

LUOVAA MUOTOILUA



Muotoilu vaate­suunnittelun työ­tapana

Pro gradu-tutkielma

Päivi Mäkelä

12157

Taiteiden tiedekunta, vaate­suunnittelu
ohjaaja Marjatta Heikkilä-Rastas

Lapin yliopisto

2016

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Työn nimi: LUOVAA MUOTOILUA

Muotoilu vaateussuunnittelun työtapana

Tekijä: Päivi Mäkelä

Taiteiden tiedekunta, vaateussuunnittelu

Taitto ja grafiikka Saara Räihälä, Marko Vettenranta

Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä:

Vuosi: 2016

Tiivistelmä:

Tutkimuksen keskeisenä tarkoituksena oli kartoittaa muotoilun olemusta ja mielekkyyttä vaateussuunnitteluprosessina. Aineistoa keräsin kirjallisten dokumenttien, videotallenteiden, asiantuntijaluentojen ja vaatteiden valokuvien lisäksi osallistuvalla havainnoinnilla sekä asiantuntijoiden teemahaastattelulla. Tapaustutkimusta muistuttavassa prosessissa hahmotin suunnittelijan muotoilutoiminnan ja -ajattelun prosessikuvauksen, jossa idea-avaruus näkyy laajana koko prosessia ympäröivänä alueena ja sen sisällä suunnittelija toimii rajoite- ja toteutusavaruuksien puitteissa. Jotta prosessi voi päättyä parhaimpaan mahdolliseen lopputulokseen, on suunnittelijan kuitenkin haettava inspiraatiota ja ongelmanratkaisumalleja myös meneillään olevan työn rajoitteiden ja toteutuksen ulkopuolelta. Prosessissa tekninen suunnittelu alkoi päällekkäin visuaalisen suunnittelun kanssa ja osa teknisestä suunnittelusta jäi toteuttavan tahon vastuulle. Muotoilu näyttäytyi ratkaisukeskeisenä ja tuotekehittelyllisiä elementtejä sisältävänä toimintana. Tätä kautta suunnittelija saa varmuutta toimintaansa, toteuttaa elinikäisen oppimisen periaatteita ja kerää bricolagen aineetonta materiaalipankkia. Muotoilussa suunnittelija voi säätää luonnoksensa tarkkuustasoa vastaamaan toteuttavaa tahoja kohtaan kokemaansa luottamustasoa, ja kokee toteuttavalle taholle vastuuta siirtäessään tulkintaongelmia vähentävää vaikutusta. Suunnittelijan kokema luottamustaso toteuttavaa tahoja kohtaa vaikuttaa eniten hahmotettua prosessikuvausta muuttavana tekijänä. Merkittävimmäksi haasteeksi muotoilussa osoittautui rakenteellisten ratkaisujen hiominen toteutuskelpoisiksi ja kustannustehokkaiksi.

Asiasanat: muotoilu, vaateussuunnittelu, prosessi

Tutkimusmenetelmä(t): kuva-analyysi, osallistuva havainnointi, teemahaastatteluasiantuntijoille

University of Lapland, Faculty of Art

CREATIVE MOULAGE

Moulage as a method of clothing design

Author Päivi Mäkelä

Faculty of Art, clothing design

Graphics and layout Saara Räihälä, Marko Vettenranta

Master`s thesis

pages

2016

Abstract:

The main purpose of this research was to identify the nature and meaningfulness of moulage as a clothing design process. The material of this research included photographs, written documents, video clips and lectures. In addition, participant observation and theme interview were used as methods of collecting data. The research method applied the principles of case study. In my research, I identified the designer's process description of moulage based design, in which the conceit-space appears as the big picture of the process within which the constraint-space and construction-space direct the designer's work. In order to reach the best possible results, the designer has to look for inspiration and examples of problem solving also outside the constraint-space and construction-space of the ongoing work. In the process, the technical design started simultaneously with the visual design, and part of the technical design was left on the responsibility of the executor. The moulage appeared as an activity including the elements of key solution and product development. In this way, the designer develops his/her expertise, follows the principles of lifelong learning and collects the immaterial substance bank of bricolage. In moulage the designer can regulate the accuracy of the sketches according to his/her level of confidence in the skills of the executor. This level of confidence in the skills and experience of the executor appeared as the main single factor influencing the process description of the designer. The most significant challenge of moulage turned out to be the elaboration of structural solutions so that they are executable and cost-effective.

Keywords: Moulage, draping, clothing design, process

Methods: analysis of photographs, committed observation, theme interview

SISÄLLYS

1.	JOHDANTO	
1.1.	Tutkimusongelma ja tutkimuskysymykset	5
1.2.	Tutkimusmenetelmät - laadullinen tutkimus	5
1.3.	Tutkimusstrategia ja tutkimuksen kulku	6
1.4.	Aikaisempi tutkimus	8
2.	KÄSITTEIDEN MÄÄRITELMIÄ	
2.1.	Muotoilu ja teollinen muotoilu	9
2.2.	Muotoiluun ja suunnitteluun liittyviä käsitteitä	12
3.	AINEISTON KERUU	
3.1.	Osallistuva havainnointi	14
3.2.	Kirjalliset dokumentit, videotallenteet ja asiantuntijaluennot	16
3.3.	Vaatteiden valokuvat	18
3.4.	Teemahaastattelu asiantuntijaryhmälle	19
4.	SUUNNITTELU	
4.1.	Suunnittelun prosessikuvauksia	22
4.2.	Piirtäminen ja kynällä luonnostelu	26
4.3.	Suunnittelu ja muotoilu couture-prosessissa	27
4.4.	Suunnittelu ja muotoilu teatteriproduktiossa	29
4.5.	Muotoilun haasteita suunnittelussa	30
5.	ERILAISIA MUOTOILLEN SUUNNITTELIJOITA	
5.1.	Muotoilijoiden esikuvia	31
5.2.	Suomalaisia muotoilijoita	32
5.3.	Muotoilijoita maailmalta	35
6.	MUOTOILLEN SUUNNITTELIJOIDEN VAATEKUVA-ANALYYSI	
6.1.	Kuva-analyysin havaintoyksiköt	39
6.2.	Vaatteiden ulkoinen olemus	45
7.	MUOTOILUTOIMINNAN HAVAINNOINTI	47
8.	TEEMAHAASTATTELU ASiantuntijoille	58
9.	JOHTOPÄÄTÖKSET	64
10.	POHDINTA	67

1. JOHDANTO

1.1. Tutkimusongelma ja tutkimuskysymykset

Tämä tutkimus on saanut alkusysäyksen pitkän kokemukseni aikana erilaisissa vaatetusalan muodon tuottamisen tehtävissä. Useimmiten olen katsonut muotoa kaavoituksen tai opetuksen näkökulmasta. Ajan kuluessa muotoilu on saanut yhä isomman jalansijan kaikissa töissäni. Olen kokenut muotoilun helpottavan kommunikointia alan ammattilaisten välillä, alalle opettelevan ja opettajan välillä sekä usein myös oman pään ja suunnitelman välillä.

Muotoilussa on selvästi nähtävissä kahta toisistaan poikkeavaa päätavoitetta. Niin sanotun perinteisen muotoilun tavoitteena on toteuttaa (kaavoittaa) suunniteltu muoto ja mittasuhteet. Vaate on jollakin tavalla, usein piirtäen, etukäteen suunniteltu ja muotoilun tavoitteena on löytää paras mahdollinen kolmiulotteinen tapa toteuttaa vaateen muoto suhteessa ihmisvartalon muotoihin ja mittasuhteisiin. Perinteisen muotoilun lopputuloksena voi olla esimerkiksi vaateen kaava tai ensimmäiseen sovitukseen soveltuva proto-vaate. Lopputulos ottaa väistämättä osittain kantaa myös vaateen rakenteisiin ja sitä voidaan käyttää hyödyksi rakennesuunnittelussa. Toisenlaiset tavoitteet sisältävää muotoilua voisi kutsua vaikkapa luovaksi muotoiluksi. Luovan muotoilun tavoitteena on toimia ilmaisutapana, suunnitella vaate, sen muodot, mittasuhteet, värit ja yksityiskohdat. Sen lopputulos tuottaa väistämättä paljon tietoa myös kaava- ja rakennesuunnitteluun, vaikka se ei olekaan luovan muotoilun ensisijainen tavoite. Tämä tutkimus käsittelee luovaa muotoilua, ja on hakenut muotoaan tapaustutkimusta muistuttavassa prosessissa, jossa tutkimusaiheena on materiaalilla suoraan sovituskappaleen tai ihmisen päälle muotoilu luovana vaatetussuunnitteluprosessina. Keskeisenä tutkimusongelmana on kuvata muotoilun olemusta ja mielekkyyttä vaatetussuunnitteluprosessina. Millainen on vaatetussuunnittelijan luova muotoiluprosessi? Mitä tapahtuu muotoiluprosessissa? Olemus muodostuu ulkoisten ja sisäisten ominaisuuksien muodostamasta kokonaisuudesta. Tätä tarkasteltaessa paneudutaan toimintaan, muotoiluun sekä toiminnan kohteena olevaan tuotokseen, vaatteeseen. Mielekkyyttä tarkasteltaessa nousee keskiöön toiminnan tekijä, muotoilija ja hänen kokemuksensa toiminnasta.

1.2. Tutkimusmenetelmät - laadullinen tutkimus

Laadullisessa tutkimuksessa elämismailmaa tarkastellaan merkitysten maailmana. Tässä tutkimuksessa merkitykset ilmenevät ihmisen toimintana, päämäärien asettamisina, suunnitelmina ja muina vastaavina ihmisestä lähtevinä ja ihmiseen päät-

tyvinä tapahtumina. (Varto 1996, 24). Tutkija on väistämättä osa sitä merkitysyhteyttä, mitä hän tutkii (Varto 1996, 26). Laadullisen tutkimuksen tavoitteena on ilmiön ymmärtäminen, selittäminen, tulkinta ja usein myös soveltaminen (Anttila 2006, 275). Tämän työn ulkopuolelle rajautuu soveltamisosuus. Pyrkimyksenä on tavoittaa tutkittavien näkemys tutkittavana olevasta ilmiöstä eli muotoillen suunnittelusta (Kiviniemi 2001, 68). Laadullisilla menetelmillä on pyritty saavuttamaan muotoilun prosessiluonne. Tutkimussuunnitelma on elänyt tutkimuksen edessä, mikä on tyypillistä laadulliselle tutkimukselle. (Eskola & Suoranta 1998, 15). Tutkijan pyrkimyksenä on tiedostaa oman tietoisuutensa kehittyminen tutkimuksen kuluessa, ja ymmärtää tutkimustoiminta oppimistapahtumana (Kiviniemi 2001, 69). Tyypillisesti laadullisen tutkimuksen aineisto kootaan luonnollisissa, todellisissa tilanteissa (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2008, 160). Tästä tutkimuksessa suoriimpana esimerkkinä on aineistonkeruu osallistuvan havainnoinnin keinoin.

Tutkimuksen ontologisena lähtökohtana on yhdistelmä realistista ja konstruktivistista tieteenfilosofiaa. Todellisuus on toisaalta ihmisestä riippumaton fyysikaalista todellisuutta, esimerkiksi vaatteilla, materiaaleilla ja työvälineillä on fyysisiä ominaisuuksia. Toisaalta todellisuus on ihmisen rakentamaa merkitystodellisuutta. Tutkija ja tutkittavat tuottavat tietoa omalla toiminnallaan. (Martikainen 2011, 21). Tutkimuksen epistemologia nojaa praktiseen, tulkinnalliseen tiedonintressiin, jossa pyritään ihmisen ymmärtämiseen hänen toimintaympäristössään. Toisaalta tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita intuitiivisesta intressistä. Suunnittelija-muotoilijan toimintaa ohjaavat luova ajattelu ja intuitio, jotka ovat lähtöisin hänen subjektiivisista tuntemuksistaan, kokemuksistaan ja oivalluksistaan. (Anttila 1996, 20-21). Hän soveltaa työssään tosiasiatietoa, taitotietoa ja hiljaista tietoa. Voidaan puhua laajennetusta tietokäsityksestä, jolloin tieto voi olla ”representoitu” muuhunkin kuin kielelliseen muotoon (Anttila 2006, 53). Tämän tutkimuksen metodologinen eklektisyys, monimenetelmällisyys, valikoi, yhdistelee ja soveltaa laadullisia tutkimusmenetelmiä soveltuvin osin. Eri menetelmien on tarkoitus täydentää toisiaan, ja perimmäisenä pyrkimyksenä on ilmiön monipuolinen tarkastelu. Yhteisenä nimitäjänä voisi sanoa olevan aineiston hermeneuttisen lähestymistavan. Tutkija käy läpi aineistoaan useita kertoja yrittäen vapautua omista ymmärtämisen esteistään (Anttila 1996, 136).

1.3. Tutkimusstrategia ja tutkimuksen kulku

Lähestymistapana tutkimukseen toimii tapaustutkimusta muistuttava tutkimusstrategia. Tapaustutkimus on tutkimusstrateginen lähestymistapa todellisuuteen. Sille tyypillistä ovat monipuolisuus ja joustavuus. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2008, 194). Yksittäisistä tapauksista saadaan intensiivistä tietoa yhdistämällä erilaisia aineistoja ja analyysimenetelmiä (Laine, Banberg & Jokinen 2007). Aineiston

keruu ja analyysi tapahtuvat syklisesti ja ajallisesti osittain rinnakkain. Tässä tapauksessa on aineistona käytetty kirjallisia dokumentteja, tallenteita (kuvat ja videot), asiantuntijaluentoja, osallistuvaa havainnointia ja teemahaastattelua. Laadullinen tapaustutkimus on kuvailevaa ja siinä pyritään löytämään ilmiölle selityksiä ja syy-seuraussuhteita. Kohteen kokonaisvaltainen ymmärtäminen saattaa edellyttää myös menneisyyden tarkastelua. Tapaustutkimus kohdistuu prosessiin, koko ympäristöön ja uuden oivaltamiseen. (Syrjälä, Ahonen, Syrjäläinen & Saari 1996, 11-13). Tutkimuksen kohteena on muotoilu suunnitteluprosessina. Tapauksen valinta muotoutui omien kokemuksieni ja valmiina olevien yhteyksieni kautta. Aiheen valintaan ja aineiston keruuseen vaikutti myös sattuma. Aivan tutkimuksen alussa minulle avautui mahdollisuus suunnittelijan työskentelyn havainnointiin myötämielissä ympäristössä sekä mahdollisuus kuunnella luennot muotoilua hyödyntävän suunnittelijan toiminnasta. Vaikka yhden suunnittelijan osuus tutkimuksen aineiston tuottamisessa on suuri, taustalla on toive ymmärtää inhimillistä muotoillen suunnitteluprosessissa tapahtuvaa toimintaa yleisemminkin (Saarela-Kinnunen & Eskola 2010, 194).

Tutkimusaihetta, muotoilua luovassa vaatetussuunnitteluprosessissa, tarkastelen laajemmin yhden vaatetussuunnittelijan kokemuksina osallistuvalla havainnoinnilla. Havainnoinnin analyysissä kiteytyviä merkityksiä pohjustan ja täydennän kirjallisista dokumenteista, tallenteista ja luennoista löytyvillä argumenteilla ja huomioilla. Parihaastattelulla toisen vaatetussuunnittelijan kanssa on tarkoitus tavoittaa tutkimukseen tietty vertaileva ote ja luotettavuus. Vaikka tarkoituksena ei ole tavoitella objektiivista yleistettävyyttä, aineisto- ja menetelmätriangulaatiolla on tarkoitus osoittaa, ettei jokin tutkimustulos ole pelkästään sattumanvarainen (Anttila 2006, 469). Tutkimalla tapausta perusteellisesti on tarkoitukseni saada näkyviin myös se, mikä muotoilussa on merkittävää ja mikä toistuu usein myös yleisemmällä tasolla (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2008, 177). Pitkänä tutkimuskaarena liikun induktiivisesti yksittäisestä yleiseen, mutta tutkimuksen sisällä on tapahtunut jatkuvaa abduktiivista käytännön ja teorian vuoropuhelua (Anttila 1996, 131). Alussa on siis olemassa jonkinlaisia oletuksia ja esiyymmärrys, mutta nämä muuttuvat tutkimuksen edetessä (Syrjälä, Ahonen, Syrjäläinen & Saari 1996, 16).

Representaatioita ja tarinoita

Tutkimuksen aineistot perustuvat representaatioihin ja tarinoihin. Kuvat, tekstit ja videotallenteet ovat representaatioita. Myös tässä ja nyt tapahtuva havainnointi tai haastattelu muuttuu heti nauhoituksessa ja litteroinnissa representaatioksi. Representaatio merkitsee esittämistä tai kuvaamista. Se voidaan myös määritellä Hall'n mukaan (1997, 17) merkityksien tuottamiseksi mielessämme olevien käsitteiden avulla (Seppänen 2005, 82).

”Representaatio liittyy läsnäolon ja poissaolon problematiikkaan: joku poissa oleva on korvattu jollakin uudella läsnäolon muodolla. Uusi läsnä oleva edustaa tai esittää poissa olevaa... Jälkimmäisen tiedollinen käsitteleminen on mahdollista juuri representaation ja sen kohteen välisen etäisyyden takia. Toisaalta tällöin on tietoteoreettisesti ongelmallista, kuinka representaatio voi edustaa kohdettaan todennukaisesti.” (Knuuttila & Lehtinen, 2010, 11).

On siis tärkeää kiinnittää huomiota millä tavoin ja millaisen todellisuuden erilaiset aineistot tuottavat ja kenen näkökulmasta (Seppänen 2005, 77 ja 95). Representaatiot ovat keino välittää merkityksiä toisille. Ne ovat osa kommunikointia ja vuorovaikutusta. (Seppänen 2005, 85).

Kertominen on tarinan esittämistä. Tarina viittaa siis kertomuksen tapahtumien kulkuun (Salo 2008, 85). Tässä tutkimuksessa esimerkiksi kirjalliset dokumentit, videot, luennot, havainnointi ja haastattelut sisältävät tarinoita tai kertomuksia suunnittelijoiden kokemuksista ja heidän tavoistaan ymmärtää ja toteuttaa ammatiaan. Myös kuvien avulla voidaan kertoa tarinoita.

”Narratiivisuuden lähtökohtana on ajatus, että kertomukset ja tarinat ovat ihmiselle sisäinen ja luonteenomainen tapa jäsentää elämäänsä, kokemuksiaan ja itseään.” (Laitinen & Uusitalo 2008, 111).

Kertomuksessa on aina sekä sisältö että muoto (Kaasila 2008, 46). Tämä työ sisältää narratiivisia piirteitä, ja tutkija on kiinnostunut kertomuksen sisällöstä.

1.4. Aikaisempi tutkimus

Kuten Rissanen (2007, 4) toteaa tutkimusta käytännön muotoilusta vaatetus suunnittelussa olevan riittämättömästi, niin sitä edelleen tuntuu löytyvän suhteellisen vähän. Tohtori **Kevin Almond Huddersfieldin** yliopistosta on tutkinut veistoksellista ajattelua muodissa luovan kaavoittamisen ja sen sisällä muotoilun näkökulmista (Almond 2015, 1-5). Tohtori **Rickard Lindqvist Boråsin** yliopistosta on käsitellyt muotoilua lisensiaatti- ja tohtorinväitöstutkimuksissaan, joissa hän on kehitellyt vaateen rakentumisen metodiikkaa (Lindqvist 2015b, 2). Vaatetus suunnittelun ja kestävä kehityksen apulaisprofessori **Timo Rissanen** (Parsons The New School for Design) kestävä kehityksen vaatetus suunnittelun tutkimus sivuaa joiltakin osin muotoilua (Johnson 2015, 1). Suomalaisessa ammattikorkeakoulututkimuksessa muotoilua on jonkin verran käytetty osana vaateen suunnitteluprosessia. Myös käsityötieteen tutkimuksissa löytyy joitakin muotoilua sivuavia töitä. Muotoilua vastaavalla moulage sanalla tehtyjen hakujen perusteella Brasiliassa elää aktiivinen muotoilukulttuuri. Opetus- ja elämäkertakirjallisuuden perusteella Japa-

nista löytyy paljon mielenkiintoisia muotoilijoita. Ranskan haute couture-taloissa on pitkät perinteet muotoilussa. Portugalin, japanin ja ranskan kielen taito todennäköisesti laajentaisi tutkimuksellisten lähteiden määrää. Muotoilututkimuksen vähyydestä johtuen tämä tutkimus on nojautunut myös yleiseen tuotteen ja vaateen suunnittelua koskevaan tutkimukseen kuten **Kettusen** (2013, 167), **Anttilan** (2006, 463; 1996, 150) ja **Seitamaa-Hakkaraisen** (2004; 1998) prosessikuvauksiin.

2. KÄSITTEIDEN MÄÄRITELMIÄ

2.1. Muotoilu ja teollinen muotoilu

Koska muotoilu sanana voi tarkoittaa joko vaatetuksessa käytössä olevaa tekniikkaa (draping) tai yleisemmässä merkityksessään teollista muotoilua (design), katson tarpeelliseksi määritellä nämä termit ja niiden suhde toisiinsa. Yksinkertaisimmillaan teollinen muotoilu määritellään toiminnaksi, jolla suunnitellaan ja / tai toteutetaan esineelle sen kolmiulotteinen hahmo (Muotoilija-suomi sanakirja 2005). Kettunen määrittelee teollisen muotoilun

”...toiminnaksi, jossa tutkimusta, taidetta ja teknologiaa liiketoimintaympäristössä yhdistämällä on tarkoitus tuottaa parempaa ihmisen rakentamaa ympäristöä. Kun taiteilijan ja taidekäsityöläisen perimmäisenä tarkoituksena on ilmaista itseään, on teollisen muotoilijan tarkoitus ilmaista tuotteella ratkaisua käytännön ongelmaan.”
(Kettunen 2001, 10).

Kirjassaan Kettunen sisällyttää vaatetussuunnittelun teolliseen muotoiluun. Myös teollinen muotoilija käyttää kolmiulotteista mallintamista työssään, jopa jo alkudeoinnista lähtien. Kolmiulotteiset mallit selkeyttävät ongelmien ymmärtämistä ja ideointia. Mallien ja prototyyppien tärkeimpänä tehtävänä Kettunen näkee ihmisten välisen kommunikaation. (Kettunen 2001, 98).

Atkinson (2012, 82 ja 98) taas jaottelee vaatetuksen tuotekehitystekniikat kaksi- tai kolmiulotteisiksi. Kolmiulotteisen tuotekehitystyön hän rinnastaa vaateen rakenteiden ja kaavan ymmärtämiseen, siis tekniseen suunnitteluun. Vaatetussuunnittelu pitää näin sisällään visuaalisen suunnittelun lisäksi teknistä suunnittelua, joka työpaikasta riippuen voi kuulua suunnittelijan tai jollakin muulla ammattinimikkeellä toimivan työntekijän tehtäviin.

Nuken tai ihmisen päälle muotoilun juuret yltävät vaatetusalaan ainakin 1800-luvulle, todennäköisesti jopa antiikin aikaan. Salo-Mattila kertoo:

”Kaavojen muotoilua vartalon tai nukan päälle oli käsitelty erilaisissa englantilaisissa, saksalaisissa ja ranskalaisissa julkaisuissa 1890-luvulta alkaen... englantilaisessa terminologiassa tämä muotoilutyyppeä tunnetaan alkuaan ranskalaisena muotoiluna (French Pattern Modelling).” (Salo-Mattila 2009, 130)

Nykypäivänä englanninkieliseksi termiksi näyttää vakiintuneen **draping**, ja ranskankieliseksi termiksi **moulage** (toinen merkitys: valaminen). Myös Lindqvist kertoo muotoilua käytetyn haute couturessa työskentelytapana yli sata vuotta, mutta mainitsee myös Yamamoton (2010, 96) tapaan metodologisen yhteyden antiikin aikaisiin vaatteiden kiedontatekniikoihin (wrapping techniques) (Lindqvist 2013, 53).

Suurimpina eroina nykyiseen muotoiluun Lindqvist (2013, 54) pitää sitä, että nykyisin muotoilu tehdään useimmiten sovitusnukelle elävän vartalon sijaan, ja että nukan vartalo ”koristellaan” peruskaavasta periytyneillä nauhoituksilla. Muotoilu mielletään nykypäivänä usein vaatetus suunnittelussa haute couturen suurien muodinluojien tekniikaksi tai tekniseen suunnitteluun sisältyväksi kaavan ja rakenteiden hahmottelun tekniikaksi. Mikäli suomalaisessa tuotantotiimissä on erikseen suunnittelija ja kaavoittaja, saatetaan muotoilu mieltää pelkästään kaavoittajan työtavaksi hahmottaa kaavaa ja rakenteita. Toisinaan muotoilu rinnastetaan myös taiteisiin, kuten Jonesin (2011, 187) mukaan se (draping, moulage, modelling) on kuvanveistoa kankaalla, mutta hänenkin mukaansa se sisältää myös kaavantekotarkoituksessa tuotetun prototyypin sovittamisen. Anttilan ja Jokisen lähestymistapa viittaa alalle opiskelevan henkilön tarpeeseen tutustua tekniikkaan. He määrittelevät muotoilun seuraavasti:

”Muotoilu on erilaisten pukineiden tekemistä suoraan kankaasta nukelle tai henkilön vartalolle ilman mittoja. Muotoilutekniikan avulla harjoitetaan käden ja silmän yhteistyötä, jotta opitaan löytämään esteettiset vaatimukset täyttävä, mallin mukainen muoto. Muotoilun avulla nähdään myös, miten rakenteellisesti hyvä kaava on muodostunut. Muotoilun yhteydessä saadaan näkemystä vartalon oleellisista muodoista ja vaatteen tasapainoisesta linjasta sekä tarkoituksenmukaisesta väljyydestä.” (Anttila & Jokinen 2000, 99)

Anttilan ja Jokisen määritelmässä muotoilu nähdään enemmän kaavasuunnitteluna. Kokonaisuudessaan kirjan sisältöä tutkiessa huomaa, että ihmisvartalolle muotoilu viittaa jo jonkinlaisen hahmon omaavan vaatteiden sovittamiseen.

Muotoiltaessa sovitusnukelle teoreettinen viitekehys on Lindqvistin mukaan sama kuin kaavapiirustuksessakin. Useimmissa tekniikkaa esittelevissä kirjoissa so-

vitusnukelle merkitään samat pysty- ja vaakaviivat sekä käden- ja päntiet kuin kaavapiirustuksessa. Nämä viivat jäljennetään usein muotoiltuihin kangaskappaleisiin kaavanmuodostustarkoituksessa. Molemmissa työskentelytavoissa aloitetaan kaksiulotteisesta pinnasta (paperista tai neuloilla sovitusnukkeen kiinnitetystä kankaasta) ja työskentelysuunta on siten ulkoa sisälle päin. Niin muotoilussa kuin kaavapiirtämisessäkin painovoiman näkökulma saavuttaa prosessin suhteellisen myöhään. Muotoilussa tämä tapahtuu, kun kangasta ja nukkea yhdistävät neulat poistetaan, ja kaavapiirustuksessa ensimmäistä prototyyppiä sovittaessa. Tämä teoreettinen yhteys voidaan kyseenalaistaa osoittamalla, ettei viivoja merkitä sovitusnukelle ennen muotoilua. Ilman viivoja sovitusnukke on vain pelkistetty vartalo. Muotoilu mahdollistaa näin teoreettisten sääntöjen rikkomisen, mutta johtaa kuitenkin usein samaan jäykkyyteen kuin kaavapiirustuskin. Myös pään, käsien ja jalkojen puuttuminen sovitusnukelta vaikuttaa sillä suunniteltuihin vaatteisiin. (Lindqvist 2015a, 78-79). Olen aikaisemmissa toiminnoissani havainnut, että luovaa muotoilua toteuttaessani nuken viivastot ja jopa nuken voimakas, ihosta poikkeava väri saattaa häiritä visuaalista suunnittelua (Mäkelä 2013, 8). Tämä ilmiö ei ole tullut esille kaavoittaessani toisen suunnittelijan suunnittelema malleja.

Lindqvist kuitenkin mieltää kaavasunnittelun osaksi suunnittelijan työtä (Lindqvist 2013, 5), eikä allekirjoita välttämättä väitettä, että kaavapiirtäminen ammattitaito tulisi hallita ennen muotoiluun ryhtymistä. Hänen mukaansa muotoilun opettelu voi olla luonnollinen väylä ymmärtää perusperiaatteet kaavasta ja sen piirtämisestä. Kun työskennellään nukella tai parhaassa tapauksessa suoraan vartalolle, kaa-vaopin säännöt tuntuvat heti järkevilä tai oikeastaan moniakaan niistä ei enää tarvita kolmiulotteisen mallintamisen vuoksi. Kuten esimerkiksi muotolaskoksen koko tulee muotoilussa luonnollisesti. (Lindqvist 2013, 53; Lindqvist 2015a, 79). Lindqvist myös myöntää, että käytännön syistä voi olla joskus vaikeaa työskennellä ihmisvartalon kanssa. Tällaisia tilanteita varten sovitusnukke on hyvä täydentävä työkalu, mutta työn alla olevaa vaatetta tulee säännöllisesti sovittaa myös ihmisvartalolle, jotta painovoima, tasapaino ja liikkuvuus tulevat huomioiduksi vaatteessa. Muotoiltaessa yhdestä kappaleesta kangasta ihmisvartalolle painovoima, tasapaino ja liike ovat läsnä koko prosessin ajan. (Lindqvist 2015a, 110).

Rissanen näkee muotoilun tapana tutkia kankaan potentiaalia vaatetus suunnittelussa. Hän kertoo käyttävänsä kaikkia metodeja ideoidessaan suunnitelmia.

”En erottele kaavasunnittelua ja muotoilua, vaan ne sulavat yhdeksi. Luonnostelen (kynällä), koska se on nopea tapa ajatella idea. En kylläkään luonnostele pelkästään vaatetta, vaan myös kaavoja ja kaava-asetelmia yhtä paljon.” (Rissanen 2007, 3).

Rissanen näkee prototyypin sovituksen välttämättömänä osana suunnitteluprosessia. On tärkeää tietää, miltä vaate tuntuu päällä ja miten se liikkuu käyttäjän liikkeessa. Vaatteen rakennesuunnittelun hän näkee myös tärkeänä osana suunnittelua. (McQuillan, Rissanen & Roberts 2013, 41). Hän näkee yhteyden kangasjätteen vähentämisen ja muotoillen ideoinnin välillä, mutta pitää kuitenkin kynällä luonnostelua välttämättömänä suunnittelijalle (Rissanen 2007, 6).

Mielestäni muotoilu on monipuolinen työskentelytekniikka. Olipa sen varsinainen tavoite mikä hyvänsä (kaava, rakenteet tai visuaalinen suunnittelu), siinä syntyy aina sivutuotteena tietoa myös muille osa-alueille. Tässä tutkimuksessa muotoilu terminä merkitsee vaatteiden ja asusteiden ideointia, luonnostelua, suunnittelua ja rakentamista (kokoamista, kasaamista, tekemistä) suoraan sovituskäyttäjälle ja / tai ihmisvartalolle. Se on luovaa toimintaa, jonka tavoitteena voi olla uuden mallin tai taideteoksen, sen idean, kaavan, rakenteiden hahmottaminen yhdessä tai erikseen. Laajasti ajateltuna myös sovittaminen voidaan katsoa muotoiluksi, mikäli siinä pyritään aktiivisesti muuttamaan ja parantamaan mallia tai sen osaa. Materiaalina voidaan käyttää varsinaista materiaalia tai sitä halvempaa protomateriaalia, jonka olisi hyvä laskeutuvuudeltaan muistuttaa varsinaista materiaalia, mikäli se on muotoiluun lähdeäessä tiedossa. Materiaalina voi toimia kankaan lisäksi neulos, nahka, paperi, pahvi, muovi tai muu tarkoitukseen sopiva materiaali. Materiaalina sen laajassa merkityksessä voivat toimia myös esimerkiksi valmiit vaatteet, kierrätysmateriaalit tai jopa turkis. Tässä työssä keskityn muotoillen ideointiin, luonnosteluun ja suunnitteluun. Käsittelen kaavan ja rakenteiden hahmottamista niiltä osin, kun ne mielletään liittyväksi osaksi vaatetussuunnittelua teknisenä suunnitteluna. Kuten kappaleessa ”Erilaisia muotoillen suunnittelijoita” (s. 31) huomataan, kaavoituksen ja suunnittelun suhde toisiinsa voi toisinaan olla vaikeasti hahmotettavissa. Riippuu paljon toimijan taustasta, toimenkuvasta tai tavasta toimia, voiko niitä eritellä toisistaan.

2.2. Muotoiluun ja suunnitteluun liittyviä käsitteitä

Suunnittelija käyttää työssään intuitiota ja reflektiota pyrkiessään kohti uutta ja tuntematonta. **Intuitio** on luonteeltaan äkillistä ja näkyjä näkevää eli järkeilyä ja käsitteistä riippumatonta (Anttila 2006, 56). **Reflektio** henkisemmässä merkityksessään kuvastaa ihmisen itsekseen ajattelua, jossa asioita peilataan aikaisempaan kokemusmaailmaan (Anttila 2006, 441).

”Kuten Suojanen (1992, 26) Deweyyn nojaten toteaa, reflektiiviseen ajatteluun liittyy vielä epäilevä, hämmästelevä ja päätöksentekoa pitkittävä asenne sekä uusia näkökulmia metsästävä ja tutkiva mieli.” (Anttila 2006, 441).

