


Kierrätysmateriaali kertojana  
–  
Tutkimus kierrätysmateriaalilähtöisestä  
pukutaiteesta

Venla Arkko  
2025  
Pro gradu -tutkielma



Lapin yliopisto  
Taiteiden tiedekunta  
Muoti, tekstiilitaide ja materiaalitutkimus



## Tiivistelmä

Lapin yliopisto, Taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Kierrätysmateriaali kertojana – Tutkimus kierrätysmateriaalilähtöisestä pukutaiteesta

Tekijä: Venla Arkko

Koulutusohjelma: Muoti, tekstiilitaide ja materiaalitutkimus

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 74

Vuosi: 2025

Tutkimus käsittelee kierrätysmateriaalilähtöistä pukutaidesuunnittelutyöä. Autoetnografisen taiteellisen tutkimuksen aihe kumpuaa tutkijan omasta tekemisestä. Tutkimuksessa otettiin selvää miten kierrätysmateriaalit toimivat pukutaiteen prosessien lähtökohtana. Kierrätysmateriaaleilla tarkoitetaan tutkimuksessa second hand -materiaaleja, kirpputoreilta löytyneitä materiaaleja sekä asioita joita pidetään usein roskina, kuten kuitteja. Päämääränä oli sanallistaa kierrätysmateriaalilähtöistä pukutaidesuunnittelua. Tavoitteena oli myös havainnollistaa, että kierrätysmateriaali voi olla inspiroiva lähtökohta suunnittelulle eikä haaste tai pakollinen taakka.

Menetelmänä tutkimuksessa toimi grounded theory -menetelmä eli aineistopohjainen teoria, jonka kautta muodostetaan teoria. Tutkimuksessa se ilmenee suunnitteluprosessikaaviona. Pukutaidetyöskentely, eli pukutaideteoksen tekeminen ja sen dokumentoiminen ovat osa analysointiprosessia sekä yksi tutkimuksen tuloksista. Aineistona toimi pukutaideteoksista tehdyt dokumentit, kuten tekstit, kuvat ja piirroukset, joita tuotettiin lisää pukutaidetyöskentelyn aikana.

Tutkimuksessa tuli esille, että kierrätysmateriaalilähtöisessä pukutaiteessa materiaali toimii kertojana tai asiakkaana, joka sanelee kuinka tulee käytetyksi. Aineiston pohjalta muodostui suunnittelukaaviot, jonka kautta suunnitteluprosessi on ymmärrettävissä ja toistettavissa. Kierrätysmateriaalit toimivat lähtökohtana taiteelle miellelyhtymän tai idean kautta tai materiaalista havaitun viestin perusteella. Kierrätysmateriaalilähtöistä taidetta voi suunnitella myös asetettujen raamien sisällä, kuten tehtävänannon. Kaava on myös sovellettavissa muuhun kierrätysmateriaalilähtöiseen taiteentekemiseen.

**Avainsanat:** pukutaide, puettava taide, kierrätysmateriaali, roskat, inspiraatio, suunnitteluprosessi, uusmaterialismi, grounded theory, autoetnografia

## Summary

University of Lapland, Faculty of Art and Design

Title of thesis: Second hand material as a narrator – A study about second hand material-based costume art

Author: Venla Arkko

Degree programme: Fashion, textile art and material research

Type of study: Pro gradu thesis

Number of pages: 74

Year: 2025

This study handles designing costume art based on second hand materials. The subject of this autoethnographic and artistic study stems from the researcher's own work. The study sought to find out how recycled materials function as a starting point for the costume art design process. In the research, recycled materials refer to second hand materials, materials found at flea markets, and things that are often considered as trash, such as receipts. The goal was to narrate the costume design process based on recycled materials. Another goal was to illustrate that recycled materials can be an inspiring starting point for design and not a challenge or an obligatory burden.

The method for studying the chosen subject was grounded theory which means forming a theory based on the data. In this study the theory is expressed as design process diagrams. Costume-art-making, i.e. making costume art and documenting it, is part of the analysis process and one of the results of the study. The data was in the form of costume art documents, such as text, images and drawings of the works, which were further produced during the costume-art-making.

The research revealed that in costume art based on second hand materials, the material acts as a narrator or client, dictating how it will be used. Design diagrams were formed based on the data, through which the design process is understandable and repeatable. Second hand materials serve as a starting point for art through an association or idea, or based on a message perceived from the material. Art based on recycled materials can also be designed within a set framework, such as an assignment. The formula is also applicable to other second hand material-based art.

**Key words:** costume art, wearable art, second hand material, recycled material, trash, inspiration, design process, new materialism, grounded theory, autoethnography

# Sisällys

1. JOHDANTO.....	1
1.1 Pukutaide & minä.....	1
1.2 Kierrätysmateriaalit & pukutaide.....	3
2. KIRJALLISUUSKATSAUS.....	4
2.1 Tärkeimmät käsitteet.....	4
2.2 Tutkimus pukutaiteesta & kierrätysmateriaaleista .....	9
3. MENETELMÄT JA AINEISTO.....	14
3.1 Menetelmänä grounded theory.....	14
3.2 Aineisto .....	18
4. AINEISTON ANALYSOINTI .....	22
4.1 Koodaus ja analyysi .....	22
4.2 Esille nousseet teemat .....	30
5. PUKUTAIDETYÖSKENTELY .....	34
5.1 Prosessin eteneminen.....	34
5.2 Työskentelyn analysoiminen.....	52
6. TULOKSET .....	57
6.1 Suunnitteluprosessi .....	58
6.2 Suunnittelukaaviot.....	62
7. PÄÄTÄNTÖ.....	65
8. LÄHTEET .....	69
9. LUETTELO TAULUKOISTA, KUVIOISTA JA KAAVIOISTA .....	74
10. LIITTEET	

*"Mä en tiedä mitä tehdä, joten mä teen taidetta."*

– Tutkimuspäiväkirjasta 21.2.2025

## 1. JOHDANTO

### 1.1 Pukutaide & minä

Elokuvapuvustus, josta tein kandidaatin tutkielmani, on ollut kiinnostuksenkohteeni ja suuri inspiraatio suunnittelulleni. Ajallisesti ja paikallisesti runsaat kuvamateriaalit elokuvista ovat antaneet alitajunnalleni paljon panoksia suunnitteluuni. Rakkaus *science fictionia*, fantasiaa ja historiallisia elokuvia kohtaan on tuonut eteeni miten erikoisesti taide voi näkyä ihmisen päällä, kuinka vaatteilla ja puvuilla on viesti.

Moni elokuva kuten Star Wars, Harry Potter ja Taru sormusten herrasta ovat inspiroineet suunnitteluani ja näkemystäni elokuvapuvustuksesta ja pukutaiteesta. Scifi-sarjat kuten Star Trek ja Babylon 5 avasivat käsitystäni mitä kaikkea erikoista ja jopa outoa voi suunnitella. Elämäni ensimmäinen näyttely oli Star Trek: Federation Science 28.4. – 20.8.2000 Vapriikissa. Olen ollut enintään kahden kuukauden ikäinen ja perheestäni on kuva näyttelystä Locutus of Borg -vahanuken kanssa. Voisi siis sanoa, että sain scifi-kasvatuksen. Mielestäni elokuva- ja scifi-puvustuksessa oli hienointa, että kaikilla asuilla oli merkitys, outoine härpäkeineen ja päähineineen. Kaikki lähti kuitenkin yhdestä kirjasta, eikä elokuvasta tai sarjasta.

Kun kerron Nälkäpelin puvustuksesta saattaa ajatella Capitolin rikkaita asukkaita, jotka seuraavat Nälkäpeliä viihteekseen. En kerro kuitenkaan niistä. Kerron Cinnasta ja siitä kuinka vaatteilla viestitään, otetaan kantaa ja kerrotaan tarina. Cinna oli kirjoissa päähenkilön Katniss Everdeen -nimisen tytön stylisti. Hän suunnitteli pukuja jotka haastoivat käsityksen perinteisistä puvuista. Jokaisella puvulla ja puvunosalla oli merkitys, ne olivat suunniteltu tarkkaan. Ne ottivat kantaa ja niillä oli suuri merkitys tarinassa. Toki, puvut näkyvät elokuvasovituksessakin, mutta kirjassa on kerros suunnittelua ja viestintää, jotka jäävät elokuvasta puuttumaan. Jokaisessa Nälkäpeli-

kirjassa voi nähdä Suzanne Collinsin tarpeen viestiä vaatteilla ja asusteilla. <sup>1</sup> Nämä kirjat ovat isoin syy jonka takia lähdin taide- ja vaatetuslalle.

Opintojeni aikana opin, että vaatteet ovat sekä suojakuori että itseilmaisun väline. Suojakuorena vaatteet tietenkin suojaavat ympäristöltä, kuten lämpötilalta ja epämuikavilta vinyylipenkeiltä, johon reidet liimautuvat. Fyysisten olosuhteiden lisäksi vaatteet suojelevat sosiaalisessa ympäristössä. Harvemmin on hyväksyttävää käyskennellä kaupungilla ilman vaatteita. Myös eri tilanteissa eri vaatteet suojelevat eri tavoin. Metallityöntekijä ei varmaan tunne oloaan turvalliseksi työpaikallaan pikkumekossa, sosiaalisesti eikä fyysisesti. Työasut tuovat myös turvaa niihin liittyvien merkityksien takia.<sup>2</sup> Poliisi työasussaan on uhkaavampi ja kunnioitettavampi hahmo kuin sama poliisi arkivaatteissa.

Arkivaatteilla ilmaisemme itseämme, mutta ennen kaikkea turvaudumme niihin. Pukeutumisella voi ilmaista kaikkea lempiväristä ja -bändistä, uskontoon ja seksuaalisuuteen. <sup>3</sup> Välillä myös piilotamme itsemme vaatteet taakse ja välillä vaatteella ei ole mitään tekemistä ihmisen kanssa. Mutta jokaisella vaatteella on viesti. Vaate voi viestiä henkilön rahatilannetta, epävarmuuksia, aatteita, ostotottumuksia ja niin edelleen. Kuten taide vaatteetkin ovat subjektiivisen arvioinnin alaisia.<sup>4</sup>

Opintojeni aikana opin myös, että taide on itseilmaisun väline.<sup>5</sup> Kun nämä kaksi yhdistää eikö käy järkeen että pukutaide on puettava itseilmaiseva suojakuori? Tutkimuksen aikana itseilmaisuus tuli esille uudelleen ja uudelleen. Viestin taiteellani arvojani, lempiasioitani, ajatuksiani maailmasta. Taiteeni, kuten vaatteeni, kuvastavat minua. Ja tähän asia on taiteen kauneus. Kukaan muu ei voi tehdä taidettani. Minä en voi tehdä kenenkään muun taidetta. Tämä tutkimus on siis autoetnografinen, koska tutkin omaa työskentelyäni ja taidettani. Tutkimukseni tarkoituksena on näyttää kaavan pukutaidetyöskentelyyn.

---

<sup>1</sup> Collins 2008

<sup>2</sup> Laxström 2019, 11

<sup>3</sup> Leinonen 2022, 16

<sup>4</sup> Edwards 2017, 12

<sup>5</sup> Töyssy ym. 1999, 11

Kirjoittajana olen niukkasanainen, suunnittelijana idearikas ja tutkijana tarkkaavainen. Haluan tutkimukseni kuvastavan itseäni sisällön, visuaalisuuden ja kielen kautta. Toivon, että tutkimukseni on hyödyllinen suunnittelijoille sekä taiteentekijöille ja myös, että teoriaani voi soveltaa niin kuin sen näkee parhaaksi.

## 1.2 Kierrätysmateriaalit & pukutaide

Tutkimukseni aihe kumpuaa itsestäni ja omasta tekemisestä. Tutkin omaa suunnittelutyylä, -prosessia ja kierrätysmateriaaleja. Suunnitteluprosessini on suurennuslasin alla eli lopputulos ja lopulliset tuotokset eivät ole niinkään oleellisia tässä tutkimuksessa. Aihe pysyy mukanani pidempään kuin tutkielman tekemisen ajan, joten haluan ymmärtää ja oppia sannallistamaan sitä.

Tutkimuksen tutkimuskysymys on: Miten kierrätysmateriaalit toimivat pukutaiteen prosessien lähtökohtana? Tutkimukseni tarkoituksena oli selvittää ja sanoittaa oman työskentelyni periaatteet ja se, miten kierrätysmateriaaleille perustuvat pukutaideprosessini etenevät vaihe vaiheelta. Muodostin teorian, jonka kautta suunnitteluprosessini on ymmärrettävissä ja toistettavissa.

