti luulla jonkun pelihahmon omaamaksi. Asusta näkee mistä inspiraatio on tullut ja on uskollinen lähteilleen, mutta asu ei ole onneksi imitoiva vaan täysin oma luomus.”*

Heillä oli myös ehdotuksia, miten asusta olisi voinut tehdä vielä paremman. Kommenteista nousivat esille muun muassa metallinhohdon lisääminen, jotta hopeisista kohdista näkisi, että ne ovat metallia eivätkä samaa pintaa kuin muut suojukset. Kommentteja tuli myös asun puhtaudesta. Suojuksissa näkyy paljon naarmuja, mutta asu on itsessään uudennäköinen. Aioin aluksi patinoida asua, mutta nähdessäni suojukset kauempaa huomasin, etteivät tekemäni viillot näy selkeästi kauas. Päätin siis jättää asun patinoimatta.

Minusta työstäni on varmasti hyötyä monelle luovan alan ammattilaiselle. Vaikka työssäni kuvaillaankin juuri haarniskan valmistusta Worblasta, tietoa voi hyödyntää ja soveltaa johonkin toiseen tarkoitukseen. Worblan käyttötavat ovat lähes rajoittamattomat. Lisäksi materiaalin työstämiseen ei tarvita kalliita ja suuria koneita, tavallinen kuumailmapuhallin riittää. Uskon ja toivon, että työni innostaa muita kokeilemaan ennakkoluulottomasti uusia materiaaleja ja tekniikoita. Luovalla alalla on oltava hieman avarakatseisempi, sillä koskaan ei tiedä, millaisten haasteiden ja materiaalien kanssa on työskenneltävä.

LÄHTEET

Aldrich, W. 2013. Fabrics and Pattern Cutting. West Sussex: John Wiley & Sons Ltd.

Ammattinetti. 2016. Haastattelut. Ompelija. Saatavissa: http://www.ammattinetti.fi/haastattelut/detail/18_haastattelu [viitattu 26.4.2016].

Armfield, D. 1982. Öljyvärimaalaus. Alkuperäisessä teoksessa: The Mitchel Beazley pocket guide to Painting in Oils. Suom. Hänninen, H. Helsinki: Weilin+Göös.

Blizzard Entertainment. 2016. Company Profile. Saatavissa: <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/profile.html> [viitattu 18.1.2016].

Blizzard Entertainment. 2016. Jobs. Role: Art & Animation. Saatavissa: <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/careers/roles/art-animation.html> [viitattu 3.2.2016].

Blizzard Entertainment. 2016. Mission Statement. Saatavissa: <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/mission.html> [viitattu 18.1.2016].

Cole, H. & Burke, K. 2005. Costuming for Film. The Art and The Craft. Los Angeles: Silman-James Press.

Costuming.org. 2005. History of Costuming. Saatavissa: <http://www.costuming.org/history.html> [viitattu 17.1.2016].

Diablo Wiki. 2016. Diablo III. Saatavissa: http://diablo.wikia.com/wiki/Diablo_III [viitattu 20.1.2016].

Diablo Wiki. 2016. Monk (Diablo III). Saatavissa: <http://diablo.wikia.com/wiki/Monk> [viitattu 23.1.2016].

Diablo Wiki. 2016. Monks of Ivgorod. Saatavissa: http://diablo.wikia.com/wiki/Monks_of_Ivgorod [viitattu 23.1.2016].

Ford, R. 2006. Weapon. A visual history of arms and armor. New York: DK Publishing.

Gillette, J. M. 2008. Theatrical Design and Production. 6. painos. New York: Mc Graw-Hill.

Gupta, D. 2011. Indian Journal of Fiber & Textile Research. Vol. 36. 321. Saatavissa: [http://nopr.niscair.res.in/bitstream/123456789/13225/1/IJFTR%2036\(4\)%20321-326.pdf](http://nopr.niscair.res.in/bitstream/123456789/13225/1/IJFTR%2036(4)%20321-326.pdf) [viitattu 26.4.2016].

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2000. Tutkimushaastattelu: teema haastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.

Hobby Point, 2016. Tekninen askartelu. Valuaineet. Saatavissa: <http://www.hobbypoint.fi/valuaineet> [viitattu 8.2.2016].

Holkeboer, K. S. 1998. Patterns for theatrical costumes. Garments, Trims and Accessories from Ancient Egypt to 1915. New York: Quite Specific Media Group Ltd.