Hakala katsoo **luovuutta** tutkijan näkökulmasta, ja määrittelee sen pitkälle erikoistuneeksi älykkyyden piirteeksi (Hakala 2002, 16). Luovalle prosessille on tyypillistä, että jossain vaiheessa eteneminen keskeytyy ongelmaan. Luovan tieteellisen prosessin lähtökohta on intensiivinen työ, jota tehdään ongelman ratkaisemiseksi. Jossain vaiheessa seinä nousee vastaan, ja ongelman miettiminen tuntuu hyödyttömälle. Tässä kypsymis- tai haudutusvaiheessa ongelman pohtiminen siirretään tietoisesta ajattelun ulkopuolelle. Tutkija saavuttaa rentoutuneen tilan, jonka jälkeen jossain vaiheessa syntyy ratkaiseva intuitiivinen oivallus. Viimeinen vaihe luovaa tieteellistä prosessia on todentaminen. (Hakala 2002, 181). Vaikka Hakala puhuu tieteellisestä luovasta prosessista, on siinä selviä yhtymäkohtia taiteelliseen luovaan prosessiin. Kettunen (2001, 42) jakaa luovan prosessin ongelman löytämiseen, hautomisvaiheeseen, oivallukseen ja ratkaisun hyväksymiseen. Anttila (2006, 79) muistuttaa, ettei vapaa (taiteellinen) luova prosessi välttämättä sisällä ollenkaan ongelmien tiedostamista ja ratkaisemista, vaan ne, sekä prosessin johdonmukainen kulku usein helposti unohtuvat. Vaate voidaan suunnitella pelkästään taideteokseksi, jota ei ole tarkoituskaan pukea päälle. Useimmiten vaatetussuunnittelua kuitenkin ajatellaan käyttövaatteen suunnitteluna, ja silloin se sisältää väistämättä tiettyjä ongelmanratkaisutilanteita lähtien esimerkiksi vaatteen ulkomuodosta, väriytyksestä, toimivuudesta tai resurssien käytöstä. Vaatetussuunnittelussa on piirteitä taiteellisesta, teollisesta ja tutkimuksellisesta luovasta prosessista.

Suunnittelija tarvitsee työssään **näkö-, kuulo- ja jopa hajuaistiaan**. Suunnittelijalle tärkeä kosketusaisti (haptinen aisti) sisältää useita aistimusmuotoja: kosketus (mm. muodon, koon, tekstuurin, struktuurin havainnot), painallus (mm. pehmeuden, kovuuden, struktuurin havainnot), kylmyys, lämpimyys (eri reseptorin välittämä kuin kylmyyden aistimus), kipeän tuntu, kutitus (Anttila 2006, 81). Kinesteettinen aisti on kyky tuntea kehon jäsenten ja koko vartalon asento, sijainti, liike ja suunta sekä painon ja paineen tuntemus (Anttila 2006, 80). Kinesteettinen aisti liittyy materiaalien käsittelyssä esimerkiksi kankaan painon, taipuisuuden ja laskeutuvuuden havaitsemiseen (Anttila 2006, 81). Se liittyy myös olennaisesti siihen mielikuvaharjoituksen kaltaiseen toimintoon, kun suunnittelija hahmottaa tulevan vaatteen tuntua ja liikkuvuutta päällä.

Hiljainen tieto on hankittu tekemällä erilaisia asioita, kokemuksen kautta. Tietoa on kerääntynyt erilaisten aistihavaintojen kautta ja usein siihen liittyy ”tietynlainen tekijän käden herkkyys” (Anttila 2006, 55). Hiljaisesta tiedosta on havaittavissa tekninen ja kognitiivinen ulottuvuus (Anttila 2006, 75).

”Hiljainen tieto on uskomuksia, mielikuvia, ajatusrakennelmia ja näkemyksiä, jotka ovat ihmisen toiminnan taustalla. Hiljainen tieto on toisaalta myös ammattitaitoa, osaamista. Työelämässä hiljainen tieto kerääntyy vuosien varrella tekemällä työtä.

Työntekijät eivät välttämättä itse tunnista taitojaan ja hiljaista tietoaan, koska kokemus ilmenee monipuolisena, kokonaisvaltaisena ja ammatillista osaamista laajempaan tietona.” (Pohjalainen 2012, 2).

Suunnittelussa hiljainen tieto korostuu mm. erilaisten materiaalien käyttäytymisen aavistamisena, niin kutsuttuna ”näppituntumana”.

Flow on voimakas mielihyvän tunne asioiden tilasta tai parhaillaan suoritettavasta toiminnasta. Siitä voi olla vaikea irrottautua. Luova ihminen oppii vähitellen pyrkimään flow-tilaan, joten tila toimii myös tekemisen innoittajana ja motivoijana. (Hakala 2002, 135).

3. AINEISTON KERUU

3.1. Osallistuva havainnointi

Osallistuvan havainnoinnin vahvuutena on tilanteen aitous, mutta minun on pidettävä huolta, etten tutkijana läsnäolollani vaikuta tutkittavan toimintaan. Vaikka havainnointi mahdollistui sattuman kautta, juuri kyseisen suunnittelijan havainnointi tuntui minusta mielekkäältä. Ensinnäkin hän on monipuolisesti toiminut freelancer - suunnittelijana teatteri- ja tanssiteatteripuvustuksissa, suunnitellut vaatteita yksityisille henkilöille sekä pienteollisuuteen yhteensä kolmentoista vuoden ajan. Lisäksi hän on hyödyntänyt piirtämistä, muotoilua ja näiden yhdistelmiä suunnittelutöissään. Aikaisempien huomioitteni mukaan muotoilu on saanut enenevässä määrin jalansijaa suunnittelijan kokemuksen karttuessa.

Aktiivinen osallistuva havainnointi tapahtui neljänä eri päivänä yhteensä noin kahdentoista tunnin ajan, ja kaikki havainnointitapahtumat tallennettiin äänitallenteina. Päivien päätteeksi tein muistiinpanoja ja intuitiivisen koosteen tärkeimmistä toiminnoista prosessissa. Valokuvasin tuotoksia päivän aikana ja lopuksi. Jokaisena neljänä päivinä suunnittelija muotoili yhden puvun. Ensimmäinen päivä oli pisin (3 tuntia 42 minuuttia) ja perusteellisin; suunnittelija lähti liikkeelle muutamasta materiaalista ja alkumielikuvasta. Silloin myös muotoilu eli puhtaimmillaan. Seuraavina päivinä hän pyrki jo hyödyntämään ensimmäisen päivän kokemuksia ja esimerkiksi leikkaamaan neljäosakellokappaleita kankaasta ennen muotoilun aloittamista. Tästä syystä litteroin havainnoinnin ensimmäisen päivän kokonaan ja kolmen seuraavan päivän nauhoituksia kuuntelin muistiinpanoja tehden. Tarkoitukseni oli tarkastella, nouseeko toisten päivien aineistoista jotakin uutta tutkimukseen, vai toistuvatko samat teemat ja toiminnot.

"Kun havainnointia tarkastellaan osana osallistumista, tutkijalla voidaan sanoa olevan eräänlainen kaksoisrooli tutkimustyössään: ihmisen rooli ja tutkijan rooli, jotka ainakin jossain määrin voidaan pitää erillään." (Grönfors 2007, 152).

Tutkijan rooli aktiivisena osallistujana oli mielestäni luontevin, koska olen tehnyt havainnoinnin kohteen kanssa saman tyyppistä yhteistyötä muussa yhteydessä jo aiemminkin, ja rohkenen nimittää itseäni täysjäsenyystutkijaksi.

"Adler and Adler (1987) identified three "membership roles" of qualitative researchers engaged in observational methods: (a) peripheral member researchers, who do not participate in the core activities of group members; (b) active member researchers, who become involved with the central activities of the group without fully committing themselves to the members' values and goals; and (c) complete member researchers, who are already members of the group or who become fully affiliated during the course of the research." (Corbin Dwyer & Buckle 2009, 55).

Corbin Dwyerin ja Bucklen mukaan täysjäsenyystutkijana oleminen ei tee parempaa tai huonompaa tutkijaa, ainoastaan erilaisen tutkijan. Tutkittavat ovat tyypillisesti luottavaisia ja avoimempia, joten tutkija saa helposti syvyyttä kerättyyn aineistoon. (Corbin Dwyer & Buckle 2009, 58). Täysjäsenyystutkijan tulee varoa rooliensa sekaantumista. Kaikissa havainnoinneissa olen ollut kaavoituksen ja rakenteiden asiantuntijan roolissa, enkä ole vaikuttanut suunnittelun kulkuun tai lopputulokseen muussa mielessä. Havainnoinnin kohde on myös hyvin periksi antamaton ja päättäväinen oman tiensä kulkija, mikä oli varmistamassa omalta osaltaan, ettei hän muuttanut käyttäytymistään havaintojen teon kohteena ollessaan. Nauhoituksesta on havaittavissa, miten osallistuvana havainnoijana ikään kuin puen sanoiksi tilanteita ja suunnittelija joko hyväksyy tai hylkää ja muuttaa ilmaisan.

Havainnoinnin empiirisenä kontekstina toimii teatterin puvusto ja sen henkilöstö. Myös havainnointiympäristön muu henkilökunta olivat tietoisia havainnoinnista, ja olin ohjeistanut heitä toimimaan mahdollisimman normaalisti omien työtehtäviensä vaatimissa puitteissa. Olen aikaisemmin ollut havainnointiympäristön työyhteisön jäsen, joten muu henkilökunta suhtautui minuun luontevasti ja luottavasti. Havainnointi keskeytyikin useita kertoja seurattavan ja muun henkilökunnan keskeisistä keskusteluista. Näiltä osin jätin nauhoitteen litteroimatta. Myös joitakin sanojen toistamisia ja omia "kyllä, kyllä"- kommentoinnin tyylisiä ilmauksia sekä muotoilutyön sujuessa syntyneitä muutamia henkilökohtaisia keskusteluja jätin litteroimatta. Litterointia häiritsi hieman toimintaympäristön huono äänieritys. Viereisen huoneen harjoitusten äänet ja talon ulkopuolelta kantautuvat voimakkaat äänet, kuten lukioiden abiturienttien penkinpainajaispäivän kuorma-autoajelut, häiritsivät muutamien

yksittäisten sanojen erottumista nauhalta. Vaikka havainnoinnin ja litteroinnin välissä oli aikaa kulunut suhteellisen paljon, oli havaintojen yksityiskohtia yllättävän helppo nostaa mieleen otettujen valokuvien ja muistiinpanojen avulla. Lukiessani litterointia useita kertoja valokuvat olivat koko ajan esillä ja tarkastelin niitä.

Tein aineistolähtöisen sisällönanalyysin ensin ryhmittelemällä havainnointiaineiston. Tämä tarkoittaa, että karsin aineiston karkeiksi raakahavainnoiksi. Tämän jälkeen yhdistin yhteisiä piirteitä tai nimittäjiä sisältävät havainnot erilaisiksi havaintojen joukoiksi. Tätä voisi kutsua myös havaintojen pelkistämiseksi. Tavoitteena oli muodostaa aineistosta sääntö, sääntörakenne tai yleinen teoria. (Vilkkä 2006, 82-83). Tulkinta havaintojen merkityksestä osoitetaan mielekkääksi tai mahdolliseksi tutkimusaineiston, teorian tai muiden tutkimusten avulla (Metsämuuronen 2006, 86). Tulokset muodostuvat vasta kun tulokset asetetaan keskusteluun muiden tutkimusten kanssa (Metsämuuronen 2006, 89).

3.2. Kirjalliset dokumentit, videotallenteet ja asiantuntijaluennot

Kirjallisten dokumenttien ja videotallenteiden etsintä alkoi ennen havainnointiaineiston analyysiä ja jatkui analyysin kanssa lomittain. Tavoitteenani kirjallisten dokumenttien ja videotallenteiden etsimisessä oli löytää muotoilijoiden itsensä tuottamia kertomuksia muotoillen suunnittelusta. Kirjallisten dokumenttien ja tallenteiden vahvuutena on niiden muuttumattomuus, tutkimustilanne ei vaikuta niihin. Heikkoutena on, että ne on aina tehty tietynlaista tarkoitusta varten ja niiden raportoija on aina tehnyt valintaa. Kuten Anttila toteaa:

”Dokumenttiaineisto heijastaa yleensä todellisuutta sellaisenaan, mutta riippuen lähteestä, se saattaa heijastaa monivivahteisen todellisuuden näkökulmia painottuneesti vain johonkin suuntaa.” (Anttila 2006, 203).

Kohdennettuna tutkimusaiheeseen ongelmana kaiken kirjallisuuden ja tallenteiden suhteen oli joko se, että itse muotoiluprosessia kuvataan vähän tai se, että perinteistä ja luovaa muotoilua ei eroteta toisistaan. Löysin paljon myös sellaista aineistoa, jossa mainitaan muotoilijan käyttäneen muotoilua, mutta prosessia, sen syitä tai seurauksia ei kuvata millään tavalla. Hyödynsin tätä tietoa etsittäessäni muotoilua ilmaisutapanaan käyttävien vaatetussuunnittelijoiden vaateiden valokuvia (katso seuraava luku). Etsinnät tuottivat seuraavan kaltaisia aineistoja:

- *Muotoilua koskevia tutkimuksia ja oppaita*
- *Muotoilua käyttävien vaate suunnittelijoiden haastatteluita, elämäkerronnallisia dokumentteja*
- *Vaate suunnittelijoiden työskentelyä kuvaavia kirjallisia, valokuvallisia ja audiovisuaalisia tallenteita.*

Sattuma toi eteeni tutkimuksen kannalta oikea-aikaisesti kaksi Janne Renvallin asiantuntijaluentoa juhlapukujen suunnittelusta ja valmistuksesta. Jo ensimmäisen luennon kohdalla tuli esille luennoijan mieltymys muotoilua kohtaan. Kysyin luennoijalta ensimmäisen luennon lopussa, saisinko käyttää hänen kertomiaan asioita tutkimuksen tekemisessä. Tämä vaikutti ehkä seuraavaan luentoonsen verran, että luennoitsija kohdensi luentoonsen käyttämänsä muotoilun suunnitteluun hieman aiottua enemmän. Tutkijana jäin kuitenkin siihen uskoon, että muotoilun osuutta suunnitteluprosessissa ei ylikorostettu todellisuutta isommaksi. Kohdentaminen näyttäytyi lähinnä kohteliaana eleenä kuulijan kiinnostusta kohtaan ja luennoijan omana syvänä kiinnostuksena muotoilua kohtaan. Salon (2008, 68) mukaan lajityyppeinä teksti ja luento muistuttavat toisiaan. Asiantuntijaluennon aikana ja päätteen tein muistiinpanoja.

Kirjallisille dokumenteille, videotallenteille ja asiantuntijaluennoille olen tehnyt narratiivin sisällön analyysin Kaasilaa mukaillen. Kaasila muistuttaa, että narratiivisia analyysitapoja löytyy useita. Hän erottelee analyysissä eri ulottuvuuksiksi sisällön ja muodon. Narratiivin sisällön analyysiä hän lähestyy juonentamalla aineiston. (Kaasila 2008, 48-51). Tässä tutkimuksessa olen pyrkinyt löytämään aineistoa, jolla on merkitystä suunnittelijan muotoilutekniikkaan liittyvissä kokemuksissa ja päätöksissä. Pyrkimyksenäni oli nostaa esille koko prosessi ideoinnista valmiiseen suunnitelmaan. Osassa aineistoja löytyi vain osittaisia viittauksia muotoiluprosessiin, näistä mainitsen merkittävimmiltä tuntuneet. Lopuksi vertailen narratiiveja keskenään, löytyykö niistä samankaltaisuuksia tai merkittäviä eroja, ja saanko niiden kautta muodostettua kokonais kuvan muotoiluprosessin kulusta. Mainittakoon vielä, että Kaasila (2008, 52-60) analysoi narratiivin muodon kuten kertomuksen lajityypin, koherenssin lisäämisen, muut kertomuksen sisältämät sosio-lingvistiset piirteet ja retoriset tehokeinot, jotka tässä tutkimuksessa jäivät huomiotta. Kirjallisten dokumenttien ja videotallenteiden teossa on aina suoritettu jokin verran valintaa ja dramatisointia, joten näiden muodon analysointi ei olisi tuonut tutkimusongelmaani lisätietoa. Asiantuntijaluennosta tämän tyyppinen analyysi olisi onnistunut, mikäli se olisi nauhoitettu. Tähän liittyen nopeasti eteen tulevan sattuman huonot puolet tulevat esille, ja tutkijana minun oli tyytyminen pelkkiin luentomuistiinpanoihin.

3.3. Vaatteiden valokuvat

Vaatteesta otettu kuva on vaateen representaatio. Vaikka kuva on todellisuuden heijastuma, täytyy aina pohtia, vastaako kuva todellisuutta? Tällöin lähtökohta on reflektiivinen. (Salo 2005, 94). Kuvan realistisuus syntyy valokuvan ikonisuudesta, eli kuvalla on ainakin jonkinlainen samankaltaisuus kohteensa kanssa sekä valokuvan motivoituneisuudesta.

”Motivoitu merkki on sellainen, jonka fyysistä olemusta sen esittämä asia rajoittaa. Oikeastaan voidaan sanoa, että mitä ikonisempi merkki sitä enemmän se on myös motivoitu.” (Salo 2005, 132).

”Kuvan referentin määrää jollain tapaa sen tarkastelukonteksti... Kuva sekä nimeää esittämänsä kohteen, että denotoi sitä eli luonnehtii sen tietynlaiseksi... Kuvasta on mahdollista saada yhä tarkempaa ja tarkempaa informaatiota sen kohteesta: se ei tyhjene yhdellä vilkaisulla kuten lause... Kuvan propositionaalinen sisältö on niin hienosyinen ja rikas, ettei sitä voida kielessä tyhjentävästi ilmaista” (Lammenranta 2010, 126–127).

Tässä työssä tavoittelin kuvan informatiivista tasoa eli denotaatiota (Salo 2005, 117) muotoillen suunnittelevien suunnittelijoiden vaatekuvista. Valitut kuvat ovat joko muotikuvia tai museon dokumenttikuvia. Muotikuvista olen valinnut mahdollisuuksien mukaan tuotekuvan kaltaisia kuvia, joiden tehtävä on olla mahdollisimman informatiivisia (Salo 2005, 12). Olen pyrkinyt löytämään kuvia, joissa vaate näkyy mahdollisimman selvästi, tunnistettavasti ja kokonaisena. Vaate on puettu joko ihmiselle tai mallinukelle, koska vartalo antaa vaatteelle ja sen elementeille suunnitellun muodon. Muotikuvan peruselementit Salon (2005, 10) mukaan ovat vaate, mannekiini, poseeraus (asento, ele ja ilme) sekä rekvisiitta. Museon dokumenttikuvissa mannekiini on usein korvattu mallinukella, joten niissä näkee harvoin poseerausta. Näissä kuvissa rekvisiittana saattaa joskus toimia koru, kengät tai asuste. Mielenkiintoni kuvissa keskittyi pelkästään puetun vaateen informatiiviseen tasoon, ja tavoitteenani oli nimetä ja luonnehtia kuvan vaateen sisältöä. Valitsin kuvat tutkimuksen edetessä eteen tulleiden muotoilua suunnitteluteknikkanaan käyttävien suunnittelijoiden vaatekuvista. Tutkijana olen hyödyntänyt tutkimukseen osallistuvan suunnittelijan esivalintaa kuvista. Lopullisen valinnan tein kokemuksiani ja intuitiotani hyödyntäen. Pyrin valitsemaan kuvia, jotka ilmentävät mahdollisimman hyvin muotoilun käytön lopputuloksia.

Toteutin kuvan sisällön analyysin kuudelle puvulle sovelletulla kuva-analyysillä, joka on siinä mielessä vastaanottajakeskeinen, että katsojana olen vaatetusalan ammattilainen. Analysoimiseen käytin Seppäsen (2005, 142-155) visuaalisen aineiston sisällönanalyysia ja Anttilan (2006, 348-375) semioottisen analyysin keino-

ja soveltaen. Kuvan esittämän vaateen havaintoyksikkönä hyödynsin Gradovan ja Gutinan puvun komposition osatekijöitä; muoto, siluetti, linjat, suhteet, materiaali, väri, rytmi ja koristelu. Asusteet osatekijän jätin pois, koska niitä ei välttämättä ole suunniteltu kuuluvaksi asuun, eivätkä ne tuo varsinaisesti lisäinformaatiota muotoillen suunnittelusta vaatteesta. Luokitusyksiköt johdin pääosin myös Gradovan ja Gutinan komposition osatekijöitä avaavasta tekstistä. (Gradova & Gutina 1987, 9-37)

3.4. Teemahaastattelu asiantuntijaryhmälle

Haastattelu on joustava menetelmä. Sillä on mahdollista saada vastausten takana olevat motiivit esiin. Esimerkiksi ilmeet ja eleet auttavat ymmärtämään vastauksia. Ihminen on tutkimuksessa merkityksiä luova ja aktiivinen osapuoli. Haastattelussa on mahdollista syventää saatavia tietoja, kuten esim. pyytää perusteluja mielipiteelle tai esittää lisäkysymyksiä aiheesta.

”Haastattelun tavoitteena on olla keskustelu. Kovin luonteva keskustelu ei ole luvassa, jos haastattelijä lähinnä tuijottaa pitkään kysymyslistaan eikä juurikaan reagoi haastateltavan kertomuksiin.” (Eskola & Vastamäki 2007, 35).

Haastattelijan tehtävä on olla vuorovaikutusta ohjaava ja säätelevä toimija. Haastattelijan tulee rohkaista ja aktivoida osallistujia vaihtamaan mielipiteitä keskustelun aiheesta (Pietilä 2010, 215-216).

Teemahaastattelun vahvuutena on sen kohdennettavuus tutkittavaan ilmiöön. Tutkijan tehtävänä on yrittää pitää omat käsitykset ja mieltymykset aisoissa, olla johdattelematta tutkittavaa ja perustaa teemat faktoihin.

”Haastattelurunkoa laatiessamme emme laadi yksityiskohtaista kysymysluetteloa, vaan teema-alueuuttelon... Haastattelutilanteessa ne ovat haastattelijan muistilistana ja tarpeellisena keskustelua ohjaavana kiintopisteenä. Haastattelutilanteessa teema-alueet tarkennetaan kysymyksillä. Teemahaastattelun luonteeseen kuuluu, että myös tutkittava – eikä vain tutkija – toimii tarkentajana.” (Hirsjärvi & Hurme 2008, 66).

Hirsjärven ja Hurmeen mukaan haastattelijan on mahdollista laatia ennakkoon joitakin kysymyksiä siltä varalta, että haastattelu ei lähdekään sujuvasti käyntiin (Hirsjärvi & Hurme 2008, 103). Tässä tutkimuksessa aloitin teemojen kartoittamisen siitä, mitä teollisesta muotoilusta, suunnittelusta ja muotoilusta on kirjoitettu. Tarkensin teemoja muun aineiston analyysin etenemisen mukana. Tarkoituksenani oli muodostaa muun aineiston analyysiä apuna käyttäen teemarunko, joka samalla

haastaa tutkittavat miettimään onko analyysissä onnistuttu löytämään keskeistä sisältöä muotoilijan suunnitteluprosessia ja muotoilun olemusta ajatellen. Tavoitteenani oli myös varmistaa, päteekö analyysin sisältö myös osallistuvasta havainnoinnista poikkeavassa toimintaympäristössä (teatteripuvustus). Näin haastattelu toimii mahdollisen uuden tiedon löytymisen lisäksi tutkimuksen luotettavuuden tarkastelun roolissa.

Haastattelijalla olisi hyvä olla kokemusta haastatteluista. Tämän tutkimuksen haastattelijana joudun tunnustamaan olevani noviisi varsinaisessa tutkimushaastattelussa. Tämä seikka minun on otettava huomioon arvioidessani haastattelun onnistumista. Olen haastateltavieni kanssa kuitenkin usein aiemmin keskustellut syvällisesti ammattialan asioista, joten tavallaan teemakeskustelu on ”tutun porukan, tuttu tapa käsitellä ammattiasioita” (ks. täysjäsenyystutkija s. 15). Haastateltavia suunnittelijoita yhdistää ammatin lisäksi muotoilun käyttäminen suunnittelu-tapana. Heidän välillään vallitsee tietty suoraan sanomisen kulttuuri, ja he usein toimivat oma-aloitteisesti tai pyynnöstä toistensa töiden arvioijana. Haastateltavilla on myös hyvä motivaatio osallistua haastatteluun, ja sama ammattisanasto on meille kaikille tuttua. Koska haastateltavat osaavat olla toistensa kanssa eri mieltä asioista, ei ole pelkoa sosiaalisesti suotavien vastauksien saamisesta. Tutkijana odotan ryhmähaastattelun tuottavan enemmän ja harkitumpia perusteluja. Kuten Pietilä (2010, 215) toteaa, että yksittäisen puhujan on perustellessaan näkemyksiään otettava toisten osallistujien esittämät mielipiteet huomioon, olipa hän niistä samaa mieltä tai ei.

”Ryhmähaastattelulla on eräitä etuja muihin vapaamuotoisiin haastattelutyyppeihin, lähinnä yksilöiden teemahaastatteluun verrattuna. Varsinkin kun ollaan kiinnostuneita haastateltavien mielipiteistä ja kulttuurisista jäsenyksistä, haastateltavien tutkijaan kohdistamat odotukset vaikuttavat yksilöhaastatteluissa tavalla, jota on analyysissä vaikea ottaa huomioon. Samoin haastattelijan vaikutus siihen, mitä asioita tuodaan esille ja millä tavalla, on helposti liian suuri... Ryhmähaastattelussa haastateltavat kontrolloivat toisiaan.” (Sulkunen 1995, 264).

Ryhmän jäsenet ovat keskenään tuttuja, mikä loi haastattelutilanteeseen luonnollisuuden tunnun. Vaikka haastateltavista molemmat käyttävät muotoilua suunnittelun työtapana, heidän kokemuksensa, käsityksensä ja mielipiteensä muotoilusta eivät ole yhteneviä. Koska ryhmä on minulle entuudestaan tuttu, ei esihaastattelun tekeminen ole tarpeen. Aikaisempien kokemuksieni perusteella en usko, että haastateltavilla on tarve esittää mitään tai yrittää tehdä vaikutusta.

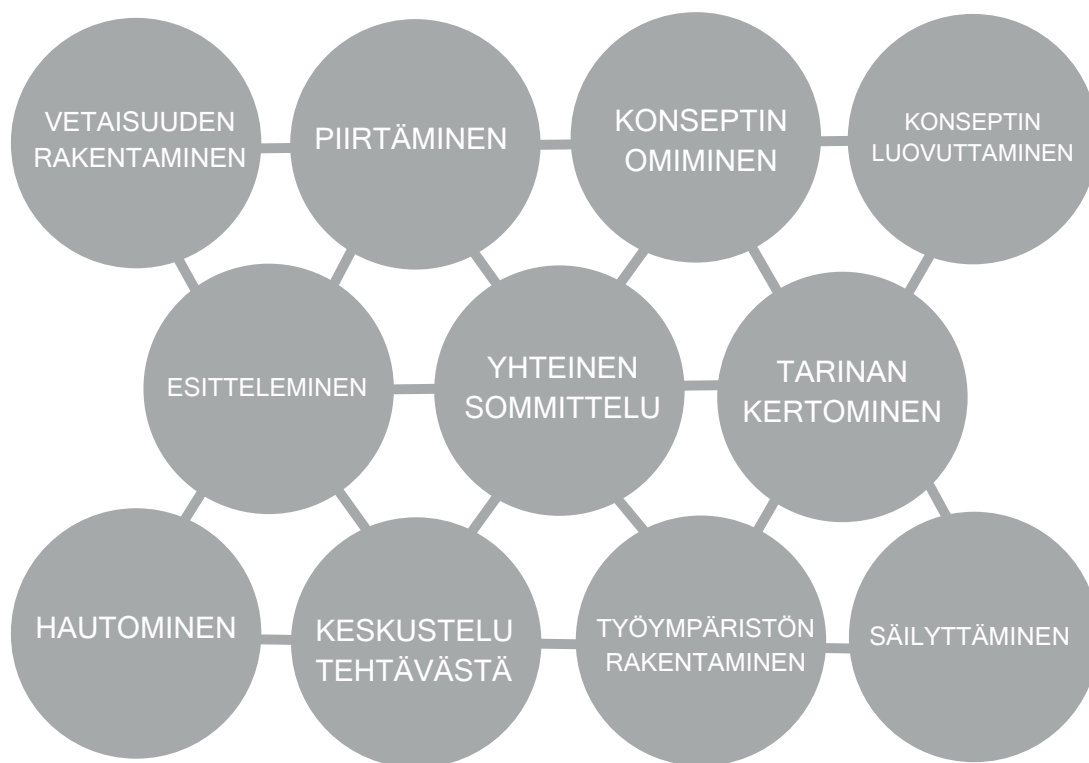
Kitzingerin (1995) mukaan vuorovaikutusprosessien kuvaamisen ja analysoinnin tärkeys korostuu ryhmähaastattelussa, jossa haastateltavia on useampia ja

keskustelun eteneminen on vaihtelevaa, monimuotoista ja usein ennalta arvaamattomampaa kuin yksilöhaastattelussa (Pietilä 2010, 214). Ryhmähaastattelussa keskeistä on haastateltavien yhdessä muodostamat käsitykset ja tieto tutkittavana olevasta aiheesta (Pietilä 2010, 213 ja 215).

Haastattelun kiinnostuksen kohteena ei ole ensisijaisesti asiantuntija henkilönä, vaan häntä haastatellaan sen tiedon vuoksi, jota hänellä oletetaan olevan (Alastalo & Åkerman 2010, 373). Toinen haastateltavista asiantuntijoista on havainnointiosuuden kohde, ja toinen on 23 vuotta työtään harjoittanut freelancer-suunnittelija. Molemmilla haastateltavilla on runsaasti moninaista suunnittelukokemusta. He ovat ennakkoluulottomia kokeilijoita ja oman tiensä kulkijoita. Heillä on paljon kokemustietoa muotoilusta ilmiönä, sen prosessin kulusta ja käytännöistä.

Ensisijainen aineisto on aina tilanteesta tehty nauhoite. Litteraatio on jo kertaalleen tulkittu versio analysoitavasta tilanteesta (Ruusuvuori 2010, 427). Ruusuvuoren mukaan kiinnostuksen kohdistuessa haastattelussa esiin tuleviin asiasisältöihin, ei kovin yksityiskohtainen litterointi ole tarpeen (Ruusuvuori 2010, 425). Alkusuunnitelmistani huolimatta päädyin tekemään melko tarkan litteroinnin haastattelusta, koska pelkäsin jättäväni jotain olennaista pois. Jätin litteroimatta sanojen toistamisia ja muutamia yksityisluontoisia kohtia, jotka karkasivat varsinaisen aiheen ulkopuolelle. Haastattelu kesti yhden tunnin ja 35 minuuttia ja litterointia kertyi 18 sivua.

Haastattelujen faktaluentaan perustuvan analyysin lähtökohtana on jatkuva eri lähteiden ristiin luenta. Analyysiprosessini alkoi siitä, kun hahmotin edeltävän aineiston pohjalta haastatteluteemoja sekä oheismateriaalia haastatteluun. Toin haastattelutilanteeseen testattavaksi oman, sen hetkisen tulkintani muotoiluprosessin kulusta, muotoilun olemuksesta ja mielekkyydestä. (Alastalo & Åkerman 2010, 390). Lähetin haastateltaville etukäteen kirjeenä muotoilun määritelmäni ja haastatteluteemojen käsittekartat. Jatkoin analyysiä haastattelun jälkeen litteroidun aineiston luennalla ja sen vertaamisella muuhun aineistoon. Tiivistin, luokittelin ja tulkitsin aineistoa. Tarkoituksena oli lopuksi pyytää asiantuntijoita kommentoimaan uudestaan laatimaani ilmiökentän kuvausta, joka edelleen voi johtaa sen muuttamiseen ja täydentymiseen. Käytännön syistä toinen suunnittelija luki ja kommentoi tekstin. Kyse on siis läpi tutkimuksen jatkuvasta prosessista, jossa aineistonkeruu ja analyysi limittyvät yhteen (Alastalo & Åkerman 2010, 390).

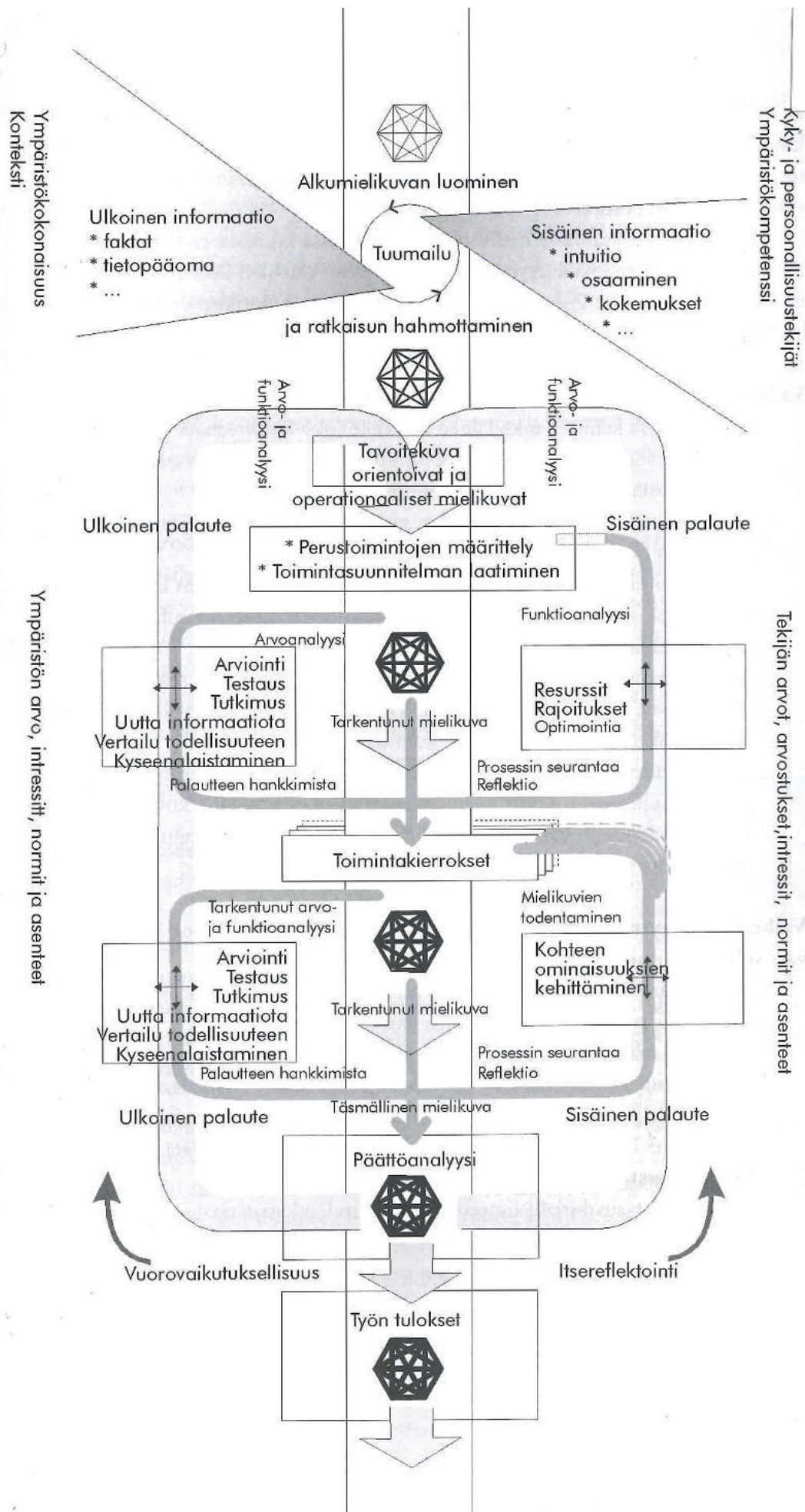


Kuvio 1. Muotoiluprosessin merkityksellistämisen käytäntöjen kuvaus (Kettunen 2013, 167). (Uudelleenpiirtänyt Saara Rähälä).