Käytän tutkielmassani *grounded theory* -menetelmää eli aineistopohjaista teoriaa. Sen avulla tuotetaan aineistoon perustuva teoria eli muodostan työskentelytapani perustuvat kaavat. Olin todennut, että suunnitteluprosessini alkaa kierrätysmateriaaleista ja niistä kumpuavasta inspiraatiosta, joten halusin tutkimukseni kautta ymmärtää omaa prosessia ja sanallistaa sitä.

Analysoin aikaisemmin tekemiäni pukutaideteoksien dokumentteja suunnittelusta, lähtökohdista ja prosesseista. Pukutaidetyöskentely, eli pukutaideteoksen tekeminen ja sen dokumentointi ovat osa analysointiprosessia – ei siis taiteellinen osio, vaan tutkimusmenetelmä. Tutkimus on siis taiteellinen tutkimus, joka tarkoittaa tutkimusalaa, jossa tutkimuksen tekee taiteentekijä.<sup>6</sup> Analysoin kirjaamani havaintoni<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Arlander 2013

<sup>7</sup> Vilkkä 2006, 5, 9

koodauksen avulla sekä vertailen sitä aikaisempaan analyysiini, jolloin analyysit tukevat toisiaan.

Vaikkakin voi jo kokea, että kierrätysmateriaaleista puhuminen on jo vanha aihe, varsinkin isompien yhtiöiden viherpesuyritysten<sup>8</sup> takia, koen kierrätyksen ja kierrätysmateriaalien käyttämistä tärkeänä. Kuluttajien kyllästyminen aiheeseen on ymmärrettävää, kuten myös taiteilijoiden ja suunnittelijoiden pakkopullaksi muodostunut painostus käyttää materiaalia säästeleväisesti ja tietoisesti kierrätysmateriaalien ohella. Teen tämän tutkimuksen juurikin siksi, että kierrätysmateriaalista tulisi voimavara ja uusi innostava tekijä suunnitteluun.

## 2. KIRJALLISUUSKATSAUS

Tässä luvussa käsitellään tutkimuksen aihetta käsitteiden ja muiden tutkimusten kautta. Ensin määrittelen käsitteet ja kuvailen niiden merkityksiä. Avaan sen jälkeen muita aihealueella tehtyjä tutkimuksia. Toisten tutkimusten on tarkoitus näyttää aiheen ja aihealueen muita tutkimuksia ja niiden eroja omaani. Tutkimukseni on uutta tietoa tuottava tutkimus, joka sivuaa jo tehtyjä tutkimuksia. Pukutaidetta on tutkittu eniten teatteripuvustuksen ja scenografian aihepiirissä.

### 2.1 Tärkeimmät käsitteet

Mitä on taide? Mitä on puettava taide? Mitä on **pukutaide**? Määritän pukutaiteeni ihmishahmon päälle asettuvana taiteena ja pukutaiteilija on henkilö, joka tekee kyseistä pukutaidetta. Pukutaiteesta puhutan enemmän scenografian kanssa tai näyttämäpuvustuksena, myös sanoilla pukusuunnittelu tai pukusuunnittelun taide. Välillä sanaa käytetään vapaasti kuvaamaan taiteellista vaatetta.

Tässä tutkimuksessa pukutaide tarkoittaa enemmän puettavaa taidetta, englanniksi *wearable art* tai *art-to-wear*<sup>9</sup>, jolla ei ole tarkkaa käyttötarkoitusta, kuten maalauksella

---

<sup>8</sup> Koskennurmi-Sivonen 2012, 134

<sup>9</sup> Duncan Aimone 2002, 8

tai veistoksella.<sup>10</sup> Mutta eroaako käsite puettava taide pukutaiteesta? Puettava taide, sananakin, kertoo, että taiteen *voi* pukea. Pukutaide on niin sanotun puvun muodossa olevaa taidetta. Keskustelimme taiteilijatoverini kanssa kuinka sanaparin jälkimmäinen sana on se määrittävä sana. Kuten leipäjuustossa puhutaan juustosta ja juustoleivässä puhutan leivästä, pohdimme, että pukutaiteesta on pohjimmillaan kyse taiteesta.

Anna-Mari Raunio kertoo, että puettava taide tarkoittaa vaatetta, joka on asetettu taiteeksi. Tällä tavalla vaate on käytössä symbolisessa mielessä eikä konkreettisesti, kuten arkivaate.<sup>11</sup> Pukutaide rinnastuu taas veistostaiteen puolelle, koska sitä ei tarvitse käyttää tai laittaa ihmisen päälle, mutta sen voi.

**Taide** nähdään visuaalisena itseilmaisun välineenä. Kuvataide kertoo kuvan muodossa, oli se piirros tai maalaus, tekijänsä maailmasta.<sup>12</sup> Sinänsä ei voi sanoa mitä taide on, mutta mitä taide voi olla; taide voi olla koriste tai kannanotto, se voi olla maalaus tai pisuaari. Taiteelle on kehittynyt monta muotoa ilmaisun, välineiden, koon, sijainnin, tavan ja ajatuksien erojen kautta. Välillä taiteesta voi kysyä *onko tuo muka taidetta?* ja siihen voi kukin vastata kuin näkee parhaaksi.<sup>13</sup> Mielestäni taide on tarkoituksenomaista. Siihen on asetettu ajatus, oli se ajatus vain kauneudesta tai yhteiskunnallisesta viestistä.<sup>14</sup> Ja taiteilija on tietenkin se, joka tekee taidetta.

Sanat muoti ja vaatteet ovat tämän tutkimuksen ulkopuolisia käsitteitä. Muoti käsittelee jonkin yhteisön pukeutumista ja laittautumista aikaan sidonnaisena ilmiönä.<sup>15</sup> Vaatteet taas tarkoittavat puettua kokonaisuutta.<sup>16</sup> **Puku** on vaatekokonaisuus eli vaatteet ja puku voivat olla synonyymeja, mutta tässä tutkimuksessa puku tarkoittaa enemmän englanninkielen sanoja *costume* tai *dress*. *Costume* sanalla voi viitata pukuun, pukukokonaisuuteen, asuun tai esimerkiksi naamiaisasuun. Sanaa käytetään vaikka puhuessa historiallisista puvuista. *Dress* voi tarkoittaa pukeutumista, mekkoa,

---

<sup>10</sup> Cumming 2009, 487

<sup>11</sup> Koskennurmi-Sivonen & Raunio 2003, 51; Leinonen 2022, 16

<sup>12</sup> Töyssy ym. 1999, 11

<sup>13</sup> Haapala & Pulliainen 1998, 51, 61, 63, 67

<sup>14</sup> Haapala & Pulliainen 1998, 11–12

<sup>15</sup> Koskennurmi-Sivonen & Raunio 2003, 5; Koskennurmi-Sivonen 1998, 4; Omwami 2024, 1

<sup>16</sup> Koskennurmi-Sivonen & Raunio 2003, 1

asua tai pukua.<sup>17</sup> Sana puku ja sen kautta pukutaide kuvaa enemmän tutkimukseni aihetta, kuin vaikka vaatetaide.

**Haute couture** tarkoittaa uniikkeja korkealaatuisia käsintehtyjä pukuja. Termi viittaa muotiin ja muotinäytöksiin, joissa couturea esitellään varakkaille asiakkaille. Haute couture on taidetta enemmän kuin muotia.<sup>18</sup> Sen ympärille on kuitenkin kehittynyt kulttuuri, jossa varakkaan ihmiset kuten näyttelijät ostavat, vuokraavat tai lainaavat puvut ja kävelevät ne päällä isoissa tapahtumissa, kuten punaisilla matoilla. Pukutaiteen voisi lukea haute coutureksi ja haute couture pukutaiteeksi, koska jakavat paljon piirteitä. Haute couture on kuitenkin tarkasti määriteltyä ja valvottua, joten sen piirteitä voi jäljitellä, mutta omaa tai muiden taidetta ei saa virallisesti lukea haute coutureksi.<sup>19</sup> Omassa pukutaiteessani korostan kauneutta sekä pukujen viestimistä halvasti kierrätysmateriaaleista. Luulen, että nämä kaksi ajatusmaailmaa menevät vahvasti vastakkain.

Pukutaiteeni kanssa ajatusmaailmaltaan samoja piirteitä kantava taidesuuntaus **arte povera** (köyhä taide) oli 1960-luvulla Italiassa lähtenyt taiteentekemisen periaate. Köyhän taiteen taiteilijat tekivät väliaikaista taidetta niin sanotuista köyhistä materiaaleista. Taidesuuntauksen tarkoituksena oli kiinnittää katsojan huomio ja välittää vahva viesti ympäristö- ja luokkaero-ongelmista.<sup>20</sup>

Suomessa taiteilija Kaarina Kaikkonen tekee taidetta vanhoista vaatteista ja kengistä samalla ajatuksella kuin *arte povera* -liikkeessä. Hänen suunnittelufilosofiansa sekä taiteensa ovat inspiraationa omalle suunnittelulleni. Kirpputoreilta löytyneet miesten pukutakit ovat hänen yleisin käyttämä materiaalinsa. Hänen taide on laajaa, usein installaatio- tila tai ympäristötaidetta, jolla on yhteiskunnallinen viesti.<sup>21</sup>

**Kierrätysmateriaali** tarkoittaa materiaalia, joka ei ole uutta. Materiaali voi olla siis vanhaa materiaalia, joka on käynyt monen käden läpi (*second hand*) tai materiaalia, joka on prosessoitu vanhasta materiaalista uudeksi. Eli kierrätysmateriaali voi myös

---

<sup>17</sup> Koskennurmi-Sivonen & Raunio 2003, 3-4; Koskennurmi-Sivonen 1998, 6

<sup>18</sup> Leinonen 2022, 29; Koskennurmi-Sivonen 2008, 56

<sup>19</sup> Koskennurmi-Sivonen 1998, 32; Fédération de la Haute Couture et de la Mode

<sup>20</sup> Cumming 2009, 424–425, 479

<sup>21</sup> Miesmaa 2014, 11, 13; Kivirinta 2007, 52, 58

tarkoittaa käytettyä materiaalia, kuten muovia, joka on käsitelty uudelleen uudeksi materiaaliksi eli uusiomateriaaliksi. Tämän mittakaavan tuotannot ovat tämän tutkimuksen ulkopuolisia ja keskityn niin sanottuihin *second hand* materiaaleihin. Roskat, esineet joilla ei ole enää käyttötarkoitusta sekä kirpputoreilta ja kierrätyskeskuksista löytyneet materiaalit kuvaavat myös tämän tutkimuksen kierrätysmateriaaleja.<sup>22</sup> Lasken myös materiaaliylijäämän kierrätysmateriaaliksi, koska tämäkin lueteltaisiin roskaksi.

Sanni Kelokasken pro gradu -tutkielman mukaan havainnosta saatu kokemus, eli **inspiraatio**, saa ihmisen luomaan.<sup>23</sup> Inspiraatio on oleellinen osa tutkimusta, vaikkeen tutki itse sitä. Pukutaiteessa ja pukutaidetyöskentelyssä on oleellista havainnointi ja inspiraation kokeminen, kuten materiaalista saaduista miellelyhtymistä eli assosiaatioista<sup>24</sup>. Laura Stolz sanallisti inspiraation yllyttimiksi luomiselle omassa tutkielmassaan.<sup>25</sup> Anniliina Omwami kertoo väitöskirjassaan inspiraatioprosessin olevan kaksivaiheinen, passiivinen ja aktiivinen. Ensimmäinen vaihe on, kun jostain inspiroidutaan ja toinen, kun inspiroidutaan tekemään.<sup>26</sup> Sana inspiraatio on alun perin tullut sanoista *in spirare*, eli hengittää sisään latinaksi, mikä tarkoitti muusien hengen sisäistämistä ja niiden antaman innon alaisena luomista.<sup>27</sup> Muusa voisi nykyäskäytön mukaan olla havaittava kohde, joka innostaa luomaan.