Lamb, J. M. & Kallal, M. J. 1992. A Conceptual Framework for Apparel Design. Clothing and Textiles Research Journal 10(2). 42 – 44.

Martin, J. 1997. 100 hyvää ohjetta akryylimaalarille. Alkuperäisessä teoksessa: 100 Keys to Great Acrylic Painting. Suom. Kämäräinen, E. Helsinki: WSOY.

Martin, J. 1988. Highlights. A Practical guide. Lontoo: Macdonald & Co (Publishers) Ltd.

Moss, S. 2001. Costumes & Chemistry. A Comprehensive Guide to Materials and Applications. Los Angeles: Costume and Fashion press.

Nickel, H. 1969. Warriors and Worthies. Arms and armor through the ages. 1. painos. New York: Atheneum.

Quindt, S. 2015a. Advanced Cosplay Armor Making. Saksa: Omakustanne.

Quindt, S. 2014a. The Book of Cosplay Armor Making. Saksa: Omakustanne.

Quindt, S. 2015b. The Book of Cosplay Lights. Saksa: Omakustanne.

Quindt, S. 2014b. The Book of Cosplay Painting. Saksa: Omakustanne.

Quindt, S. 2014c. The Book of Prop Making. Saksa: Omakustanne.

Sinelli. 2016a. Askartelu. Softis. Saatavissa: <https://www.sinelli.fi/sinelli/tuotteet/219128> [viitattu 26.4.2016].

Sinelli. 2016b. Brändit. FIMO. Saatavissa: <https://www.sinelli.fi/sinelli/product/ProductFamilySearch.action?productFamilyId=23861> [viitattu 26.4.2016].

Smith, R. 1993. Vesivärimaalauksen perusteet. 3. painos. Suom. Hurme-Keränen, A. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

Thurston, J. 1989. The Prop Builder's Molding & Casting Handbook. Cincinnati: Betterway Books.

Worbla's Finest Art. 2015. Saatavissa: <http://www.worbla.com> [viitattu 8.2.2016].

KUVALUETTELO

Kuvat Niina Skinnari 2016, ellei toisin mainita.

Kuva 1. Viitekehys.

Kuva 2. Lambin ja Kallalin Fea-malli suomennettuna Tie-malliksi. Ritva Koskennurmi-Sivonen. Saatavissa: <http://www.helsinki.fi/~rkosken/kasity-otuote.html> [viitattu 27.2.2016].

Kuva 3. Monkin kuva Diablo 3:ssa. Diablo Wiki. 2016. Monk (Diablo III). Saatavissa: <http://vignette2.wikia.nocookie.net/diablo/images/7/70/Monk-mf-blizz-con2011.jpg/revision/latest?cb=20140630124035> [viitattu 23.1.2016].

Kuva 4. Monkin asun tyyli pelin alussa, sekä kokeneemman hahmon asu. Diablo Wiki. 2016. Monk (Diablo III) ja Monks of Ivgorod. Saatavissa: <http://vignette1.wikia.nocookie.net/diablo/images/3/33/Monk.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/180?cb=20090821202235> [viitattu 23.1.2016] ja saatavissa: http://vignette1.wikia.nocookie.net/diablo/images/1/1b/MonkFemale_D3_Cncpt1.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/180?cb=20100209133352 [viitattu 20.3.2016].

Kuva 5. Yksinkertaisempi ja monimutkaisempi kokonaisuus. Diablo III (peli). 2015.

Kuva 6. Monimutkaisempi asukokonaisuus. Diablo III (peli). 2015.

Kuva 7. Asuja joissa suojukset asettuvat hyvin ja vaatteet ovat hyvät.

Kuva 8. Vasemmalla asu on peittävämpi ja oikealla kunnianhimoisempi.

Kuva 9. Suojuksissa on toistuvia elementtejä, jotka tasapainottava asua ja tekevät siitä kokonaisuuden.

Kuva 10. Suunnitteluprosessin ensimmäisiä luonnoksia.

Kuva 11. Asuja, joiden kokonaisuus ei toimi hahmon kannalta.

Kuva 12. Asun kokonaisuus on helpompi hahmottaa, kun on kuva edestä ja takaa.

Kuva 13. Luonnos #5 ja #35.

Kuva 14. Luonnokset #16 (vasen yläkulma), #24 (edestä ja takaa) ja #30 (oikea alakulma).