4. SUUNNITTELU

4.1. Suunnittelun prosessikuvauksia

Kettunen (2013, 166-167) kuvaa tutkimuksessaan teollisen muotoilun alkuvaiheen prosessia merkityksellistämisen tihtymänä, jotka on nimetty toimintoina; vertaisuuden rakentaminen, keskustelu tehtävästä, hautominen, työympäristön rakentaminen, piirtäminen, esitleminen, yhteinen sommittelu, säilyttäminen, konseptin omiminen, konseptin luovuttaminen ja tarinan kertominen (kuvio 1). Näiden toimintojen järjestystä ei ole määritelty, vaan ne voivat tapahtua samanaikaisesti, lomittain tai toistuen useita kertoja. Muotoilemalla suunnittelu toimintana, alati muuttavana muotona tai dokumentoituna lopputuloksena voi toimia kaikkien Kettusen mainitsemien toimintojen osana. Kettunen (2013, 189) näkee teollisen muotoilun toiminnan yhteydessä tapahtuvana reflektointina, bricolagena, yhteisön toimintana ja osallistuvana toimintana. Muotoilijan ajattelu tapahtuu prosessin toiminnan yhteydessä (Kettunen 2013, 31). Teollisen muotoilun käsitteenä bricolage käsitetään askarteluna rakentamisena tai kasaamisena, jossa käytetään saatavilla olevia materiaaleja ja työkaluja ongelmanratkaisuun. Materiaalit ja työkalut voivat olla aineellisia tai aineettomia kuten mielikuvia, muotoja tai toimintatapoja. (Ket-



Kuvio 2. Luovan ja produktiivisen prosessin kuvaus (Anttila 2006, 463).

tunen 2013, 33-36). Työyhteisön jäsenet keskustelevat, neuvottelevat ja tekevät kompromisseja. Heidän täytyy muodostaa konsensus työn alla olevasta mallista, muuten se ei etene tuotantoon. (Kettunen 2013, 38-39).

”Osallistuminen tarkoittaa yhteistä oppimista kollektiivisen ”reflection-in-action” – muotoiluprosessin aikana.” (Kettunen 2013, 42).

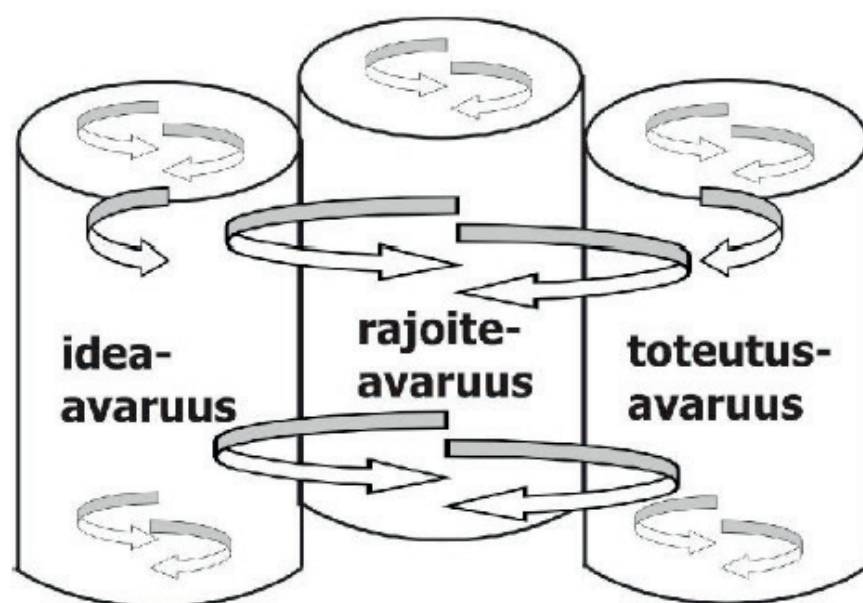
Olen havainnut työssäni, kuinka muotoilu helpottaa vertaisuuden rakentamista työryhmän sisällä, koska se helpottaa kommunikointia (keskustelua tehtävästä) esimerkiksi mallin yksityiskohdista, volyymista ja silhuetista eri suunnilta katsott aessa. Yhteisymmärrys mallista lisääntyy ja ”esitänkö tyhmän kysymyksen tai vastauksen” tyyppinen ajattelu vähenee. (mm. Mäkelä 2014, 7). Kokemukseni mukaan työympäristön rakentamista tai järjestelyä esiintyy muotoillen suunnittelun yhteydessä väistämättä, koska sovitukseen ympärillä työskentely vaatii tilaa, visuaalisesti rauhaisan ja neutraalin ympäristön. Aineellisten materiaalien käsillä olon merkitys korostuu muotoilussa verrattuna esimerkiksi piirtämällä suunnitteluun.

Anttila kuvaa prosessimallinsa spiraalimaisina sisäkkäisinä ja rinnakkaisina toimintakierroksina, jotka lähtevät liikkeelle alkumielikuvan luomisesta. Anttilan vanhimmissa teoksissa malli kuvaa käsityön ja muotoilun suunnittelun ja valmistuksen prosessia (Anttila 1993, 111; 1996, 150) ja uudemmassa teoksessaan Anttila viittaa mallilla toimintatutkimusprosessiin (Anttila 2006, 463). Ulkoinen ja sisäinen palaute ohjaavat toimijan reflektiota, jotka johtavat tarkentuneisiin mielikuviin ja lopulta päättöanalyysiin sekä valmiiseen työhön. (kuvio 2). Seitamaa-Hakkarainen kuvaa suunnitteluprosessia kahden ongelma-avaruuden mallina, jossa visuaaliset ideat kehitellään ja peilataan toteuttamiseen liittyviin mahdollisuuksiin (Seitamaa-Hakkarainen 2004). Tästä eteenpäin on kehitelty kolmen toiminta-avaruuden malli, jossa rajoiteavaruus ohjaa suunnittelua, mutta varsinaiset suunnitteluratkaisut syntyvät idea- ja toteutusavaruudessa. Suunnitteluprosessin eteneminen ei ole kytköksissä mihinkään järjestykseen, mutta siinä tulee esille toiminnan syklisyys (Seitamaa-Hakkarainen 1998). (kuvio 3). Suunnitteluprosessia voidaan siis katsoa eri näkökulmista käsin. Kettunen painottaa mallissaan suunnittelun sosiaalista luonnetta, eikä ota kantaa tapahtumien järjestykseen. Kun taas Anttilan prosessi on syklinen, ja sen usein mielletään painottavan yksilön osuutta prosessissa. Seitamaa-Hakkaraisen mallia voi ajatella tehtävinä ja mahdollisuuksina.

Risikko ja Marttila-Vesalainen (2006, 14) määrittelevät suunnittelun päävaiheiksi tarpeiden selvittämisen, alkumielikuvan luomisen, ideoinnin, suunnittelun, kehittelyn, prototyyppien sekä koesarjojen valmistuksen ja testauksen. Suunnitteluprosessi voi heidän mukaansa lähteä tarveanalyysistä, jonka perusteella määritellään tavoiteominaisuudet ja valitaan materiaalit testaukseen. Tällöin korostetaan vaatteen toimin-

nallisia ominaisuuksia. Toinen heidän esittämä malli pohjautuu Anttilan suunnittelun ja valmistuksen prosessikaavioon, ja se lähtee liikkeelle alkumielikuvan luomisesta. (Risikko & Marttila-Vesalainen, 2006, 17). Näkemykseni mukaan tarvelähtöinen suunnitteluprosessikin on sijoitettavissa suunnittelun ja valmistuksen malliin, koska tarveanalyysin tekeminen vaatii kuitenkin ensin karkean ajatuksen siitä mitä mahdollisesti ollaan tekemässä (moottoripyöräilyyn vai iltajuhliin liittyvää asua). Tätä tietoa voisin kutsua alkumielikuvaksi. Ehkä tämä sijoittelu tuntuisi vielä loogisemmalla, jos alkumielikuvan luomiseenkin lisättäisiin ulkoisen ja sisäisen informaation vaikutukset, kuten Anttilan alkuperäisessä mallissa. Tarveanalyysi sijoittuisi ongelmitta Anttilan mallin toimintakierroksiin.

Paola Suhonen kertoo, että hänellä on aluksi mielessään monta ideaa päällekkäin.



Kuvio 3. Suunnitteluprosessi kolmen toiminta-avaruuden mallina (Seitamaa-Hakkarainen, Raami, Mielonen, Holma & Hakkarainen 1998).

"Suunnittelu alkaa yleensä tarinasta, joka sanelee ensin printin ja sitten vaatteiden muotokielen. Tarina ja printti ovat suunnitteluni punainen lanka." (Jokinen 2013, 124).

Hän kertoo myös, että ideat ovat aina syntyneet kivutta ja automaattisesti. Hän kuvaa Ivana Helsinkiä mm. henkilökohtaiseksi taideprojektiksi, tarinan kerronnaksi ja sielunmaiseman ilmentymäksi (Jokinen 2013, 6). Ivana Helsingin 15-vuotisesta taipaleesta kertovasta kirjasta välittyi ideoiden syvä henkilökohtaisuus ja konkreettisuus.

4.2. Piirtäminen ja kynällä luonnostelu

Piirtäen ja maalaten luodaan kolmiulotteisuuden illuusio (Szunyoghy 2014, esi-puhe). Kuten Szunyoghy (2014, 87) toteaa draperian piirtämisen haasteita kuva-
tessaan, ”kankaan materiaali vaikuttaa laskostumiseen”. Puetun mallin piirtämi-
sessä on kyse vartaloa peittävien laskosten ja niiden alta hahmottuvan vartalon
kuvaamisesta (Szunyoghy 2014, 294). Piirtäessä on siis hallittava sekä ihmisen
vartalon muodot, materiaalien käyttäytyminen ja niiden kolmiulotteisten illuusioiden
luominen.

*”Maalatuissa kuvissa on ulkoisen muodon ja sisäisen kuvaelämyksen välillä sa-
mantapainen väljä yhteys kuin kirjoitusmerkin ja kirjoituksen merkityksen välillä.”
(Szunyoghy 2014, 123).*

Piirretyn kuvan kuvaelementit saattavat siis merkittävästi poiketa sen tuottamasta
mielikuvasta ja mielikuvan syntyminen taas riippuu siitä, millaisien kokemusten
ja taustojen omaava katsoja on. Tämä tarkoittaa vaate-suunnittelussa nk. ”oi-
kein” piirtämisen merkityksen korostumista, jotta piirroksen tai luonnoksen kom-
munikatiivinen tehtävä täytyisi katsottiinpa asiaa asiakkaan, työkaverin tai muun
yhteistyökumppanin näkökulmista. Kommunikoitakseen mahdollisimman hyvin
vaate-suunnittelija saattaakin piirtää yhdestä vaatteesta useita erilaisia kuvia
kuten nopeita luonnoksia, tunnelmakuvia ja tasokuvia, joihin voidaan lisätä mm.
selittävää tekstiä ja materiaalinäytteitä.

Seitamaa-Hakkaraisen mukaan:

*”Suunnitteluprosessin keskeisenä piirteenä on myös suunnittelijoiden luontainen
tapa käyttää erilaisia visuaalisia representaatioita, kirjallisia muistiinpanoja sekä
graafisia mallikuvia suunnitteluideoiden esittämiseksi ja muistin ulkoisena tukena.”
(Seitamaa-Hakkarainen 2004, 1).*

Luonnokset syntyvät nopeasti ja syklisesti. Luonnokset synnyttävät uusia mieli-
kuvia ja tulkintoja, jotka muuttuvat uusiksi luonnoksiksi. Seitamaa-Hakkarainen
puhuu transformaatiosta visuaalisen ajattelun keinoin ratkaisun luomiseksi. Hän
erottaa suunnitteluprosessissa kolmea erilaista luonnostyyppiä: ajatusluonnos,
kehittelevä luonnos ja lopullinen luonnos. (Seitamaa-Hakkarainen 2004, 1). Ter-
mit erilaiset visuaaliset representaatiot ja luonnokset voivat viitata piirretyn kuvan
lisäksi esimerkiksi muotoilemalla tuotettuun suunnitelmaan.

Muotoilulle vaihtoehtoisena tapana suunnitella mielletään yleisimmin piirtämällä
suunnittelu. Teollinen muotoilija käyttää piirtämistä omien muistiinpanojen tekemi-

sessä, ammatillisen yhteistyön kommunikoinnissa ja asiakkaalle esiteltävissä visualisoinneissa (Kettunen 2013, 175). Kettusen (2013, 11) mukaan suunnittelija käyttää kynällä paperille visualisointia ymmärtämiseen, kommunikointiin, vaikuttamiseen ja oman näkemyksen myymiseen. Piirtämistä käytetään myös muista erottumiseen ja ammatti-identiteetin rakentamiseen (Kettunen 2013, 176).

”Piirtäminen ei ole muistin ja ajattelun apuväline tai väline ajatusten kommunikointiin, vaan itsessään sellaista ajattelua ja merkityksellistämistä, jota tarvitaan (teollisessa) muotoilussa - tekemisen kautta tajuamista.” (Kettunen 2013, 177).

Piirtämistä voi edeltää jokin ajatus tai mielikuva. Toisaalta piirtäminen voi synnyttää ajatuksen, mielikuvan tai ymmärtämisen. Tällöin piirtämisen alkuun panevan tekijänä on toiminut jokin epämääräinen tarve. (Kettunen 2013, 177). Kettunen kuvaa piirtämistä tutkimuksensa aineiston keruun vaiheessa:

”Piirtäminen on ajattelua käsiä käyttäen, ei tarvitse ajatella päällä, kädet ajattelevat. Se on ihanaa, se on parasta mitä muotoilija voi tehdä, se on flowta: aika ja huolet katoavat, tekeminen on nautinto.” (Kettunen 2013, 108).

Suunnittelussa on siis kyse myös tunteesta ja flown tavoittelusta.

4.3. Suunnittelu ja muotoilu couture-prosessissa

Claire Shaeffer on kansainvälisesti tunnettu suunnittelija, opettaja ja kirjailija, joka on perehtynyt couture-vaatteen valmistukseen. Hän kuvailee yleisesti couture-malliston suunnittelun alun lähtevän joko kankaasta tai silhuetista tärkeimpinä työkaluina täydellinen ymmärrys ihmisanatomiasta ja kankaiden ominaisuuksista, kuten paino, laskeutuvuus, tekstuuri ja tuntu. Kankaiden saavuttua couturier ripustaa jokaisen niistä nukelle tai mallille kuteen, loimen ja täysvinoon langansuuntaan, nähdäkseen niiden tavan laskeutua. Tämä tieto ohjeenaan hän tekee satoja krokiita (croquis) tai luonnoksia mallistostaan. Näistä couturier, suunnitteluassistentti ja premièret (ateljeen johtajat) yleensä yhdessä valitsevat parhaimmat, jotka jae-taan joko vaatturin tai pukuompelijan työhuoneisiin riippuen siitä tarvitseeko malli voimakasta tukirakennetta pysyäkseen muodossa. Prototyypin sopivan painoisesta musliinikankaasta muotoilee nukelle premièren valitsema ”oikea käsi” (ateljeen kokenein työntekijä tai jokin erityisosaamisalueen hallitsija). Prototyypin on tarkoitus jäljentää couturieren luonnos ja tarjota samalla kaava, jolla vaate on tarkoitus ommella. Prototyyppiä tarkastellaan ja muutetaan mannekiinin päällä niin kauan, että couturier on tyytyväinen. Tämän jälkeen couturier varmistaa, että alun perin valittu kangas jää lopulliseksi. Prototyyppi puretaan, silitetään ja sitä käytetään kaavana varsinaisen kankaan leikkuussa. Lopullisesta kankaasta valmistettu vaate

vaatii yleensä vielä kahdesta kolmeen sovitusmannekiinilla, jotta couturier on tyytyväinen lopputulokseen. (Shaeffer 1994, 11-13).

Lisäksi muotoilu tulee vielä esille esimerkissä, jossa kerrotaan vaateen tilaamisesta Christian Diorin muotitalosta. Muotinäytösten ja niistä tehtyjen videoiden lisäksi mallin valinnassa saatetaan käyttää apuna alkuperäisten prototyyppien katselemista ja sovittamista. Prototyyppien avulla voi olla mahdollista neuvotella myyjän eli vendeusen kanssa muutoksista malliin. *Première* suorittaman asiakkaan mittaamisen jälkeen ”oikea käsi” toppaa vartalosi sovitusnukelle ja muotoilee sille uuden prototyypin käyttäen apunaan alkuperäistä prototyyppiä. (Shaeffer 1994, 14-15).

Myös Elke Reinhold kuvaa haute couture-vaateen syntyä Ranskassa viime vuosisadan loppupuolella. Hän kuvaa suunnitteluprosessia yleisellä tasolla yhdistellen eri haute couture-suunnittelijoiden tapoja. Aluksi suunnittelija aistii kaipaavansa jotakin, jonka jälkeen syntyy alkusysäys, kokoelman ensisijatus, jonka innoittaja voi olla mikä tahansa. Kaikkia suunnittelijoita yhdistää kuitenkin rakkaus taiteeseen. Myös materiaalit ovat usein inspiraation lähteinä. Niitä suunnittelija kehittää yhteistyössä kankaantuottajien kanssa. Suunnittelija valitsee materiaalit usein muutama kuukausi ennen kokoelman esittelyä. Hän saattaa ideoida mallistoon jopa yli tuhat luonnosta. Sitten hän piirtää yksiselitteiset yksityiskohtakuvat mallin tärkeimmistä erityispiirteistä. Yleensä luonnosteluvaihe tehdään yksin, jonka jälkeen alkaa yhteistyö tiimin kanssa. On useita suunnittelijoita, jotka eivät piirrä lainkaan, vaan luonnostelevat muotoillen kankaalla suoraan sovitusnukelle tai mannekiinille. Luonnosteluvaiheen jälkeen suunnittelija käy läpi mallit *première* (suunnittelijan ”oikea käsi”) kanssa. *Première* on tärkein kommunikaatiokanava suunnittelijan ja vaateen valmistajien välillä. *Première* saattaa myös piirtää eli ”herättää henkiin malleja alkuperäisten luonnosten avulla”. Hän leikkaa ensimmäisen koepuvun, sovittaa sen nukelle, valmistaa kaavan ja prototyypin sekä valitsee usein lopulliset materiaalit ja lisätarvikkeet. Puuvillakankainen koepuku (*toile*) sovitetaan mannekiinille, mallia hiotaan oikean näköiseksi ja esitellään suunnittelijalle, jonka jälkeen sama toistuu prototyypin osalta. Prototyypin materiaali voi olla lopullista kangasta. (Reinhold 2001, 301-321).

Reinhold korostaa yleisesti intuition ja inspiraation merkitystä luonnoksien tekemisen moottorina, kun taas Shaeffer korostaa materiaalien merkitystä inspiraation lähteinä. Reinholdin mukaan luonnokset voidaan tehdä piirtäen tai muotoillen. Muuten prosessi etenee kuvauksissa melko samankaltaisesti. Nämä pienet korostuserot kuvauksien välillä selittynevät kirjoituksien näkökulmien eroilla. Reinholdin kuvaus keskittyy haute couture-suunnitteluun, ja Shaefferin kirjan painopiste on couture-vaatteiden valmistuksessa. Materiaaleilla ja niiden ominaisuuksilla on mo-

lempien mukaan suuri merkitys inspiroitumisessa. Kommunikaation merkitys korostuu, kun puhutaan työyhteisössä toimimisesta. Myös tinkimättömyys kolmiulotteisen mallin hiomisessa käy molemmista kirjoituksista ilmi. Couture-prosessissa erotellaan muotoillen suunnittelu ja kaavamuotoilu erikseen. Couturier on siinä mielessä ylellisessä asemassa verrattuna tavalliseen nykypäivän suunnittelijaan, että hänen on mahdollista pitää ympärillään useampia luottohenkilöitä, joille työtä voi jakaa.

4.4. Suunnittelu ja muotoilu teatteriproduktiossa

Ohjaaja Kaisa Korhonen kirjoittaa yhteistyöstään pukusuunnittelija Sari Salmelan kanssa ja Salmela kirjoittaa pukusuunnittelijan työstään kirjassa Näyttämöpukuja (Salmela 2004, 87-88; Korhonen 2004, 65-70). Olen kuvannut pukusuunnittelun etenemisen yhdistellen molempia tekstejä, ja lisäten pari kommenttia omasta vuosien kokemuksestani teatteripukukaavoituksen parissa. Alussa on esityksen sisältö eli tarina, luottamus ja intuitio. Ohjaajaa ja pukusuunnittelijaa yhdistävien mielikuvien etsimisen jälkeen ratkaisut kiteytyvät tunnelmiksi, jonka jälkeen päätetään pukujen värimaailma ja epookki. Lavastuksen syntyminen auttaa valitsemaan pukusuunnittelun tyylilajin. Materiaalivalintojen on herätettävä sisältöön liittyviä assosiaatioita (mm. elävyys, suurpiirteisyys, haluttavuus, liikkuvuus, valontoisto ja pinta). Materiaali voi tuottaa suoraan fyysistä ilmaisuja, inspiroida, tuntua, ruokkia, tarkoittaa ja antaa merkityksiä. Harjoitusten alussa näyttelijälle kokeillaan, vaihdellaan ja etsitään harjoitusvaate, joka tuo esille idean tai ainakin värimaailman. Mahdolliset pukuluonnokset syntyvät usein osittain lomittain harjoitusvaatteiden etsimisen kanssa (tutkijan huomautus). Korhonen mieltää harjoitusvaatteen pukuluonnokseksi, eikä Salmela piirrä hänelle pukuluonnoksia. Korhonen on kokenut ne usein ajanhukaksi ja itsepetokseksi. Valmistettava vaate hahmotellaan (muotoillaan) ensin sovituskuvien päälle. Hahmottelun voi tehdä joko suunnittelija tai kaavoittaja, riippuen siitä piirretäänkö luonnoksia (tutkijan huomautus). Sovitustilanteessa kohtaavat suunnittelijan, leikkaajan ja näyttelijän mielikuvat ja käytäntö. Lopputulos syntyy yhteistyössä, kaikki hyväksyvät sen ja sen tulee olla sopiva näyttämölle. Vaikka puvustus yleensä hyväksytään kokonaisuutena, joitakin asuja voidaan hioa ensi-iltaan saakka. Suunnitteluprosessin ja muotoilun käytön kuvaus pätee vain Korhosen ja Salmelan yhteistyöproduktioissa, mutta sisältää kokemuksieni mukaan yhtymäkohtia teatteripukusuunnitteluun yleisemminkin.

Näkemyksieni mukaan teatteriproduktiossa pukusuunnittelu lähtee korostuneesti liikkeelle yhteistyöstä ja värimaailmasta. Tarinalla on tietysti suuri rooli ideoinnissa. Tässä kohtaan on helppo nähdä yhtymäkohtia Paola Suhosen tarinan (ks. s. 25) merkityksestä suunnittelun alulle panevana tekijänä. Materiaalit nousevat erilaiseen keskiöön, koska niillä on merkityksensä näyttelijän työhön ja niillä kommunikoidaan myös yleisöön päin. Korhonen on pettynyt piirretyn pukuluonnoksen merkitykseen

kommunikoinnin välineenä, mutta tämä ei välttämättä ole yleistä muissa teatteriproduktioissa. Couture- ja teatteripukusuunnittelun prosesseissa suurimmat erot ovat alkuideoinnissa, päätöksenteossa, käyttäjä- ja käyttöympäristökontaktissa. Couture-vaatteen suunnittelija voi tehdä itsekkäämpiä ratkaisuja aivan suunnittelun alussa. Hän voi yksin päättää suunnan mallistollensa, eikä hänellä välttämättä ole kontaktia vaatteen käyttäjään tai käyttöympäristöön. Teatteripukusuunnittelija ottaa alusta lähtien huomioon työryhmän, käyttäjän ja käyttöympäristön. Ohjaajalla on usein iso rooli puvustuksen pääsuuntaviivoista. Molemmat suunnittelijat työskentelevät isoissa tiimeissä, jolloin kommunikoinnin onnistumisella on iso merkitys.

4.5. Muotoilun haasteita suunnittelussa

Piirtäminen mielletään useimmiten helpoksi ja nopeaksi tavaksi visualisoida ideat. Muotoilu tarvitsee aina nukan tai ihmisen vartalon, tilan ja jonkinlaisen materiaallivaraston toteutuakseen. Miksi siis käyttää vaivalloista ja paikkasidonnaista muotoilua? Muotoiltujen vaatteiden mielletään vievän enemmän materiaalia hankalien kaavamuotojen ja erikoisten langansuuntien vuoksi. Muotoilun ajan käytöstä löytyy toisistaan poikkeavia näkemyksiä. Almond (2010, 2-3) näkee luovan kaavasuunnittelun osana vaatetussuunnittelijan työtä pitäen sisällään yhtenä työskentelytapana muotoilun. Luovaa kaavasuunnittelua hän pitää kalliina työskentelytapana ajatellen kankaan menekkiä ja työskentelyyn käytettyä aikaa. Suunnittelijan luovuuden, innovatiivisuuden ja elinikäisen oppimisen kannalta työskentelytapa on erittäin merkityksellinen. Almond katsoo osan kuluttajista olevan valmiita maksamaan tuotteista pyydetyn korkeamman hinnan. (Almond 2010, 5-6 ja 12). Thaimaan Rajamangalan yliopiston ja Jaspal Companyn yhteistyössä tehdyssä tutkimuksessa todetaan kuitenkin muotoilun olevan nopeampi ja lopputulokseltaan tyydyttävämpi kaavantuottamistapa verrattuna tasokaavoittamiseen (Dumridhammaporn, Jatuphatwarodom, Punyopat & Chonsakorn 2012, 6-7). Mielestäni ajan kulumisen pohtimisessa täytyisi ottaa huomioon koko vaatteen valmistuksen prosessi huomioon, ei pelkästään suunnitteluprosessi. Kokonaisprosessin kannalta on merkitystä kuinka helposti ja nopeasti suunnitelmasta saadaan oikeanlaiset kaavat tai rakenteet tehtyä. Kokonaisprosessin ajankäyttöön vaikuttaa myös tuotekehittelyn edistyminen sille tasolle, että valmistusprosessi on malliin nähden mahdollisimman sujuva. Tutkimusmielessä kokonaisprosessin ajankäytön huomiointi on haasteellista, ja aina vain vaikeampaa, mikäli aikamuuttujan lisäksi halutaan huomioida lopputuloksen laadulliset kriteerit.

5. ERILAISIA MUOTOILLEN SUUNNITTELIJOITA

5.1. Muotoilijoiden esikuvia



Kuva 1. Vionnet'n luomus 1930-luvulta (Milligan 2009).

Madeleine Vionnet (1876 - 1975) kertoo, että Callot'n Soeurs'n (aktiivisina 1895-1937) talon yksi sisar Madame Gerber tunsi materiaalit hyvin, mutta hänellä ei ollut käsitystä vaateen rakentumisesta, ja hän muotoili vaatteet suoraan elävälle mallille (Kirke 1998, 13). Vionnet muutti muotoilun kaavaksi ja leikkasi usein ensimmäisen puun. Madame Gerber oli vaatimaton, mutta vaativa ja pyrki täydellisyyteen, ja Vionnet ihaili häntä. Vionnet itse on ensimmäinen suunnittelija, jonka työtapana muotoilijana on tallentunut kuviin. Hän suunnitteli kaikki mallinsa aina ensin 1:2 kokoiselle puunukelle muotoillen ajan tavan mukaan protomateriaalista. Nukella oli nivelletyt raajat ja pää. Nuken pieni koko teki ison kangasmäärän käsittelystä helpompaa. Hän muotoili aina sekä oikean että vasemman puolen. Hän

sanoi, ettei vartalolla ole saumoja, ja ajatteli enemmän vartalon koveria ja kupe-ria pintoja kuin puolia ja osia. Muotoilun jälkeen mallit piirrettiin paperille. (Kirke, 1998, 17-20). Hänellä oli useita kymmeniä nukkeja, joille hän suunnitteli vaatteita käyttäen jopa 2 m:n levyisiä kankaita. Hän työskenteli suljetussa ateljeessaan täydessä hiljaisuudessa. Johtavat ompelijat suurensivat mallit 1:1 kokoon. Vionnet sovitti mallit mannekiineille studiossa. (Demornex 1991, 55-59). Hänen on kerrottu olleen matemaattisesti lahjakas (Seeling 2001, 71), ja hänen luomuksiaan on luonnehdittu nestemäisen oloiseksi veistoksiksi (Seeling 2001, 75). Vionnet hyödynsi usein täysvinoa langansuuntaa muodon tuottamisessa (Kuva 1) ja suoraa langansuuntaa kappaleiden yhdistämiskohdissa, mikä on omiaan helpottamaan vaateen valmistusta. Vaatteiden rakenteet tehtiin muutenkin mahdollisimman kevyiksi, laskeutuviksi ja joustaviksi, usein ilman vuoritusta. Isojen geometrinen muotojen seuran hän lisäsi usein pieniä kangaskappaleita luomaan istuvuutta. Geometrisen muodon lähtökohtana oli usein kankaan leveys, tai sauma saattoi katkaista geometrisen muodon kahteen osaan. Nämä kaikki seikat ovat omiaan helpottamaan

tiivien leikkusuunnitelman tekemistä. Työtapana 1:2-kokoiselle nukelle työskentely helpottaa muotoilun fyysisiä toimintoja, ja säästää suunnitteluvaiheen materiaali-menekkiä. Raajallisten ja päällisen nukan käyttö helpottaa varmasti kokonaisuuden hahmottamista ihmisen ylle. Toisaalta pienen koon suunnitelmaa ei pysty suoraan hyödyntämään kaava- ja rakennesuunnittelussa tai prototyypin valmistamisessa, joten tähän työvaiheeseen kuluu helposti enemmän aikaa. Ritva-Liisa Pohjalainen on hyödyntänyt pienoismallille muotoilua Allegria-näyttelyyn koottujen pukujen kohdalla. Kaikki näyttelyn puvut ovat uniikkipukuja (Pohjalainen 2004, 2).

Madame Grès (Alix Barton, syntyyään Germaine Krebs, (1903 - 1093) seurasi Vionnet'n jalanjalkia muotoilijana. Hän muotoili suoraan mannekiinin päälle. Perheensä painostuksesta kuvanveistohaaveet hylännyt Grès toteutti luovuuttaan antiikin Kreikan inspiroimina veistoksellisina vaatteina. (Seeling 2001, 161). Hän kertoo työskentelystään; ensin tarvitaan inspiraatio ja sitten kangas.

"Kun tunnen silkin liikkeen käsissäni muotoillessani mannekiinin ylle, yritän ymmärtää ja arvioida sen reaktioita. Suunnittelemani puku seurailee linjoja ja muotoa, jotka ovat kankaalle luonnollisia." (Golbin 2001, 110–112).

Almond (2012, 1) kuvailee Grès'n luomuksia ajattomiksi, laadukkaiksi, teknisesti hienostuneen taidokkaiksi sekä dynaamisen kolmiulotteisiksi. Grès itse halusi korostaa, ettei hän osannut piirtää tai ommella, mutta hänen tiedetään luonnostelleen ideoita paperille (Cotta 2015). Grès'n suunnittelemiin vaatteisiin on käytetty runsaasti kangasta. Toisaalta useat mallit perustuvat melko yksinkertaisiin perusmuotoihin (ks. kuva 5 s. 42) ja niihin on helppo sijoittaa saumoja näkymättömiin, joten kankaan hukkaprosentti saattaa hyvinkin jäädä suhteellisen pieneksi. Lopullisen materiaalin käyttäminen muotoilussa varmasti inspiroi protomateriaalia enemmän. Sekä Vionnet'n että Grès'n luomukset innovatiivisine muotoineen ovat toimineet innoittajina useille jälkipolvien suunnittelijoille. On myös muistettava, että heidän kokonaisprosessinsa olivat couture-tyyppisiä ja voimakkaasti työvaltaisia, joten suora vertaaminen nykypäivän suunnitteluprosessiin ei ole mahdollista.