**Suunnitteluprosessi**, josta puhun paljon tutkimuksessani, tarkoittaa miten suunnittelu etenee.<sup>28</sup> Muuttumista ja kehittymistä kuvaava prosessi tarkoittaa mitä kaikkea lähtökohdan ja lopputuloksen välissä on.<sup>29</sup> Inspiraatiota tutkinut Omwami tutki myös suunnitteluprosessia. Hän totesi, että suunnitteluprosessia on lähestyttävä avoimin mielin, jotta sen aikana voi syntyä odottamattomia ideoita ja lopputuloksia. Inspiraatio on suunnittelun lähtökohta, ja se antaa suunnittelulle suuntansa.<sup>30</sup>

---

<sup>22</sup> Aalto-Viittala & Lahti 2019, 9; Valkoinen ym. 2019, 82

<sup>23</sup> Kelokaski 2023, 15

<sup>24</sup> Saariluoma 1990, 26

<sup>25</sup> Stolz 2015, 11 *inspirational stimuli*

<sup>26</sup> Omwami 2024, 6-7; Thrash & Elliot 2004, 958

<sup>27</sup> Haapala & Pulliainen 1998, 150

<sup>28</sup> Nuutinen ym. 2014, 14

<sup>29</sup> Viikka 2021, 121; Anttila 2000, 185

<sup>30</sup> Omwami 2024, 70

**Zero waste** tarkoittaa suunnittelutapaa jossa kaikki materiaali tulee käytettyä tai ylijäämämateriaalille on suunniteltu käyttö. Tällä suunnitteluperiaatteella ei synny tekstiilijätettä<sup>31</sup>. Zero waste tarkoittaa useasti kaavojen suunnittelua kangaspalasta, niin ettei siitä leikata turhia paloja pois, vaan hyödynnetään koko kangas.<sup>32</sup> Zero waste -kaavoittaminen on tarkkaa tiedettä, mutta hyödynnän periaatetta suunnittelussani. Kerään ylijäämä kangaspalat, silput ja langanpätkät talteen. Olen tehnyt näistä jämistä esimerkiksi pieniä pupu- ja hiiripehmoleluja, jotta materiaali tulisi käytettyä (kuva 1).



Kuva 1. Zero waste -pehmoleluja. (Arkko 2025)

**Uusmaterialismi** on käsite, joka jakaa nimensä filosofian ajatusmaailman kanssa. Taiteessa ja vaateuksessa uusmaterialismi tarkoittaa ja merkitsee paljon samaa mitä tässä tutkimuksessa käsitellään, tutkitaan ja avataan. Pohjimmaiselta ajatukseltaan uusmaterialismi tarkoittaa suunnittelijan ja materiaalin välistä suhdetta, jossa ne toimivat yhteistyössä edestakaisin materiaalin ja suunnittelijan intention<sup>33</sup> välillä. Uusmaterialismi on uusi tapa katsoa materiaalia, jossa sen rooli nostetaan tärkeään arvoon suunnitteluprosessissa. Kuten grounded theory on aineistopohjaista tutkimusta, on uusmaterialismi materialähtöistä suunnittelua.<sup>34</sup>

**Autoetnografinen** tutkimus tarkoittaa tutkimusta, jossa tutkija tutkii itseään eli se on omaelämäkerrallinen tutkimus.<sup>35</sup> Etnografia on kenttätutkimusta ja tässä tutkielmassa kenttänä on oma suunnitteluprosessini. Tutkimuksessa havainnoidaan<sup>36</sup>

---

<sup>31</sup> Valkoinen ym. 2019, 82

<sup>32</sup> Rissanen & McQuillan 2015, 11, 212

<sup>33</sup> Anttila 2000, 185

<sup>34</sup> Kallio 2020

<sup>35</sup> Uotinen & Vuori 2021; Winkler 2018, 237

<sup>36</sup> Vilkkä 2021, 142

omaa tutkimuskohdetta, oli se jokapäiväistä elämää, aikaisemmin tehtyjä päiväkirjamerkintöjä tai suunnitteluprosessia, ja tulkitaan ja analysoidaan niiden merkityksiä. Autoetnografisessa tutkimuksessa tuotetaan oma aineisto ja soveltuu tutkimuksiin joita on vaikea tutkia muilla menetelmillä.<sup>37</sup> Tämänlaisessa tutkimuksessa tutkija on myös tutkittu, havainnoiva osallistuja.<sup>38</sup> Kuten **taiteellisessa tutkimuksessakin** myös autoetnografisessa tutkimuksessa korostuu subjektiivisuus.<sup>39</sup> Omaa työskentelyä ei voi tutkia ulkopuolelta. Hyvä kiteytys subjektiivisuudesta taiteellisessa tutkimuksessa löytyy Anette Arlanderin artikkelista *Taiteellisesta tutkimuksesta* Lähikuva-lehdestä, jossa hän viittaa filosofiaan Tuomas Nevalaiseen. Nevalainen kertoo, että *”Taiteilija ei tutki omia teoksiaan, vaan omilla teoksillaan.”*<sup>40</sup>

**Pukutaidetyöskentely** on grounded theoryn mukaan kehittämäni menetelmä tutkimustani varten, jossa tehdään uutta pukutaidetta ja dokumentoidaan sitä samanaikaisesti. Tämä siis ei ole taiteellinen osuus tutkimukseen vaan tapa tuottaa ja käsitellä aineistoa. Menetelmä avataan tuloksissa luvussa 6.1.

## 2.2 Tutkimus pukutaiteesta & kierrätysmateriaaleista

Tutkin omaa työskentelyäni. Kysyn aineistoltani miten kierrätysmateriaalit toimivat pukutaiteen lähtökohtana ja käsitellen omaa työskentelyäni ja suunnitteluani taideprosessina, jota dokumentoin tutkimuksen aikana. Tässä laadullisessa tutkimuksessa käsitellen pukutaidetta ilman sitä ympäröivä rakenteita, kuten elokuva- tai teatteripuvustusta. Kun lähdin tutkimaan aiheitani, halusin oppia sanallistamaan mystistä prosessia, josta syntyy taidetta. Tämä on myös syy miksi tutkin aiheitani: en tutki käyttövaatetta tai näyttämöpuvustusta vaan taidetta luovana prosessina. Prosessin sanoittaminen on tärkeää, jotta pukutaide voi seistä omilla jaloillaan.

Kerron seuraavaksi tutkimuksista joissa on samoja piirteitä ja metodeja kun omassani. Tutkimukset ovat yleisesti sidonnaisia joko teatteriin tai muotiin. Oma tutkimukseni haluaa tarkastella pukutaidetta prosessina kierrätysmateriaalilähtöisesti. Tutkimukset,

---

<sup>37</sup> Uotinen & Vuori 2021; Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 28

<sup>38</sup> Winkler 2018, 240; Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 90

<sup>39</sup> Arlander 2013, 10

<sup>40</sup> Arlander 2013, 11

joista kerron, ovat sidonnaisia lähtökohtiensa rakenteisiin, jotka eivät ole oleellisia tutkimuksessani. Läheltä liippaavia tutkimuksia on tehty, mutta tämän tutkimuksen näkökulma aiheeseen on tutkimaton.

Janna Mäkelän pro gradu -tutkielmassa *Puettu ääneen: Grounded theory -tutkimus suomalaisten muotisuunnittelijoiden yhteiskunnallisesta ja kulttuurillisesta vaikuttamisesta* hän kertoo grounded theoryn kautta tehdyssä tutkimuksesta muodista ja suomalaisten suunnittelijoiden vaikuttamisesta yhteiskunnassa.<sup>41</sup> Tutkimus käsittelee paljon samaa ajatusta kuin mistä tutkimukseni on lähtenyt: päämääränä vaikuttaa. Suunnittelijan arvomaailma ja identiteetti vaikuttavat siihen mitä ja miten hän suunnittelee. Tutkimuksessa on selkeä selitys grounded theoryn käytänteistä ja muotimaailman ilmiöistä.

Pukusuunnittelua on tutkittu teatterin ja skenografian näkökulmasta. Skenografia tarkoittaa teoksen visuaalisen kokonaisuuden eli näytelmän lavastuksen ja puvustuksen suunnittelua.<sup>42</sup> Annukka Mäntynen tutkielmassa *Making of: Making of Lea - Skenografian ekoskenografinen lähestymistapa näyttämötaiteen teoksessa* Mäntynen tutki skenografiaa näytelmän skenografina.<sup>43</sup> Tutkimus on myös grounded theory -menetelmään perustuva ja lähestyy aihettaan ekologisesta näkökulmasta. Puku ja pukusuunnittelu ovat tutkimuksessa sidonnaista teatteriesityksen kokonaisuuteen, mutta käsittelee sitä kestävästä näkökulmasta.

Myös Riina Nieminen tutki pukusuunnittelua ja pukutaidetta esittävien taiteiden yhteydessä maisterin opinnäytetyössään *Pukusuunnittelun taide ja sen sanallistaminen - Hahmojen hetkien suunnittelua, pukusuunnittelutyylejä ja kommunikaatiota taiteilijana työryhmässä*.<sup>44</sup> Tutkielma käsittelee myös suunnitteluprosessia ja sanallistaa pukusuunnittelun termistöä kattavasti näyttämötaiteen kentällä. Tutkimuksessa Nieminen tuo ilmi esimerkiksi materiaalilähtöisen pukusuunnittelun suunnittelutyylinä, joka sivuaa tämän tutkimuksen kierrätysmateriaalilähtöistä pukutaidesuunnittelua sekä

---

<sup>41</sup> Mäkelä 2022

<sup>42</sup> Mäntynen 2024, 2

<sup>43</sup> Mäntynen 2024

<sup>44</sup> Nieminen 2020

materiaalivalinnoilla kommentoiva pukusuunnittelutyö, joka käsittelee samaa aihetta kuin pukutaideteoksen viesti luvuissa 4.2 ja 5.2.

Lida Ukkola käsitteli pukua, pukutaidetta ja scenografiaa maisterin opinnäytetyössään *Kun pukusuunnittelija luo tilaa - Puvun ja tilan vuorovaikutus, kommunikointi sekä puvun tilallisuus*.<sup>45</sup> Kuten Nieminen, joka oli työn inspiraationa sekä haastateltavana, Ukkola määrittelee aiheeseen liittyvät käsitteet. Hän käyttää pukutaide-käsitettä lavastustaiteen rinnakkaisena sanana, joka kuvailee pukusuunnittelun laajempaa skaalaa. Ukkola käsitteli myös materiaalilähtöisyyttä suunnittelussa uusmaterialismin ajatuksella kandityössään.<sup>46</sup>

Veera Waaramaa tutki kierrätysmateriaaleja ja niihin liittyviä mielikuvia. Tutkielma *Aarteita vai inhotuksia? – Kuluttajien mielikuvat kierrätyksestä ja kierrätysmateriaaleista pukeutumisessa* käsittelee kierrätysmateriaaleja kuluttajan näkökulmasta.<sup>47</sup> Kyselytutkimuksessa Waaramaa käsitteli valmisvaatteita sekä kierrätysmateriaaleista suunniteltuja uusia vaatteita. Tutkimuksen aihe on kierrätysmateriaalit, mutta eroaa tästä tutkimuksesta sen näkökulmasta, määränpäällä ja käyttövaatekeskeisyydellä.

Kati Hokkasen pohtii pro gradu -tutkielmassaan *Vaatteita ja kuvataidetta – vaatesuunnittelijat taiteen tekijöinä?* taidetta ja vaatteita yhdistäviä tekijöitä.<sup>48</sup> Hokkanen tutkii miten kuvataide esiintyy ja vaikuttaa vaatteisiin kolmen vaatesuunnittelijan kautta. Hän toteaa, että vaate saa enemmän merkitystä taiteena mitä enemmän sen pohjalla on ajatusta, kuten kannanotto tai taidehistoriantuntemus. Hokkanen käsittelee käytettävyyden merkitystä vaatteen taiteellisuuden määrittäjänä. Hänen mukaansa käytettävyys ei ole este vaatteen taiteellisuudessa, mutta usein asia nähdään niin. Ajatus on mielenkiintoinen, koska käytettävyys on sivuutettu taidepainotteisessa tutkimuksessani. Hokkanen kertoo teoksen olevan ”elämän ulottumattomissa”, jos on esillä museossa vain katsottuna eikä käytettynä.<sup>49</sup> Taide on

---

<sup>45</sup> Ukkola 2022

<sup>46</sup> Ukkola 2019

<sup>47</sup> Waaramaa 2018

<sup>48</sup> Hokkanen 2013

<sup>49</sup> Hokkanen 2013, 79

usein erillinen asia arjesta ja näen, että pukutaiteeni eroaa käyttövaatteista tai taidevaatteista siinä mielessä suuresti. Teokseni ovat käytössä enemmän symbolisessa mielessä.<sup>50</sup> Tämä tutkielma antoi paljon ajatuksia omaan tutkimukseeni.

Ritva Koskennurmi-Sivonen on tutkinut vaateetusta, pukuja ja couturea laajasti. Väitöskirjassaan *Creating a unique dress : a study of Riitta Immonen's creations in the Finnish fashion house tradition* Koskennurmi-Sivonen tutki suunnitteluprosessia sekä muotitaiteilija Riitta Immosen elämää, suunnittelua, teoksia ja perintöä.<sup>51</sup> Kirjassa käsitellään suomalaisen puvun ja suunnittelun eroja ranskalaiseen muotiin sekä haute coutureen.