Kuva 15. Luonnos lopullisesta asusta ja tarkennukset suojuksista.

Kuva 16. Muoto piirrettynä käsivarrelle ja kaava leikattuna irti.

Kuva 17. Ranne- ja säärисуojan kaava korjailtuna paperille.

Kuva 18. Ranne- ja olkasuojan muodot ja yksityiskohdat hahmoteltuna.

Kuva 19. Tunikan kuosittelu.

Kuva 20. Kaavat kopioituna softikselle.

Kuva 21. Leikkuu suunnitelma Worblalla ja Worblan sekä softiksen kokoero.

Kuva 22. Vasemmalla liian pienellä lämmöllä lämmitetty Worbla, oikealla tiivistetyt reunat uudelleen lämmityksen jälkeen.

Kuva 23. Ranne-, sääri- ja lantiosuojista.

Kuva 24. Olkasuojusten pohjan rakenne.

Kuva 25. Yksityiskohdat Worbla-arkille piirrettynä.

Kuva 26. Ranne- ja olkasuojien yksityiskohdat.

Kuva 27. Silppu puristettuna massaksi. Massa pyöriteltynä pötköksi.

Kuva 28. Worblasta muotoillut piikit irrallisina ja suojuksissa.

Kuva 29. Lisänauhat ja viiltojäljet suojuksissa.

Kuva 30. Sama kangas kolmessa eri värissä.

Kuva 31. Sovitusversio tunikasta. Palomaa, J. 2016.

Kuva 32. D-renkaan kiinnityslenkin valmistus.

Kuva 33. Suojuksesta avattu aukko ja D-rengas lenkin kanssa upotettuna suojukseen.

Kuva 34. Olkasuojaan kiinnitetyt D-renkaat.

Kuva 35. Kiinnikkeet olkasuojuksissa.

Kuva 36. Lantiosuojan kiinnitykset.

Kuva 37. Vasenpuoli on pohjustettu jo kerran, ja muualle on levitetty toinen kerros liimaa.

Kuva 38. Punainen maali tuputettuna.

Kuva 39. Hopeat korostukset maalattuna ja viillot tummennettuna.

Kuva 40. Kuva valmiista asukokonaisuudesta. Kekkonen, J. 2016.