5.2. Suomalaisia muotoilijoita

Trashionistaksi itseään kutsuvan Outi Pyy'n suunnitteluprosessi on aina materiaalilähtöinen, ja inspiraation hakeminen kuulostaa jatkuvalta digitaalisten ja fyysisten kollaasien tekemisen prosessilta (Pyy 2012, 69). Nespresso Trashion-projektissa inspiraatiota haettiin mm. metallivaatteista kautta aikojen, erilaisista paljettipinnoista ja eläinmaailman suomurakenteista. Seuraavaksi vaiheeksi Pyy nimeää mate-

riaalin testaamisen; kyseisessä projektissa se tarkoittaa kahvikapselista leikattavan muodon hakemista, värikokeiluja ja leikattujen ”paljettien” muodostamien pinta- vaihtoehtojen hakemista. Testipintoja hän kokoaa nukelle ja tarkkailee mm. valon heijastumista niistä. Seuraavana vaiheena on vaateen mallivaihtoehtojen kartoitus, jossa hän kokeilee erilaisilla testipinnoilla, millaisia muotoja niillä on mahdollista toteuttaa. (Pyy. 2014a). Useissa Pyy:n sivustojen kohdissa käy selväksi, että hän muotoilee paljon nukan päälle. Sillä tavalla hän hallitsee mm. kierrätysmateriaalin riittävyyttä. Hän mainitsee myös, että se on ”mukavampaa, helpompaa ja nopeampaa” kuin kaksiulotteisilla kaavoilla työskentely (Pyy. 2014b). Suunnittelu ja valmistus vaikuttavat etenevän syklisesti päällekkäin, kunnes malli on saanut lopullisen muotonsa.

Muotisuunnittelija Janne Renvall luennoi Kuopion kulttuurihistoriallisessa museossa hääpukujen (juhlapukujen) suunnittelusta ja valmistuksesta. Hän kertoo, että mallin suunnittelu lähtee liikkeelle useimmiten materiaalista ja / tai tekniikasta eli materiaalin muokkaamisesta. Hän luonnostelee usein muotoillen nukelle. Renvall kokee, että muotoillen on helpompi päästä eroon kaavoituksellisista ja rakenteellisista säännöistä, tarkoittaen niillä esimerkiksi muotolaskosten, sivu- ja olkasaumojen paikkoja. Hänen mielestään piirretty kuva keskittyy etukuvaan, mutta muotoilussa ”mun täytyy miettiä mitä siellä (vaateen sivu ja takaosa) tulee vastaan.” Renvall käyttää usein erilaisia materiaaleja yhdessä asussa sekä paljon läpikuultavia materiaaleja. Muotoillen hän vaikuttaa kerroksittaisten läpikuultavien materiaalien värisävyihin ja yhteensopivuuteen toisten materiaalien kanssa. Värisävyjen ja pinnanmuodostumisen hallintaa hän on tehnyt myös muotoilemalla erilaisista turkissuikaleista vaatteita. Muotoillen on myös helpompi hallita minkälaiseen malliin rajallinen materiaali (esim. pitsikuponki tai nahkavuota) riittää. Hän kokee myös, että asiakkaan on usein helpompi ymmärtää muotoillusta luonnoksesta vaateen idea kuin piirroksesta. Muotoilun valokuvaamista ja piirtämistä hän saattaa käyttää muotoilua täydentävinä tekniikkoina. Tavallisessa prosessissa Renvall toteuttaa vähintään suunnittelun ja kaavoituksen itse, mutta usein hän myös valmistaa puvun. (Renvall 2014; 2015).

Työskennellessään Helsingin Villisilkissä muotisuunnittelija Teemu Muurimäki omaksui muotoillen suunnittelun ja ideoinnin nukan päällä.

”Se altistaa vahingolle. Voi saada vahingossa idean, joka ei muuten tulisi mieleen. Sitä miten kangas laskostuu, ei saa selville vain piirtämällä.” (Hämäläinen 2013).

Muurimäen vaatteissa kangas on aina lähtökohta, ja se määrittää vaateen muodon. Vaateen pitää näyttää hyvältä joka kulmasta katsottuna, ei vain edestä. Parhaimmillaan vaate muuttuu liikkeessä. (Hämäläinen 2013).



Kuva 2. Katri Niskasen suunnittelema puku (KatriNiskanen shop).

"En tavallaan miellä mun tekemisiä muodiksi vaan innostukseksi kankaisiin ja muotoihin" (Pullinen 2014).

Useissa lähteissä todetaan Katri Niskasen käyttävän muotoilua suunnitellessaan. Opinnäytetyössään Lahden Muotoiluinstituuttiin hän kertoo suunnitteluprosessinsa lähteneen liikkeelle runsaalla erilaisten muotojen ja siluettien luonnostelulla kyseenalaistamatta yksittäisiä ideoita. (Niskanen 2009, 28).

"Runsas luonnostelu auttaa löytämään juuri oikean suunnan, sillä ajatuksilla on aikaa ja mahdollisuus kehittyä paperilla." (Niskanen 2009, 28).

Hän kertoo käyttäneensä suunnittelun alkuvaiheessa muotoilua tutustuakseen materiaalin ominaisuuksiin, kokeillakseen toteutuuko haluttu muoto luonnostelluilla saumaratkaisuilla ja vaatteen mittasuhteiden hahmottamisessa. Hänen mukaansa muotoilu auttaa "oivaltamaan uutta ja vie pois opituista rutiineista". (Niskanen 2009, 27).

"Muotoilun tarkoituksena on saada aikaan uutta ja kaunista, mutta ensisijaisesti toimivaa ja tarkoituksen mukaista." (Niskanen 2009, 27).

Luonnosteluvaiheen jälkeen Niskanen jatkoi ihmisen päälle piirrettyihin yksityiskohtaisempiin suunnitelmiin. Näistä parhaimpia hän varioi piirtäen. Tätä valinnan ja varioinnin syklisyyttä jatkui, kunnes hän päätyi lopullisiin malleihin. (Niskanen 2009, 30). Hän kertoo käyttäneensä muotoilua myös kaavoituksen apuna.

"Hyvä kaavoitus ja istuvuus lisäävät tuotteen laatuarvoa. Huolitellut yksityiskohdat ja saumaratkaisut kiinnittävät huomion; niillä on yllättävän suuri merkitys viimeistelyn kokonaisuuden kannalta." (Niskanen 2009, 34).

Niskasen tapa käyttää muotoilua on aistittavissa myös hänen uudemmissa tuotoksissaan (kuva 2).

Iranilaissyntyinen Sirus Delauar suunnittelee pieniä sarjoja miesten vaatteita liikkeeseensä Helsingissä. Hänen työskentelyynsä sisältyy runsaasti materiaalin kolmiulotteista ja värillistä muokkaamista (Delauar). Hän ei koskaan piirrä ideoitaan, vaan leikkaa kankaan ja muokkaa vaatteen päässään olevan idean pohjalta käyttäen nukkea. Delauar ei juurikaan käytä kaavoja. Kun vaate on saanut halutun ulkomuotonsa, se lähetetään ompelijalle kaavojen ja virallisen mallikappaleen tekoa varten. (Salin 2011, 14-15).

Nämä suomalaiset suunnittelijat hallitsevat muotoilemalla mm. materiaalin rajallisuutta ja ominaisuuksia, sekä ideoivat materiaalilla suoraan erilaisia pinnantyyöstötekniikoita ja rakenteita. Syntyvän mallin tarkkailu joka suunnalta, sen mittasuhteiden tarkastelu ja materiaaleista inspiroituminen tuntuvat merkittävälle syille käyttää muotoilua suunnittelussa. Renvall korostaa myös kommunikoinnin helpottumista. Muurimäki ja Niskanen kokevat muotoilun auttavan uudenlaisten mallien syntymisessä.

5.3. Muotoilijoita maailmalla

Vaatetussuunnittelija Hisako Sato kertoo ottaneensa itse hallintaan muotoilutekniikoita, koska hänen suunnitelmansa sisälsivät paljon muotoilulle ominaisia piirteitä. Hänen mukaan vedostus (drape) koostuu kankaan notkelmista (slack), kääntämisestä (tuck) ja kokoamisesta (gather). Näissä kankaalle luontainen liikkeen kauneus tulee hyvin esille. Kankaiden erilaiset luonteet muuttavat vedostuksen laskeutumista ja volyyomia. (Sato H. 2012a, 4). Sato kertoo varhaisen inspiraation muotoiluihinsa löytyvän Metropolitanin taidemuseon näyttelystä Goddess (2003), jossa oli esillä eri aikakausien suunnittelijoiden pukuja Kreikan antiikin hengessä. Tästä lähti hänen innoituksensa muotoilla vaatteita yhdestä kappaleesta kangasta. (Sato H. 2012b, 5). Sato kertoo kuinka muotoilu loputtoman mukautuvana tekniikkana antaa rajattoman muuntelumahdollisuuden suunnitelmille (Sato H. 2013, 4). Hänen Drape 3 kirjansa sisältää runsaasti kiertyviä, ristikkäisiä ja solmittuja elementtejä sisältäviä malleja. Shingo Saton mullistava uudelleen muotoilu (Transformatiivinen Rekonstruktio) on peruskaavaan pohjautuvan suunnittelun menetelmä, jossa suunnittelija käsitellessään kangasta kiinnittää huomiota muotoihin, siluettiin, tilavaikutelmaan, mittasuhteisiin, tasapainoon ja istuvuuteen (Sato S. 2012, esipuhe). Tässä tekniikassa sovitettu peruskaava ilmenee aina kankaasta ommeltuna nukken päällä, jossa siihen piirretään mallilinjoihin, muotoillen muokataan ja lisätään materiaalia. Muotoillessaan hän hävittää mielellään peruskaavan muotolaskokset, olka- ja sivusaumat ja jopa hihan



Kuva 3. Shingo Saton suunnittelema puku (Audaces 2014).

istutussauman luoden uudenlaisia saumastoja sisältävää kolmiulotteisuutta. Hän rakentaa kolmiulotteisuudet joko yksinkertaisina ja usein päällä muokattavina tai kaksikerroksisina kiinteinä rakenteina (kuva 3). Mainittakoon hänen kirjassaan kerrottavan, että suunnittelijan tulee piirtää konseptinsa varmistaakseen ensin mallin tasapainon ja mittasuhteet (Sato S. 2012, esipuhe), mutta lukuisissa nettivideoissaan ja myös kirjansa kuvissa hän aloittaa aina suoraan nukun päälle työskentelyllä. Lähteissä hän piirtää kyllä paljon nukun päälle puettuun peruskaavan prototyyppiin. Tutkija jää epävarmaksi siitä, että tarkoittaako hän piirtämistä, vai onko kirja ja videolähteissä tehty piirtämisen/piirroksen eliminoivaa valintaa.

Bunka Fashion Collegen professori Tomoko Nakamichi kertoo (2010, 52) kuinka kaavoilla leikkiminen mahdollistaa couture-vaatteiden suunnittelun. Hänen tapansa toimia muistuttaa päällisin puolin Shingo Saton tapaa. Nakamichi kertoo, kuinka hän opiskeluaikoinaan saadakseen haluamansa muodon aikaiseksi teki ensin pienoiskoossa kolmiulotteisen hahmomallin (muotoilun) paperista ja litisti sen lisäämällä leikkaussauvoja saaden aikaiseksi kaavan muodolle. Nyt hän pitää sitä loogisesti ajatellen arveluttavana tapana toimia verrattuna peruskaavapohjaiseen työskentelyyn. (Nakamichi 2010, 52). Toisen kirjansa alussa Nakamichi kertoo, kuinka hän käyttää peruskaavaa ja puolessa koossa olevaa sovituskappa kolmiulotteiseen kaavan manipulointiin, ja kuinka se ”helpottaa ymmärtämään kokonaisvaltaisesti vaatteen tasapainon ja ulkonäön”. Seuraavalla sivulla hän kertoo, ettei ole ennalta määrättyä tapaa tehdä vaatetta, ja yllyttää löytämään itse kullekin sopivaa tapaa toimia. (Nakamichi 2010, 11). Pattern Magic Stretch Fabric - kirja (Nakamichi 2012) pysyttelee uskollisimmin peruskaavan kanssa työskentelyssä, mutta Pattern Magic (Nakamichi 2010) ja Pattern Magic 2 (Nakamichi 2011) kirjoissa hän käyttää paljon yksityiskohtien hahmottamista kolmiulotteisella hahmomallilla, josta yksinkertaisena esimerkkinä tässä jälkimmäisen kirjan

solmun lisääminen miehustaan aloitetaan muotoilemalla se konkreettisesti ensin kangaspalasta solmien (Nakamichi 2011, 62). Solmun viemä kangasmäärään olisi mahdollista hahmottaa myös kaavalla, mutta toki helpompaa, tarkempaa ja varmasti myös nopeampaa on hahmottaa se lopullisesta materiaalista. Viimeisimmässä kirjassaan *Pattern Magic 3* Nakamichi (2016) palaa takaisin juurilleen aloittaen jokaisen muodon suunnittelun kolmiulotteisella hahmomallilla, jonka rakentumisen periaatteen hän siirtää peruskaavaan.

Julian Robertsin vähennysleikkaaminen (Subtraction Cutting) asettuu johonkin kaavoittamalla suunnittelun ja muotoillen suunnittelun välimaastoon (Subtraction Pattern Cutting with Julian Roberts 2015). Roberts kertoo suunnittelevansa kaavoilla mieluummin kuin suurpiirteisillä piirustuksilla, jotka joku muu taitava leikkaaja tulkitsee.

”Suunnittelen vaatteen sisätiloja, joihin vartalo asettuu. Tämä lähestymistapa toimii muodoissa, jotka ovat vaikeita ennakoita ja vaativat intiimiä yhteyttä suunnittelijan, käden, vaatteen ja vartalon kanssa.” (McQuillan, Rissanen & Roberts 2013, 41).

Hän leikittelee suurella määrällä kangasta käyttäen kaavoja pois leikattaville kankaan osille, mutta kuten esim. video (Roberts 2015) osoittaa muotoilulla on suuri rooli vaatteen lopullisessa rakentumisessa. Roberts (2013, 13) kertoo, että leikkaaminen ja suunnittelu ovat fyysistä toimintaa, mielen virtausta ja avaruudellisen tietoisuuden havaintoja. ”Kaava on ihminen ja vartalo liikkeessä” (Roberts 2013, 85) määritelmä kertoo mielestäni siitä, että katsoessaan kaavaa hän näkee sen kolmiulotteisena liikkeessä. Tai kuten hän sen itse ilmaisee:

”Kaavasuunnittelu on minulle fyysistä toimintaa, ja näen vaatteen nestemäisenä, muutoksessa ja liikkeessä olevana, epäsymmetrisenä ja paljon ilmaisuvoimaisempana kuin staattinen kaava-asetelma tai tekninen piirros.” (Roberts 2013, 103).

Rickard Lindqvistin lisensiaatintyössään kehittämä tapa, laadullinen logiikka (Qualitative Logic), tuottaa malli ja kaava muistuttaa tekniikkana muotoilua vartalolle, mutta ”perustuu erilaiselle logiikalle, erilaiselle tavalle ymmärtää vartalon ja kankaan suhdetta toisiinsa”. Siinä peruskaavapohjainen viivasto jätetään pois ja kangasta käsitellään ihmisvartalon päällä. (Lindqvist 2013, 95). Hänen luomansa uudet vaatteiden leikkausnaamat korostavat ihmisen liikkuvuutta ja kulkevat vartalon liikkuvien nivelkohtien kautta (niska-kaula, kainalo-olkapää, kyynärpäät-kyynärtaiteet, vyötärö-ristiselkä, lantio, haara ja polvet-polvitaiteet). Muotoilu perustuu materiaalin luonnolliselle laskeutumiselle ja kiertymiselle vartalon ympäri mahdollisimman yhtenäisenä kappaleena. Lähtökohtanaan Lindqvist pitää ranskalaisen suunnittelijan Genevieve Sevin-Doeringin suunnittelutapaa. Väitöskirjassaan

Kineettinen vaateen rakentuminen (Kinetic Garment Construction) Lindqvist on kehittänyt teoriaansa pidemmälle. Siinä hänen tapansa muotoilla liikkuvan ihmisen päälle perustuu painovoimaan ja tasapainoon. Hän tarkkailee mistä kangas ”haluaa” laskeutua, ja mistä se ei tipahda vartalon päältä tai hillitse vartalon liikkeitä. Rakenteelliset pisteet ja suunnat sekä muotopisteet muodostavat vartalolle linjoja, jotka eivät ole leikkaussaumojen paikkoja vaan pikemminkin eräänlaisia ehdotuksia kankaan muotoilusuunniksi ja tarkkailukohdiksi. (Lindqvist 2015a, 104). Nämä pisteet ja linjat vastaavat vertailussa lihasten linjoja ja kiinnityskohtia (Lindqvist 2015a, 111). Lindqvistille kaavan rakentuminen on teorian muodostamista liikkuvalla vartalolla. Hän toimii abduktiivisen päättelyn logiikalla käyttäen lisensiaatintyötään ikään kuin johtolankana; etenee ensin vaatteesta teoriaan ja sitten teoriasta takaisin vaatteeseen. Muotoilu toimii hänelle menetelmänä saavuttaa uusi liikkeeseen perustuva (kineettinen) vaateen rakentumisen teoria. Vaatteiden saumastot ja muodot vaikuttavat ennennäkemättömiltä, mutta eivät liian silmiinpistäviltä. Niistä syntyy mielikuva mukavista käyttövaatteista, joissa saumat sattuvat kulkemaan normaalista poikkeavissa kohdissa. (Kuva 10 s. 44)

Hisako Saton ja Lindqvistin tapa suunnitella edustaa puhtaimmin luovaa muotoilua. Hisako Saton mallit perustuvat vedoksiin, laskoksiin ja poimutuksiin. Lindqvist tekee kuitenkin selvän pesäeron muihin suunnittelijoihin uudenaikaisella ajattelullaan ja täydellisesti liikkuvilla malleillaan. Shingo Sato, Nakamichi ja Roberts liikkuvat sekä kaavoilla suunnittelun, että luovan muotoilun alueilla. Jokainen heistä on kehitellyt omintakeisen tavan toimia, mikä näkyy myös lopputuloksissa persoonallisuutena.

Yleistä luonnehdintaa

Yleisesti ottaen muotoilemalla suunnittelijoita arvioidaan positiivisesti:

- *rakenteellisesta nokkeluudesta / Balenciaga (Golbin, 1999, 23)*
- *matemaattisesta täsmällisyydestä, väljyyksien hallinnasta / Charles James (Golbin, 1999, 42)*
- *leikkauksien hallinnasta / Emanuel Ungaro (Golbin, 1999, 90)*
- *epäsymmetristen linjojen ja yllätyksellisten silhuettien hallinnasta / Jacques Fath (Golbin, 1999, 128)*
- *materiaalien valonheijastavuuden / Balenciaga (Golbin, 1999,23) ja liikkuvuuden / Charles James (Golbin, 1999, 42) hallinnasta*

- *kuvioiden ja värien suunnittelusta kankaan kerrostumissa ja yhdistelmissä / Emanuel Ungaro (Golbin, 1999, 90)*
- *veistoksellisista muodoista, erikoisista silhueteista ja hienostuneista laskoksista / Charles James (Seeling 2001, 583)*
- *voimakaspiirteisistä muodoista ja dramaattisista yksityiskohdista / Cristóbal Balenciaga (Seeling 2001, 214)*
- *hillitystä eleganssista / Nina Ricci (Seeling 2001, 158).*

Muotoilun avulla hallitaan muun muassa vaatteen:

- *laskoksia ja vanukirjontaa / Geoffrey Beene (Golbin 1999, 96)*
- *rakenteita poistaen peruskaavalle tyypillisiä saumastoja ja muotolaskoksia / Geoffrey Beene (Golbin 1999, 96)*
- *toppausten tai vuorituksen tarvetta / Geoffrey Beene (Golbin 1999, 96)*
- *yksityiskohtia, kellotuksia ja mittasuhteita / Jacques Fath (Golbin 1999, 128)*

6. MUOTOILLEN SUUNNITTELIJOIDEN VAATEKUVA- ANALYYSI

6.1. Kuva-analyysin havaintoyksiköt

Keräsin intuitiivisesti vaatekuvia tutkimuksen aikana vastaan tulleiden, muotoilua suunnittelutekniikkanaan käyttävien suunnittelijoiden pukujen kuvia tallentamalla. Ne ovat jollakin tavalla ylittäneet huomiokynnykseni ja herättäneet mielenkiintoni. Niistä on selvästi tullut miellelyhtymä muotoillen suunnitteluun. Valitsin analysoitavat puvut 116:sta puvun joukosta edustamaan keräiltyjen pukujen kirjoa. Suunnittelija, joka itse käyttää myös muotoilua suunnittelutekniikkanaan, teki esivalinnan puvuista. Analysoituja pukuja on kuusi, ja ne edustavat eri aikakausia 1800-luvulta tähän päivään.

Hyödynsin havaintoyksikkönä kuva-analyysissä Gradovan ja Gutinan (1987, 9) puvun komposition eli sommittelun osatekijöitä; siluetti, muoto, linjat, suhteet, materiaali, väri, rytmi ja koristelu. Luokitusyksikköjä on avattu alla olevassa tekstissä.

Siluetti on muodon heijastuma tasolla. Siluetti voi olla suorakaide, kolmio, soikio tai yhdistetty siluetti (kahden tai useamman geometrisen kuvion yhdistelmä). (Gradovan & Gutinan 1987, 16-18). Tarkastellessani kuvien esittämiä vaatteita selvisi varsin pian, että yhdeksi geometriseksi kuvioksi useamman siluetin kohdalla täsmentyi kärjellään seisova epäsymmetrinen tai symmetrinen suunnikas, joka lisättiin luokitusyksiköksi. Tarkastelin puvun siluettia yleensä edestä ja / tai sivusta. Tässä analyysissä kaikista puvuista ei ole etu- ja sivukuvaa, mutta puuttuva siluetti saattoi olla arvioitavissa olemassa olevan kuvan perusteella.

Määrittelin **muodon** perusominaisuuksiksi tilavuusvaikutelman, massiivisuuden, plastisuuden ja dynamiikan. Puvun tilavuusvaikutelma riippuu siitä, miten vartalon mukainen se on. Puvun massiivisuuteen vaikuttavat mm. erilaisten linjojen määrä, yksityiskohdat, koristeet ja lisäksi materiaalin ominaisuudet kuten väri ja rakenne. Muodon plastisuuteen taas vaikuttavat sen ääriviivat ja muotoelementtien muuttuminen toiseksi. Muodon dynamiikkaan vaikuttaa mm. sen symmetrisyys ja linjojen suunnat. Dynamiikan mielikuvaa määriteltessä puvun muotoa verrataan usein geometrisiin kuvioihin. (Gradovan & Gutinan 1987, 12-15).

Erottelin **linjoista** silhuetti-, konstruktio- ja koristelinjat. Linjat voivat olla viistoja, pysty- tai vaakasuoria. Erisuuntaisia linjoja voi myös olla yhdisteltynä. (Gradovan & Gutinan 1987, 21). Puvun osien keskinäiset **suhteet** määräytyvät vartalon mittasuhteiden mukaan. Harmoniset suhteet syntyvät vartalon mittasuhteita mukailleen eli kultaisen leikkauksen mukaisesti. Puvun osien suhteet voivat olla myös yhtä suuria tai kontrastisia, jolloin suhteet ovat hyvin erilaisia keskenään ja myös suhteessa vartalon suhteisiin. (Gradovan & Gutinan 1987, 19-20).

Materiaalin ominaisuudet vaikuttavat puvun muotoon olennaisesti. Ne ovat joko fysikaalisia (FINTO) tai esteettisiä. Fysikaaliset ominaisuuksia ovat mm. materiaalin paksuus, tiiviys, paino, laskeutuvuus, jäykkyys, kimmoisuus ja joustavuus. Esteettisiä ominaisuuksia ovat mm. pinnan rakenne, kuviointi ja **väri**. (Gradovan & Gutinan 1987, 22). Lisäsin esteettisiin ominaisuuksiin myös materiaalin läpikuultavuuden ja valon heijastuvuuden eli kiillon. Aldrich (1996, 25) mukaan materiaalin fysikaalisiin ominaisuuksiin kuuluu myös vinouma, jota ei ole mahdollista todeta kuvan perusteella. Muutenkin pelkän kuvan perusteella materiaalien fysikaalisista ominaisuuksista voi esittää vain ulkonäköön perustuvia oletuksia. Ne vaikuttavat niin olennaisesti myös esteettisyyteen, joten mainitsen selvästi ulkonäköön vaikuttavat tekijät. Kuvan väriin vaikuttavat vaateen värin lisäksi hyvin monet tekijät kuten kuvaaja, kuvausolosuhteet, kuvausympäristön värit, valaistus, kuvia ottavan ja toistavan laitteen ominaisuudet. Tästä syystä värejä ei luonnehdita tai kommentoida.

Puvun **rytmillä** tarkoitetaan eri muotoelementtien kuten linjojen, koristelujen tai materiaalin kuvioiden vaihtelua ja toistuvuutta. Staattiset rytmit ovat joko tasaisia tai peräkkäisiä. Dynaamiset rytmit voivat olla esimerkiksi säteittäisiä tai epäsymmetrisiä. (Gradovan & Gutinan 1987, 24-25). Puvussa voi olla myös erilaisia koristeluja esimerkiksi nauhoja tai erityistekniikoin valmistettuja yksityiskohtia. Kiinnitän niihin huomiota määrän, paikan ja luonteen osalta. (Gradovan & Gutinan 1987, 25). Puvussa voi olla lisäksi koristelun kaltaisia elementtejä, joilla on myös muita tarkoituksia esimerkiksi konstruktion ja pintastruktuurin muodostumisessa.

Liberty & Co. iltapuku, 1880-luku Lontoo



Kuva 4. Liberty & Co. iltapuku (The Metropolitan Museum of Art).

Puvun materiaali on keltaista silkkiä, ja sen sileässä pinnassa on kaunis himmeä kiilto. Se vaikuttaa varsin ohuelle, kevyelle ja jopa hieman läpikuultavalle materiaalille, mutta puvun kaksikerrosrakenteen ja materiaalin runsaus tekevät yleisilmeestä materiaalin ilmettä raskaamman. Puvun siluetti on suoraan edestä suorakaiteen muotoinen, mutta sivusta katsottuna epäsymmetrinen kolmio. Muodon tilavuusvaikutelma on kohtuullisen vartalonmukainen. Ainoastaan lantiovyöhykkeen takaosan luo kontrastia puvun ja vartalon välille. Vaikka puvun perusmuoto luulla tuettuine miehustoineen ja turnyyreineen (hameen takaosan kohotin) on aika raskas, sulavasti puvun

läpi kulkevien drapeerauksien linjat ja väri keventävät vaikutelmaa. Ääriviivojen ja tasojen vaihtumiset ovat pehmeitä ja vähittäisiä, mikä tekee muodosta varsin plastisen. Suoraan edestä katsottuna puvun muoto on lähes symmetrinen, mikä tekee muodosta vakaan. Sivukuvan epäsymmetrisyys taas luo dynaamisemman vaikutelman. Vedostukset muodostavat puvun konstruktiio- ja koristelinjat. Niiden viistous ja epäsymmetrisyys korostavat dynaamisuuden vaikutelmaa, joka korostuu erityisesti sivukuvassa. Vedostuksen rytmi on huolettoman silmämääräinen, sivusta epäsymmetrisesti ja edestä symmetrisesti säteittäinen. Nämä seikat korostavat rytmin dynaamisuutta. Puvun tyköistuvan osan suhde helman väljempään osaan on harmonisesti lähes kultaisen leikkauksen mukainen. Pukua koristaa helman alareunan laskostus, olkapäiden ruusukkeet ja hihojen napit. Koristeiden määrä on aikakauden muihin pukuihin nähden varsin vähäinen. Puvun pintastruktuurin ja konstruktion muodostava vedostus toimii myös koristelun kaltaisena elementtinä. (kuva 4).

Madame Grès'n (Alix Barton) iltapukuhaalari, 1979 Pariisi



Kuva 5. Madame Grès'n iltapukuhaalari (The Metropolitan Museum of Art).

Haalarin materiaali on oranssia, kauniisti himmeäkiiltoista silkkiä. Kankaan yleisvaikutelma on kevyt ja hieman jäykähkö. Puvun siluetti tuo mieleen kärjellään seisovan epäsymmetrisen suunnikkaan, mikä on omiaan luomaan muotoon dynaamisen ja epävakaan tunnelman. Materiaalin ominaisuudet ja siluetti korostavat kevyttä yleisvaikutelmaa. Muodon tilavaikutelma on vartalon suhteen varsin sopusuhtainen korostaen aavistuksen lantiovyöhykettä. Ääriiviivojen ja tasojen vaihtumisen pehmeys ja vähittäisyys tekevät muodosta plastisen. Puvun ylä- ja alaosan välinen suhde on kontrastisesti 3:8 suhteessa. Puvun siluettilinjat ovat pehmeän viistoja ja konstruktio- ja koristelinjat taas pehmeän dynaamisesti lähes pystysuorassa.

Linjojen luoma epäsymmetrinen ja hieman säteittäinen rytmi on voimakkaan dynaaminen. Ainoan staattisen linjan luo vyön vaakasuoruus. Vyöstä muodostuva rusetti toimii puvun ainoana varsinaisena koriste-elementtinä. Materiaalin laskostuminen luo koristelunomaisen tunnelman. (kuva 5).

Issey Miyaken mekko, kevät/kesä 1990 Japani



Kuva 6 ja 7. Issey Miyaken mekko (The Metropolitan Museum of Art).

Puvun materiaali on keltaista ja violettiä epätasaisesti pliseerattua polyesteriä tai polyesterin ja pellavan sekoitetta. Materiaali on erittäin kimmoisaa, jäykkää, ohutta, kevyttä ja hieman kiiltävää. Puvun graafinen muoto ja värien voimakas

vastaväriharmonia tekevät yleisvaikutelmasta massiivisen. Muoto taas on hätkähdyttävän plastinen ja dynaaminen, jota myös korostaa muodon näennäinen yksinkertaisuus. Tämänkin puvun sivusiluetti on kärjellään seisovan epäsymmetrisen suunnikkaan muotoinen, joskin ehkä hieman Grès'n pukua alapainotteisempi. Muoto on kuitenkin epävakaan tuntuinen. Todennäköisesti myös etusiluetti on suunnikkaan muotoinen, kuitenkin symmetrinen. Puvun tilavaikutelma on voimakkaan kontrastinen suhteessa vartalon muotoihin kasvaen voimakkaasti vyötärö- ja lantiovyöhykkeille. Sivukuvassa puvun ylä- ja alaosan suhde on kontrastisesti 3:8, ja takakuvassa suhde on voimakkaammin kontrastinen 3:11. Vastavärit korostavat puvun konstruktioinjaa siten, että sivussa se on teräväkulmaisesti viisto ja takana sekä edessä kaarevasti viisto. Erityisesti sivukuvassa leikkausaumat korostavat äkkinäisen liikkeen ja epävakaisuuden tunnelmaa. Pliseerauksen melko tasainen rytmi taas hidastaa ja tasoittaa liikkeen tuntua. Puku ei varsinaisesti sisällä koriste-elementtejä, mutta olkaimien ristiin meneminen takana ja pintastruktuurina toimiva pliseeraus muodostavat koristeellomaisen vaikutelman. (kuvat 6 ja 7).

Rei Kawakubon (Comme des Garçons) iltapuku, kevät 1991 Japani



Kuva 8. Rei Kawakubon iltapuku (Museum at the Fashion Institute of Technology).

Puvun materiaali on kaksikerroksinen. Alimmainen kerros on silkkitaftia ja päällikerros läpinäkyvää polyesteri-sifonkia. Molempien kerrosten väri on punainen, ja yhdessä ne luovat himmeäkiiltoisen vaikutelman. Materiaalit yhdessä muodostavat melko kimmoisaa, jäykän, mutta painavuutensa ansiosta laskeutuvan kokonaisuuden. Kauttaaltaan väljän puvun tilavuusvaikutelma on voimakkaan kontrastinen vartalon muotoihin nähden korostaen erityisesti vyötärö- ja lantiovyöhykkeitä. Sivukuvan epävakaan siluetti on kärjellään seisova epäsymmetrinen suunnikas, ja sen siluettilinjat muodostavat dynaamisia viistoja linjoja. Takaa puvun siluetti on todennäköisesti lähes suorakaiteen muotoinen, huomattavasti sivukuvaa staattisemman

ja rauhallisemman näköinen. Muoto on melko graafinen, massiivinen ja voimakkaan plastinen. Puvun vedostukset ja kaulus muodostavat koristelinjoja, jotka ovat sivukuvassa epäsymmetrisen viistoja ja säteittäisiä, mutta takaa todennäköisesti symmetrisiä. Ne ovat pehmeästi kaareutuvia, mutta viistoina luovat dynaamista vaikutelmaa. Myös linjojen rytmi on hyvin dynaaminen. Kauluksen ja helmaosan luoma suhde on sopusuhtainen ja lähes kultaisen leikkauksen (3:5) mukainen. Vaate ei sisällä varsinaisia koriste-elementtejä, mutta kaulus ja vedostukset toimivat koristeellomaisesti. (kuva 8).



Kuva 9. Vivienne Westwoodin iltapuku (The Metropolitan Museum of Art).

toinen. Sivusilhuetti muodostaa todennäköisesti hieman alhaalta kapeamman kolmion. Varsin massiivista vaikutelmaa keventää puvun yksityiskohtien dynaaminen liikevaikutelma sekä viistot ja epäsymmetriset siluetti-, konstruktio- ja koristelinjat, jotka muodostavat pukuun vauhdikkaan ja monimuotoisen rytmin. Miehistän ja alaosan välille syntyy voimakkaan kontrastinen ja dynaaminen suhde 1:5. Puvussa ei ole varsinaisia koriste-elementtejä, mutta näyttävät vedostukset ja laskostukset sekä niiden jatkuminen toiselle olalle pelkistetyksi ruusukkeeksi toimivat koristeenomaisesti. (kuva 9).

Vivienne Westwoodin iltapuku, syksy/talvi 2005-6 Englanti

Puvun materiaali on vaaleanpunaista, kauniisti himmeähohtoista silkkiä. Materiaali vaikuttaa tiiviille, paksulle ja jäykälle. Se toistaa suunnitellut voimakkaasti plastiset muodot näyttävästi. Plastisuusvaikutelmaa korostaa kankaan pehmeä ja pyöreä taittuminen laskoksissa, vedoksissa ja helmakäänteessä. Puvun ilme perustuu miehusta- ja alaosan tilavuusvaikutelmien vastakohtaisuuteen. Yläosan ollessa vartalomukainen puvun muodon ja vartalon välille syntyy voimakas kontrasti alaosan kohdalla. Etusilhuetti on alhaalta leveäsvuivun ja ylöspäin kapenevan kolmion muo-



Kuva 10. Rickard Lindqvistin haalari (Högskolan i Borås).