Pukutaidetta ovat tutkineet myös Maria-Helena Lehto sekä Tiina Varjus, mutta en saanut tutkielmia käsiini. Lehdon maisterin opinnäytteessä aiheina ovat tekstiilitaiteilijat Kaarina Kaikkonen ja Daniel Palillo.<sup>52</sup> Varjuksen Amk-opinnäyte käsittelee pukutaidetta ekspressionismi-taidesuuntauksen kautta.<sup>53</sup>

Miksi pukutaiteeni ja siitä tehty tutkimus eroaa näiden tutkimusten puvustuksesta ja pukutaiteesta? Kuvailisin eron niin, että pukutaide on taidetta, eikä liity teatteriin, skenografiaan tai muotiin. Kuten maalaus on tehty maalaus pohjalle, teokseni on tehty mallinukan päälle. Tämän takia teoksilla ei ole tarkkaa niin käyttötarkoitusta tai hyötyä, kuten käyttövaatteilla tai teatteripuvustuksella vaan käyttö on niin sanotusti esteettistä.<sup>54</sup> Kuitenkin kuin teatterinpukujen on tarkoitus viestiä jotain, niin on minun pukujenikin. Pukutaiteen materiaalit voivat olla myös epäkäytännöllisempiä kuin käyttö- tai teatterivaatteissa. Pukutaide on staattista kuin maalaustaide tai veistokset, eikä niiden suunnittelussa ole oleellista mieltä saumojen kestävyyttä tai liikkuvuutta.

Tutkimukseni tarkoituksena on selvittää ja sanoittaa oman työskentelyni periaatteet ja se, miten kierrätysmateriaaleille perustuvat pukutaideprosessini etenevät vaihe vaiheelta. Näin pystyn jatkossa ilmaisemaan muille mistä työskentelyssäni ja sen arvoissa on kyse. Tämän avulla voin myös välittää tietoa eteenpäin niin, että muutkin

---

<sup>50</sup> Koskennurmi-Sivonen & Raunio 2003, 51

<sup>51</sup> Koskennurmi-Sivonen 1998

<sup>52</sup> Lehto 2016

<sup>53</sup> Varjus 2008

<sup>54</sup> Anttila 2000, 77

voivat toteuttaa samankaltaisia prosesseja, joissa inspiroidutaan kierrätysmateriaaleista ja nähdään sen arvo, sen sijaan, että niiden käyttäminen tuntuisi pakolliselta taakalta.<sup>55</sup>

Tutkimuksen idea lähti omasta työskentelystäni, kun minulle huomautettiin, että unohdin korostaa suunnitteluperiaatteitani yliopistokurssin aikana. Tämä tarkoittaa juurikin kierrätysmateriaalien käyttöä, joka oli niin luonteva osa tekemistäni, että unohdin mainita siitä. Ensimmäinen pukutaideteokseni 1985 syntyi miestenvaatetuskurssin aikana, kun halusin valmistaa viitan. Tehtävänantona oli suunnitella ja halutessa valmistaa miestenvaate tai miestenvaatemallisto, tyyli vapaa. Kurseilla yleisesti kannustettiin tuotteistamisen suuntaan, mutta kun tehtävänanto oli avoin, suunnittelin yksittäisen teoksen. Halusin suunnitella 80-luvun rokkitähdistä inspiroituneen viitan, jonka ajatus oli näyttää esiintymisasulta. Etsin materiaaleja kirpputoreilta ja vaihtohyllyiltä, tekemäni moodboardin eli tunnelmataulun värien perusteella. En edes harkinnut ostaa materiaalia uutena. Taiteilijatoverini huomautti kun kokosin raporttia kurssista, etten ollut korostanut kierrätysmateriaalien käyttöä. Näin kuului näemmä tehdä, eikä ollutkaan itseselvä periaate. Otin myös *zero waste*-ajatuksen<sup>56</sup> kirjaimellisesti kurseilla niin, että kaikki materiaali tulisi käytettyä. Projekteista ja kurssitöistä, joista jäi tekstiilijätettä<sup>57</sup> kuten kangassilppua ja langanpätkiä hyödynsin pehmolelujen täytteenä. Aineistostani voi myös huomata, että jos jotain materiaalia on jäänyt yli, olen saattanut käyttää sitä seuraavassa työssä tai projektissa. Käsittelen tätä luvussa 4.1.

Koin tarpeelliseksi käsitellä tutkimuksessa laajasti aineistoa. Koska aineisto on itseni tuottama, halusin, että aineisto olisi tarpeeksi laaja ja perusteellisesti käsitelty tukemaan johtopäätöksiäni. Jos tekisin tutkimuksen vain uuden aineiston eli pukutaidetyöskentelyn pohjalta, aineisto ja siihen perustuva tieto ei saisi tukea menneeltä suunnittelultani, josta pukutaide sai lähtönsä.

---

<sup>55</sup> Valkoinen ym. 2019, 84

<sup>56</sup> Rissanen & McQuillan 2015, 11

<sup>57</sup> Valkonen ym. 2019, 14

Tutkielman rakenne etenee pääluvuittain. Pukutaidetyöskentely- ja analyysiosuuksissa käsittelen aineistoni. Näissä osuuksissa on runsaasti kuvamateriaalia havainnoimaan prosessia. Avaan ja kerron muodostamasta teoriasta tulososiossa sekä kehittämästäni pukutaidetyöskentelystä. Pohdinnassa käsittelen tutkimusta kokonaisuudessaan ja kerron yhteenvedon käsitellyistä asioista. Pohdin myös jatkotutkimuksen ja teorian soveltamisen mahdollisuuksia.

### 3. MENETELMÄT JA AINEISTO

Tässä luvussa esittelen tutkimuksen metodologiaa ja aineistoni. Avaan mitä aineistoni pitää sisällään ja kuinka sen keräsin, käsittelin ja analysoin. Tavoitteenani oli tehdä grounded theoryn mukainen tutkimus, joka tuottaa uutta tietoa. Käsittelin aineistoni metodin vaiheiden mukaisesti. Taiteellinen tutkimukseni on laadullinen<sup>58</sup> ja autoetnografinen, jonka takia myös subjektiivinen. Perustelen menetelmäni ja aineiston valintani tässä luvussa.

#### 3.1 Menetelmänä grounded theory

**Grounded theory** tarkoittaa tapaa käsitellä aineistoa, jonka tarkoituksena on tuottaa teoria. Teorialla voi kuitenkin tarkoittaa myös esimerkiksi tämän tutkimuksen määrääpäättä eli suunnittelukaavion muodostamista.<sup>59</sup> Suomeksi Grounded theory -metodista käytetään termiä **aineistopohjainen teoria**, mutta käytän tutkimuksessani termiä sen alkuperäisessä muodossa tai lyhenteenä **GT-metodi**. Suoraan käännettynä metodi tarkoittaa maadoitettua teoriaa, joka kuvastaa sen periaatteita.

Metodilla tuotetaan uutta tietoa yleensä jonkinlaisen kaavan tai teorian muodossa. Tässä tutkimuksessa aineistosta saadun tiedon pohjalta muodostui suunnittelukaavat. Grounded theory toimii vähän eri periaatteella kuin muut tutkimukset, koska se on aineistopohjaista eikä teoriapohjaista.<sup>60</sup> Grounded theory on vertaileva tutkimustapa,

---

<sup>58</sup> Alasuutari 1993, 33

<sup>59</sup> Metsämuuronen 2008, 23

<sup>60</sup> Metsämuuronen 2008, 25

joka tarkoittaa sitä, että tutkija tutkii aihetta ja sen liittyviä asioita koodauksen avulla. Tutkija siis avaa, yhdistelee ja vertailee asioita tutkimuksensa aihepiirin sisällä, jonka kautta voi muodostaa uuden teorian tai kaavan.<sup>61</sup>

Grounded theory on Barney Glaser ja Anselm Strauss nimisten tutkijoiden 60-luvulla kehittämä menetelmä. Tutkijoilla oli eriävät näkökulmat kuinka grounded theory toimii ja kuinka sitä tulisi käyttää.<sup>62</sup> Glaser nähdään enemmän GT-metodin puristina, koska halusi säilyttää sen alkuperäisessä muodossa, kun taas Strauss kehitti menetelmää eteenpäin sovittaen ja kehittäen sitä.<sup>63</sup> Menetelmällä on ajan kansaa kehittynyt useampi oppikunta. Useimmissa menetelmäoppaissa käsitellään Strauss- tai Strauss-Corbin -lähestymistapaa, jota hyödynnän myös tässä tutkimuksessa.

Strauss, toinen GT-metodin kehittäjistä ja hänen oppilaansa Julia Corbin, kehittivät grounded theory -menetelmää pois positivismin suunnasta. Glaserin positivistinen näkemys grounded theory -metodista tarkoitti tutkijan etsivän aineistosta objektiivista faktatietoa.<sup>64</sup> Hänen näkemyksensä mukaan grounded theory -tutkimuksen aineistossa oli objektiivista tietoa, joka piti löytää, kun taas Strauss ja Corbin halusivat korostaa subjektiivisia tulkintoja aineistosta.<sup>65</sup>

Grounded theoryn eri muodot ovat vaikea erotella toisistaan. Useassa menetelmäoppaassa puhutaan yleisesti GT-metodista ja kuinka se etenee, välillä kertoen sen historiasta ja kehittäjistä. Käsitteenä grounded theory havainnollistetaan samalla tavalla: metodi, joka luo teoriaa tutkittavasta aineistosta. Sen eri muodot ovat häilyvämpiä ja kuten aikaisemmin mainitsin, hyödynnän tässä tutkimuksessa Strauss-Corbin lähestymistapaa GT-metodiin. Nojaudun saatavilla olevaan tutkimuskirjallisuuteen, mikä tarkoittaa, että käytän metodia niin kuin sen ymmärrän.

Metodin eri traditiot eritellään niiden kehittäjien mukaan, vaikkakin eroavaisuudet ovat monimutkaisempia kuin parilla lauseella voi kuvata, joten kerron tiivistetysti niiden eroista. Erot voivat näkyä menetelmän etenemisessä tai taustalla olevassa

---

<sup>61</sup> Koskennurmi-Sivonen 2004

<sup>62</sup> Corbin & Strauss 2015, 7

<sup>63</sup> Metsämuuronen 2008, 24

<sup>64</sup> Metsämuuronen 2008, 24

<sup>65</sup> Mäkelä 2022, 40

ajatusmaailmassa. Kathy Charmaz nimisen tutkijan lähestymistapa GT-metodiin, konstruktivistinen lähestymistapa, haastaa ajatuksen, että teoria vain löytyy aineistosta, sen sijaa että sen muodostaa itse aineistosta.<sup>66</sup> Tämä traditio kulkee samaa rataa kuin Strauss-Corbin-lähestymistapa.<sup>67</sup> Objektivistinen traditio taas seuraa Glaserin positivistista näkemystä metodista.<sup>68</sup>

Grounded theory -menetelmän tärkeä osa on **memot** eli muistiinpanot tutkimuksen ajalta. Memojen tarkoitus on havainnollistaa tutkimusta ja sen käsitteitä sekä tuoda tutkimukselle validiteettia.<sup>69</sup> Esimerkiksi tutkimuspäiväkirja on tapa koota memoja, jota hyödynsin tässä tutkimuksessa. Työstin ja tein tutkimustani kirjoittaen muistiinpanoja blogialustalle, kirjaten ja tehden huomioita tutkimuspäivistäni, jotta tutkimuksen tekemisestä saisi kattavan kuvan. Se toimi pohjana tutkielman johdannelle, varsinkin koska käytössäni on aineistopohjainen teoria. Käytin myös äänittämistä ja sanelua apunani, jotta pystyin käsitellä asioita myös puhumalla. Litteroin tallenteet tutkimuspäiväkirjaan ja käytin niitä apunani myös analyysissä.