Kuva 41. Asun esityskuvat

KUVAKAAPPAUKSIA DIABLO III:STA, MONKIN ASUISTA



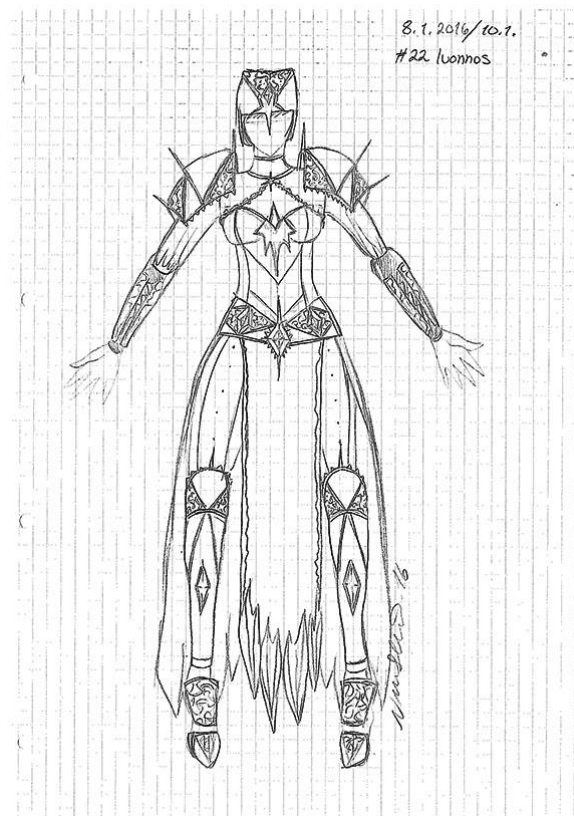
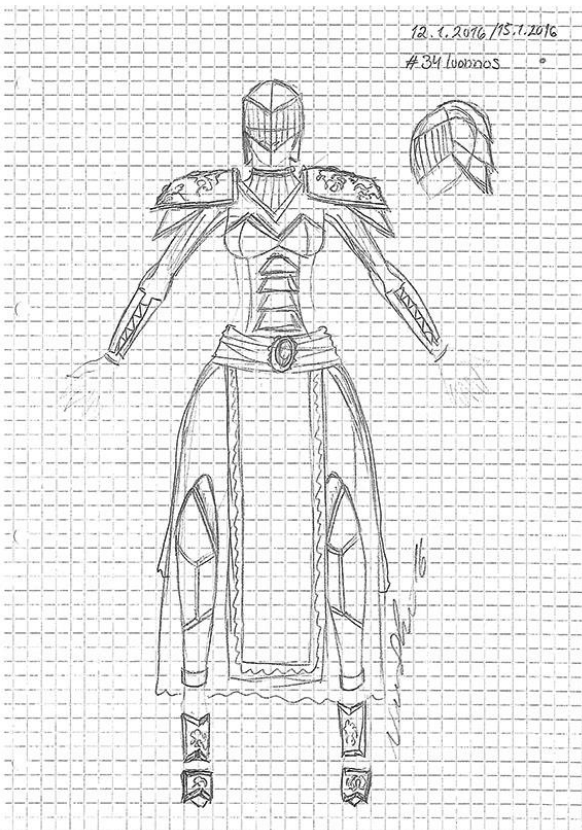
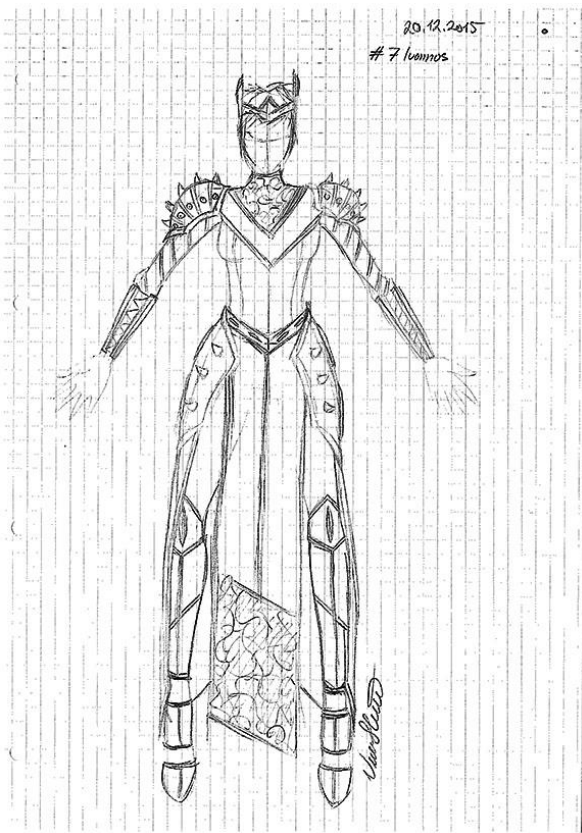
COSPLAY ASIANTUNTIJOILLE LÄHETETTY HAASTATTELU COSPLAYSTA

1. Kuka olet? Mitä teet cosplay-harrastuksen ulkopuolella?
2. Kuinka kauan olet harrastanut cosplayta?
3. Millainen on oma näkemyksesi cosplayn harrastamiseen?
4. Millaisena näet Suomen cosplay-kulttuurin?
5. Jos sinulla on kokemuksia ulkomaiden cosplay-kulttuureista, kuinka Suomi eroaa niistä?

ANNILLE, LAURALLE JA MIRALLE LÄHETETTY HAASTATTELU COSPLAY-ASUN
SUUNNITTELUSTA

1. Millainen on toimiva cosplay-asu? (liikkuvuudeltaan ja kokonaisuudeltaan)
2. Mikä herättää mielenkiinnon asussa?
3. Onko luonnoksissa ominaisuuksia hyvään cosplay-asuun?
4. Vastaavatko luonnokset pelin tyyliä?
5. Mitkä asiat ovat toimivia kokonaisuuksissa, mitä pitäisi muuttaa ja mahdollisesti lisätä?
6. Onko asu tunnistettavissa Diablo III:n monkiksi, peliä pelanneen oletuksen pohjalta?