Rickard Lindqvistin haalari, 2015 Ruotsi

Haalarin materiaali on painavaa, laskeutuvaa ja muotoutuvaa viskoosijersey-neulosta. Materiaali on mustavalkoraidallinen. Muoto on siron ja kevyen oloinen ja korostaa naisen luonnostaan plastisia muotoja. Haalarin tilavuusvaikutelma on sopusuhtaisesti lähes vartalon mukainen, korostaen vain hieman reisien ja olkavarsien kohtaa. Puvun ääri-vojen (siluetti), leikkaussaumojen (konstruktio) ja raitojen (koriste) muodostamat linjat sekä rytmi tuntuvat dynaamisilta, ja saavat aikaan liikkeen vaikutelmaa. Siluetti muodostuu venytetystä ja kapeasta soikiosta, joka

korostaa pituusvaikutelmaa. Puvun ylä- ja alaosan suhde on kontrastisesti 3:8. Puku ei sisällä varsinaisia koriste-elementtejä, mutta materiaalin raidat toimivat koristeenomaisesti. (kuva10, kuvaaja Daniel Grizelj).

6.2. Vaatteiden ulkoinen olemus

Pukujen etusilhouetteista kaksi on suorakaiteen muotoisia, yksi kolmion muotoinen, yksi soikion muotoisia ja kaksi kärjellään seisovan suunnikkaan muotoisia. Sivusilhouetteissa jako menee seuraavasti: suorakaiteita yksi, kolmioita kaksi ja suunnikkaita kaksi. Soikiosiluetta ei sivusilhouetteissa ole havaittavissa. Yksi sivusiluetti jää toteamatta. Jos oletetaan, että kuvaaja on valinnut kuvauskulmaksi mielenkiintoisimman suunnan vaatteesta, niin sanotun pääsiluetin, niin silloin jako menee seuraavasti: kolmioita kaksi, soikioita yksi ja suunnikkaita kolme. (Liite 1 tod. näk. useampia liitteitä). Soikiosilletteja esiintyy siis vaatteissa vähiten, neliö- ja kolmiosisilletteja hiukan enemmän ja suunnikkaita selvästi eniten. Verrattuna kulloisenkin aikakauden muotiin, ainoana yllätyksenä tuli kärjellään seisovien suunnikkasiluettien suhteellinen runsaus. Tämä siluetti on epäsymmetrinen, ja korostaa muodon dynaamisuutta.

Muotojen tilavuusvaikutelmassa korostuu selkeästi jonkin vartalonosan vyöhyke. Jopa viidessä puvussa on korostettu lantiovyöhykettä enemmän tai vähemmän. Tämä korostus jatkuu reiden tai koko jalan ja/tai vyötärön alueelle muutamissa puvuissa. Yhdessä puvussa korostetaan olkavartta. Kaulan aluetta tai rintavyöhykettä ei korostettu yhdessäkään puvussa. Pukujen etuosa on kolmessa puvussa epäsymmetrinen, joista kahdessa myös takaosa on varmasti epäsymmetrinen. Kolmen puvun takaosa on symmetrinen, joista kahdessa on varmasti myös symmetrinen etuosa. Muodon massiivisuusvaikutelmassa neljässä puvussa esiintyy jonkinlaista kontrastia, siis puvussa on sekä massiivisuutta että keveyttä luovia elementtejä. Kaksi puvuista on yleisilmeeltään keveitä. Kaikissa puvuissa ilmenee muodon plastisuutta ja dynaamisuutta. (Liite 1).

Kaikkien pukujen siluetti-, konstruktio- ja koristelinjoissa on viistoja linjoja. Lähes kaikissa, yhtä lukuun ottamatta, on viistojen linjojen lisäksi myös jonkin tyyppiä pystysuoria linjoja. Kolmessa puvussa yksi vaakasuora linja (helma tai vyö). Helmalinjan vaakasuoruus kirjattiin ylös, vaikkei se erityisesti korostuisikaan kuvauskorkeudesta johtuen. Vinojen linjojen osuus korostuu siitä syystä, että kaikissa puvuissa on jonkinlaista materiaalin vedostumista. Ainoastaan yhdessä näistä vedostus muodostuu sivutuotteena liikkuvuuden lisäämisestä. Lopuissa puvuista vedostuminen on sekä koristeellisessa että muotoa tuottavassa asemassa. Laskostusta on neljässä puvussa. Vedostuksilla ja laskostuksilla on suuri merkitys myös pukujen muotoelementtien sommittelun rytmiin. Vedostuksien luoma linjojen säteittäisyys, viistous ja epäsymmetrisyys ovat omiaan luomaan dynaamista liikettä

rytmiin. Analysoiduissa puvuissa rytmi on enemmän dynaaminen, tai dynaamisia ja staattisia elementtejä on yhdistelty samaan pukuun kontrastisiksi kokonaisuuksiksi. (Liite 1).

Vedoksien runsaudessa ja materiaalin ominaisuuksissa on selvää linkittymistä toisiinsa. Viidessä puvussa on käytetty himmeäkiiltoista materiaalia, mikä on omiaan korostamaan vedosten erottumista. Yhdessä puvussa on mattapintainen materiaali. Yhdessä puvussa on selkeä pintastrukturi ja yhdessä kokonaan kuvioitu materiaali. Pintastrukturoidi jäykistää materiaalin luonnetta, mikä on omiaan korostamaan puvun kokonaisuutta. Vedoksien runsas määrä selittää yksiväristen kankaiden runsaan määrän. Viidessä puvussa materiaalia on kuvattu jäykäksi ja/tai kimmoisaksi. Yhdessä puvussa on laskeutuva, joustava tai tiivis materiaali. Materiaalin paksuus ja painavuus vaihtelevat eniten. (Liite 1). Jäykissä ja kimmoisissa tai laskeutuviissa kankaissa vedokset tulevat parhaiten esille.

Puvuista vain yhdessä on kultaisen leikkauksen mukainen suhde ylä- ja alaosassa. Viidessä puvussa suhde on kontrastinen: kolmessa 3:8, yhdessä 3:11 ja yhdessä 1:5. Kontrastisuus on omiaan lisäämään muodon dynaamisuusvaikutelmaa ja rikkomaan vartalon luontaisia mittasuhteita (Gradovan & Gutinan 1987, 22). Varsinaisia koriste-elementtejä on vain kahdessa puvussa ja nekin aikakauden muotiin nähden varsin maltillisia. Vedostukset, olkaimet, laskostuminen, pintastrukturi, materiaalin kuvio tai kaulus voivat muodostaa koristeellisia elementtejä. (Liite 1).

Tiivistettynä yhteenvetona voisin todeta, että muotoillen suunnittelua toteuttavat suunnittelijat suosivat:

- *eri vartalonosien vyöhykkeiden tilavuusvaikutelman korostamista*
- *epäsymmetrisien muotojen ja linjojen suunnittelua*
- *kontrastisen jännitteen luomista puvun osien suhteissa, massiivisuus- ja dynaamisuusvaikutelmissa*
- *vedostuksien ja laskostuksien käyttämistä*
- *sekä materiaalin valintaa fysikaalisten ominaisuuksien, pinnan kiilto-ominaisuuksien ja yksivärisyyden perusteella.*

On kuitenkin muistettava, että absoluuttista varmuutta kyseisten vaatteiden suunnittelutekniikasta ei ole, ja että muotoillen voi suunnitella millaisia vaatteita hyvänsä.

7. MUOTOILUN HAVAINNOINTI

Havainnoinnin konteksti

Havainnointi tapahtui 13.-20.2.2014 erään teatterin väliaikaisten tilojen materiaalivarastossa varsinaisten tilojen ollessa remontissa. Tein havainnointia neljän päivän aikana yhteensä noin 12 tunnin ajan. Paikalla oli suunnittelija ja havainnoija. Havainnointi keskeytyi muutamia kertoja työyhteisön jäsenten käynneistä materiaalivarastossa. Tilassa oli muutama sovituskukke, peili, runsaasti esivalikoituja materiaalivaihtoehtoja järjesteltynä ja värjäyskokeiluja tehtynä. Ennen havainnointia suunnittelija oli perehtynyt näytelmän ajankuvaan erilaisia lähteitä käyttäen, koonnut ideakuvia, ideoinut yleisiä väri- ja materiaaliehdotuksia sekä piirtänyt ideakuvat, joiden avulla hän oli esitellyt alustavat ajatuksensa työryhmälle. Nämä työvaiheet olivat synnyttäneet runsaasti mielikuvia ja ideoita pukujen yksityiskohdista, mutta varsinainen mallin suunnittelu tapahtui muotoillen havainnointitilanteessa. Havainnoinnin aikana suunnittelija muotoili neljä pukua seitsemän puvun kohtauskokonaisuudesta. Muotoilumateriaaleina käytettiin lähes kaikissa lopullisia materiaaleja, ainoastaan yksi yläosa tehtiin protomateriaalista. Tästä syystä pukusuunnitelmien valmiusaste vaihteli riippuen tarpeesta tarkistaa lopullista muotoa käyttäjän päällä.

Ensimmäisen kokonaan litteroidun päivän osalta kertyi tekstiä 23 sivua. Aloitin havainnoinnin analyysin lukemalla litteroitua tekstiä useita kertoja. Ryhmittelin tekstiä ja nimesin karkeiksi raakahavainnoiksi. Pelkistin raakahavainnot yhdistämällä yhteisiä piirteitä sisältäviä havaintoja omiksi joukoiksi.

Muotoilun eteneminen

Ensimmäisen puvun suunnittelu lähti intuition pohjalta liikkeelle. Ensimmäisenä suunnittelija hahmoteli mahdollisuuksia sekä jonkinlaisen alkuidean (liukuvärjäys) peilaten niitä rajoitteisiin. Materiaalivaihtoehtojen avulla hän teki puvun helmaan alustavan volyyymi- ja värisuunnitelman ottaen huomioon materiaalien muut ominaisuudet, resurssit ja työn sosiaalinen luonne. Seuraavaksi suunnittelija tarkasteli ja muokkasi materiaalien ominaisuuksien (liike, volyyymi, värisävy, pintatekstuuri ja -kuvio) luomaa kokonaisvaikutelmaa huomioiden rajoitukset ja työskentelyolosuhteet. Puvun kokonaisvision hän tarkisti suhteessa ajankuvaan, käyttöön, käyttäjään, kohtauskokonaisuuteen ja tulevaan toteutukseen. Samalla hän otti huomioon työpaikan työskentelykulttuurin ja sen sisäisen kommunikoinnin. Toiminta jatkui ongelmakohtien havaitsemisina, erittelyinä ja ratkaisuina, joissa huomioitiin rakenneratkaisut, asu- ja kohtauskokonaisuudet, erilaiset rajoitukset sekä mahdolliset tulevat prosessin sisäiset muutokset. Eteneminen oli tasapainoilua varmuuden ja epävarmuuden sekä työn ilon ja luomisen tuskan välillä. Helman jatkeeksi suunnit-



Kuva 11. Havainnoinnin ensimmäisen päivän muotoilu nukella, jossa yläosan lopullinen kangas päällä.

telija haki puvun yläosan mahdollisuuksia, rajoitteita ja alkuideoita. Suunnittelun lopullisen materiaalin niukkuuden vuoksi suunnittelija päätyi muotoilemaan yläosan ominaisuuksiltaan sitä lähellä olevasta protomateriaalista (kuva 11, kuvaaja Päivi Mäkelä). Hän jatkoi muotoillen luonnostelua tarkastellen käyttö- ja valmistusympäristöjen rajoitteita. Epävarmuus, tyytymättömyys, innostus ja onnistumisen tunne vuorottelivat toisinaan nopeastikin. Ajantaju hämärtyi ja lounastauko livahti ohi käyttämättömänä. Ongelmia havaitaan, eri vaihtoehtoja puntaroidaan ja ongelmanratkaisuun pureudutaan, joita seuraa innostuminen, varmuus ratkaisujen oikeellisuudesta sekä etenemisen suunnittelu. Jo ennen ensimmäisen

suunnitelman valmistumista alkavat suunnittelijan ajatukset siirtyä pikkuhiljaa tulevaan päivään. Päivä päättyy katsauksella seuraavan puvun materiaaleihin ja alkuideaan. Samalla hän järjestelee työtilaa ja puntaroi suunnitellun puvun etenemisvaihtoehtoja valmistusprosessissa.

Toisen päivän puku alkoi yläosan lopullisen materiaalin tarkastelulla ja yläosan raakaideoinnilla leikkaamalla materiaalia. Suunnittelija pohti ideointia suhteessa käyttäjään. Edellisen päivän kokemusten pohjalta leikkasimme helmaosaan valmiita kellokappaleita, joiden avulla suunnittelija tarkasteli helman volyymin ja liikettä. Syntyi alustavia ideoita helman värityksestä ja tulevien helmojen läpikuultavuuksista. Suunnittelija mietti helman rakentumista, langansuuntia ja siluettia. Helmamateriaalin työstäminen on sen verran tuttua ja sujuvaa, että suunnittelija pystyy keskustelemaan edellispäivää enemmän henkilökohtaisista asioista ja miettimään muotoilun kanssa päällekkäin tulevien pukujen ideoita. Seuraavaksi hän tarkkaili kankaan kiiltoa ja värisävyjä sekä teki värisuunnitelman. Suunnittelija tarkisti puvun kokonaisvision suhteessa ajankuvaan, käyttöön, käyttäjään, kohtauskokonaisuuteen ja tulevaan toteutukseen. Samalla hän otti huomioon työpaikan työskentelykulttuurin ja sen sisäisen kommunikoinnin. Hän muotoili helmaa noin neljäosan valmiiksi ja loppu jäi valmistajalle tehtäväksi. Seuraavaksi suunnittelija tarttui uudelleen yläosaan (miehusta ja hihat), jota hän leikasi mahdollisimman

vähän mahdollistaen kuitenkin idean esille tulon. Samalla hän tarkkaili käyttäjän mittasuhteita, muotoja ja tulevaa asukokonaisuutta. Päivä päättyy katsauksella seuraavan puvun materiaaleihin ja alkuideaan.

Kolmannen päivän aloitimme työtilan ja -välineiden järjestelyllä. Ensin suunnittelija ja pohti kohtauskokonaisuuden väritystä ja tarkasteli valmiiksi muotoiltuja pukuja. Seuraavaksi hän mietti muiden kohtauksien ja valmistuksen resursseja suhteessa muihin päällekkäisiin produktioihin. Aluksi suunnittelija aikoi hyödyntää valmista pukua materiaaliksi, mutta idea ei ottanut tuulta siipien alle ja hän hylkäsi sen. Suunnittelija tasapainoili ajatuksen tasolla säästämisen pakon ja suunnittelun tinkimättömyyden välillä. Ensimmäisen idean kariuduttua, hän hahmotteli uutta värisävyjä ja -yhdistelmiä etsimällä, sekä ensimmäistä kertaa myös aikaisemmin piirretyistä luonnoksista. Suunnittelija pyrki saamaan aikaiseksi maalauksellista tunnelmaa päällekkäisillä, läpikuultavilla kangaskerroksilla ja tarkisti tunnelman suhteessa ajankuvaan. Helmaan ja keppimäiseen yläosaan hän teki värisävy- ja volyymisuunnitelman leikkaamatta kangasta, jotta lopulliset materiaalit varmasti riittävät pukuun. Ajatuksena hänellä oli tarkistaa puvun mittasuhteet käyttäjän kuvan päälle piirtämällä. Suunnittelija mietti rakenteita, ja siistimme työympäristöä. Leikkaamatonta muotoiluluonnosta hän tarkasteli suhteessa kohtauskokonaisuuteen. Päivän lopuksi hän mietti seuraavan puvun materiaaleja.

Neljännän päivän aloitimme tutustumalla käyttäjän mittoihin ja muotoihin sekä keräämällä kohtauskokonaisuuden. Ensin suunnittelija tutustui yläosan materiaalin ominaisuuksiin nukun ja ihmisen päällä sekä työsti alkuidean. Alkuideaa hän vertasi suhteessa ajankuvaan, käyttöön, käyttäjään, käyttöympäristöön ja resursseihin. Seuraavaksi teimme alustavan leikkusuunnitelma materiaalille. Suunnittelija muotoili etukappaleen toisen puolikkaan ja leikkasimme toisen puolen symmetriseksi. Sama toistui takakappaleella. Samalla suunnittelija pohti rakenteita, niiden ulkonäköä ja sovituksen muutosmahdollisuuksia. Hän tarkasteli kainalon avarrusta ja kuvitteli käden asettumisen. Hän päätti hyödyntää materiaalin joustoa ja pystyväljyyksiä. Hihoja suunnittelija sovitti ihmisen (havainnoijan) päällä ja tarkasteli yläosaa suhteessa ajankuvaan. Yläosan jälkeen hän ideoi helman rakentumisen periaatetta, ja huomioi langansuunnan sekä materiaalin kutistumisen. Yhden helmakappaleen suunnittelija muotoili osittain valmiiksi leikatusta kappaleesta ja leikkasi toisen kappaleen ensimmäisen mukaan. Samalla hän hahmoteli helman siluettia ja volyymia. Kuten toisen, kolmannen ja neljännän päivien etenemisen kuvaukset kertovat, tuli niissä varsin paljon ensimmäisen päivän toimintojen toistoa. Tästä syystä näiden päivien nauhoituksia ei litteroitu kokonaan, vaan nauhoituksia kuuntelemalla kerättiin ensimmäistä kertaa esille tulevia huomioita ja toimintoja.

Muotoiluprosessi

"...mä oon nyt kattonu niitä kolkytluvun kirjoja ihan ja sitte mä vaan luotan siihen että mun muistissa on nyt niitä... ja sit mä teen tähän omat versiot niistä..."

"mulla on tästä semmone visio päässä"

"mä teen nyt ensin tämmösen ennen kuin leikkelen... tämmösen niinku survomis... suunnitelman... että onko tää niinku mahollinen... tämän kanssa, että tuleeke oikeisiin paikkoihin... volyymit..."

Muotoilun alkuideana ja liikkeelle panevana voimana voi toimia mielikuva aikakaudesta ja kohtauskokonaisuudesta, halu kokeilla jonkinlaista yksityiskohtaa tai piirretty luonnos. Joskus alkuidea häilyy jonkinlaisena päässä olevana ajatuksena, intuitionä, jonka alkuperää voi olla mahdotonta lähteä selvittämään. Tämän alkuidean toimivuus täytyy aluksi tarkistaa. Tämä tapahtuu muotoilussa usein käyttämällä ehjää kangasta leikkamatta sitä. Myös materiaalit ja niiden ominaisuudet herättävät paljon ideoita ja pitävät inspiraatiota yllä. Suunnittelija saattaa asettaa työlleen myös henkilökohtaisia tavoitteita.

"Ja sit mä oon ite vaan päättäny semmosen liukuvärjäyshaasteen ottaa tästä..."

"Niin tavallaan, niinku semmosia erilaisia liukuvärjäyksiä, värien.. mulla on semmonen akvarelli.. maailma.. ajatus tässä"

Vaikka kohtauskokonaisuudesta on valmiiksi ajateltuna yleinen suunnitelma väreistä, on jokaisen puvun kohdalla tehtävä tarkennettu värisuunnitelma käytävissä olevien materiaalien ja niiden värjätävyyden ehdoilla. Liukuvärjäyksiä suunnittelija hahmottelee tehtäväksi värjäämällä, srpeijaamalla ja eri materiaaleja yhdistelemällä. Akvarellimaista tunnelmaa ja värisävyä hän hakee jopa neljää läpikuultavaa värikerrosta päällekkäin asettelemalla.

".. että pitää laittaa tämmönen kovettava, et se pysyy niinku sopivasti ja sitte pitää laittaa se väriefekti, ja ehkä laittaa semmonen notkistava painoa tuova."

".. mä haluan niinku leveet helmat mut et ne kuitenki liikkuu niinku .. ottaa liikettä.. siinä siinä pitäis olla tavallaan sitä painoa .. että jos se on vain kuohkea, se ei liiku.."

Kerroksia lisäämällä suunnittelija pyrkii myös vaikuttamaan asukokonaisuuden tunnelmaan ja liikkeeseen. Käyttötarkoitus tanssiaismekkonä tuo mukanaan fyysisiä vaatimuksia esim. helman laajuudelta ja liikkuvuudelta. Nukkeä hän pyöräyt-

telee usein. Materiaalin tai puvun suunnitelman hän saattaa pukea ihmisen päälle materiaalin liikkuvuutta tarkastellessaan. Välillä hän tarkasteli muodostumassa olevaa pukua peilin kautta, jotta peilikuvan muodostama etäisyys auttaa näkemään kokonaisuuden teatterikatsojan näkökulmasta, kauempaa. Nuken päällä näkee hyvin myös materiaalin laskeutuvuuden, langansuuntien ja joustavuuden merkityksen mallin ulkonäölle. Samalla suunnittelijan tulee tarkasteltua nukelle puettua vaatetta joka suunnalta ja hiottua esim. linjojen jatkuvuuksia. Muotoja, volyymeja ja silhuet-tia hän etsii ja hioo materiaalin ehdoilla. Kuvioita ja esim. värialueita hän sommittelee ja tarkastelee niiden rytmiä. Läpi koko muotoilun hän palaa aina uudelleen tarkistamaan, että puku säilyy ajankuvan mukaisena.

”.. pidätkö tätä käden nostovaraa täällä et mä en sitä syö.. sit se ois kuitenkin niinku tosta jostain kiinteä..”

Suunnittelija hallitsee muotoilemalla puvun väljyyksiä ja liikkumavaroja. Myös puvun rakentuminen ja jopa yksittäiset rakenneratkaisut vaikuttavat ulkonäköön niin merkittävästi, että niiden vaihtoehtoja suunnittelijan on pohdittava läpi koko prosessin.

Kun suunnittelija on hankkinut materiaalit etukäteen tai hän käyttää materiaali-varastoa, on hänen tarkkailtava materiaalin riittävyttä. Pakkoja aukaistessa ja pyöritellessä hän huomaa pian, jos materiaali on esim. liian sähköistyvää käyttötarkoitukseensa. Käyttäjien koot ja vartalon muodot vaihtelevat suuresti. Tämän kohtauksen tanssiaisissa kaikkien vartaloita tuli esittää mahdollisimman positiivisessa valossa. Tästä syystä käyttäjän mitat ja vartalokuvat ovat koko muotoilun ajan esillä, ja niitä suunnittelija vertailee nuken ominaisuuksiin. Suunnittelijan on otettava huomioon ompelimon valmistusaikataulut, ja oman produktion valmistaminen on suunniteltava muiden produktioiden valmistuksen lomaan. Mallia suunnitellessaan hän joutuu ottamaan huomioon sen toimimisen käytettäessä, mahdollisen käyttötarkoituksen muutoksen, pukemisen nopeuden, puvun säilytys- ja huoltamismahdollisuudet. Rahankäyttöä hän seuraa koko ajan, jos jossakin vaiheessa on tullut tuhlattua, seuraavassa säästetään.

”...toi on vähän lyhyempi toi ... en rupee nyt päästämään sitä.. no miksen rupee.. että senkö mä jätän ompelijalle, joka haluaa kuitenkin tehdä sen just niinku mä oon sen laittanut, eikä tee omia ratkaisujaan.”

”...ja sit se on just et paljoko mä haluan sitä väljyyttä tänne kainaloon, miten mä sen aukottomasti selitän.. en mitenkään.. niin tässä mä voin näyttää sen, tästä tulee kappale jo, jota he sitten vaan niinku viimeistelee..”

Myös kommunikoinnin ongelmat suunnittelija saattaa kokea rajoittavina tekijöinä, vaikka kyseessä on entuudestaan tuttu työyhteisö. Kysymys on myös vastuunannon ja vastuunoton välisestä tasapainoilusta. Nukke työväliseinä on rajallinen. Sen mitat eivät täsmää käyttäjän mittoihin. Väillä nuken kolmijalka haittaa helman laskeutumista. Suunnittelija kaipaa säännöllisesti vartalon liikettä, raajoja tai päätä. Näistä syistä hän pukee materiaalin, keskeneräisen puvun tai valmiin muotoilun välillä ihmisen päälle. Samalla hän saa puvusta tuntuman, jonka oikeanlaisuus parhaimmillaan tukee käyttäjän toimintaa ja identiteettiä.

"...että en osaa suunnitella tätä muuten... pienissä piirroksissa pyöritteli näitä, että miltä nää näyttää kun nää on päällekkäin... Tulee tästä jonkinlainen, mutta kyllä mä luulen että tästä parempi tulee... voi vähä hallita tätä..."

Suunnittelun tarkoituksena on edetä tyhjistä johonkin uuteen; silloin on tärkeää tuntee hallitsevansa luomisprosessia. Prosessissa suunnittelija hallitsee sekä yksityiskohtia että kokonaisuuksia. Läpi koko prosessin hän maalailee suunnitteilla olevan puvun ympärille asukokonaisuutta. Millaiset kengät, hansikkaat tai päähine käyttäjällä tulee olemaan. Toisaalta hän tarkastelee pukua kohtaukseen jo suunniteltuihin pukuihin vertaillen ja maalailee ajatusta koko kohtauskokonaisuudesta. Hänen on otettava huomioon puvun suunnittelussa myös näytelmän tarina, muut kohtaukset ja niiden tunnelma.

Useissa kohti muotoilua suunnittelija aistii epämääräisen ongelman. "Nyt tää ei oo hyvä" tai joku tässä mua nyt häiritsee" kaltaiset toteamukset toistuvat. Hän määrittelee ongelman, etsii siihen muotoillen ratkaisuja ja kokee lopuksi onnistumisen tunteita. Tutkimuspäiväkirjan merkinnöistä on luettavissa, että havainnointinauhoituksen ulkopuolella suunnittelija on kertonut olevansa "vakuuttunut muotoilun suunnittelun sovitukseen vähentävästä vaikutuksesta". Nämä molemmat seikat ovat omiaan lisäämään suunnittelijan työn sujumisen tunnetta.

"mä oon nyt nysvännyn ton helman kanssa.. vaikka mä tiedän et se otetaan irti vielä monta kertaa, niin se joka kerta tulee vähän eri näköisesti... pointti on siinä, että mä oon nähnyt että tästä saa.. silloin se pitää tehdä tietyllä tavalla tosissaan..."

Suunnittelija mieltii myös muotoilun tarkkuutta suhteessa käytettävissä olevaan työyhteisöön, jotta kommunikointi ja vastuunanto muotoilun kautta onnistuisi mahdollisimman hyvin. Hän kertoo monessa vaiheessa aikaisemmin kohtaamisistaan kommunikointiongelmista, ja kuinka hän on hakenut ratkaisua niihin, yrittäen näin vaikuttaa koko työyhteisön työskentelyn sujuvuuteen. Hän tuo esille, miten saattaa toimia eri tavalla toisenlaisen työskentelykulttuurin yhteisöissä, ja kokee ainakin osittaista onnistumisen tunnetta kommunikoinnin kehittämisen osalta. Toki

hänen halunsa kehittyä edelleen tulee myös selvästi esille. Toisaalta kysymys on kahden erilaisen työskentelykulttuurin yhdistämisestä ja yhteistyöstä. Freelancer-suunnittelijalla on omat tapansa toimia ja omat toivomuksensa työskentelyolosuhteista kaupunginteatterin työskentelykulttuurin sisällä.

"Mä tykkään kuitenkin olla tällä puolella silloin ku mä teen näitä muotoiluja, ku tää tarvii semmosta tilaa ja keskittymistä... niin täällä saa olla rauhassa... ja mä voin jättää tähän vähä levälleen näitä myös..."

Muotoilu vaatii tilaa ja usein myös rauhaa keskittyä. Suunnittelijalle on tärkeää voida jättää esille kokonaisuuden aikaisemmin muotoillut työt ja valikoidut materiaalivaihtoehdot, jotta hän voi suhteuttaa muotoilun alla olevaa työtä asu- ja kohtauskokonaisuuksiin.

"Hauska kun näitä on niin paljon, että voi lähteä intuitiolla liikkeelle."

"sit se on kiva ku näitä on niin monta näitä iltapukuja niin... mun ei tarvi niinku yhteen pukuun kaikkia ideoita saada.."

"ihan on ollut tyhjä pää ja tämmösen olen suunnitellu... hei täähän on aika toimiva..."

Välillä suunnittelijasta tuntuu, että pää pursuaa ideoita ja välillä hän liikkuu intuition voimin. Suunnittelija kuitenkin selvästi nauttii muotoilutoiminnasta ja kokee toteuttavansa itseään. Voisin puhua jopa intohimosta. Suunnittelijan työskentely on yhtä päivää lukuun ottamatta yhtäjaksoista ja lounas jää väliin hyvistä yrityksistä huolimatta. Työ vie hänet mukanaan, eikä hän malta keskeyttää sitä. Toisaalta muotoilu näyttäytyy myös suunnittelijan identiteettiä rakentavana toimintana.

".. mutta että emmä osaa ikinä kuvitella tämmöstä paperilla .. en osaa.. minä en oo semmonen suunnittelija, en kerta kaikkiaan.. en mä tiedä mitä mä haluan jos mä en niinku luonnostelee näin, toiset osaa ja varmasti jos tämmöstä tyyliä kehittää pitkään ja tekee näin, tällä tavalla, sit osaa jo nähdä päässään niitä .. sit on vielä se et piirrä se .. niin siinä kohtaan se pitää ottaa viimeistään se kangas .. piirustuksen tueksi .."

Yllä oleva litteroitu osuus pelkästään luettuna voisi olla tulkittavissa itseään vähättelevä, mutta äänenpainot, ilmeet ja eleet kertovat suunnittelijan olevan tyytyväinen tekemiinsä toimintaratkaisuihin. Teen myös muutamia havaintoja aikaisemmin pohdinnan alla olevien yksityiskohtien, muotojen tai rakentumisratkaisujen löytymisestä tästä produktiosta. Tämä toiminta on minulle tuttua myös aikaisempien

yhteistyökuvioiden kohdalla. Suunnittelija saattaa avoimesti testata ideaansa yhdessä työssä sekä kehittää sitä seuraavassa ja sitä seuraavassa työssään. Joskus käy myös niin, ettei idea ota tuulta alleen, ja suunnittelija luopuu sen käytöstä. Näin hän saa tyydytettyä uteliaisuuttaan ja kokeilun halua sekä oppii keräämistään kokemuksista. Kokemukset taas toimivat suunnittelijan tulevissa töissä bricolagen materiaalipankkina.

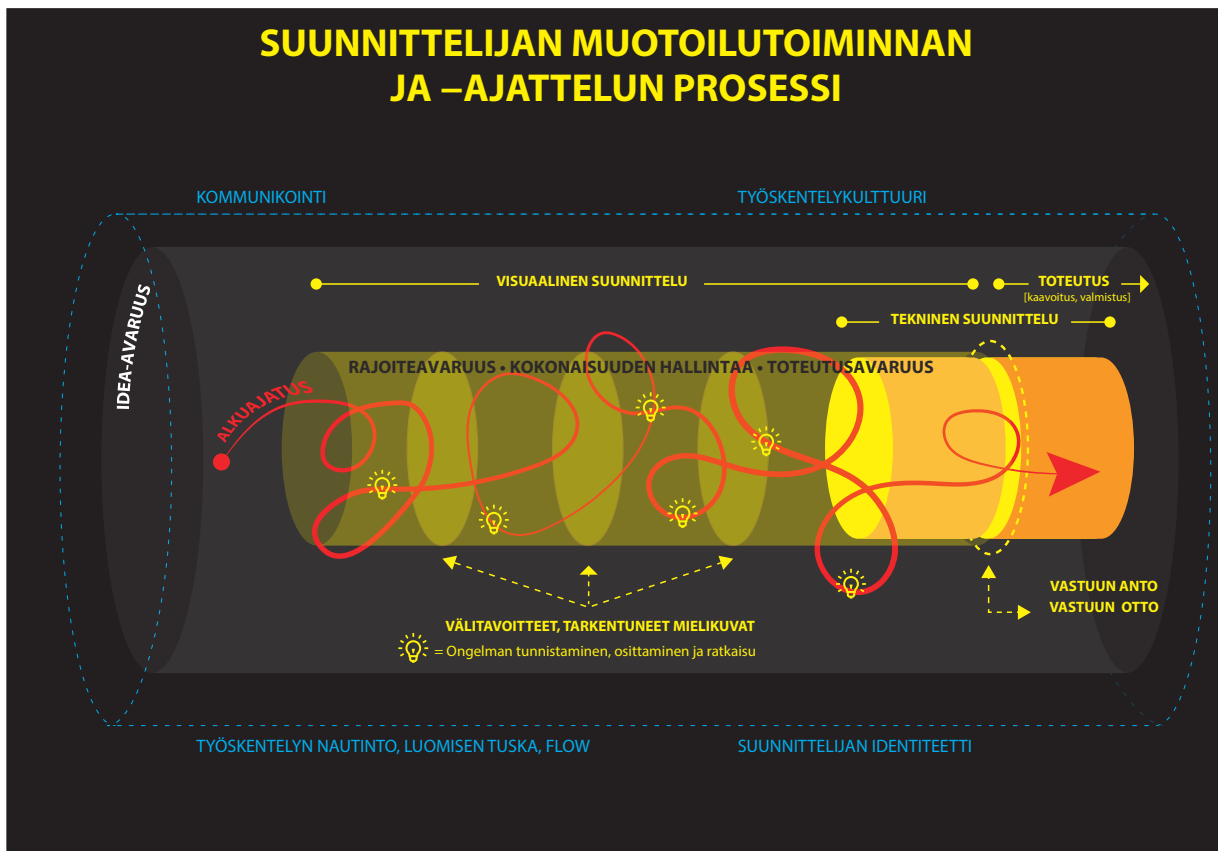
Muotoilun olemus ja mielekkyys

Kuuntelemalla havainnoinnin nauhoitteita hahmotin ensimmäisen käsitekartan (liite 2), jota olen myöhemmin tarkentanut lukemalla litterointia. Käsitekartta muodostui muotoillen suunnittelun toiminnoista ja toiminnoissa eteen tulevista asioista, joihin suunnittelijan tehtävä on ottaa jollakin tavalla kantaa. Käsitekartta jalostui analyysin edetessä prosessikaavioksi. Analyysissä erotin ensimmäisenä suunnittelutoiminnan selvän syklisyyden. Esimerkiksi materiaalin, värien ja muotojen tarkastelut toistuvat tarkentuen koko ajan toiminnan edetessä. Toisaalta toiminta hahmottui minulle ongelmien tunnistamisen ja ratkaisujen etsimisen vuorotteluna. Muotoilu selvästi helpottaa suunnitteluongelmien hallintaa.