Grounded theory etenee vaiheittain: Avoin koodaus, aksiaalinen koodaus ja selektiivinen koodaus. **Koodaus** tarkoittaa havainnoitujen asioiden nimeämistä niillä kuvaavilla termeillä. Termi voi tulla kirjallisuudesta, olla tutkijan päättämä kuvailema sana tai olla aineistopohjainen käsite.<sup>70</sup> Avoimessa koodauksessa tutkija siis antaa aineistosta nouseville asioille kuvaavat ja sisältöä tiivistävät koodit. Nämä koodit ovat alustavia, jotka auttavat tutkijaa ymmärtämään ja hahmottamaan aineistonsa osia.<sup>71</sup> Tämän jälkeen tulee aksiaalinen koodaus, joka tarkoittaa koodien ja kategorioiden yhdistelyä. Osa koodeista saattaa asettua samalle ulottuvuudelle eli dimensiolle<sup>72</sup>. Saman kategorian käsitteistä voi siis havaita samoja ominaisuuksia. Aksiaalisessa koodauksessa niputetaan avoimen koodauksen erittelemät asiat taas yhteen, löytäen kategorioista yhdistävät tekijät. Nämä kaksi ensimmäistä koodausvaihetta kerrotaan

---

<sup>66</sup> Mäkelä 2022, 40

<sup>67</sup> Metsämuuronen 2008, 24

<sup>68</sup> Charmaz 2006, 131

<sup>69</sup> Koskennurmi-Sivonen 2004

<sup>70</sup> Koskennurmi-Sivonen 2004

<sup>71</sup> Charmaz 2006, 43; Metsämuuronen 2008, 27

<sup>72</sup> Koskennurmi-Sivonen 2004

olevan erilliset tapahtumat, avoimen koodauksen edeltävän aksiaalisen, mutta molemmat vaiheet voivat tapahtua samanaikaisesti.<sup>73</sup>

Viimeinen koodausvaihe on selektiivinen koodaus, joka tarkoittaa aineistosta ydinkategorian löytämistä tai valintaa. Ydinkategoria tarkoittaa kategoriaa, joka on kokoava, keskeinen ja muita kategorioita selittävä. Se voi olla kuin kattokategoria tai keskimäinen havaittu ilmiö, joka sitoutuu kaikkeen sen ympärillä. Yleisesti grounded theory -tutkimuksissa tulisi löytyä vain yksi ydinkategoria tai ydinkäsite.<sup>74</sup>

Kun aineisto on tarpeeksi käsiteltyä ja kategoriat ovat saturoituneet, eli kun aineisto ei enää tuota uutta tietoa, pitää käsitellä esille nousseet asiat. Jos aineisto ei ole tarpeeksi kyllästettyä voi tutkija ottaa teoreettisen näytteen eli hankkia lisää aineistoa, joka tukee teorian muodostamista.<sup>75</sup> Tämän jälkeen muodostetaan teoria, joka muodostuu koodeista ja kategorioiden avaamisesta ja yhdistelystä.

Miksi grounded theory sopii tutkimukseeni? Aihetta ei ole tutkittu valitsemastani näkökulmasta, joten teoriaa ei ole. Silloin se pitää muodostaa itse. Grounded theory sopii tämälaisiin tutkimuksiin.<sup>76</sup> Olen työstänyt pukutaideteoksiani jo muutamia vuosia, joten prosessi on tuttu ja aineistoa on kertynyt. Tavoitteenani oli luoda teoria tai kaava, joka avaa ja selventää prosesseja muidenkin taiteen tekijöiden käytettäväksi.<sup>77</sup> Vaikka tutkimus on pukutaiteesta, ovat kierrätysmateriaalit suuremmassa roolissa. Tutkimus tehdään pukutaiteen kautta eli oman taiteellisen suuntaukseni kautta, mutta tutkimus on lähtenyt kierrätysmateriaaleista, niiden tärkeydestä ja niistä inspiroitumisesta. Tutkimuksen tarkoitus on kääntää perspektiivi kierrätysmateriaalien käyttämisen hankaluudesta niistä inspiroitumiseen.

Tutkimukseni on selvästi kaksijakoinen, jonka voi huomata kahdesta erillisestä aineistonkäsitteilyluvusta sekä kahteen osaan jakautuvasta aineistosta. Ensin käsitteelin aikaisemmin tekemät pukutaideteokseni luvussa 4. Etenin keräämällä aineistoni, jonka jälkeen koodasin ne GT-metodin mukaisesti avoimella, aksiaalisella ja selektiivisellä

---

<sup>73</sup> Koskennurmi-Sivonen 2004

<sup>74</sup> Metsämuuronen 2008, 27; Koskennurmi-Sivonen 2004

<sup>75</sup> Charmaz 2006, 134

<sup>76</sup> Saariaho 2023, 41

<sup>77</sup> Metsämuuronen 2008, 25

koodauksella. Tutkimukseni aikana kehitin pukutaidetyöskentelynmenetelmää grounded theory -menetelmän kautta, josta koostuu tutkimuksen toinen analyysiosa, luku 5. Tutkin aikaisempaan aineistoon pohjautuvasti pukutaidetyöskentelyäni eli kehitin omaa viitekehystäni<sup>78</sup> analysoimalla aikaisemman aineiston ennen pukutaidetyöskentelyä. Pukutaidetyöskentelyssä luonnostelin ja otin muistiinpanoja työskentelyn aikana sekä kirjasin prosessia tutkimuspäiväkirjaan. Lopuksi siitä kehittyivät suunnittelukaavat, joita pystyy hyödyntämään kierrätysmateriaaleista pohjautuvassa työskentelyssä. Pukutaidetyöskentely prosessina avataan tulosluvussa 6.1.

Grounded theory on koettu subjektiiviseksi menetelmäksi, jota pidetään siitä yleisenä kritiikkinä. Aineistopohjaisen teorian verifiointi<sup>79</sup> on hankalaa, eli on vaikea vahvistaa tutkimuksen teoriaa. Tutkimuksestani tulee väistämättäkin subjektiivinen koska tutkin autoetnografisesti omaa työskentelyäni. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, ettei tutkimukseni olisi toistettavissa, mikä vaikuttaisi tutkimuksen reliabiliteettiin<sup>80</sup>. Tutkimuksen voi toistaa toinen taiteellisesti suuntaunutut tutkija omalla taiteenmuodollaan, jos seuraa samoja vaiheita. Tämä tutkimus on tehty harkiten ja seuraten grounded theory -menetelmän periaatteita. Grounded theory ja autoetnografinen tutkimus menevät hyvin käsi kädessä, koska tutkimus perustuu memoihin ja niiden aktiiviseen käsittelyyn.<sup>81</sup> Autoetnografiassa subjektiivisuus ei ole pelkästään pahasta vaan voi olla myös vahvuus tutkimuksessa.<sup>82</sup>

### 3.2 Aineisto

Aikaisemmin tuotettuun aineistoon kuuluu kuusi pukutaideteosta, jotka ovat ajalta 2021–2023 (kuva 2.). Aineisto on siis itse tuottamaani ja keräämäni.<sup>83</sup> Pukutaidetyöskentelyn kautta valmistan uusia teoksia ja vertailen niitä jo olemassa olevaan aineistoon. Näin analyysi tuottaa monipuolisempia tuloksia. Vuosien 2021–2023 teosten suunnittelu ja valmistusprosessit ovat dokumentoitu niin kuin näin sen

---

<sup>78</sup> Tuomi & Sarajärvi 2009, 18

<sup>79</sup> Metsämuuronen 2008, 28

<sup>80</sup> Tuomi & Sarajärvi 2009, 136

<sup>81</sup> Uotinen & Vuori 2021; Winkler 2018, 238

<sup>82</sup> Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 21

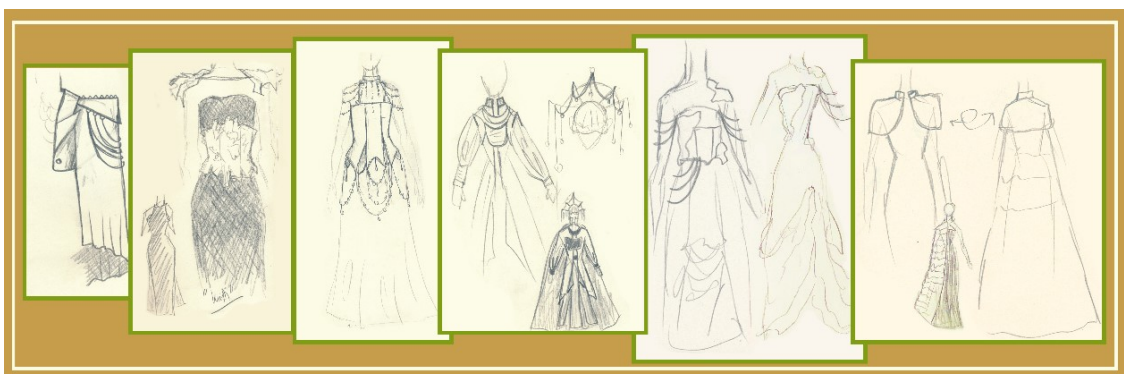
<sup>83</sup> Hirsjärvi ym. 2009, 177

parhaaksi, koska en silloin tiennyt käyttäväni dokumenttejani tutkimuksessani. Ne eivät ole kattavimmat. Pukutaidetyöskentelyn kautta tuotan syväluotaavampia dokumentteja äänitteistä kirjallisiin sekä kuvallisiin muistiinpanoihin, jotka toimivat memoinani. Luonnostelu on myös merkittävä osuus suunnittelua.



Kuva 2. Pukutaideteokset ja niiden nimet vasemmalta oikealle: Overgrown (2023), Material Memory (2023), Quiet Life for a Ghost (2023), 1985 (2021), Like Most Things (2023) & Glimpse (2023). (Arkko 2025)

Aineistonani toimii omista pukutaideteoksista tehdyt dokumentit, kuten tekstit, kuvat sekä piirroksiset ja maalaukset (kuva 3.). Teokset niiden tekemisjärjestyksessä ovat: **1985** (2021), **Material Memory** (2023), **Glimpse** (2023), **Quiet Life for a Ghost** (2023), **Overgrown** (2023) & **Like most things** (2023). 1985 ja Quiet Life for a Ghost ovat kurssitöitä, joiden tekemisestä olen tehnyt prosessiportfoliot. Lyhennän Quiet life for a Ghost -teoksen jatkossa tekstissä Quiet-teokseksi. Muut teokset olen tehnyt vapaa-ajallani tai näyttelyä varten.



Kuva 3. Kooste lyijykynäluonnoksista mainituista teoksista. (Arkko 2025)

Aloin suunnitella pukutaidetta ensimmäisen kerran miestenvaatekursilla syksyllä 2021. Tehtävänanon oli suunnitella miestenvaate ja rönsyilemällä löysit itseni suunnittelemassa viittaa olkatoppauksineen. Kurssi avasi minulle, että tällöinen vaatetus suunnittelun koulutusohjelma voisi taipua myös pukutaiteen puolelle. 1985 on viitta, jossa on puvun takin kaulus, vahvistetusta kankaasta tehdyt kirjutut olkapäät ja kaulanauhakoru<sup>84</sup>.

Material Memory ja Glimpse teoksien ideat lähtivät materiaalista ja kehitin niitä eteenpäin vapaa-ajallani. Keväällä 2023 osallistuin näyttelyyn, jota varten valmistin teokset. Material Memory -teoksen idea lähti keräämistä kuiteista ja Glimpse sinisestä kankaasta jonka löysin saa ottaa -laatikosta. Material Memory -teoksessa on musta mekko, jonka päällä on kuiteista tehty runsas korsetti<sup>85</sup> ja hartioiden päällä ovat epoletit<sup>86</sup>, joista roikkuu leipäpussinsulkijoita. Glimpse-teos koostuu sinisestä hameesta, yläosasta ja kauluksesta, joissa on turkooseista verhoista tehtyjä yksityiskohtia ja helmiverhoista tehtyjä koristeita.

Quiet-teos valmistui tekstiilitaitteen produktiot kurssia varten. Teemana oli väri ja lähdin työstämään ideaa pukutaidekokonaisuudesta. Inspiroiduin scifistä, koska tein kandidaatin tutkielmaani Star wars Episodi I – Pimeä uhka -elokuvan puvustuksesta. Halusin myös puvulle tarinallisuutta. Kuten teoksessa 1985 lähestyin materiaalien etsintää värien perusteella tekemäni moodboardin pohjalta. Quiet-teos koostuu kaitalehameesta, takista, karkkipapereista valmistetuista paneeleista ranteissa ja rinnoilla, punotusta lankavyöstä, jossa oli tikari sekä päähineestä. Teoksessa oli ideana yhdistää kandidaatin tutkielmani tulokset, eli elokuvapuvustuksen tärkeimmät elementit: väri, siluetti ja materiaali.<sup>87</sup>

Kaksi viimeistä pukuani tein näyttelyäni varten eli teokset Overgrown ja Like Most Things. Muutama aikaisempi lähti vapaa-ajalla materiaalista, mutta idea näihin teoksiin lähti siitä, että halusin suunnitella näyttelyyni lisää pukuja. Like Most Things -teoksen idea syntyi samaan aikaan kuin Material Memoryn. Halusin suunnitella

---

<sup>84</sup> Calasibetta & Tortora 2003, 285 *choker*

<sup>85</sup> Calasibetta & Tortora 2003, 466

<sup>86</sup> Calasibetta & Tortora 2003, 147 *epaulet/epaulette*

<sup>87</sup> Nadoolman Landis 2012, 80

kuiteista viitan. Myöhemmin keksin lisätä teokseen kuiteista tehdyn myllynkivikauluksen<sup>88</sup> ja kokonaisuutta koristaa kuittipaperihelmet ja leipäpussinsulkijat. Overgrown lähti konseptista, kun halusin suunnitella omakuvamaisen vihreän<sup>89</sup> puvun. Teoksessa on hylsyistä tehty koru ja koristeita, ruskea alushame, vihreä mekko, ruskea korsetti ja sammalpaneeleja. Sammalpaneelit ovat valmistettu käsin kirjaillemalla ja *punch needle* -tekniikalla<sup>90</sup>. Kaikki teokseni olivat esillä Lost & Found -näyttelyssäni syksyllä 2023 (kuva 4.), jota varten valmistin kaksi viimeisintä teostani.