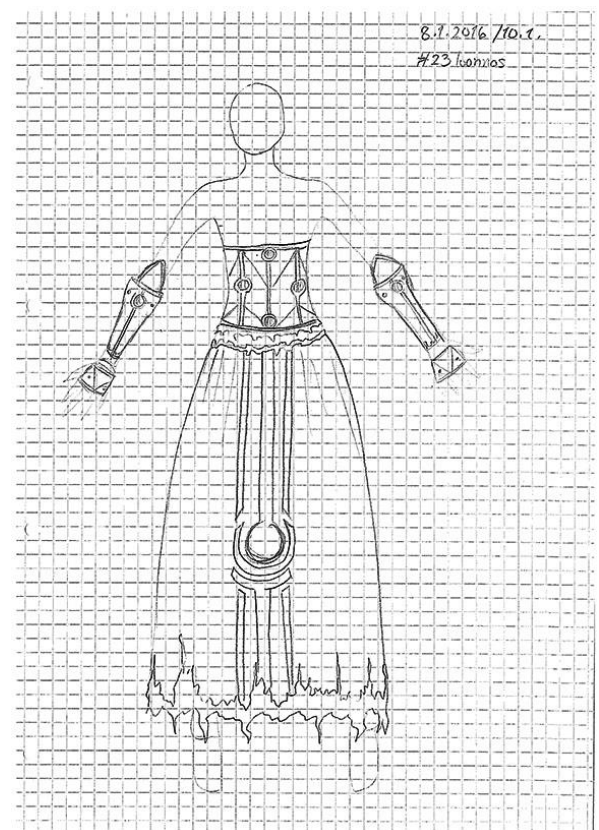
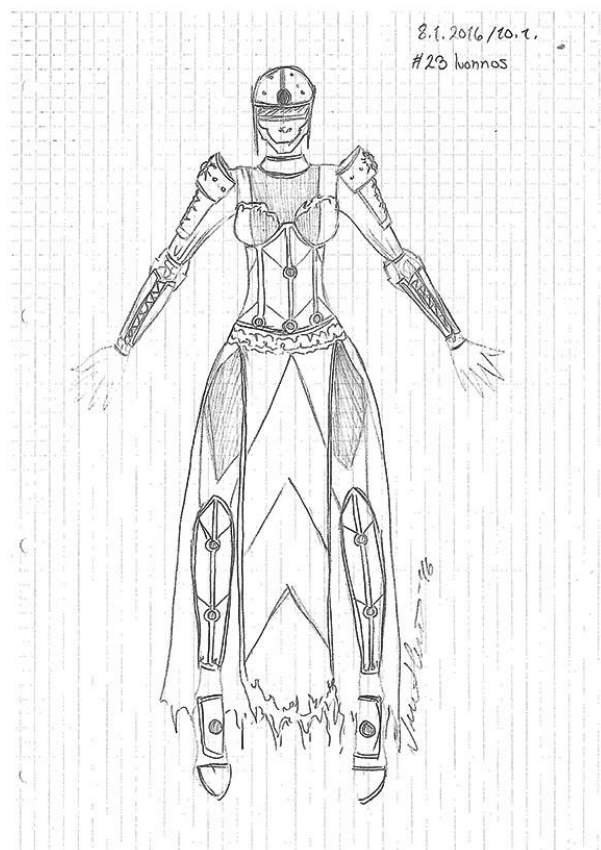
LUONNOKSIA ASUN SUUNNITTELUSTA