”Miks mä aina haluan tämmösiä... ei voi luovuttaa mutta että... näin ja sitte... että miten se menee niinku...”

”Katoppa... kato ku ne ratkee näin, ei tätä osaa sitte kato paperilla ratkaista... sitte ompelija tulee kysymään että mitäs nyt sitte tehään... sitte no että minäpä mietin... nyt mä voin sanoa, että se ei kuule riitä se kangas, että tähän tulee tämmönen timantti... ..hirveen hyvä olo, kato nyt... mitenkä nerokasta suorastaan...”

Toiminnassaan suunnittelija ikään kuin pilkkoi ongelmat pienemmiksi osaongelmiksi, joihin hänen oli helpompi etsiä ratkaisuja. Näin tihentynyt ratkaisujen löytymisen mukanaan tuoma innostus jaksoi kantaa yli seuraavan osaongelman luoden työskentelyyn intensiivisyyttä ja flow-tunteen. Meneillään olevaa suunnittelutyötä suunnittelija peilasi koko ajan tuleviin toimintoihin tai kokonaisuuksiin. Aluksi hän tarkasteli syntymässä olevaa asua suhteessa kohtauskokonaisuuden alkuideaan, liukuvärjäykseen ja seuraavaksi suhteessa tarkennettuun asukokonaisuuden alkuideaan. Toiminnan edetessä hän ikään kuin ”maalaili” mallin ympärille joko asukokonaisuuden muita tekijöitä kuten hiukset, päähineet ja käsineet tai kohtauksen, jopa koko näytelmän kokonaiskuvaa. Joskus hänen on myös osattava luopua orastavasta ideasta, jättäen se tuleviin produktioihin aineettomaksi materiaalipankiksi. Koko ajan suunnittelija vertasi muotoilun kohteena olevan puvun ominaisuuksia asiakkaan vartaloon, valittuun ajankuvaan, käyttötarkoituksiin ja mahdollisiin käyttötarkoitusten muutoksiin. Ensimmäinen mielikuvani ajattelun



Kuvio 4. Suunnittelijan muotoilutoiminnan ja -ajattelun prosessikuvaus (piirros Marko Vettenranta).

syklisyydestä ei ole tasaisesti etenevä Anttilan prosessimallin kaltainen spiraali vaan pikemminkin vähän eri suuntiin ja etäisyyksille poukkoileva, pienistä ”takapa-keista” huolimatta varmasti etenevä ja kolmiulotteinen spiraali.

”mä laitan sen näin ja mä vedän sen tuolta auki sen alapuolen, niin tän saa täältä nostettua... jolloin voi kuvitella sitten ku sen tiputtaa... niin voi kuvitella tämän runsauden... ja sitte lähden tänne, no niin, mulla on selvä suunnitelma”

Spiraalissa ajattelu ja toiminta nivoutuvat yhdeksi kokonaisuudeksi, joiden tavoite on yhteinen. Ajattelu synnyttää toimintaa ja toiminta ajattelua. Tämä on tekemällä ajattelua intensiivisimmillään. Havainnoijana minun on välillä vaikea pysyä mukana ajatuksen juoksussa, mutta tärkeintä onkin suunnittelijan itse vakuuttua omien ajatuksiensa ja toimintansa oikeasta suunnasta.

Prosessikuvauksen ensimmäiseen luonnokseen (liite 3) avasin koko prosessin aloittavaa alkuajatusta asioilla, jotka olivat nousseet tähän astisista aineistoista. Intuitio, inspiraatio, idea, mielikuva, alkusysäys, ensiajatus tai epämääräinen tarve voivat olla prosessin alkuun panevia tekijöitä. Myös pohjatieto, tarina, materiaalit, materiaalin muokkaaminen, tunnelma, värimaailma tai siluetti voivat sysätä toi-

minnan käyntiin. Alussa on myös luottamus omaan osaamiseen ja työryhmään. Nämä alkuajatukset jätin pois lopullisesta prosessikuvauksesta kuvion selkeyttämiseksi. Havainnointia visualisoidessani näin idea-avaruuden laajana koko prosessia ympäröivänä alueena, jonka sisällä suunnittelija toimii rajoiteavaruuden ja toteutusavaruuden puitteissa. Jotta prosessi voi päätyä parhaimpaan mahdolliseen lopputulokseen, on suunnittelijan kuitenkin haettava inspiraatiota ja ongelmanratkaisumalleja myös meneillään olevan työn rajoitteiden ja toteutuksen ulkopuolelta. Havainnoitavassa prosessissa tekninen suunnittelu alkoi päällekkäin visuaalisen suunnittelun kanssa. Osa teknisestä suunnittelusta jäi toteuttavan tahon vastuulle. (kuvio 4, liite 4).

Muotoilutoiminnan ja -ajattelun prosessikuvausta hahmotellessani tarkastelin toistuvasti Kettusen (2013, 167), Anttilan (2006, 463) ja Seitamaa-Hakkaraisen (1998) suunnitteluprosessin kuvauksia. Kettunen on kohdentanut mallinsa teolliseen suunnitteluun, ja korostaa suunnittelun kommunikatiivista luonnetta. Kommunikointi on koko prosessia eteenpäin kuljettava voima. Sen avulla suunnittelija toimii kaikkien yhteistyötahojen kanssa ja hakee myös aktiivisesti palautetta yhteistyötahojen ulkopuolelta. Voin ajatella sen kattavan myös suunnittelijan ajattelua keskusteluna itsensä kanssa. Kettusen mukaan toimintojen järjestykset prosessissa saattavat vaihdella riippuen prosessista ja sen luonteesta. Tämä tuli hyvin esille siinä, että teatteri vaatetussuunnittelun kontekstina sisältää omat erityisvaatimuksensa verrattuna esimerkiksi teolliseen vaatesuunnitteluun. Kettusen malliin ei ole sisällytetty mitään etenemistä osoittavaa rakennetta ja se tuntuukin sellaisenaan melko staattiselle. Kuten Anttila (2006, 462) toteaaakin:

”Prosessuaalisuus merkitsee rakenteiden ja kontekstien käsittämistä dynaamisiksi, toiminnallisiksi, ajassa ylläpidettäviksi ja muuntuviksi.”

Anttilan prosessimalli on hyvä yleismallinnus luovasta prosessista. Siihen voidaan sijoittaa hyvin monenlaisia osa- tai kokoprosesseja, liittyivätpä ne suunnitteluun, valmistukseen tai tutkimukseen. Seitamaa-Hakkaraisen kolmen toiminta-avaruuden mallissa tulee esille myös toiminnan syklisyys. Hänen mallinsa tukee suunnittelijan työn jakamista visuaaliseen ja tekniseen suunnitteluun, mutta mallin ajallisuus ja eteneminen tuntuvat puutteellisille.

Muotoillen suunnittelussa suunnittelija ottaa väistämättä kantaa sellaisiin asioihin, jotka hän perinteisesti voi jättää piirtäen suunnittelun ulkopuolelle ja ottaa ne huomioon vasta teknisiä piirroksia tehdessään tai vasta kaavoitusvaiheessa. Muotoilussa suunnittelija huomioi vaateen väljyydet ja ottaa kantaa volyymeihin materiaalin ehdoilla. Materiaalin määrät ja langansuunnat tulee huomioiduksi lähes itsestään. Vaateen mittasuhteet tulevat suoraan ihmisvartalolle sopiviksi. Muodon

rakentumisen testaaminen muotoilussa tuo tietoa sen kaksiulotteiseen esittämiseen (kaavaan), ja samalla saadaan tietoa rakenteista. Muotoilussa ainakin osa teknistä suunnittelua tulee visuaalisen suunnittelun ohella. Teknisen suunnittelun liian varhaisen miettimisen mielletään rajoittavan suunnittelijan luovuutta.

”Se mikä on vielä haaste kun on se pohja... et mistä ne ommellaan kiinni et sä pääset silittämään... jotenki... koska näitä joutuu säilyttämään rekillä näin...”

”... mut mä en murehdi sitä nyt... koska siihen tämä sitte tyssää se... luovuus sitte siinä kohtaa ku etukäteen miettii näitä...”

Huoli luovuuden rajoittumisesta tuli esille myös havainnointini aikana, kun suunnittelija oli ensin pohtinut tulevien rakenteiden vaikutuksia vaatteen huoltamiseen. Tämä toteamus sijoittui keskelle ensimmäisen puvun yläosan ideoinnin ongelmia, joten sillä hän saattoi myös ilmaista yleistä turhautuneisuutta ja etenemättömyyden tunnetta. Toisaalta muotoilua käyttävät suunnittelijat ja tutkijat ylistävät voimakkaasti muotoilun rutiineja rikkovaa ja uutta luovaa ilmaisuvoimaa.

Muotoilen suunnittelu korostaa toiminnan fyysisyyttä, kun suunnittelija liikkuu taukoamatta työtilassa ja sovituskämmen ympärillä liikutellen samalla isoja määriä materiaaleja. Välillä huomaan omien ylimääräisten toimintakäsien tarpeen, vaikka pienellä lisävaivalla toiminta onnistuisi suunnittelijalta yksinkin. Suunnittelija inspiroituu koko prosessin ajan hyvin konkreettisesti materiaalien ominaisuuksista ja niiden yhdistelemisestä. Minulle tulee väistämättä mieleen, että muotoillen suunnitteleva henkilö pystyy hyödyntämään kaikkia työskentelyyn ja oppimiseen liittyviä vastaanotto- ja aistikanaviaan (Kurki 2014, 4-5) sekä painottamaan niitä persoonakohtaisesti. Kinesteettisyys tulee esille suunnittelijan kehollisena tekemisenä, liikkeen kautta, mielikuvina vaatteen tunnusta päällä ja liikkeessä. Auditivisuus ilmenee havainnointitilanteessa suunnittelijan puhumisena ja keskusteluna muiden kanssa, mutta yksinään työskennellessä itsepuheluna. Se voisi myös ilmetä materiaalia liikutellessä äänen rekisteröimisenä. Visuaalisuus liittyy suunnittelijan katsomiseen, näkemiseen ja mielikuviin. Suunnittelu luonnollisesti perustuu paljon visuaalisuuteen. Taktiisuus tulee esille suunnittelijan käsillä tekemisenä ja kosketusaistin kautta. Sitä hän käyttää mm. muodon, koon ja struktuurin havainnoinnissa tai materiaalin käyttäytymiseen liittyvissä huomioissaan (Anttila 2006, 81). Suunnittelutoiminnan fyysisyys ja muotoiluluonnoksen iso koko vaikuttavat siihen, että työympäristöön kaivataan intiimiyttä ja rauhaa. Suunnittelija ei välttämättä halua esitellä keskeneräistä työtä. Tämä lienee yksi muotoillen suunnittelun heikoista lenkeistä. Onhan suunnittelijan paljon helpompi kätkeä luonnoslehti katseilta. Hoitotieteissä puhutaan paljon ihmisen henkilökohtaisen tilasta (esim. Poikkimäki 2004, 38), jonka tarve vaihtelee riippuen tilanteesta ja persoonasta. Muotoillen suunnittelevan suunnittelijan henkilökohtainen tila on todennäköisesti isompi kuin piirtäen suunnittelevan.

Havainnoinnin ympäristö, teatteri, vaikuttaa suunnittelutehtävään omalla tavallaan. Työ on alusta lähtien yhteistyötä, ja teatterille ominainen työnkulun rytmitys vaikuttaa siihen, että suunnitelmiin on jätettävä mahdollisuus muutoksiin aina ensi-iltaan saakka. Ohjaus elää koko prosessin ajan, mikä osaltaan saattaa vaikuttaa myös pukuihin. Valot, lavastus ja koreografia valmistuessaan saattavat aiheuttaa muutoksia pukuihin. Katsojat näkevät puvut näytöksessä tietyiltä etäisyyksiltä ja suunnilta, sekä tietyissä valoissa että tiettyjä taustoja vasten. Puku on näyttelijän työasu, joten sen käytettävyyteen, kestävyys ja huollettavuuteen suunnittelijan on kiinnitettävä erityistä huomiota. Olen tehnyt havaintoja suunnittelijan kanssa aikaisemmin tehtyjen yhteistöiden merkeissä. Kun hän ei ole suunnittelemassa asua teatteriympäristöön, muotoilun aloitus ei ole näin värityspainotteinen. Keskiössä tällöin ovat materiaalin muut ominaisuudet kuten paino, paksuus, laskeutuvuus ja kimmoisuus. Asun alkuidea voi löytyä pukuhistoriasta, mutta sen ajankuvan esittävyttä ei suunnittelijan tarvitse tarkistaa prosessin aikana. Suunnittelupäätökset ovat itsenäisiä, vaikka hän pitää koko ajan yllä kommunikointia ja yhteistyötä valmistusportaan ja käyttäjien kanssa. Yksittäisen vaateen materiaali- ja valmistuskustannuksia hän seuraa ja hioo erityisellä tarkkuudella. Myös valmiin asun huollettavuuden kriteerit saattavat hiukan erota verrattuna teatterivaatteeseen. (esim. Mäkelä 2014, 4-11). Etsittyään pitemmän aikaa ratkaisua ensimmäisen päivän puvun ylä- ja helmaosan yhdistämiselle suunnittelija kiteyttää muotoilun luonteen seuraavasti.

”... tavallaan se on että piirrä, kumita, piirrä, kumita... tää on niinku sketchbook tai just sitä suunnittelua oikeesti...”

Onko niin, että muotoilussa suunnittelijan tekeminen, uudelleen tekeminen ja taas uudelleen tekeminen on kehittymisen tunteella virittynyttä, kun piirrettäessä kumittamisessa on ehkä pientä epäonnistumisen tunnetta (virhe kumitetaan)?

8. TEEMAHAASTATTELU ASIAANTUNTIJOILLE

Tein teemahaastattelun kahdelle muotoilua käyttävälle suunnittelijalle ja toteutin sen toisen suunnittelijan työhuoneella 7.2.2016. Nimesin suunnittelijat tässä työssä Mirvaksi ja Johannaksi. Myös haastattelussa esille nousseiden henkilöiden nimet on muutettu. Suunnittelijat olivat tutustuneet heille etukäteen lähettämiini teemoihin ja kirjeeseen (liite 5), joka sisälsi muotoilun määritelmän. Tämä selkeytti ja nopeutti haastattelua. Lisäksi koin, että haastateltavat pystyivät viemään keskustelua eteenpäin haluamaansa suuntaan, ja minun pääasialliseksi tehtäväkseni jäi lisäinformaation antaminen. Rakensin teemat tutkimuskysymyksien ja muun keräämäni aineiston pohjalta muotoilutoiminnan ja -ajattelun prosessikaviksi (liite 3) ja käsittekartoiksi, joissa käsittelin muotoilun olemusta, mielekkyyttä,

ongelmia ja muotoillun vaateen ulkoista olemusta (liitteet 6-9). Nauhoitin haastattelun ja kirjoitin litterointia 18 sivun verran. Molemmille suunnittelijalle haastattelu sattui ruuhkaisen työrupeaman lomaan, joten aistin heistä väsymystä. Tämä ehkä vaikutti rauhoittavasti haastatteluun, eikä normaalia runsasta päällekkäin puhumista tai puhumisen päälle nauramista ilmennyt merkittävästi. Tämä helpotti litterointia huomattavasti. Tiivistin, luokittelin ja tulkitsin aineistoa. Analysoidessani litterointia palasin useampaankin kertaan tarkistamaan nauhoitteesta erilaisia äänenpainoja, jotta saatoin vakuuttua keskustelun merkityksestä. Analyysin lopuksi toinen suunnittelija luki ja kommentoi koko tekstin.

Aloitimme haastattelun muotoilun määritelmästä keskustelemalla. Määritelmä sai suunnittelijoilta hyväksyvän vastaanoton. Erityisesti sovittamisen sisällyttämistä määritelmään Johanna piti hyvänä ajatuksena. Hän korosti myös sitä, että sovituksessa voi esiintyä osittaista muotoilua, kuten esimerkiksi vain hihojen muoto haetaan muotoilemalla. Jaoimme nyt siis yhteisen käsityksen muotoilusta. Muotoilutoiminnan ja -ajattelun prosessikaavio herätti paljon keskustelua. Johanna piti toiminta-avaruusajattelua prosessia ilmentävänä. Kaaviossa alkuajatuksena olevan luottamuksen suunnittelijat näkivät koko prosessin ajan tärkeänä elementtinä suhteessa kommunikointiin, vastuunantoon ja vastuunottoon yhteistyössä toteuttavan tahon kanssa.

M: "musta tuntuu että vaikka sillä toisella olis sitä osaamista vaikka kuinka paljon, niin .. mähän en voi olla siitä varma vielä... mikä osaamisen taso on .. mutta siltikin niin .. mulla ei oo luottamusta lähinnä siihen että se osaa lukea se toinen ihminen mun tapaa.."

Molemmat suunnittelijat muistelivat erilaisia tilanteita, missä luottamusta on joko valmiina ollut, se on vielä syntymättä tai se on edellisten produktioiden myötä horjunut. Suunnittelijat kokivat, että muotoilussa eteenpäin luovutettavan työn tarkkuustason voi valita luottamustason mukaiseksi, ja saattaa näin suunnittelijan vastuunannon oikeaan suhteeseen työtä jatkavan oletettuun tai tiedettyyn vastuun ottokyykyyn nähden. Kuitenkin etenkin Mirva koki henkilökohtaisena haasteenaan muotoilussa riittävän tarkkuuden saavuttamisen esimerkiksi symmetriassa, kun tekee yhteistyötä toteuttavan tahon kanssa ensimmäistä kertaa. Muotoilun tarkkuustasoon vaikuttavat lisäksi kulloisenkin tuotannon laajuus ja suunnittelijan käytettävissä olevat resurssit.

J: "Mutta mä oon kyllä myös sitä mieltä, että moni mun suunnittelun niinku... tekemisen .. niinku jatkuvuus, eteenpäin menemä ois menny ihan johonki muuhun suuntaa jos mä en ois tehny Ritvan kans silloin alussa.. koska silloin mää koin että kaikki on mahdollista.. koska Ritva pysty sen aina niinku ratkasemaan... myös niinku teknisesti.."

Luottamus toteuttavan tahon kanssa koettiin myös tärkeäksi suunnittelijan ammatti-identiteetin rakentumisen ja suunnitteluuden kehittymisen kannalta katsottuna. Erityisesti Mirva kokee toimintatapojensa suunnittelussa muuttuneen vuosien saatossa enenevässä määrin muotoilun suuntaan. Johanna taas kokee aina käyttäneensä piirtämisen tukena muotoilua erilaisissa muodoissa.

M: ”.. Kun mä yritin jatkaa siitä että jos mä oisin vaan avannu siitä, mikä on.. Mutta sitte mä huomasin että siinä on rintamuotolaskos aateltu ihan väärin, niin sit mä muotoilin sen uudestaan ajatellen että mitä siinä tapahtuu kaavassa... Niin sitte mä osasin sanoa tekijälle että se rintamuotolaskos pitää avata tänne olalle... että jos sä haluat lähteä kaavasta..”

Molemmat suunnittelijat pitävät tärkeänä ymmärtää kaavoituksen periaatteita, jotta vaatteiden valmistuksen kokonaisprosessi ei ole pelkästään toteuttavan tahon taidon varassa. Muotoilu mahdollistaa suunnittelijan oman oppimisen, meneillään olevan työn toteutuksen kokonaiskuvan muodostamisen ja helpottaa näin vastuun antotilanteessa työn etenemisen ohjeistamisen. Johanna kertoi hyödyntävänsä etenemisen ohjeistamisessa joskus myös kaavakirjoja. Mirva pohti myös toteuttavan tahon mahdollisuutta ohittaa kaavoitusvaihe kokonaan, ja hyödyntää muotoilu suoraan vaatteiden muotona yksittäisiä vaatteita toteutettaessa esimerkiksi teatterikontekstissa. Molemmat suunnittelijat kokivatkin ongelmallisena sen, jos toteuttava taho ei osaa hyödyntää muotoilua omaa työtään nopeuttavana ja helpottavana asiana.

M: ”.. jos mä aattelen vaikka että piirrän jonku puhvihihan .. sit ne kysyy että paljonko tässä ois tätä .. ku ne alkaa että oisko se hihan leveys niinku mittanauhan kanssa.. mutt ootappa pikku hetki että mä katon ton .. ottaa sen käsijätkeen ja laittaa siihen sitä kangasta .. laskostaa.. no tälleen.. että sitä voi käyttää myös väljyyksien .. hahmottamisessa, mikä on niinku sitte myös helpompi, ku ainahan sitä piirtää tietyllä .. jokainen omalla tavallaan.. siitä häviää tavallaan se piirustuksen tulkittaminen..”

Vaikka muotoiltua suunnitelmaa toteuttavalle taholle siirrettäessä suunnittelijat ovat havainneet tulkintaongelmia, tuntui piirustuksen yhteydessä esiintyvän niitä enemmän. Molemmat suunnittelijat käyttävätkin muotoilua myös piirustuksen tukena. Tärkeää nukken päälle muotoilussa on olla neulaamatta kangasta liian tiiviisti kiinni nukkeen, jotta se pääsee laskeutumaan luonnollisesti, ja muodon on näin mahdollista toteutua samanlaisena myös toteutettavassa vaatteessa.

J: ”Siinä on kysymys mun mielestä myös siitä että se on kaksulotteista vai kolmiulotteista ja että se on fyysistä ja että se on myös niinku konkreettista.. Sää oot niinku konkreettisesti siinä asiassa..”

M: ”Että jos mä ajattelen vaikka sitä Riikan hääpuvun kaavaa.. sitä.. ei iki kuuna päivänä ilman muotoilua, enhän mä ois edes keksiny.. ku muodot niin .. Ku menee niin kauas pois peruskaavasta.. että vaikka mä oisin osannu kuvitella sen .. jotenki.. sen mallin niin.. että osasi muka niin paperilla piirtää että osais välittää toiselle..”

Muotoilussa suunnitelman kolmiulotteinen näkeminen ja eri suunnilta katsominen ovat tärkeitä. Materiaalin ja muodon konkreettinen läsnäolo näyttävät reaaliaikaisesti, mikä on mahdollista toteuttaa. Vaikka nukke ei aina olekaan juuri oikea kokoinen, oikea mittakaava ja -suhteet varmistavat sen, että muotoilu sisältää runsaasti tietoa myös tekniseen suunnitteluun ja kommunikointiin. Muotoilu mahdollistaa monimutkaisempien mallien suunnittelun, ja ne ovat toteutettavissa pienemmällä määrällä prototyyppejä, koska muotoiltu suunnitelma on jo eräänlainen esiprototyyppi. Tämän on mahdollista vaikuttaa myös koko vaateen suunnittelun ja valmistuksen prosessiin jouduttavana asiana.

M: ”Niin se on että missä on se raja suunnittelijan ja tekijän välillä .. Sillon se suunnittelijan kenttä kapenee ja tekijän laajenee. Et se ottaa myös suunnittelullista vastuuta koska ikään ku jos sä teet niinku paperilla, niin mä luulen että siihen jää enemmän ratkottavia asioita ja enemmän ikäänku vastuuta lopullisesta visuaalisesta .. sille tekijälle.”

J: ”Se ei ehkä oo ees vastuuta vaan se antaa siihen jotain lisää Mutta et se on mun mielestä myös semmonen .. hedelmällistäki niinku .. työskentelyä.. ku eihän se .. se ihan sama asia ku että on sairaan hyvä puvustonhoitaja ku sää vaan .. aattelet ääneen jotaki.. niin se on jo tarjoomassa.. jotain asiaa.. joka ei välttämättä oo ees se mistä sä oot puhunu, mutta se on tajunnu jonku maailman siitä.. että tää voi olla vaihtoehtoisesti se..”

J: ”Tai että se on sitä että .. sitä tehään niinku niin rinnakkain .. esimerkiks ne essu-työt.. Nehän tehtiin oikeestaan teillä vaan siinä .. et mulla oli se idea ja mulla oli ne alushameet tai ne .. Sitte tehtiin ne nukan päällä niin että mä tein ja sä jatkoit .. et se tapahtuu niinku vuoropuheluna..”

P: ”Niin, se on semmosta konkreettista keskustelua.”

M: ”Niin sitä ei luovuta vaan kerran sitä pois vaan se pyörii siinä eestakasi..”

Suunnittelijan ja toteuttavan tahon työtehtävien vastuualueet vaihtelevat paljon produktiokohtaisesti, usein luottamustason mukaan. Visuaalisen suunnittelun, teknisen suunnittelun ja toteutuksen osuudet voivat siis myös limittyä koko suunnitteluprosessiin jatkuvan vastuun annon ja oton periaatteella. Näin kiinteään työpa-

ritoimintaan suunnittelija lähtee ainoastaan silloin kun keskinäinen luottamus on saumatonta. Havainnoinnista muodostamani muotoiluprosessin kaavio (kuvio 4) sellaisenaan toimii ainoastaan tyypilliset vastualueet omaavassa prosessissa, jossa suunnittelija suunnittelee ensin visuaalisen ilmeen, sitten osan teknisestä osiosta ja luovuttaa sitten työn eteenpäin lopullista teknistä suunnittelua ja toteutusta varten.

M: ”.. Kyllä se vaikuttaa ihan tosi paljo, että jos aattelee että tästä materiaalista on tehtävä .. Paperilla voi piirtää sellasta että mikä ei sille materiaalille sitte toimikaan .. Tuo tekemällä ajattelua on niinku tosi tärkeä.. .. että mulla on ainaki sitte semmonen että jos mä piirränki niin .. mä ratkasen ne sitte vasta , kun mulla on se oikee kangas niin vielä muotoilen ne ja piirrän työpiirrustukset sitte .. vasta..”

Paitsi että materiaali inspiroi suunnittelijaa, sen ominaisuudet toimivat myös suunnittelutoiminnan suunnan näyttäjänä ja kehyksenä. Vaikka kangas ominaisuuksineen tavallaan rajoittaa suunnittelua, on muotoilussa mahdollista kokeilla ja nähdä mihin kaikkeen sen on mahdollista venyä ja taipua.

J: ”..Ku ei oo piirtäjänä semmonen luonnonlahjakkuus.. niin sit se tavallaan niinku helpotti että mulla on tämä väylä tässä.. niinku ilmentää niitä asioita.. Ja se on mulle ollu myös aina semmonen luonnosteluasia ollu aina.. Se ihan niinku jo että valmisvaatteesaki se että mä hyvin äkkiä otan ne sakset ja rikon sen ja kasaan sen siinä uusiksi että .. Tai että sitä kautta löytyy ne ideat.. Tai että se on ihan että tyhjä päässä ja tietää että on saatava seuraavaks aamuksi ... niitä malleja niin sitte ku alkaa tekemään nuken kanssa niin sitte tulee semmonen helpotuksen tunne että tästähän tää lähteekin, että näin ja näin ..”

M: ”...Mutta ite kyllä tykkään että on vaan kangas pakalla... ja aivan nollasta .. niinku lähtee ...”

Haastattelun teemana olleessa prosessikaaviossa (liite 3) alkuajatuksena oleva luottamus voi myös toimia luottamuksena omaan tekemiseen tai ajatteluun. Muotoilu toimii ideoinnin välineenä, vaikka suunnittelijan pää tuntuisi tyhjältä. On realistista kuitenkin ajatella, että pää itse asiassa pursuaa toimitun työelämän kokemuksia ja tietoa, vaikka bricolagen aineettoman materiaalipankin hyödyntäminen ei tiedostettua olisikaan. Lähtökohtana muotoilulle voi olla runsas tai rajallinen määrä kangasta tai vaikkapa valmiit vaatteet. Suunnittelijoiden mielestä muotoilussa on helpompi hallita rajallisen materiaalin riittävyttä tai jopa sen jatkamista toisella materiaalilla. Materiaali tulee usein myös hyödynnettyä melko tarkasti, kun muotoilussa on helppo löytää peruskaavasta poikkeavia saumastoja.

Mirva näkisi ideaalina työvälineenä nuken, jolla olisi jalat ja liitettävät kädet. Molemmat suunnittelijat olivat sitä mieltä, että kiinteästi nukessa olevat kädet ja pää olisivat muotoilun tiellä. Jalkojen puute hankaloittaa joidenkin lantion alapuolelle yltävien mallien suunnittelua. Nuken värillä ei ole merkitystä muotoiluun, ja nauhoitukset ovat tarpeen varsinkin, jos mallissa jonkinasteista symmetrisyyttä. Ihmisen päälle muotoilun Mirva koki jännittävänä, ja aloittaakin mieluummin työn rauhassa nuken päällä.

M: .. mutta jos joku näkee mitä mä piirrän ja kumitan .. mulle tulee semmonen niinku rimakauhu .. Rumannäkönen kuva, ei onnistu .. Määhän monesti parkkeeraan sinne keskelle .. oon siellä porukoissa, mutta ehkä se johtuu siitä että mä oon siinä (muotoilussa) niin mukavuusalueella itse, niin mä kestan sen että jos joku kattoo sitä kriittisesti .. Vaikkei kattoiskaan kriittisesti, mutta sehän tuntuu sille että nooh..

Havainnoinnin aikana esille noussut toive muotoilu ympäristön rauhallisuudesta romuttui haastattelun aikana, ainakin kun sitä verrattiin piirtämisen vaatimaan henkilökohtaiseen tilaan. Fyysisesti nukke ja kankaat vievät tietenkin enemmän tilaa, kuin paperilehtiö ja kynä. Henkisesti on ehkä kuitenkin niin, että nämä suunnittelijat kokevat piirtämisen suhteen suurempia paineita onnistua kuin muotoilussa. Tunne on varmasti hyvin henkilökohtainen, ja riippuvainen siitä, missä toiminnoissa suunnittelija kokee olevansa hyvä. Muotoilun osalta paineita vähentää ehkä myös koko ajan läsnä oleva tieto siitä, että kaikki muotoilun avulla suunnitellut muodot on mahdollista myös toteuttaa.

M: Kyllä .. sehän ei ole teollisessa tuotannossa välttämättä järkevää, mut toisaalta.. jos halutaan jotain erinäköstä.. ku peruskaavaan pohjautuvaa. Sillä lailla että ihan peruskaupallista matskuu, niin sehän vie enemmän materiaalia .. ja se on vaan niinku hinta sille että .. Materiaalia menee vähän enemmän jos haluaa vähä eri näköstä.. Mutta voihan sitä käyttää myös niinki, jos aatellaan sitä Riikan hääpukua, siihenhän meni se reilu viis metriä sitä kangasta .. ja sit siitä tehtiin se kaupallinen versio, joka meni alle kolmeen ..

Molemmat suunnittelijat ajattelivat, että muotoilemalla suunnitellut vähän erikoisemmat mallit vievät helposti enemmän materiaalia. Kappaleista tulee usein isoja, jolloin langansuunnat ainakin jossakin osassa kappaletta kääntyvät normaalista poikkeaviin suuntiin. Toisaalta suunnittelijat kokivat, että luovuudessa ja mallin ulkonäössä saavutettu etu ajaa materiaalin menekin kasvun ohi. Erityisesti Mirva koki muotoilun haasteeksi sen, että erikoisemmista malleista tulee herkästi valmistuksellisesti monimutkaisempia ja enemmän aikaa vieviä. Muotoilussa pystyy kuitenkin helposti kehittämään mallia eteenpäin tavoitteena esimerkiksi materiaalimenekin pienentäminen tai valmistuksen yksinkertaistaminen. Molemmat suunnittelijat kokivat, että muotoilu voi jopa säästää aikaa suunnittelussa. Ideat syntyvät vaivattomammin ja näin myös nopeammin.

9. JOHTOPÄÄTÖKSET

Muotoilun ulkoinen olemus

Muotoilun keskeisiä ulkoisia tekijöitä ovat materiaali, vartalo (nukke tai ihminen) ja muotoilija. Muotoilussa pääsee eroon piirtämisessä läsnä olevasta kolmiulotteisuuden illuusiosta (Szunyoghy 2014, esipuhe) ja etukuvapainotteisuudesta kohti konkreettisuutta ja kolmiulotteisuutta, liikkeen ja painovoiman läsnäoloa. Siinä pääsee eroon myös piirroksen pienennetystä mittakaavasta ja mahdollisista vartalon mittasuhteiden vääristymistä. Yhden muotoilun eri vaiheet vastaavat piirtämisen ajatteluluonnosta, kehittelevää luonnosta, lopullista luonnosta (Seitamaa-Hakkarainen 2004, 1) ja jopa tasokuvia. On hyvin suunnittelijakohtaista, kokeeko hän piirtämisen vai muotoilun mielekkäämpänä, sujuvampana tai nopeampana. Materiaalit toimivat suunnittelijalle inspiraation lähteinä. Materiaali on myös tavallaan rajoite, jonka mahdollisuudet ja potentiaalin suunnittelijat tutkivat muotoilussa esille (Rissanen 2007, 3). Muotoilu on materiaalin ominaisuuksien ja rajallisuuden hallintaa sekä toisaalta materiaalin kokonaisvaltaisempaa hyödyntämistä. Suunnittelijan pyrkimyksenä on valmiin tuotteen laatuarvon lisääminen hyvällä istuvuudella, innovatiivisilla muodoilla ja saumastoilla (Niskanen 2009, 34).