Kuva 4. Pukutaideteokseni kokonaisuudessaan vasemmalta oikealle: Overgrown (2023), Material Memory (2023), Quiet Life for a Ghost (2023), 1985 (2021), Like Most Things (2023) & Glimpse (2023). (Arkko 2025)

Pukutaidetyöskentely osuudessa keräsin aineistoani kirjallisilla ja kuvallisilla merkinnöillä, videoilla ja äänitteillä. Käytin tutkimuspäiväkirjaa metodin dokumentoinnin sekä prosessin havainnoinnin aikana. Kirjoitin havaintojani ja keräsin dokumentteja, jolloin analyysivaiheessa niitä ei tarvinnut koota erikseen. Hyödynsin aikaisemman aineiston analysoinnin aikana saamiani havaintoja edistämään ja enimmäistämään pukutaidetyöskentelyn dokumentoimisen.<sup>91</sup> Eli jos aikaisemman

<sup>88</sup> Calasibetta & Tortora 2003, 343 *ruff*, *French or cartwheel ruff*

<sup>89</sup> Gaimster 2011, 56–66

<sup>90</sup> Calasibetta & Tortora 2003, 144 *punch/punched work*

<sup>91</sup> Vilkkä 2006, 78–79

aineiston kohdalla huomasin puutteen dokumentoinnissa pidin sen mielessä pukutaidetyöskentelyssä.

Olen ottanut pukutaidetyöskentelystä kuvia ja videoita Nikon Coolpix L23 kameralla. Osa kuvista, jotka olen liittännyt tutkielmaani, on muokattu, jotta katsoja ymmärtää mitä kuvassa tapahtuu. Koska kamera on vanha ja pukutaidetyöskentelyä on tehty marras-, joulu- ja tammikuun pimeinä iltapäivinä, ei ole kuvien laatu parhaasta päästä. Osa kuvista on myös näyttökuvia videoista, joka huonontaa laatua. Olen muokannut kuvien valotuksia ja poistanut niistä taustaa, että asuntoini runsas sisustus ei häiritse teosten taustalla. Halusin, että tutkielmani näyttää visuaalisesti miellyttävältä. Liitteistä löytyy esimerkki muokkaamattomasta kuvasta ja kokonaisia luonnosvihkoni sivuja, jotka olen paloitellut yhtenäisyyden vuoksi.

## 4. AINEISTON ANALYSOINTI

Jokaisella tekemälläni pukutaideteoksella on ollut jokin käyttötarkoitus. Osa on tehty kurssia varten soveltaen tehtävänantoa, osa näyttelyä varten. Asujen on tarkoitus olla esillä. Materiaalin valinnassa sekä suunnittelun ja toteutuksen aikana asuille muodostui viestejä ja merkityksiä. Erittelen koodauksen avulla pukutaidedokumenteista syntyneitä ajatuksia ja käsittelen niistä syntyneitä teemoja, katsoen mitä luokat kertovat. Muodostan taulukoita havainnoimaan aineiston käsittelyä. Tässä luvussa käsittelen pukutaideteoksiani **1985, Material Memory, Glimpse**, Quiet Life for a Ghost (lyhennettynä **Quiet**), **Like Most Things** ja **Overgrown**.

### 4.1 Koodaus ja analyysi

Aineisto oli jo tuttua, koska se on itseni tekemää sekä kokoamaa. Ennen koodaamista tarkastelin ja jäsentelin aineiston. Memot ovat tärkeässä osassa grounded theory -menetelmää sekä aineistoa. Pyrin vastaamaan kysymykseen: miten kierrätysmateriaalit toimivat pukutaiteen prosessien lähtökohtana?

Muodostin avoimen koodauksen avulla aineistosta nousseita piirteitä kuvaavia koodeja. Aineistosta tuli esille erilaisia luokkaryhmiä, kun aineiston käsitteli useamman kerran. Etenin katsomalla dokumentteja, etsien aineistosta asioita joita eri teokset jakoivat. Materiaalit, materiaalien alkuperä sekä pukutaideteoksen syy ja tarkoitus kuuluvat luokkaryhmiin, jotka havaitsin aineistosta. Materiaalit tarkoittavat niitä materiaaleja joista pukutaide on valmistettu. Materiaalien alkuperä tarkoittaa mistä materiaalit ovat hankittu tai ovat löytyneet. Pukutaideteoksen syy ja tarkoitus kertoo siitä, mikä oli motivaationa valmistaa pukutaideteos ja mikä oli sen käyttötarkoitus. Näitä kokonaisuuksia voi havainnoida taulukosta (taulukko 1.).

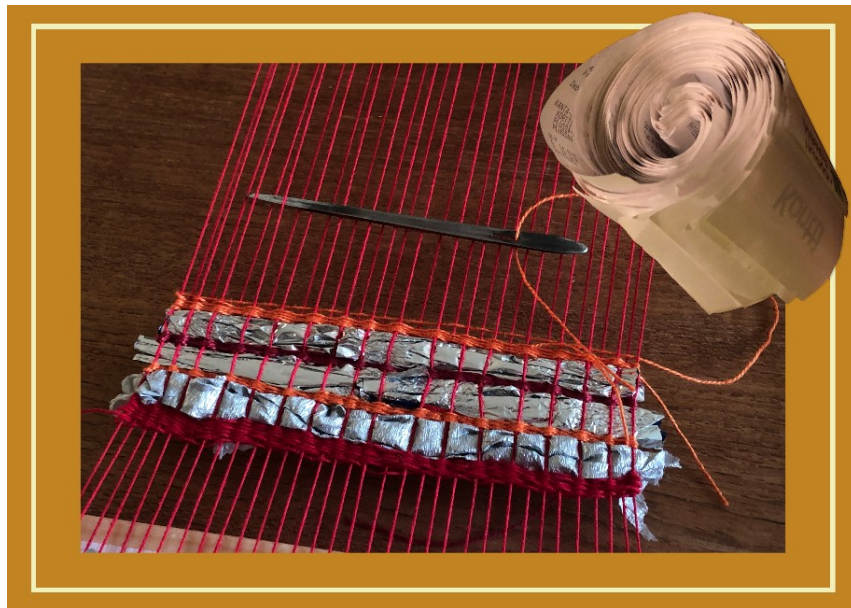
Teos	Ajan-kohta	Materiaali	Materiaalin alkuperä	Lähtökohta	Mitä varten?	Käyttötarkoitus
1985	11/2021	verhot, vaatteet, pöytätabletti (kankainen), lanka, nauha, muovikansio	kirpputori, vaihto	tehtävänanto	miestenvaatetus-kurssi	kurssisuoritus, pukutaideteos
Material Memory	03/2023	lakanakangas, kuitit, leipäpussinsulkijat	keräily, ylijäämä	materiaali	vapaa-aika, näyttely	pukutaideteos
Glimpse	03/2023	kangas, helmiverhot	vaihto, kirpputori	materiaali	näyttely	pukutaideteos
Quiet Life for a Ghost	04/2023	verhot, kaulakoru, panta, pitsikangas, pitsiliina, nippuside, lanka, rautalanka ja sen kerä, karkkipaperit	kirpputori, vaihto, keräily	tehtävänanto	tekstiilitaiteen produktiot-kurssi	kurssisuoritus, pukutaideteos
Overgrown	09/2023	kangas, pitsikangas, nippusiteet, hylsy	kirpputori, keräily, ylijäämä	materiaali, konsepti, itseilmaisu	näyttely	pukutaideteos
Like Most Things	09/2023	kangas, kuitit, leipäpussinsulkijat	keräily, ylijäämä, kirpputori	materiaali	näyttely	pukutaideteos

Taulukko 1. Aineiston koodaamista.

Aineistosta nousi esille luokkia, siitä minkälaisia **materiaaleja** pukutaiteessa on käytetty: Kankaat, roskat ja eri käyttötarkoitukseen tarkoitettut esineet. Materiaalit ovat olleet eri suhteissa eri pukutaideteoksissa. Quiet-teoksessa on muihin teoksiin verrattuna enemmän materiaaleja eri luokista. Teoksessa on myös enemmän yksittäisiä osasia ja elementtejä. Glimpse-teoksesta taas voi listata vähiten materiaalia, mutta se koostuu useammasta osasta kuin Material Memory.

Jokaisessa pukutaideteoksessa on käytetty kangasta. Useammassa teoksessa on käytetty verho- tai lakanakangasta. Muut kankaat ovat joko otettu vaatteista tai löytynyt kierrätyskeskuksista. 1985-vittassa käytetty violetti on leikattu hihattomasta paidasta ja viitta on itse verhokangasta. Verhot ovat teoksissa useasti kankaan lähtökohta. Niitä löytää usein kirpputoreilta, niissä on paljon kangasta materiaaliksi.

Roskat pukutaiteessani tarkoittavat kuitteja, karkkipapereita, hylsyjä ja leipäpussinsulkijoita (kuva 5.). Pukutaidetyöskentely osiossa tulee esille lisää kierrätettyjä roskia. Roskat ovat itse joko keräämiäni tai löytämiäni. Kuitteja olen esimerkiksi keräillyt vuodesta 2021 ja niistä suurin osa on jo päätynyt pukutaiteeseen. Olen ilokseni huomannut, että kaupoissa ei enää välttämättä tulosteta kuitteja, ellei asiakas sitä varta vasten pyydä. Tämä on hyvä asia ympäristön sekä taiteeni kannalta: montako kuitteista voi ihminen luoda ennen kuin ideat loppuu? (Vastaus saattaa olla 3).



Kuva 5. Roskat ovat yleinen materiaali pukutaiteessa, kuten kuvassa kuitit ja karkkipaperit. (Arkko 2025)

Kuitteja ei voi kierrättää paperina, vaan ne ohjeistetaan laittamaan sekajätteeseen. Ymmärrykseni mukaan kuitit ovat käsiteltyä paperia, joka reagoi lämpöön, jonka takia sitä kutsutaan lämpöpaperiksi. Muut materiaalit, joita käytän pukutaiteessani, kuten

karkkipaperit ja leipäpussinsulkijat voivat kierrättää muovina tai metallina. Tietoa aiheesta löytyy esimerkiksi HSY:n sivuilta (HSY.fi).<sup>92</sup>

Eri käyttötarkoitukseen tarkoitettut esineet lukevat sisälleen esimerkiksi pöytätabletit, muovikansiot, nippusiteet ja rautalankaa (kuva 6.). Sinänsä käyttämäni pöytätabletit olivat kangasta, joten kuuluisivat myös kangas kategoriaan. Myös lakanat ja tynnyliinat, ovat kangasta, vaikkei alun perin puettavaksi tarkoitettua. Käytetyt, esimerkiksi kirpputoreilta löytyneet lakanat voisivat soveltua käyttövaatteidenkin ompelamiseen, mutta koska ne ovat usein kuluneita, ei voi ennustaa kauanko kangas kestää. Tämän takia juuri verhot ovat oivaa materiaalia pukutaiteeseen. Kangas ei ole usein puettuna mukavaa käyttövaatteeksi, mutta ne eivät ole kuluneet käytössä, kuten vaatteet tai lakanat.



Kuva 6. Eri käyttötarkoitukseen tarkoitettut materiaalit, tuovat teokseen muotoa ja taiteellisuutta. Kuvassa on nippusiteitä pannassa ja muovikansionpalaset vahvistamassa teoksen 1985 hartioita. (Arkko 2025)

Pukutaiteessa materiaalit ovat useimmiten kangasta ja sitä saa lakanoista, verhoista ja vanhoista vaatteista. En ole ostanut materiaaleja uutena pukutaiteeseeni. Jos olen ostanut kankaan kankaana, olen sen ostanut kierrätyskeskuksesta. Pukutaiteeseen ei uppoa niin paljoa rahaa. Käyttövaatteisiin kannattaa ostaa uutena kangasta, jotta ne kestävät. Jos haluaa esimerkiksi tehdä maalaustaidetta, pitää ostaa maaleja, pensseleitä ja paperia tai maalaus pohjia. Kaikenmoiset roskat ja rieput voivat soveltua pukutaiteeseen, jos ne osaa nähdä siinä valossa ja niistä inspiroituu. Pukutaiteessa ei

---

<sup>92</sup> Helsingin seudun ympäristöpalvelut

siis välttämättä ole esteenä raha (tai sen puute), niin kuin perinteisessä taiteessa saattaa olla. *Arte povera* -taiteentekemisen periaate<sup>93</sup> sopii hyvin kierrätysmateriaalilähtöiseen pukutaiteeseen.