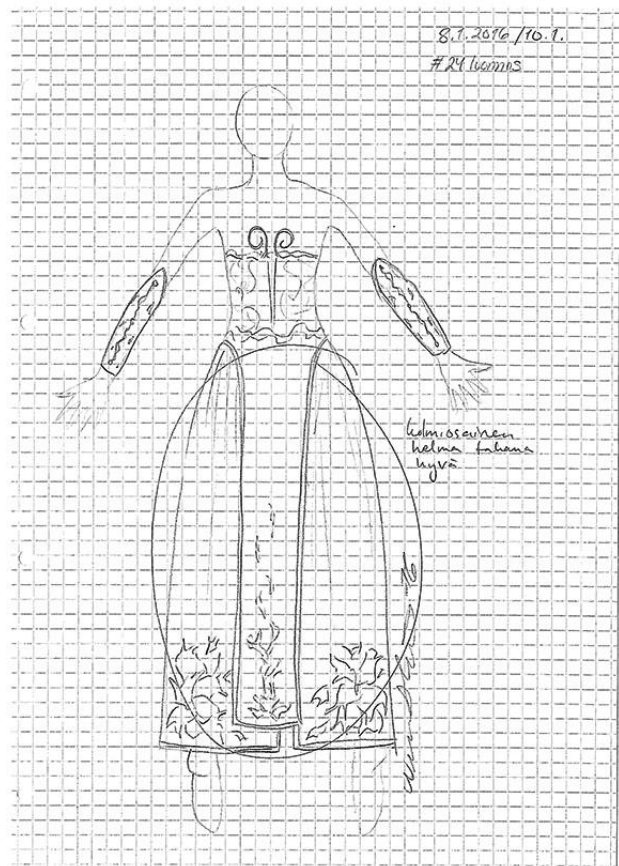
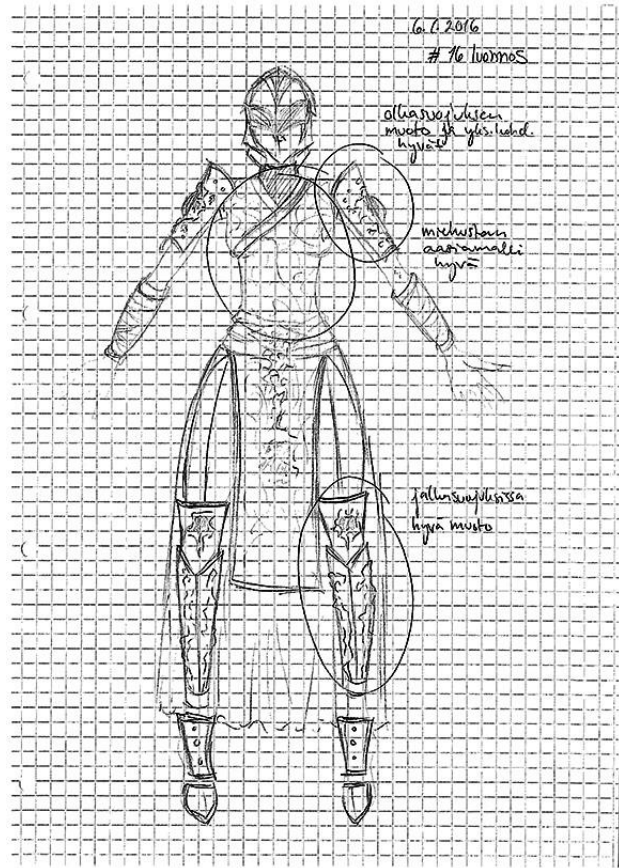
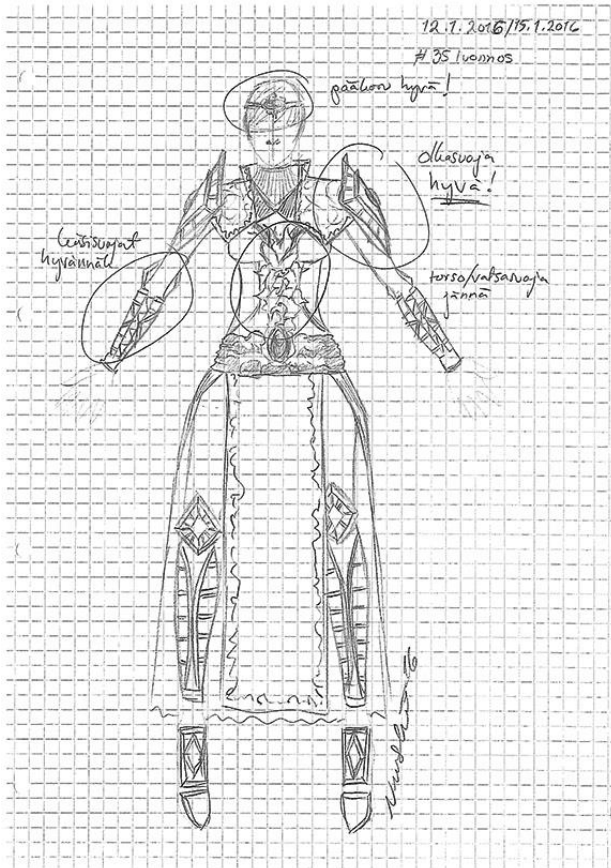
LUONNOKSIA ASUN SUUNNITTELUSTA



LUONNOKSIA ASUN SUUNNITTELUSTA



LUONNOKSIA ASUN SUUNNITTELUSTA



LUONNOKSIA ASUN SUUNNITTELUSTA