Muotoilutoiminta on ulkoiselta olemukseltaan fyysisistä. Se voi tarkoittaa nukan ympärillä isojen kankaiden liikuttelun lisäksi sitä, että syntymässä olevan vaateen voi konkreettisesti pukea päälleen, tuntea ja nähdä liikkeen kauneus materiaalissa. Tämä helpottaa myös vaateen tasapainon, toimivuuden ja tarkoituksenmukaisuuden kehittämisessä (Niskanen 2009, 27). Mallin muuntelumahdollisuudet ovat lähes rajattomat. Muotoilutyön voi ottaa uudelleenmuotoiluun ja jatkaa mallin variointia. Tällä voidaan pyrkiä esimerkiksi muodon parantamiseen, materiaalimenekin pienentämiseen tai valmistuksen nopeuttamiseen. Muotoillen suunnittelu sisältää aina tuotekehittelyllisiä elementtejä. Tästä syystä muotoilulla voi olla sovitusero vähentävää ja prosessin kokonaisaikataulua nopeuttavaa vaikutusta. Muotoilussa korostuu tinkimättömyys kolmiulotteisen mallin hiomisessa ja elinikäinen oppiminen. Suunnittelija kasvattaa sekä hiljaista tietoa, että bricolagen aineetonta materiaalipankkia (Kettunen 2013, 189). Muotoilussa on mahdollista päästä eroon kaavoituksellisista ja rakenteellisista säännöistä luoden jotain uutta ja erilaista (Renvall 2015; Almond 2010, 12). Muotoillen suunnitelluissa vaatteissa on usein korostettuja tilavuusvaikutelmia, epäsymmetriä, kontrastista jännitettä, vedostuksia tai laskoksia sekä materiaalin ominaisuuksien perusteella valitut muodot.

Ristiriita havainnoinnin ja haastattelun sisällöissä koskien muotoilun toimintaympäristön ominaisuuksia ja suunnittelijan henkilökohtaisen tilan vaatimuksia on mielenkiintoi-

nen. Mielipiteen muuttumista selittänee se, että ilmiöön liittyy paljon sekä kiinteitä että hitaassa ja nopeassa muutoksessa olevia tekijöitä. Kiinteitä tekijöitä ovat mm. muotoilutoiminnan kehittymisen tunteella virittynyt luonne sekä suunnittelijan henkilökohtaisesti painottuneet työskentelyyn ja oppimiseen liittyvät vastaanotto- ja aistikanavat. Hitaasti muuttuvia tekijöitä ovat suunnittelijan asenteet työtä ja itseään kohtaan sekä suhde lähietäisyydellä työskenteleviin yhteistyötahoihin. Suunnittelijan henkilökohtaiset yhteenkuuluvuuden ja avoimen kommunikoinnin tarpeet voivat myös muuttua pikkuhiljaa. Nopeimmin muuttuvia tekijöitä ovat varmastikin suunnittelijan oma olotila ja sosiaalinen sietokyky, joihin vaikuttavat muun muassa ravinto, lepo ja vapaa-ajan tapahtumat. Toimintaympäristöön voi myös olla rajalliset vaikutusmahdollisuudet produktiokohtaisesti.

Myös muotoilutoiminnan ongelmat tai haasteet ovat eri lähteiden perusteella hiukan ristiriitaisia. Suurimmaksi haasteeksi haastattelun pohjalta nousi se, että muotoillen suunnitelluista hieman erikoisemmista malleista tulee herkästi rakenteellisesti ja valmistuksellisesti monimutkaisia sekä näin toteutuksen puolella enemmän aikaa vieviä ja loppuhinnaltaan kalliimpia. Tämä korostaa teknisen suunnittelun tärkeyttä visuaalisen suunnittelun rinnalla. Meihin vaatetusalan ihmisiin on jo opiskeluaikana syväälle juurrutettu käsitys siitä, että rakenteiden miettiminen suunnitteluvaiheessa rajoittaa luovuutta. Tämän kaltainen kommentti nousi esille myös havainnoinnin kohdalla. Muotoillen suunnittelua kiitellään sääntöjä rikkovasta luovuudestaan, ja samalla se tuottaa kuitenkin rakenteellista tietoa runsaasti. Henkilökohtaisesti ammattiani harjoittaessani olen huomannut, että suunnittelijan asenne vaikuttaa ratkaisevasti. Rakennesuunnitteluun voi myös asennoitua luovasti, aivan kuten kaavasuunnitteluunkin. Jos suunnittelutilanteesta yrittää selviytyä valmiilla (itsellä tiedossa olevilla) rakenne- ja valmistusratkaisuilla, se rajoittaa luovuutta merkittävästi. Muotoilun vaikutukset niin mallin materiaalimenekkiin, kuin suunnittelun tai kokonaisprosessin ajan kuluun vaikuttavana tekijänä ovat voimakkaasti tapaus- tai persoonakohtaisia.

Muotoiluprosessi, muotoilun sisäinen olemus ja mielekkyys

Vaikka koin teemahaastattelun parissa oman aloittelevan tutkijuuteni hatarimmat hetkeni, toi se tutkimukseeni varmistusta siitä, että olen muiden aineistojen analyysissä onnistunut löytämään keskeistä sisältöä muotoilijan suunnitteluprosessia, muotoilun olemusta ja mielekkyyttä ajatellen. Teemahaastattelun keskustelut pyörivät sopivasti sekä teatterikontekstissa että havainnoinnista poikkeavassa toimintaympäristössä. Sain vahvistusta sille, että suunnittelijan muotoilutoiminnan- ja ajattelun prosessikaavio toimii myös erilaisissa toimintaympäristöissä. Toisaalta tuli esille, että prosessin kulkua eniten muuttava tekijä on luottamustaso toteuttavan tahon tekijää/tekijöitä kohtaan. Suunnittelijat antavat mielellään vastuuta toteuttavalle taholle, jos he kokevat voivansa sitä antaa. He näkevät, että parhaimmillaan toteuttava taho voi antaa oman panoksensa myös vaateen visuaaliseen suunnitteluun. Tällöin prosessin kulussa tekninen suunnit-

telu ja jopa valmistus voivat alkaa pian visuaalisen suunnittelun alkamisen jälkeen. Sama ilmiö on nähtävissä esimerkiksi Pyy ja Renvallin kaltaisten ainakin osittain itse tuotteensa valmistavien suunnittelijoiden prosesseissa tai couture-prosessissa, jossa suunnittelijan luottohenkilö saattaa päästä prosessiin mukaan jo hyvin aikaisessa vaiheessa. Visuaalinen suunnittelu, tekninen suunnittelu ja jopa toteutus saattavat kulkea yhtä matkaa jatkuvan vastuunannon ja vastuunoton periaatteella. Tällöin myös kommunikointi ja keskeneräisen työn kaksisuuntainen tulkinta ovat jatkuvaa. Suunnittelija ja toteuttaja tunnistavat, osittavat ja ratkovat ongelmia yhdessä sekä jakavat myös luomisen tuskan ja työskentelyn nautinnon.

Suunnittelijan ja toteuttavan tahon välinen luottamustaso määrittää myös sen, miten tarkasti ja perusteellisesti muotoilussa on rakennettava ratkaisuja ongelmiin. Tämä ratkaisujen rakentamisen mahdollisuus toisaalta kasvattaa suunnittelijan bricolagen aineetonta materiaalipankkia, auttaa kehittämään itseään sekä rakentaa samalla myös ammatti-identiteettiä. Kuten Elola asian ilmaisee:

”Työntekijää, joka toimii itsensä toteuttamisen tasolla, motivoi puhdas nautinto, jota hän kokee saadessaan käyttää ja kehittää pätevyyttään. Hän ei välttämättä toimi ulkoisten palkkioiden tai tavoitteiden saavuttamiseksi; hänelle tavoite on yksinkertaisesti käyttäytyä tietyllä tavalla tai kokea tietty tunne.” (Elola 2005, 12).

Muotoilun ratkaisukeskeisyys ja tuotekehitysmäinen piirre tuovat toimintaan intensiivisyyttä ja välionnistumisen tunteita. Näiden avulla suunnittelija usein tavoittaa myös flow-tilan. Kolmiulotteisuus, materiaalin ja muodon konkreettinen läsnäolo sekä realistiset vartalon mittakaava ja -suhteet tuovat varmuutta toimintaan. Nämä helpottavat myös suunnittelijan käden ja ajattelun yhteyden muodostumista eli tekemällä ajattelua (vrt. Kettunen 2013, 177). Muotoilua toimintatapanaan käyttävä suunnittelija kokee muotoilun vähentävän tulkintaongelmia kommunikoinnissa. Tämä helpottaa työn luovuttamista toteuttavalle taholle, ja kommunikointia asiakkaan tai yhteistyötahon kanssa. Haastatelluilla suunnittelijoilla on tapana kommentoida toistensa töitä myös keskeneräisinä. Muotoilu todennäköisesti vähentää tulkintaongelmia myös yhteistyötahtojen palautteen annossa, ja tekee näin palautteesta suunnittelijalle uskottavampaa ja painoarvoltaan merkityksellisempää.

”Lawlerin (1969, 163) mukaan työtehtävällä täytyy olla kolme ominaisuutta, jotta se voisi motivoida sisäisesti. Ensinnäkin yksilön täytyy saada merkityksellistä palautetta tekemästään työstä ja suoriutumisestaan. Toisekseen yksilön täytyy kokea, että hän joutuu käyttämään erikoisosaamistaan tekemissään työtehtävissä. Vain silloin hän voi tuntea onnistuneensa ja kehittyneensä hyvän työsuorituksen jälkeen. Lopuksi, yksilön on koettava, että hän voi riittävän itsenäisesti asettaa omat tavoitteensa sekä määrittää toimintasuunnitelman niiden saavuttamiseen.” (Elola 2005, 22-23).

Suunnittelija käyttää visuaalista erikoisosaamistaan suunnitellessaan. Muotoilun persoonallinen hyödyntäminen suunnittelussa voi toimia toisista suunnittelijoista erottavana erikoisosaamisena. Muotoillessaan suunnittelija pystyy hyödyntämään ja painottamaan persoonakohtaisesti kaikkia työskentelyyn ja oppimiseen liittyviä vastaanotto- ja aistikanaviaan. Tämä helpottaa toimintaa ja itsensä kehittämistä. Myös muotoilun ratkaisukeskeisyys palkitsee elinikäisenä oppimisena ja ammatti-identiteetin kasvuna. Suunnittelija voi kokea olevansa riippuvainen toteuttavan tahon tietotaidosta myös oman suunnitteluprosessin sisällä ennen vastuun antoa toteuttavalle taholle. Muotoilun avulla hän lisää itsenäisyyttään ja saa varmuutta tekemiinsä ratkaisuihin.

10. POHDINTA

Tutkimuksen keskeisenä tarkoituksena oli kartoittaa muotoilun olemusta ja mielekkyyttä vaatetussuunnitteluprosessina. Aineistoa keräsin kirjallisten dokumenttien, videotallenteiden, asiantuntijaluentoja ja vaatteiden valokuvien lisäksi osallistuvalla havainnoinnilla sekä asiantuntijoiden teemahaastattelulla. Tapaustutkimusta muistuttavassa prosessissa hahmotin suunnittelijan muotoilutoiminnan ja -ajattelun prosessikuvauksen (kuviot 4 ja liite 4), jossa idea-avaruus näkyy laajana koko prosessia ympäröivänä alueena ja sen sisällä suunnittelija toimii rajoite- ja toteutusavaruuksien puitteissa. Jotta prosessi voi päättyä parhaimpaan mahdolliseen lopputulokseen, on suunnittelijan kuitenkin haettava inspiraatiota ja ongelmanratkaisumalleja myös meneillään olevan työn rajoitteiden ja toteutuksen ulkopuolelta. Prosessissa tekninen suunnittelu alkoi päällekkäin visuaalisen suunnittelun kanssa ja osa teknisestä suunnittelusta jäi toteuttavan tahon vastuulle. Muotoilu näyttäytyi ratkaisukeskeisenä ja tuotekehittelyllisiä elementtejä sisältävänä toimintana. Tätä kautta suunnittelija saa varmuutta toimintaansa, toteuttaa elinikäisen oppimisen periaatteita ja kerää bricolagen aineetonta materiaalipankkia. Muotoilussa suunnittelija voi säätää luonnoksensa tarkkuustasoa vastaamaan toteuttavaa tahoaa kohtaan kokemaansa luottamustasoa; hän kokee siirtäessään vastuuta toteuttavalle taholle tulkintaongelmia vähentävää vaikutusta. Suunnittelijan kokema luottamustaso toteuttavaa tahoaa kohtaan muuttuu eniten hahmotettua prosessikuvausta. Merkittävimmäksi haasteeksi muotoilussa osoittautui rakenteellisten ratkaisujen hiominen toteutuskelpoisiksi ja kustannustehokkaiksi.

Tutkimuseettisistä syistä olen häivyttänyt tutkimukseen osallistuvien suunnittelijoiden henkilöllisyyden, vaikka he sitä eivät erityisesti halunneetkaan. Havainnoinnin kontekstissa, teatterin materiaalivarastossa, todennäköisimmin käyjiä informoitiin tutkimuksesta. Tutkimusaineistoissa tuli esille useita henkilökohtaisen luonteisia tai

työyhteisön jäsenten välisiä keskusteluja, jotka jätin litteroimatta. Säilytän aineistot henkilökohtaisesti, ja niiden mahdollisesta uudelleen käytöstä tai sijoituksesta on aina neuvoteltava tutkittavien kanssa uudelleen.

Tutkimuksen luotettavuuskriteereinä hyödynsin Willbergin (2009, 7-8) soveltamia Lincoln & Cubaan (1985) ja Tynjälään (1991) pohjautuvia kriteereitä, jotka ovat siirrettävyys / sovellettavuus, totuudellisuus, vahvistettavuus sekä uskottavuus. Olen pyrkinyt kuvailemaan tutkimusaineistoa mahdollisimman rikkaasti, jotta lukija voisi päätellä mitä tutkimuksen analyysin tuloksia voi soveltaa muihin tutkimuksiin. Pitkin tutkimuksen etenemistä pidin tutkimukseen osallistuvat ajan tasalla, ja tutkimuksen lopussa toinen suunnittelija luki tutkimuksen kokonaisuudessaan. Tämä seikka lisää tutkimuksen totuudellisuutta. Onnistuin mielestäni havainnoijana ja haastattelijana välttämään tutkittavien johdattelemisen. Myös riittävän pitkä aika havainnointiaineiston analyysissä ja sen limittyminen muun aineiston keräämiseen ja analyysiin vahvistaa sen totuudellisuutta. Vastaavasti haastattelun analysoinnin liian kiireinen aikataulu heikentää sitä. Olen selvästikin tutkijana sitä tyyppiä, että tarvitsen kokonaisuuksien hahmottamiseen riittävästi aikaa ja riittävän etäisyyden tapahtumiin. Totuudellisuutta ja lisäksi tutkimuksen vahvistettavuutta on pyritty vahvistamaan myös aineistotriangulaatiolla. Vaikka muotoillen suunnittelusta ei paljon tutkimusta löytynytäkään osaamillani kielillä, tuki se ja yleinen taide- ja kulttuurialojen tutkimus tätä tutkimusta. Lisäksi pidän löytämiäni lähteitä pääosin erittäin luotettavina. Laadullinen tutkimus on aina siinä mielessä subjektiivista, että tutkimuksen kohteena olevat tuottavat sekä tutkija tulkitsee ja analysoi tutkimusaineistoa aina omista lähtökohdistaan ja näkökulmistaan käsin (Martikainen 2011, 34). Myös luovan tapahtuman ainutkertaisuus (Anttila 2006, 110) korostaa subjektiivisuutta. Näin lopuksi lukiessani omaa tutkimustekstiäni huomaan omana vahvimpana ennako-odotuksenani olleen muotoilun suuren merkityksen kommunikoinnin onnistumisessa. Tämä ei sinänsä ole pyörinyt mielessäni tutkimusta tehdessäni, ja mielestäni myös eri aineistot viittasivat vahvasti tähän suuntaan. Lisäksi koin, että ammatillinen taustani perinteisen muotoilun käyttäjänä toi riittävän esiperehtyneisyyden aiheeseen, mutta hillitsi liiallisten ennakkokäsitysten syntymistä luovasta muotoilusta. Mielestäni onnistuin tutkimuksessani kuitenkin tavoittamaan havainnoinnin kohteen muotoiluprosessin olemuksen ja ainakin osan siihen vaikuttavista tekijöistä kohtuullisen uskottavasti. Ne eivät suoraan päde kaikissa tai kaikkien suunnittelijoiden muotoiluprosesseissa. Prosessikaavio on kuitenkin joissakin tilanteissa sovellettavissa jopa piirtäen suunnitteluun. Olisi mielenkiintoista kehitellä muotoilutoiminnan ja -ajattelun prosessikuvauksesta interaktiivinen versio, jossa voisi siirtää teknisen suunnittelun ja toteutuksen paikkoja suhteessa visuaaliseen suunnitteluun sekä nähdä samalla siirron vaikutukset prosessin kulkuun. Tämä edellyttäisi erilaisilla luottamustasoilla virittyneiden prosessien vastuun anto- ja ottotilanteisiin perehtymistä. Tätä tietoa tulisi hankkia myös freelancer-suunnittelusta poikkeavissa tilanteissa.

Kuvio- ja kuvalähteet

Kuvio 1. Kettunen, Ilkka. 2013. *Muotoiluprosessin merkityksellistämisen käytäntöjen kuvaus*. Teoksessa: *Mielekkyyden muotoilu – autoetnografia tuotekehityksen alkuvaiheista*. Kuusamo. Aatepaja. *Acta Universitatis Lapponiensis* 268. Väitöskirja.

Kuvio 2. Anttila, Pirkko. 2006. *Kriittisrealistisen evaluaation prosessi*. Teoksessa: *Tutkiva toiminta ja ilmaisu, teos, tekeminen*. Hamina. Akatiimi Oy.

Kuvio 3. Seitamaa-Hakkarainen, Pirita & Raami, Asta & Mielonen, Samu & Holma, Reeta & Hakkarainen Kai. 1998. *Suunnitteluprosessiin sisältyvät toiminta-avaruudet*. Teoksessa: *Suunnittelutikapuut FLE-ympäristössä*. Helsingin yliopisto. Taideteollinen korkeakoulu. <http://mlab.uiah.fi/fle/research/suunnittelutikapuut.html> Viitattu 27.1.2015

Kuvio 4. Mäkelä, Päivi. 2016. *Suunnittelijan muotoilutoiminnan ja –ajattelun prosessikuvaus*. Piirtänyt Vettenranta, Marko.

Kuva 1. Milligan, Lauren. 2009. *A creation by Madeleine Vionnet*. Artikkelissa: *The Vionnet Story*. *Vogue News*. <http://www.vogue.co.uk/news/2009/02/26/vionnet-bought-out> Viitattu 24.3.2016

Kuva 2. KatriNiskanen shop. *Viola evening dress port*. <http://katriniskanen.com/products/viola-evening-dress-port> Viitattu 31.1.2016

Kuva 3. Audaces. 2014. *Técnica de modelagem TR Design de Shingo Sato*. <http://www.audaces.com/br/desenvolvimento/falando-de-desenvolvimento/2014/04/25/tecnica-de-modelagem-tr-design-de-shingo-sato-2> Viitattu 24.3.2016

Kuva 4. The Metropolitan Museum of Art, The Costume Institute <http://www.metmuseum.org/art/collection/search/81513?rpp=30&pg=1&ft=Liberty%2Bof%2BLondon&pos=14&imgno=1&tabname=related-objects> Viitattu 25.10.2015

Kuva 5. The Metropolitan Museum of Art, The Costume Institute <http://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online/search/156079?rpp=30&pg=1&ft=gres+alixe+barton&pos=18> Viitattu 21.8.2014

Kuvat 6. ja 7. The Metropolitan Museum of Art, The Costume Institute <http://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online/search/83329?rpp=30&pg=3&ft=issey+miyake&pos=77> Viitattu 21.8.2014

Kuva 8. Museum at the Fashion Institute of Technology, State University of New York [http://fashionmuseum.fitnyc.edu/view/objects/asimages/People\\$00404217/0/dynasty-desc?t.state.flow=69c8df68-9428-4203-9842-7680a7a4cd86](http://fashionmuseum.fitnyc.edu/view/objects/asimages/People$00404217/0/dynasty-desc?t.state.flow=69c8df68-9428-4203-9842-7680a7a4cd86) Viitattu 24.10.2015

Kuva 9. The Metropolitan Museum of Art, The Costume Institute <http://www.met-museum.org/collection/the-collection-online/search/129961?rpp=30&pg=1&ft=wes-wood+dress&pos=6> Viitattu 21.8.2014

Kuva 10. Högskolan i Borås http://www.mynewsdesk.com/se/hogskolan_i_boras/images/fig-3-rickard-lindqvist-420586 Viitattu 24.10.2015

Kuva 11. Mäkelä, Päivi. 2014. Havainnoinnin ensimmäisen päivän muotoilu.

Painetut lähteet

Aldrich, Winifred. 1996. *Fabric, Form and Flat Pattern Cutting*. Blackwell Science, Oxford, London, Edinburgh, Cambridge & Carlton.

Alastalo, Marja & Åkerman, Maria. 2010. *Asiantuntijahaastattelun analyysi: faktojen jäljillä*. Teoksessa Ruusuvuori, Johanna & Nikander, Pirjo & Hyvärinen, Matti (toim.) *Haastattelun analyysi*. 2010. Tampere. Vastapaino. 372–394

Anttila, Pirkko. 2006. *Tutkiva toiminta ja ilmaisu, teos, tekeminen*. Hamina. Akatiimi Oy.

Anttila, Pirkko. 1996. *Tutkimisen taito ja tiedonhankinta. Taito-, taide- ja muotoilualojen tutkimuksen työvälineet*. Helsinki. Akatiimi Oy.

Anttila, Raija ja Jokinen, Raili. 2000. *Sovitus ja muotoilu*. Jyväskylä. Opetushallitus.

Atkinson, Mark. 2012. *How to create your final collection, a fashion student's handbook*. London. Laurence King Publishing.

Corbin Dwyer, Sonya & Buckle, Jennifer L. 2009. *The Space Between: On Being an Insider Outsider in Qualitative Research*. *International Journal of Qualitative Methods* 1/09, 54–63.

Demornex, Jacqueline. 1991. *Madeleine Vionnet*. London. Thames and Hudson.

Eldridge, Richard. 2009. Johdatus taiteen filosofiaan. Helsinki. Gaudeamus.

Eskola, Jari & Suoranta, Juha. 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere. Osuuskunta Vastapaino.

Eskola, Jari & Vastamäki Jaana. 2007. Teemahaastattelu: opit ja opetukset. Teoksessa Aaltola, Juhani & Valli Raine (toim.). Ikkunoita tutkimusmetodeihin I, Metodien valinta ja aineiston keruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä. PS-kustannus. 26–44

Golbin, Pamela. 1999. Fashion Designers. New York. Watson-Guption publications.

Gradova K.V. & Gutina E. A. 1987. Teatteripuku – Naisen puku. Helsinki. Ammattikasvatustushallitus.

Grönfors, Martti. 2007. Havaintojen teko aineistonkeräyksen menetelmänä. Teoksessa Aaltola, Juhani & Valli Raine (toim.). Ikkunoita tutkimusmetodeihin I, Metodien valinta ja aineiston keruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä. PS-kustannus. 154–170.

Hakala, Juha T. 2002. Luova prosessi tieteessä. Helsinki. Gaudeamus.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena. 2008. Tutkimushaastattelu, Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Jyväskylä. Gaudeamus Jyväskylä University Press.

Hirsjärvi, Sirkka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula. 2008. Tutki ja kirjoita. Helsinki. Tammi.

Jokinen, Liisa (toim.). 2013. Ivana Helsinki 15 – matkalla kotiin. Helsinki. Kustannusosakeyhtiö Teos.

Jones, Sue Jenkin. 2011. Fashion Design. London. Laurence King Publishing.

Kaasila, Raimo. 2008. Eri lähestymistapojen integroiminen narratiivisessa analyysissä. Teoksessa Kaasila, Raimo & Rajala, Raimo & Nurmi, Kari E (toim.). Narratiivikirja: Menetelmiä ja esimerkkejä. Rovaniemi. Lapin yliopistokustannus. 41–66.

Kettunen, Ilkka. 2013. Mielekkyyden muotoilu – autoetnografia tuotekehityksen alkuvaiheista. Kuusamo. Aatepaja. Acta Universitatis Lapponiensis 268. Väitöskirja.

Kettunen, Ilkka. 2001. Muodon palapeli. Werner Söderström osakeyhtiö. Helsinki. Lapin yliopisto. Taiteiden tiedekunta. Julkaisusarja D3.

Kirke, Betty. 1998. Madeleine Vionnet. San Francisco. Chronicle Books.

Kiviniemi, Kari. 2001. Laadullinen tutkimus prosessina. Teoksessa Aaltola, Juhani & Valli, Raine. 2001. Ikkunoita tutkimusmetodeihin II - näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä. PS-kustannus. 68–84.

Knuuttila, Tarja & Lehtinen, Aki Petteri (toim.). 2010. Representaatio – Tiedon kivijalasta tieteiden työkaluksi. Helsinki. Gaudeamus Helsingin University Press.

Korhonen, Kaisa. 2004, 65–70. Luovaa Magmaa. Teoksessa Salmela, Sari & Vanhatalo, Tapio. 2004. Näyttämöpukuja. Jyväskylä. Like. 65–71.

Laine, Markus & Banberg, Jarkko & Jokinen, Pekka. 2007. Tapaustutkimuksen taito. Helsinki. Gaudeamus.

Laitinen, Merja & Uusitalo, Tuula. 2008. Narratiivinen lähestymistapa traumaattisten elämäntapahtumien tutkimisessa. Teoksessa Kaasila, Raimo & Rajala, Raimo & Nurmi, Kari E (toim.). Narratiivikirja: Menetelmiä ja esimerkkejä. Rovaniemi. Lapin yliopistokustannus. 106–150.

Lammenranta, Markus. 2010. Taiteiden kielet ja maailmojen tekeminen. Teoksessa Knuuttila, Tarja & Lehtinen, Aki Petteri (toim.). 2010. Representaatio – Tiedon kivijalasta tieteiden työkaluksi. Helsinki. Gaudeamus Helsingin University Press. 109–131.

Martikainen, Jari. 2011. Käsitettävä taidehistoria – Kuvalähtöinen malli taidehistorian opetukseen kuvallisen ilmaisun ammatillisessa perustutkinnossa. Jyväskylä. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä Studies in humanities 156. Väitöskirja.

Metsämuuronen, Jari. 2008. Laadullisen tutkimuksen perusteet, Metodologia-sarja 4. Jyväskylä. Gummerus kirjapaino Oy.

Nakamichi, Tokomo. 2010. Pattern Magic. London. Laurence King Publishing.

Nakamichi, Tokomo. 2011. Pattern Magic 2. London. Laurence King Publishing.

Nakamichi, Tokomo. 2012. Pattern Magic - Stretch Fabrics. London. Laurence King Publishing.

Nakamichi, Tomoko. 2016. Pattern Magic 3. London. Laurence King Publishing.

- Pietilä, Ilkka. 2010. Ryhmä- ja yksilöhaastattelun diskursiivinen analyysi. Kaksi aineistoa erilaisina vuorovaikutuksen kenttinä. Teoksessa Ruusuvuori, Johanna & Nikander, Pirjo & Hyvärinen, Matti (toim.) Haastattelun analyysi. 2010. Tampere. Vastapaino. 212–241*
- Pohjalainen, Ritva-Liisa. 2004. Allegria, unelmista uniikkiin. Salpausselän kirjapaino Oy. Lahti.*
- Pyy, Outi. 2012. Trashion! Tee itse huippumuotisi. Keuruu. Atena Kustannus Oy.*
- Reinhold, Elke. 2001. Luonnoksesta valmiiksi vaatteeksi. Teoksessa Seeling, Charlotte. 2001. Muoti, suunnittelijoiden vuosisata 1900–1999. Köln. Könemann. 301–331.*
- Risikko, Tanja & Marttila-Vesalainen, Ritva. 2006. Vaatteet ja haasteet. Helsinki. Werner Söderström Osakeyhtiö.*
- Ruusuvuori, Johanna. 2010. Litteroijan muistilista. Teoksessa Ruusuvuori, Johanna & Nikander, Pirjo & Hyvärinen, Matti (toim.) Haastattelun analyysi. 2010. Tampere. Vastapaino. 424–431.*
- Saarela-Kinnunen, Maria & Eskola, Jari. 2007. Tapaus ja tutkimus = tapaustutkimus?. Teoksessa Aaltola, Juhani & Valli Raine (toim.). Ikkunoita tutkimusmetodeihin I, Metodien valinta ja aineiston keruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä. PS-kustannus. 189–199.*
- Salin, Marianna. 2011. Itseoppinut tähdenpukija. Taito 4/11. 13–16.*
- Salo, Merja. 2005. Muodin ikuistajat – Muotivalokuvaus Suomessa. Helsinki. Taide-teollisen korkeakoulun julkaisu B 78.*
- Salo, Ulla-Maija. 2008. Keskustelu, kertomukset ja performatiivisuus. Teoksessa Kaasila, Raimo & Rajala, Raimo & Nurmi, Kari E (toim.). Narratiivikirja: Menetelmiä ja esimerkkejä. Rovaniemi. Lapin yliopistokustannus. 68–104.*
- Salo-Mattila, Kirsti. 2009. Ruumiin ja muodin välissä, tutkimus kaavoituksen kehityksestä. Helsinki. Helsingin yliopiston kotitalous- ja käsityötieteiden laitoksen julkaisu 22.*
- Sato, Hisako. 2012a. Drape drape. London. Laurence King Publishing.*
- Sato, Hisako. 2012b. Drape drape 2. London. Laurence King Publishing.*

Sato, Hisako. 2013. *Drape drape 3*. London. Laurence King Publishing.

Sato, Shingo. 2012. *Transformational Reconstruction by Shingo Sato*. California. Center for Pattern Design St. Helena.

Seeling, Charlotte. 2001. *Muoti, suunnittelijoiden vuosisata 1900–1999*. Köln. Könnemann.

Seppänen, Janne. 2005. *Visuaalinen kulttuuri – Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle*. Tampere. Vastapaino.

Shaeffer, Claire B. 1994. *Couture Sewing Techniques*. Newtown. The Taunton Press.

Sulkunen, Pekka. 1995. *Ryhmähaastattelujen analyysi*. Teoksessa Mäkelä, Klaus (toim.). *Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta*. Helsinki. Gaudeamus. 264–285.

Syrjälä, Leena & Ahonen, Sirkka & Syrjäläinen, Eija & Saari, Seppo. 1996. *Laadullisen tutkimuksen työtapoja*. Helsinki. Kirjayhtymä Oy.

Szunyoghy, András. 2014. *Suuri piirustus kirja*. Potsdam. h.f.ullmann.

Varto, Juha. 1996. *Laadullisen tutkimuksen metodologia*. Helsinki. Kirjayhtymä.

Vilkka, Hanna. 2006. *Tutki ja havainnoi*. Helsinki. Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Painamattomat lähteet

Almond, Kevin. 2010. *Insufficient Allure: The International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 3 (1). pp. 15-24. <http://eprints.hud.ac.uk/8510/> Viitattu 23.12.2015

Almond, Kevin. 2012. *Madame Grès – Goddess of Drape, Review of "Madame Grès: Couture at Work" Musée Bourdelle, Paris 25.3. – 28.8.2011*. Teoksessa *British Clothing Industry Yearbook*. In Press. 1-2. <http://eprints.hud.ac.uk/11541/> Tulostettu 25.3.2014

Almond, Kevin. *Ei päiväystä. Our Academic Staff / Profile, Dr Kevin Almond*. University of Huddersfield. <https://www.hud.ac.uk/ourstaff/profile/index.php?staffuid=sdeska> Viitattu 15.5.2015

Cotta, Laurent. *Ei päiväystä. Sketches, Madame Grés. Palais Galliera. Paris.* <http://palaisgalliera.paris.fr/en/work/sketches-madame-gres> Viitattu 28.12.2015

Delauar, Sirius. *Ei päiväystä. Galleria. Sirius. Helsinki.* <http://www.cylex.fi/reviews/viewcompanywebsite.aspx?firmaName=sirus-delauar-tmi&companyId=11884563> Viitattu 28.12.2015

Dumridhammaporn, Sakorn & Jatuphatwarodom, Srikanjana & Punyopat, Suthasane & Chonsakorn, Sakorn. 2012. *Evaluation of Efficiency of Flat Pattern Making and Draping Techniques.* Jaspal company and Department of Textile & Clothing, Faculty of Home Economics Technology, Rajamangala University of Technology. Thailand. *International Conference: Textiles & Fashion.* <http://textileconference.rmutp.ac.th/wp-content/uploads/2012/10/013-Evaluation-of-Efficiency-of-Flat-Pattern-Making-and-Draping-Techniques.pdf> Viitattu 23.12.2015

Elola, Jarkko. 2005. *Mikä meitä motivoi? – Case Jyväskylän kaupungin palveluksessa toimivat perus- ja lähihoitajat, opettajat sekä itsenäisessä asemassa olevat akateemiset työntekijät.* Jyväskylän yliopisto. *Pro gradu – tutkielma.* https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/8476/URN_NBN_fi_jyu-2005381.pdf?sequence=1 Viitattu 23.1.2016

FINTO – Suomalainen asiasanasto ja ontologiapalvelu. *Ei päiväystä.* YSO – Yleinen suomalainen ontologia. <https://finto.fi/yso/fi/page/p1174> Viitattu 11.1.2016

Goddess. 2003. *The Metropolitan Museum of Art. New York.* <http://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2003/goddess> Viitattu 13.1.2015

Hämäläinen, Anna. 8.7.2013. *Silkistä se alkoi.* Iltalehti. http://www.iltalehti.fi/muoti/2013070517232066_mu.shtml Tulostettu 25.3.2014

Johnson, Sheila. *Ei päiväystä.* Timo Rissanen, Assistant Professor of Fashion Design. The New School Parsons. <http://www.newschool.edu/parsons/faculty.aspx?id=-4d7a-497a-4d6a-5130> Viitattu 11.5.2015

Kurki, Pekka. 2014. *Liikkeen ja voiman kuvitus yläkoulun ja lukion fysiikan oppikirjoissa.* Jyväskylän yliopisto. *Pro Gradu-tutkielma.* <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/43557/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201405261828.pdf?sequence=1> Viitattu 9.1.2016

Leppilampi, Sami. 2013. *Toiminnan mielekkyys ryhmätoiminnan kontekstissa.* Oulun yliopisto. *Pro gradu – tutkielma.* <http://herkules oulu.fi/thesis/nbnfioulu-201311151860.pdf> Viitattu 23.1.2016

Lindqvist, Rickard. 2015a. *Kinetic Garment Construction – Remarks on the Foundations of Pattern cutting*. University of Borås. *Studies in artistic. Research no 13*. Väitöskirja. https://www.academia.edu/11973607/Kinetic_Garment_Construction_-_Remarks_on_the_Foundations_of_Pattern_Cutting Tulostettu 11.5.2015

Lindqvist, Rickard. 2013. *On the logic of pattern cutting - foundational cuts and approximations of the body*. University of Borås. *Studies in artistic research no 3*. *Lisensiaatin-työ*. <http://bada.hb.se/bitstream/2320/11957/4/LindqvistLic.pdf> Tulostettu 18.5.2014

Lindqvist, Rickard. 2015b. *Researchers, Rickard Lindqvist*. University of Borås. <http://www.hb.se/en/Research/Researchers/Lindqvist-Rickard/#presentation> Viitattu 11.5.2015

McQuillan, Holly & Rissanen, Timo & Roberts, Julian. 2013. *The Cutting Circle: How Making Challenges Design*. *Research Journal of Textile and Apparel*, 17 (1), 39–49. <https://newschool.academia.edu/TimoRissanen> Viitattu 15.5.2015

Muotoilija-suomi sanakirja -"muotoilun-ABC". Ei päiväystä. 5D muotoilutoimisto Oy. <http://www.5d.fi/2005/sanasto.htm> Viitattu 2.2.2015

Mäkelä, Päivi. 2014. *Muodon suunnittelu ja kehittäminen*. *Syventävän tutkimus- ja tuotekehittelyprojektin opintokokonaisuus*. Lapin yliopisto.