Toisena aineiston luokitteluna nousivat esille luokat kirpputori, keräily, hylätyt materiaalit ja ylijäämä. Nämä luokat kertovat **materiaalien alkuperästä**. Keräilyn voi lukea samaksi kuin aikaisemman luokittelukierroksen roskat-kategorian. Se tarkoittaa keräämiäni roskia, tilpehöörejä ja esineitä. Kirpputori-luokka tarkoittaa kirpputoreilta sekä myös kierrätyskeskuksista löytämiäni materiaaleja. Yleistettynä tämä kategoriat tarkoittaa, että olen maksanut materiaaleista. Hylätyt materiaalit taas ovat ilmaiseksi löytyneitä materiaaleja. Ylijäämä-kategoria on periaatteessa sama kuin keräily, mutta tarkoittaa että saman materiaalin osaa on käytetty jo aikaisempaan teokseen. Esimerkiksi Material Memory teoksesta jäi yli kuitteja, joita käytin Like Most Things teoksessa.

Nextiili on vaatteita, kankaita, asusteita ja muita vastaavia esineitä kierrättävä yritys Tampereella. Se on useimmiten ollut löytämiäni kierrätettyjen kankaiden koti. Toki kankaat saattavat olla hapertuneita ja vanhoja (näin käy kuitenkin harvemmin), mutta pukutaiteeni on niille oiva käyttötarkoitus. Pukutaiteeni ei tarvitse kestää aikaa kuten käyttövaatteiden. Teokset kuten Material Memory on suunniteltu muuttumaan ajan kanssa, kun kuitit kellastuvat. Kankaiden etsiminen kierrätyskeskuksista tuo suunnitteluun myös ennalta-arvaamattomuutta ja sattumaa. Nextiilistä ovat löytyneet kankaat esimerkiksi Overgrown teoksen vihreään mekkoon ja ruskeaan korsettiin.

Keräilyt materiaalit ovat samat kuin aikaisemman luokan roskat. Kuitteja keräilen itse, kun niitä saa kaupoista. Olen pyytänyt myös läheisiä antamaan kuittinsa, leipäpussinsulkijansa ja karkkipaperinsa minulle taidettani varten (kuva 7.). Keräilyt esineet ja tilpehöörit ovat myös löytyneet esimerkiksi maasta. Olen keräillyt hanskoja ja sormikkaita, joita on tippunut maahan, vaikkeivat ne ole vielä tullut osaksi mitään teosta. Periaatteena otan tämän tapaisia esineitä, vain jos ne ovat olleet hylättynä jo hetken (esimerkiksi jos ne ovat likaisia, auringon kellastamia, rikkinäisiä tai useamman viikon hylättyinä olleita). Joskus tulee vastaan tekokukan tai kasvin osa. Näiden

---

<sup>93</sup> Cumming 2009, 424–425, 479

sattumien kauneus on se inspiraationhetki mikä niistä syntyy. Overgrown teoksen hylsyty löytyivät kesällä 2023 (ampumaharjoittelun jäljiltä, eläimiä tai ihmisiä ei ole satutettu) ja kun niitä oli jo noin tusina, keksin tehdä niistä kaulakorun (kuva 7.). Jos minulla olisi ollut vain yksi hylsy, siitä olisi saattanut tulla yksityiskohta teokseen, mutta keräilemällä niitä pidemmän ajan, niistä muodostui suurempi kokonaisuus.



Kuva 7. Leipäpussinsulkijoita keräilin ja keräilen yhä. Ne sopivat värinsä perusteella kuittiteoksiin mainiosti. Hylsykaulakorun hylsyty löytyivät maasta, jolloin keräsin ne talteen odottamaan inspiraatiohetkeä. (Arkko 2025)

Vaihto (kuten taulukossa 1.) tai hylätyt materiaalit, tarkoittavat vaihtohyllyjä, ”saa ottaa” -laatikoita ja kappeja yliopistolla, jonne keräiltiin materiaalia vapaasti käyttäväksi, sekä muita ilmaisia rykelmiä materiaalia. 1985-teoksen langat ovat löytyneet yliopistonpääaulassa sijainneesta vaihtohyllystä. Jokin opiskelija oli jättänyt hyllylle kerä kudontalankaa, joista muodostui teoksen kirjailut. Quiet-teoksen takin materiaali oli pimennysverhosta, joka löytyi painokangasstudion materiaalikaapista. Teoksen rintamuksessa on edelleen jälki jostain painoväristä, johon kangasta oli käytetty ennen kuin otin sen omakseni.

Saa ottaa -laatikot ovat aarrearkkuja! Niitä kohtaa harvoin, mutta useasti niistä löytyvät materiaalit ovat suuria inspiraationlähteitä. Jos lähellä on kierrätyskeskus, Fida tai Kontti, luultavasti niihin ei törmää, koska silloin ihmiset lahjoittavat turhat asiansa näihin liikkeisiin. Saa ottaa -laatikoita on usein kouluissa, työpaikoilla tai jopa omassa rappukäytävässä. Glimpse-teoksen vaaleansininen kangas, jota on korsetissa ja hameessa, löytyi saa ottaa -laatikosta.

Materiaalin alkuperä kierrätysmateriaalilähtöisessä pukutaidesuunnittelussa on pitkälti sattumanvaraista. Toki, kuten 1985-teoksessa, etsimällä vaikka värin perusteella saattaa löytää sopivan materiaalin. Kuitenkin se, mitä on saatavilla ja mitä sattuu löytämään on ennalta-arvaamatonta. Omalle suunnittelulle ominaisen materiaalien löytämisen kantapaikat saattavat muodostua ajan kanssa.

**Pukutaideteoksen syy** eli mitä varten pukutaideteokset ovat tehty myös vaikuttaneet suunnitteluun ja valmistamiseen. Ne teokset jotka olen valmistanut yliopistokurssia varten eroavat dokumentoinniltaan suunnattomasti niistä jotka olen tehnyt vapaa-ajallani tai näyttelyä varten. Material Memory ja Glimpse teokset ovat näiden jälkimmäiset luokkien välillä. Teoksen idea, inspiraatio sekä materiaalit, joista teokset lähtivät liikkeelle, ovat tulleet ennen kuin tiesin niiden päätyvän näyttelyyn. Näyttely itse toimi motivaationa ja aikarajana toteuttaa teokset (kuva 8.). On muutamia materiaaleja ja niiden kautta teoksia jotka eivät ole vielä löytäneet kotia, kuten pudonneista hansikkaista tehtävä teos (kuva 8.).



Kuva 8. Kuittien ompelu Material Memoryn korsettiin ja muistiinpanosuunnitelma hansikateoksesta ja siihen tulevat hansikkaat. (Arkko 2025)

1985-viittaa varten materiaalit on etsitty värien perusteella. Tein *moodboardin* eli tunnelmataulun miestenvaatetuskurssia varten, jonka pohjalta etsin värejä. En olisi välttämättä huomannut violetta toppia kirpputorilla, jos en olisi etsinyt violetta kangasta. Jos olisin löytänyt kuparin väriset verhot ilman, että ajatuksenani oli valmistaa viitta, olisi voinut syntyä jotain muuta. Tämä teos, pukutaiteestani ensimmäinen, lähti liikkeelle tehtävänannosta ja olin jo suunnitellut teoksen

ulkomuotoa ennen materiaalien löytämistä. Sattuman eli sattumanvaraisen materiaalinetsinnän kautta teoksesta tuli semmoinen kuin siitä lopulta tuli.

Overgrown ja Like Most Things ovat varta vasten valmistettu näyttelyä varten. Olin hakenut galleriatilaa keväällä 2023 ja sain sen alkusyksylle 2023. Kesällä suunnittelin näyttelyyn sisältöä: pukutaidetta, käsitöitä ja koruja sekä kuvataidetta. Halusin toteuttaa näyttelyyn kaksi pukutaideteosta lisää, koska muut teokseni olivat olleet jo muualla esillä. Quiet-teos oli tekstiilitaiteen sivuaineen näyttelyssä Lapin yliopiston käytävällä ja 1985, Glimpse ja Material Memory olivat Muotia ja tekstiilitaidetta -näyttelyssä Lappia talolla (kuva 9.) Olin luonnostellut Like Most Things teoksesta ensimmäisen luonnoksen samoihin aikoihin (01.11.2022) kun keksin tehdä kuiteista teoksen Material Memory. Kehitin ideaa ja etsin lisää materiaalia mikä sopisi kuitteihin.



Kuva 9. Luonnos Material Memory ja Like Most Things teoksista. Esityskuvat ja näyttelysuunnitelma teoksista 1985, Material Memory ja Glimpse. (Arkko 2025)

Overgrown ajatus lähti siitä kuinka vietän kesäni enimmäkseen luonnossa, eläen, seikkaillen ja tutkien. Olin ihmetellyt kuinka vähän se puoli minusta näkyi taiteessani. Halusin vihreän sammaleisen teoksen, joka kuvastaisi miltä sieluni näyttää. Teoksen hylsyty löytyivät samaisesta kesäkodistani ja inspiraatiopaikastani, Sahalasta, ja olivat inspiraationa teokselle.

Pukutaideteoksen lähtökohtana on materiaali, mutta teoksien valmistumisien syyt ovat kurssit ja näyttelyt. Ilman jonkinmoista aikarajaa teokset saattavat jäädä leijaillemaan ilmaan. Ideoita ja konsepteja syntyy jatkuvasti materiaalista, jolloin on

tärkeää dokumentoida ajatukset kirjoittamalla, luonnostelemalla tai esimerkiksi ottamalla kuva materiaalista. Pukutaideteostyöskentelyssäkin otin jo olemassa olevan idean josta suunnittelin teoksen, kuten teoksessa *Like Most Things* luvussa jota käsittelen luvussa 5.1. Koska taiteeni on tarkoitettu nähtäväksi, koettavaksi sekä tulkittavaksi haluan ja tarvitsen jonkin väylän jonka kautta esitellä sitä.

## 4.2 Esille nousseet teemat

Aineistosta kumpusi selviä teemoja, jotka ovat sattuma, viestit ja pukutaide itseilmaisun keinona. Teemat selkenivät aksiaalisen koodauksen aikana kun etsi koodien välisiä yhteyksiä. Kun tutki mistä materiaali oli löytynyt tuli ilmi sattuman tärkeys kierrätysmateriaalien etsimisessä ja löytymisessä. Avaamalla ja analysoimalla materiaalin merkityksiä ja niistä nousseita tulkintoja, huomasin viesti-kategorian. Itseilmaisu yhdistyi pukutaiteen suunnittelun alkuvaiheista lopputulokseen. Itseilmaisun tarve on ikään kuin sysäys toteuttaa taidetta. Teemat ovat aineistossa esiintyviä kokonaisuuksia, jotka kuvailevat sitä konsepteina tai koodeina.

**Sattuma** kertoo milloin materiaalia on etsitty ja milloin se on vain löytynyt. Se kertoo kuinka se on tärkeä osa suunnittelua. Kierrätysmateriaaleilla tehty pukutaidesuunnittelu perustuu paljon sattumaan ja sen ennalta-arvattomuuteen. Materiaalia on saattanut löytyä ja viedä mennessään tai materiaalin etsinnässä on tullut yllätyksiä.

1985- sekä *Quiet*-teoksia varten materiaalia on etsitty värien perusteella. Tarkemmin sanottuna värejä on etsitty konseptista tehdyn *moodboardin* kautta. Sijainti, sesonki ja vuodenaika vaikuttavat paljon mitä löytää kirpputoreilta ja kierrätyskeskuksista. Sattumalta kirpputorilta löytyneet materiaalit ovat synnyttäneet *Glimpse*-teoksen helmiverhojen muodossa. Teokseen on myös löytynyt saa ottaa -laatikosta kangasta. Sattumalta löytyneet hylsynt antoivat idean teoksen *Overgrown* koruihin ja useat löytyneet materiaalit ovat tuoneet muita yksityiskohtia teoksiin.