Mäkelä, Päivi. 2013. *Vaatetussuunnittelua muotoillen*. *Syventävän vaatetussuunnittelun opintokokonaisuus*. Lapin yliopisto.

Niskanen, Katri. 2009. *Nanso by katri niskanen, naisten vaatemallisto syksy-talvi 2009*. Lahden Ammattikorkeakoulu Muotoiluinstituutti. *Opinnäytetyö*. <https://theseus32-kk.lib.helsinki.fi/handle/10024/2560> Viitattu 11.1.2016

Pohjalainen, Marjut. 2012. *Hiljaisen tiedon käsite ja hiljaisen tiedon tutkimus: katsaus viimeaikaiseen kehitykseen*. *Informaatiotutkimus* 31(3). <http://www.oaj.tsv.fi/index.php/inf/article/viewFile/7079/5613> Viitattu 20.12.2015

Poikkimäki, Isabel. 2004. *Ihmisarvon kunnioittaminen, itsemääräämisoikeus ja yksityisyys potilaan hoidossa*. Tampereen yliopisto. *Pro Gradu-tutkielma*. <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/92002/gradu00420.pdf?sequence=1> Viitattu 9.1.2015

Pullinen, Mirjami. 27.5.2014. *Elle kohtaa: Suunnittelija Teemu Muurimäki*. Elle. <http://www.elle.fi/video/suunnittelija-teemu-muurimaki> Viitattu 21.1.2015

Pyy, Outi. 2014a. Nespresso trashion fashion 2. Outi Les Pyy. <http://outilespy.com/nepresso-trashion-fashion-2/> Viitattu 24.2.2015

Pyy, Outi. 2014b. Dior in miniature. Outi Les Pyy. <http://outilespy.com/dior-in-miniature/> Viitattu 24.2.2015

Rissanen, Timo. 2007. Types of Fashion Design and Patternmaking practice. Nordes Nordic Design Research Conference Proceeding. <http://www.nordes.org/opj/index.php/n13/article/view/185> viitattu 23.12.2015

Roberts, Julian. January 2015. Flattening Unit 10. <http://vimeo.com/115992302> Viitattu 21.1.2015

Roberts, Julian. 2013. Free cutting. <http://www.mediafire.com/view/10d8kgb1yxc88/FREE-CUTTING-Julian-Roberts.pdf> Tulostettu 14.1.2015

Seitamaa-Hakkarainen, Pirita. 2004. Suunnittelu kongnitiivisena prosessina. http://mlab.taik.fi/polut/Design/teoria_suunnittelukognitio.html Tulostettu 15.9.2015

Seitamaa-Hakkarainen, Pirita & Raami, Asta & Mielonen, Samu & Holma, Reeta & Hakkarainen Kai. 1998. Suunnittelutikapuut FLE-ympäristössä. Helsingin yliopisto. Taideollinen korkeakoulu. <http://mlab.uiah.fi/fle/research/suunnittelutikapuut.html> Viitattu 27.1.2015

Subtraction Pattern Cutting with Julian Roberts. Ei päiväystä. The Cutting Class. <http://thecuttingclass.com/post/65052582315/subtraction-pattern-cutting-with-julian-roberts> Viitattu 21.1.2015

Willberg, Eeva. 2009. Laadullisen aineiston luotettavuus. Kasvatustieteiden laitos, erityispedagogiikan yksikkö. <https://www.jyu.fi/edu/laitokset/eri/opiskelu/opiskelu-info/prosem/laadullinen> Viitattu 24.3.2016

Luennot

Renvall, Janne. 29.11.2014. Hääpukujen suunnittelu – luento. Kuopion kulttuurihistoriallinen museo.

Renvall, Janne. 10.1.2015. Hääpukujen valmistus – luento. Kuopion kulttuurihistoriallinen museo.

Liite1

SILUETTI	Suorakaide	Kolmio	Soikio	Suunnikas
Puku 1	(etusiluetti)	sivusiluetti	-	-
Puku 2	(sivusiluetti)	-	-	e:kärjellään seisova epäsym. suunnikas
Puku 3	-	-	-	s, e: kärjellään seisova (epäsym.) suunnikas
Puku 4	(etusiluetti)	-	-	s: kärjellään seisova epäsym. suunnikas
Puku 5	-	etu ja sivu	-	-
Puku 6	-	-	etusiluetti	-

SYMMETRISYYS	Etukuvassa	Takakuvassa
Puku 1	ei	?
Puku 2	ei	ei
Puku 3	(kyllä)	kyllä
Puku 4	?	kyllä
Puku 5	ei	(ei)
Puku 6	kyllä	kyllä

Etusiluetti	Pääsiluetti	Sivusiluetti	(yksi jäi toteamatta)
suorakaide	2	suorakaide	0
kolmio	1	kolmio	2
soikio	1	soikio	1
suunnikas	2	suunnikas	3

MUOTO (1-3 pienestä isoon)	tilavuusvaikutelma	massiivisuus	plastisuus	dynamiikka
Puku 1	2 (lantio ja jalka korost.)	2 (kontrasti)	2 (vedos) 3 (siluetti)	2 (etu) 3 (sivu)
Puku 2	1 (lantio, reidet hieman korost.)	1	2	3
Puku 3	3 (vy, lantio korostuu)	2 (kontrasti)	3	3
Puku 4	3 (vy, lantio, reidet korost.)	2 (kontrasti)	3	3
Puku 5	3 (lantio ja jalka korost.)	3 (kontrasti)	3	3
Puku 6	1 (reidet, olkavarsi h. korost.)	1	2	3

Liite2

TILAVUUSVAIKUTELMA		
	lukumäärä	koko
kaula	0	0
rinta	0	0
vyötärö	2	3
lantio	5	1 - 3
reisi	3	1 - 3
koko jalka	2	2 - 3
käsi- tai olkavarsi	1	1

LINJAT (1= viistoja, 2=pystysuoria, 3=vaakasuoria)			
siluettilinjat	konstruktiolinjat	koristelinjat	
Puku 1	1 (2 takahelmaosa, 3 helma)	1	1 (2 muutama)
Puku 2	1	1, 2 (3 vyö)	1, 2
Puku 3	1	1	1, (2 e+t pliseeraus)
Puku 4	1	1	1
Puku 5	1 (3 helma)	1	1 (2 helmalaskos)
Puku 6	1, 2	1	1 (2 lahjeraidat)

LINJAT	viisto	pysty	vaaka
siluetti	6	2	2
konstruktio	6	1	1
koriste	6	5	0

SUHTEET			
	kultainen leikkaus	kontrastiset suhteet	yhtä suuret
Puku 1		3:8	
Puku 2		3:8	
Puku 3		3:11	
Puku 4	3:5		
Puku 5		1:5	
Puku 6			

	Vedostus	Laskostus
Puku 1	kyllä	kyllä
Puku 2	kyllä	kyllä
Puku 3	kyllä	kyllä
Puku 4	kyllä	
Puku 5	kyllä	kyllä
Puku 6	liikkuvuuteen liittyvä	

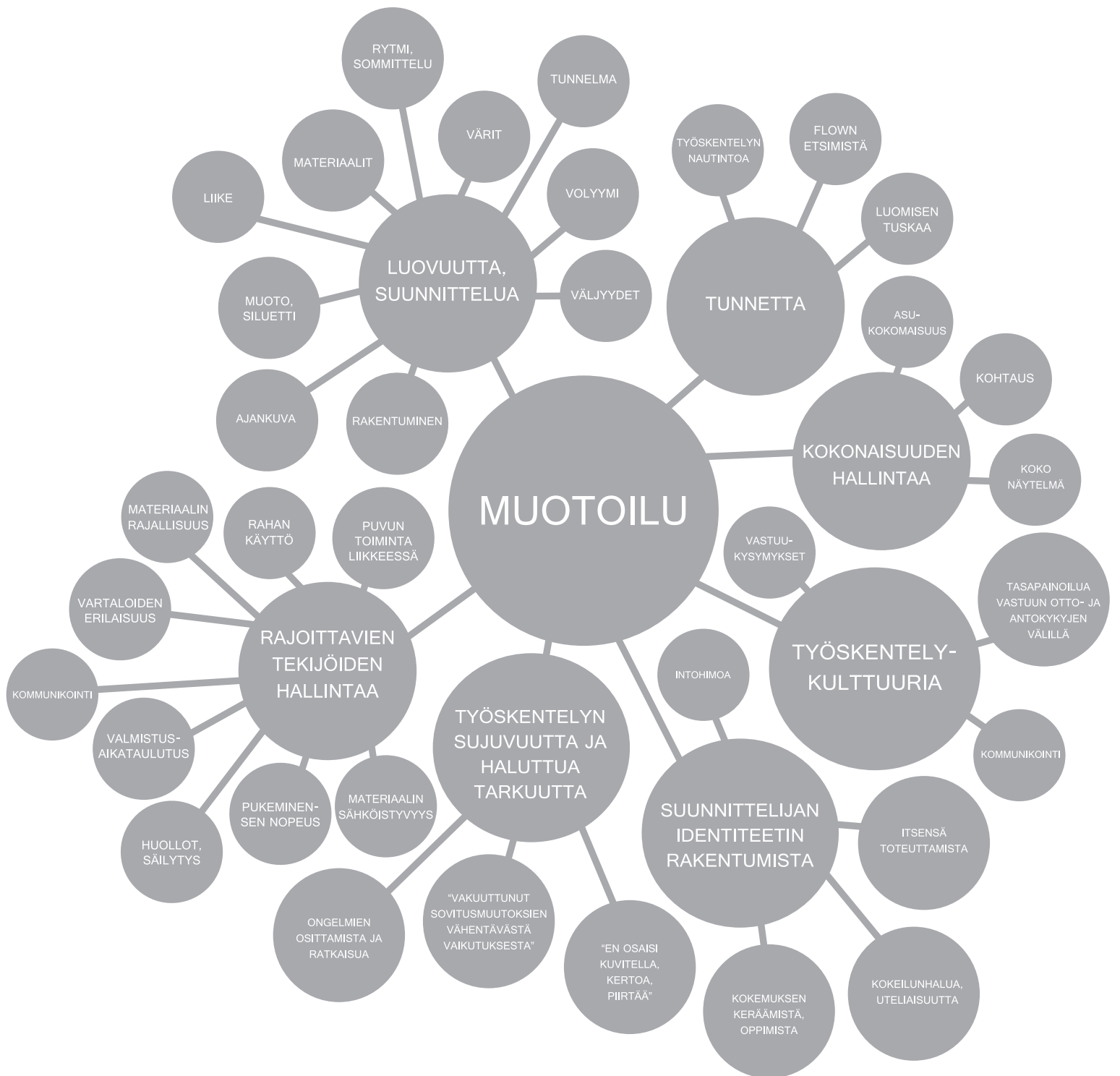
Liite3

MATERIAALI		
	fyysis-mekaaniset ominaisuudet	esteettiset ominaisuudet
Puku 1	ohut, kevyt , kaksikerrosrakenne: jäykkä	läpikuultava, väri kevyt, h-kiilto
Puku 2	kevyt, jäykkä	huomioväri, h-kiilto
Puku 3	ohut, kevyt, jäykkä, kimmoisa	vastavärit, pintastruk. h-kiilto
Puku 4	jäykkä, kimmoisa, painava, laskeutuva	huomioväri, h-kiilto
Puku 5	tiivis, paksu, jäykkä	väri kevyt, h-kiilto
Puku 6	ohut, painava, laskeutuva, joustava	raidallinen, matta

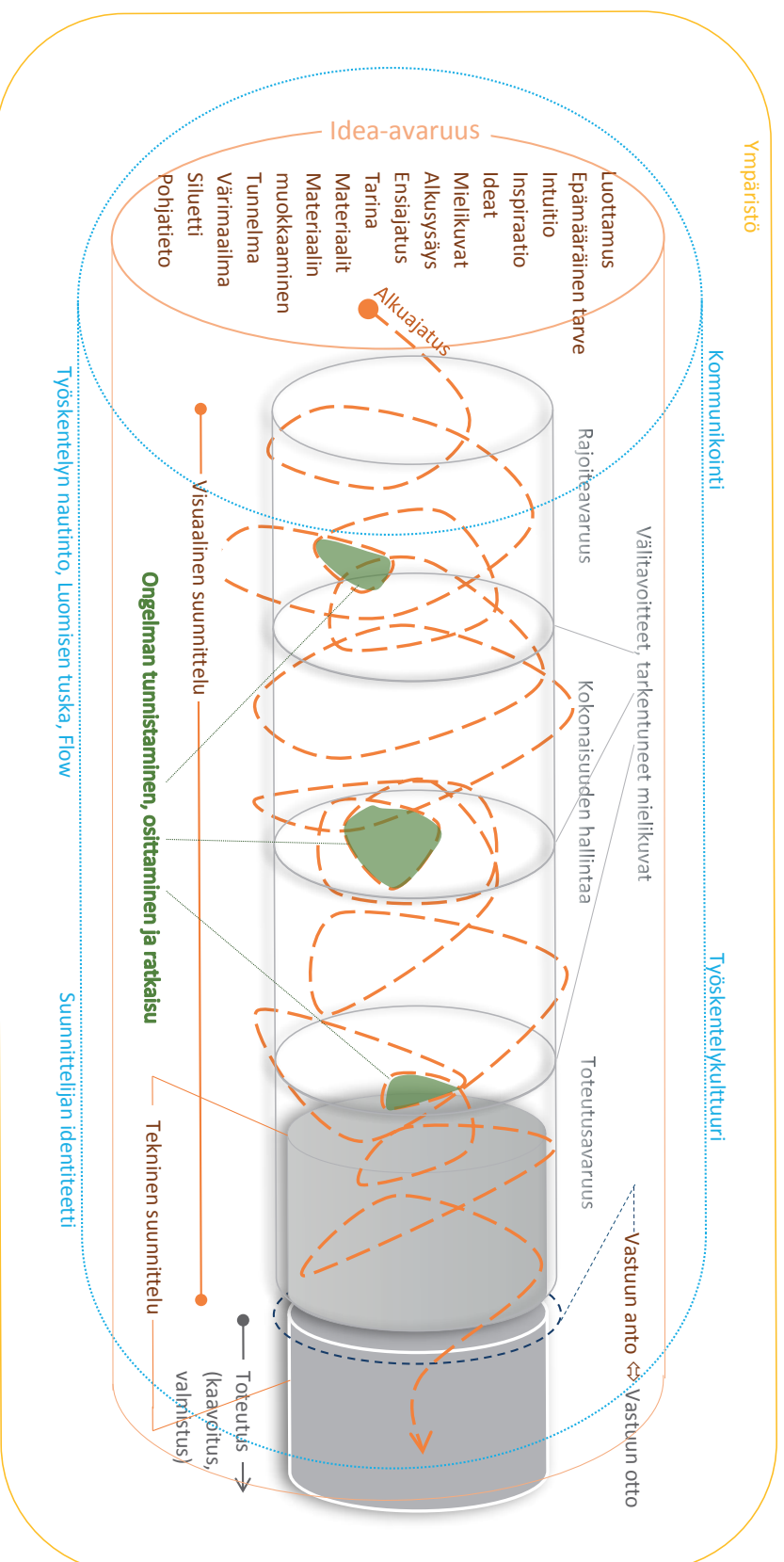
RYTMI (1-3 pienestä isoon)		
	staattinen	dynaaminen
Puku 1	2 (etukuva)	3 (sivukuva)
Puku 2	-	2 (etukuva)
Puku 3	2 (pliseeraus)	3 (siluetti- ja konstruktioinjat)
Puku 4	-	3
Puku 5	-	3
Puku 6	-	3

SÄTEITTÄISYYS	
Puku 1	kyllä
Puku 2	kyllä
Puku 3	(kyllä)
Puku 4	kyllä
Puku 5	kyllä
Puku 6	(kyllä)

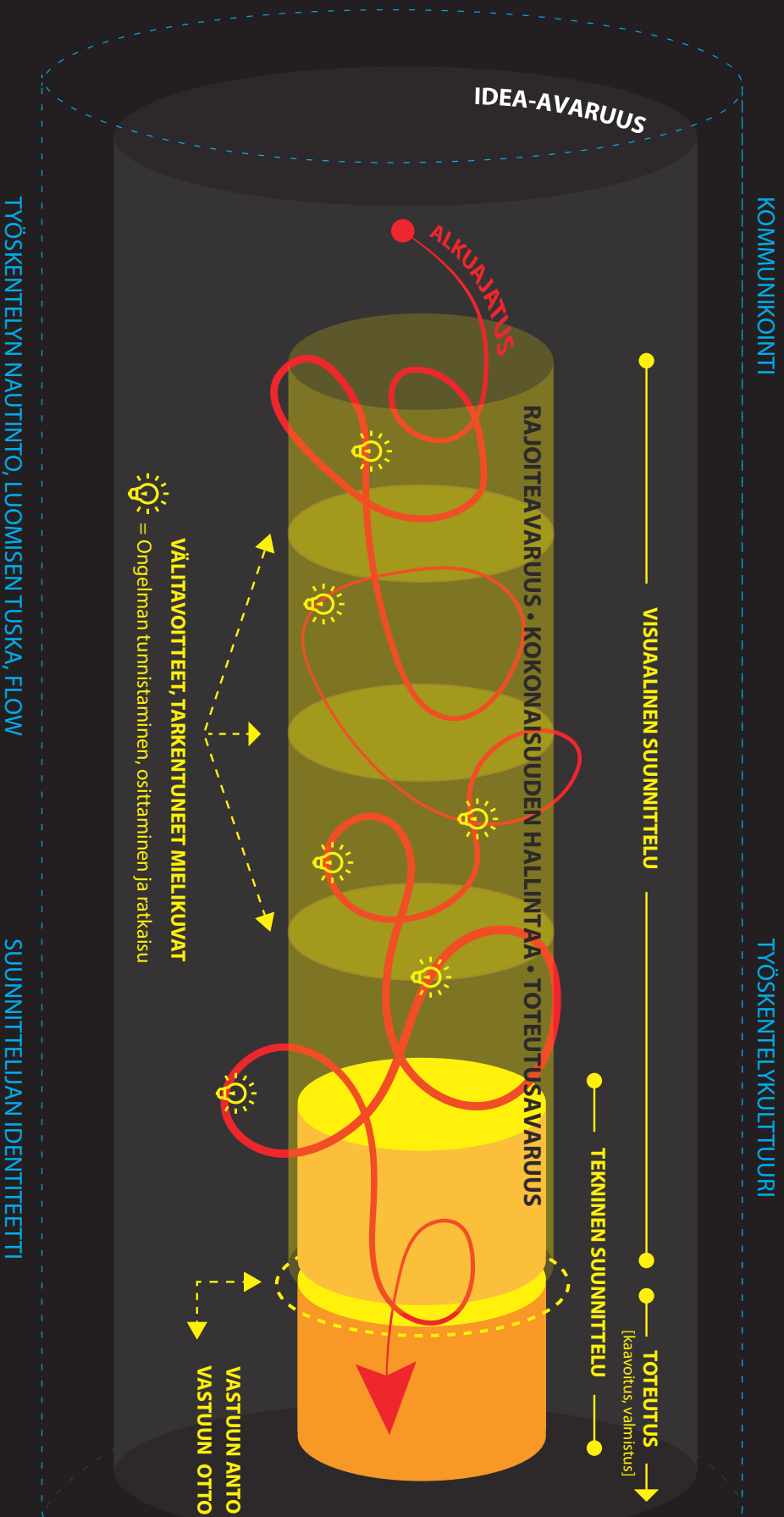
KORISTELU	koriste-elementti	koristeenomainen elementti
Puku 1	helmalaskostus, olkaruusuke, hihansuunapit	vedostus
Puku 2	vyöstä muodostuva rusetti	materiaalin laskostuminen
Puku 3	-	olkaimet, pliseeraus
Puku 4	-	kaulus, vedostus
Puku 5	-	olkain, vedostus
Puku 6	-	materiaalin raidat



Suunnittelijan muotoilutoiminnan ja -ajattelun prosessi



SUUNNITTELIJAN MUOTOILUTOIMINNAN JA -AJATTELUN PROSESSI



Hei Johanna ja Mirva!

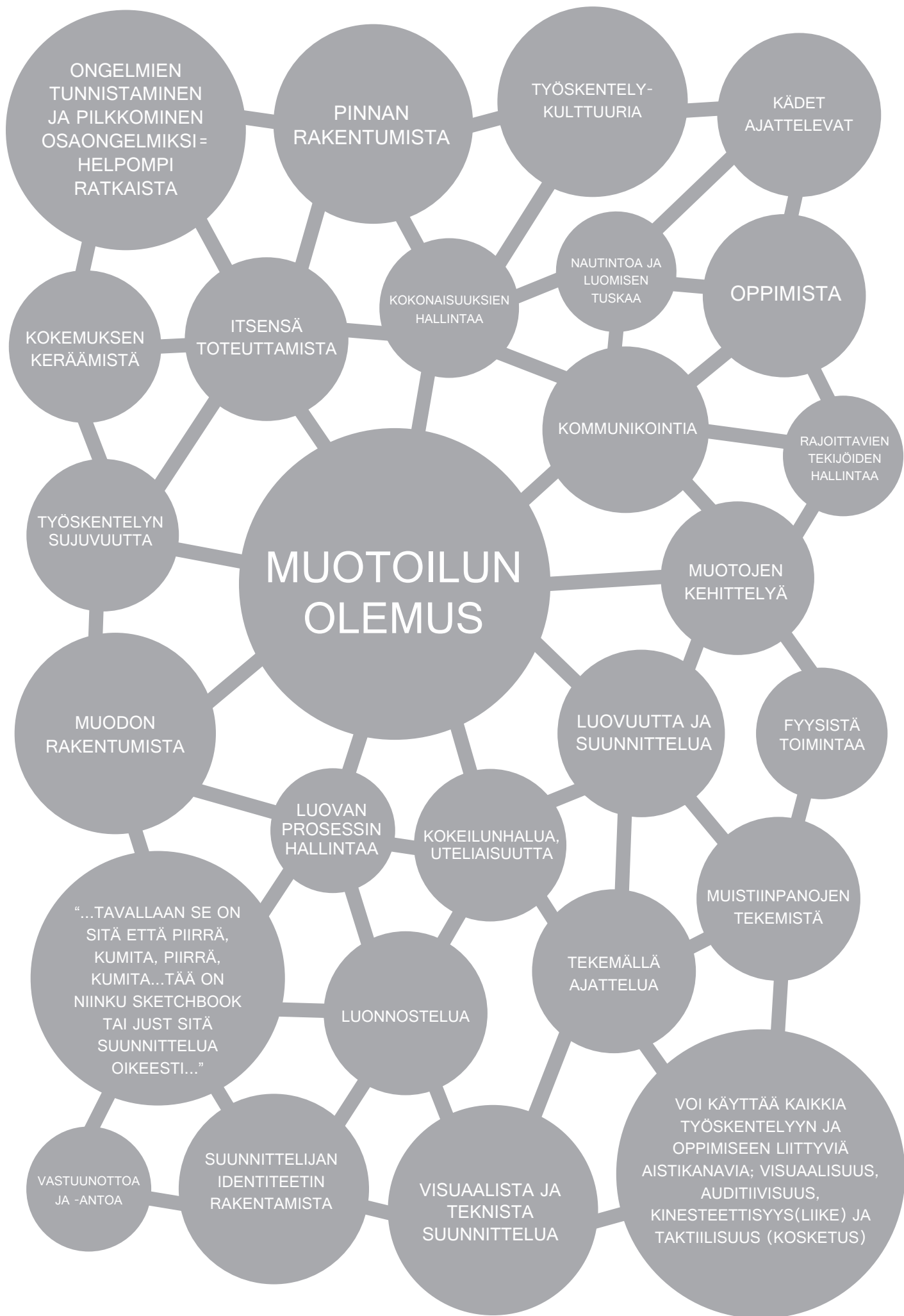
Tässä hieman esitietoa tulevasta haastattelusta, jos sinulla on aikaa vilkaista. Tee-mahaastattelussa on tarkoitus puhua:

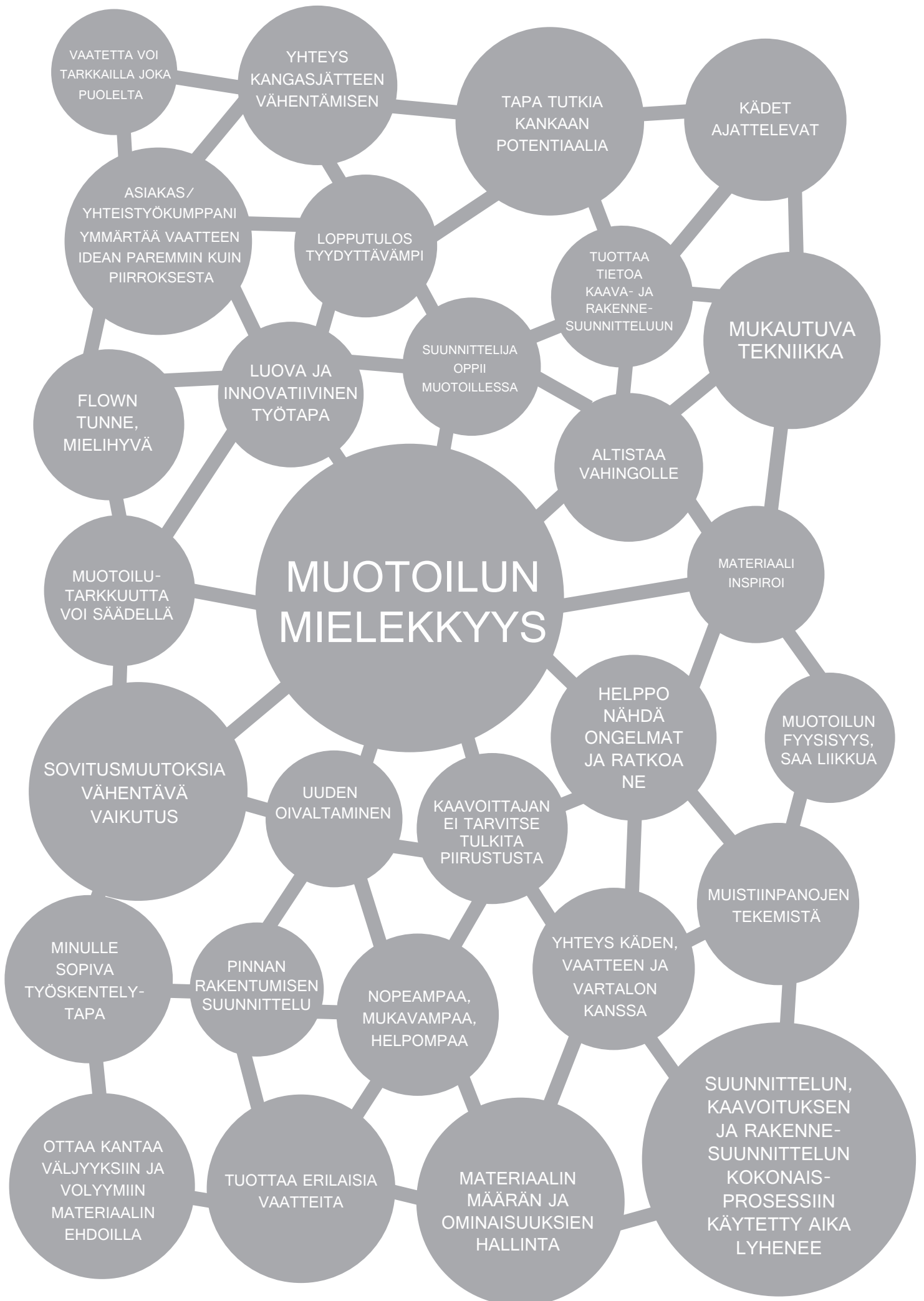
- *muotoiluprosessista*
- *muotoilun olemuksesta*
- *muotoilun mielekkyydestä*
- *muotoilun ongelmista.*
- *Lisäksi puhutaan muotoillen suunnitellun vaateen ulkonäöstä, ja siitä ovatko muotoillen suunnittelua suosivat suunnittelijat mieltyneet tietynlaisiin elementteihin.*

Olen kirjannut liitteenä oleviin käsitekarttoihin erilaisista lähteistä vastaan tulleita asioita. Jos sinulle syntyy ajatuksia niitä lukiessa, kirjoita ne paperille. Tällä hetkellä muotoilu on määritelty työssäni seuraavasti:

”Muotoilu on monipuolinen työskentelytekniikka. Olipa sen varsinainen tavoite mikä hyvänsä (kaava, rakenteet tai visuaalinen suunnittelu), siinä syntyy aina sivutuotteena tietoa myös muille osa-alueille. Tässä tutkimuksessa muotoilu terninä merkitsee vaatteiden ja asusteiden ideointia, luonnostelua, suunnittelua ja rakentamista (ko-koamista, kasaamista, tekemistä) suoraan sovituskelle ja/tai ihmisvartalolle. Se on luovaa toimintaa, jonka tavoitteena voi olla uuden mallin tai taideteoksen, sen idean, kaavan, rakenteiden hahmottaminen yhdessä tai erikseen. Laajasti ajateltuna myös sovittaminen voidaan katsoa muotoiluksi, mikäli siinä pyritään aktiivisesti muuttamaan ja parantamaan mallia. Materiaalina voidaan käyttää varsinaista materiaalia tai sitä halvempaa protomateriaalia. Protomateriaalin olisi hyvä laskeutuvuudeltaan muistuttaa varsinaista materiaalia, mikäli se on muotoiluun lähdeäessä tiedossa. Materiaalina voi toimia kankaan lisäksi neulos, nahka, paperi, pahvi, muovi tai muu tarkoitukseen sopiva materiaali. Materiaalina sen laajassa merkityksessään voi toimia myös esimerkiksi valmiit vaatteet, kierrätysmateriaalit tai jopa turkis. Tässä työssä keskityn muotoillen ideointiin, luonnosteluun ja suunnitteluun. Käsittelen kaavan ja rakenteiden hahmottamista niiltä osin, kun ne mielletään liittyväksi osaksi vaateetussuunnittelua teknisenä suunnitteluna. Kuten kappaleessa Erilaisia muotoillen suunnittelijoita huomataan kaavoituksen ja suunnittelun suhde toisiinsa voi toisinaan olla vaikeasti hahmotettavissa. Riippuu paljon toimijan taustasta, toimenkuvasta tai tavasta toimia voiko niitä eritellä toisistaan.” Jos mieleesi nousi muutosehdotuksia, kirjaa ne ylös vaikkapa paperin kääntöpuolelle.

Tapaamisiin; Päivi





Liite10

MUOTOILUN ONGELMIA

Muotoilu vaatii paljon tilaa ja visuaalisesti rauhallisen ympäristön

Nuken väri ja nauhoitukset häiritsevät muotoilua

Muotoilu vaatii materiaalivaraston

Muotoiltu vaate vie paljon materiaalia

Muotoilu vie paljon aikaa => vaateen hinta nousee

Raajojen ja pään puuttuminen nukelta häiritsee muotoilua

Painovoima saavuttaa muotoilun vasta, kun kangasta ja nukkea yhdistävät neulat poistetaan

Piirtäminen on nopeampi ja helpompi tapa suunnitella

Nukelle muotoilu johtaa samaan jäykkyyteen kuin kaavapiirustuskin

Muotoilu ei toimi itsenäisenä suunnittelutapana

Muotoilussa rakenteiden miettiminen rajoittaa luovuutta

Muotoilun fyysisyys, joutuu liikkumaan paljon ja käsittelemään isoja kankaita

Muotoilun epätarkkuus

Liite11

MUOTOILTU VAATE

rakenteellinen nokkeluus

pois peruskaavan saumoista ja muotolaskoksista

epäsymmetrisyys

vaateen kappaleet vievät paljon materiaalia

leikkusuunnitelmaan hankalia langansuuntia

ajattomuus

laatu

eleganssi

vaikeasti ennakoitavat muodot

kuperat ja koverat pinnat

eri vartalonosien tilavuusvaikutelman korostaminen

kontrastisuus puvun osien suhteessa, massiivisuus- ja dynaamisuusvaikutelmissa

voimakaspiirteiset muodot

dramaattiset yksityiskohdat

veistoksellisuus

yksivärisyys

vedoksia

laskoksia

pliseerausta

kellotusta

erikoisia leikkauksia

HALLITTUJA:

kuviot, värit, pintastrukturi

kangaskerrokset ja -yhdistelmät

materiaalin heijastavuus

materiaalin ominaisuudet

liikkuvuus

väljyydet

vaatteen tuntu

linjat

siluetti

mittasuhteet

toppausten ja vuorituksen tarve