Vaikka sattuma teemana on vaikea pukea sanoiksi tämänlaisessa taiteellisessa tutkimuksessa ja tekemisessä se on eduksi, koska lisää ennalta-arvattomuutta tekemiseen. Tiivistäen voisi sanoa, että sattuma kuvaa asioita jotka eivät ole tulleet päätöksistä. Sattumaa on tutkittu Jukka Helttulan väitöskirjassa *Sattuma yhteiskuntaa*

*muokkaavana voimana*, jossa sitä pyrittiin ymmärtämään.<sup>94</sup> Helttula kertoo sattuman olevan ennalta-arvaamatonta ja suunnittelematonta. Väitöskirjan mukaan sattuma on neutraali, paha tai hyvää tarkoittamaton asia, mutta serendipisyys eli hyödyntämismahdollisuus on sattumasta johtuva onnekas kokemus, joka voi johtaa oivalluksiin. Helttula kertoo serendipisyyden johtaneen esimerkiksi painovoiman löytymiseen.<sup>95</sup>

**Viestit** tarkoittavat teemana mitä materiaali kertoo ja miten se välittyy pukutaiteeseen. Viesti voi olla taiteilijan tai katsojan tulkitsema ja se voi erota näiden välillä. Se voi tulla materiaalista tai vasta valmiista teoksesta. Taidetta tarkastellessa puhutaan myös teoksen tarinasta. Teokseni eivät ole esittäviä ja niiden merkitykset ovat suoraviivaisempia, joten kuvaan niitä kuvaavammalla sanalla viesti. Osa teosten viesteistä ovat tulleet materiaalista, osa vasta teosten valmistuttua, osa vasta tutkimusta tehdessä ja teoksia analysoidessa. Viestiä pukutaiteessa voisi kuvastaa *rikkinäisellä puhelimella*.

Rikkinäinen puhelin on leikki, jonka tarkoituksena on välittää viesti ihmisjoukon kuten rivin tai jonon päästä päähän. Ensimmäinen ihminen kuiskaa seuraavalle jotain, jolloin hän kuiskaa sen seuraavalle ja niin edelleen. Viimeinen ihminen, jolle viesti kuiskataan, kertoo sen ääneen kaikille, jolloin viesti on yleensä muuttunut huomattavasti. Pukutaiteen viesti lähtee materiaalista, jolloin taiteilija tulkitsee sen ja suunnittelee sen teokseksi. Kun materiaali muovautuu viestikin voi muuttua. Kun teos on valmis, katsoja tulkitsee teosta ja sen viestiä. Lisäviestikapula syntyy jos taiteilija päättää kertoa tulkinnastaan tai tarkoituksestaan esimerkiksi näyttelykatalogissa (tai tutkielmassaan).

Material Memory -pukutaideteoksessa syntyi ajatus kuittien käyttämisestä puettavana materiaalina. Mietin kuinka tasaista ja herkkää materiaalia, jota pidetään usein roskana, voisi käyttää tuomaan massaa, volyyymia ja monipuolista pintaa sekä kertomaan tarinan. Tämä jälkimmäisin on vaikuttanut merkittävästi pukutaidesuunnitteluuni siitä lähtien. Kun puhutaan vaatteen ja materiaalien

---

<sup>94</sup> Helttula 2015

<sup>95</sup> Helttula 2015, 104, 105

kestävyydestä, puhutaan siitä kuinka ne kestävät aikaa. Material Memory ei kestä aikaa. Se kellastuu ja haalistuu ajan myötä. Materiaalin muisti on lyhyt. Materiaalista kummunnut idea synnytti viestin, jonka voi tiivistää sanalla *kuluminen*. Tämä on tietenkin vain taiteilijan oma tulkinta. Material Memoryn ja Like Most Things -teosten viesti on sama. Materiaali kuluu. Like Most Things -teoksen nimi tulee lauseesta *Like most things, this too will fade*. Sama lause on suomeksi *Kuten useimmat asiat, tämäkin haalistuu*. Lause oli ohimenevä ajatus taiteesta, vaatteista, kulutuksesta, jonka kirjoitin kun suunnittelin näyttelyäni.

En sanoisi että Glimpse ja 1985 teoksilla ole viestiä, vaan ne välittävät tunnelmaa. Ainakin niiden on tarkoitus. Ehkä se on niiden viesti. Glimpsen on tarkoitus välittää mielikuva kesäsateesta, sen synnyttämistä vesikukkasista asfaltilla, sen raikkaudesta, rauhallisuudesta<sup>96</sup> ja toiveikkuuudesta sekä sellaisten hetkien ohimenevyydestä (*Glimpse* on käännettynä vilkaus tai välähdys). 1985 sai inspiraationsa ja on tarkoitettu kuvastavan 1980-luvun rokkitähtien lavaesiintymistä. Mahtipontiset ja prameilevat asut, musiikit ja persoonat antoivat idean viitalle, joka leiskuisi samaa energiaa.

Viestit, niiden tuominen esille ja niiden herättämät tunteet ovat asioita joita haluan käsitellä taiteessa. Tämä tarve toistuu monella taiteilijalla ja taiteenalalla. Taide, ainakin oma taiteeni, on enemmän pohdintaa aiheista, kuin niihin vastausten antamista tai ratkaisemista. Olen kirjoittanut tutkimuspäiväkirjaani aiheita käsittelevän lauseen *”En tiedä mitä tehdä, joten teen taidetta.”*

**Pukutaide itseilmaisun keinona** kuvastaa kuinka pukutaiteella voi tuoda itseään esille. Oman kokemukseni mukaan kaikki taide on jollain tasolla itseilmaisevaa. Jos maalaa maiseman, voi yksinkertaisesti ilmaista omaa halua maalata maisemia. Värienkäyttö voi kuvastaa tunnetiloja, lempivärejä tai ehkä vain sitä moneenko väriin on ylipäättään varaa. Pukutaiteellani ilmaisen itseäni, eri puolia itsestäni, asioita joista pidän, asioita joita kannatan, asioita joita vihaan. Välillä en huomannut ilmaiseeni itsestäni jotain kuin vasta analyysivaiheessa.

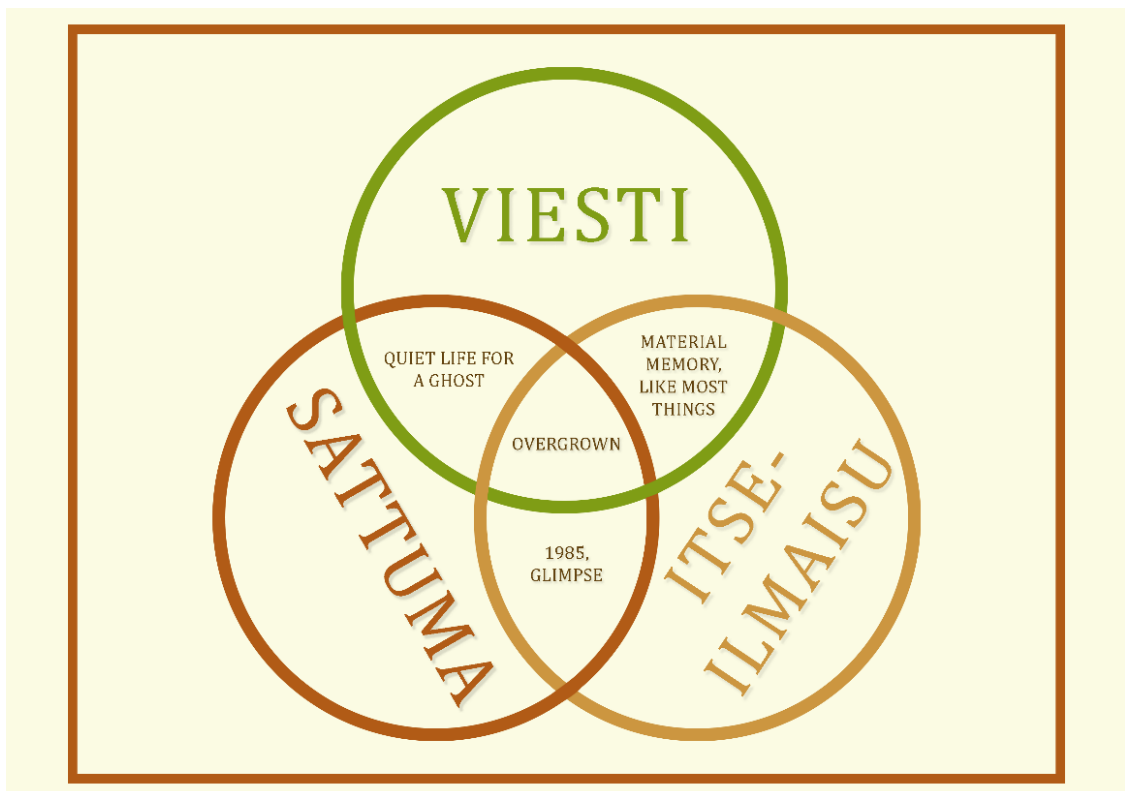
Itseilmaisevalla pukutaiteella tarkoitan taidetta jolla ilmaistaan itseä. Tämä ”itse” voi kuulua moneen kategoriaan, jota voi haluta kuvastaa. Itseilmaisevin teokseni on

---

<sup>96</sup> Gaimster 2011, 56-66

Overgrown. Overgrown lähti ideasta kuvastaa omaa sammaleista sieluani pukutaiteessa. Teoksistani voi myös tulkita feminiinisuuden ja maskuliinisuuden teemoja. Teoksissa 1985 ja Material Memory voi tulkita feminiinisuuden ja maskuliinisuuden välistä pohdintaa. Kuittiteoksissa käsittelin myös ympäristö- ja kulutusajatuksiani teoksien muodossa.

Kaikki teemat kulkevat käsi kädessä. Ilman sattumaa ei tulisi viestiä, jolla ilmaista itseä ja niin edelleen. Teemat ovat asioita, joita katsottava teos tai kokonaisuus käsittelee. Huomasin, että jokaisessa teoksessa esiintyy ainakin kaksi teemaa (kuvio 1.).



Kuvio 1. Teemat aineiston teoksissa.

Kuviosta voi nähdä miten teemat yhdistyvät. Niiden yhdyskohtiin sijoittuvat teokset kuvastavat molempia teemoja. Teoksissa 1985 ja Glimpse nousee esille vahvasti sattuman ja itseilmaisun teemat, kun taas teoksissa Material Memory ja Like Most Things löytyvät viestien ja itseilmaisun teemat. Quiet-teos kuvastaa sattuman ja viestin teemaa. Overgrown-teos kuvastaa kaikkia löytyneitä teemoja, joten sijaitsee kuvion keskellä.

## 5. PUKUTAIIDETYÖSKENTELEY

Aineiston analyysin kautta pystyin havaitsemaan kuinka suunnitteluprosessini eteni. Pukutaidetyöskentely selventää suunnitteluprosessin kaavaa ja auttaa hahmottamaan, mitkä asiat ovat jääneet aikaisemmista dokumenteista pois. Pukutaidetyöskentelymenetelmä lähti materiaalista, josta ideat suunnitteluun syntyivät myös. Käsittelen luvussa pukutaideteokset teos kerrallaan. Kuvissa on otteita luonnosvihkosta, joiden sivut löytyvät kokonaisuutena liitteistä.

### 5.1 Prosessin eteneminen

Aloitin pukutaidetyöskentelyn marraskuussa 2024 ja memot ovat ajalta 11/24–01/25. Tämän jälkeen keräsin aineiston yhteen ja aloitin analysoinnin. Pukutaideteokset jätin kesken tarkoituksenomaisesti, koska sain tarvitsemani aineiston prosessista ja suunnittelun kaavasta. Jokaisen teoksen, joita on kolme, suunnittelussa esiintyi samat teemat kuin aikaisemman aineiston analyysissä, joten pukutaidetyöskentely tukee aikaisempaa analyysiä. Käsittelen aineiston teos kerrallaan.<sup>97</sup>

Pukutaideteoksille muodostui nimet analyysin aikana, kun analysoin teosten viestiä. Teos, jota kutsuin Ötökkäteokseksi, sai nimen Ergo sum bug, joka on käännettynä *Joten olen ötökkä*. Luuteos on nimeltään Hideaway ja Lapputeos on Over, Over, Over (Yli, ohi, loppu). Käsittelen teosten nimiä osiossa 5.2. Osassa tekstiä ja luonnoksia kutsun teoksia niiden työnimillä, eli Luu-, Ötökkä- ja Lapputeos.

Pukutaidetyöskentelyssä on paljolti samaa kuin miellelyhtymäharjoituksessa, jossa seurataan materiaaleista saatuja assosiaatioita. Pukutaidetyöskentelyn aikana luovuus etenee raiteilla, jonka materiaali määrittää (kuva 10.). Yksi kategoria on suljettu suunnittelussa pois, antaen vapaudet kaikkeen muuhun. Eli materiaalin valinta kaikesta mahdollisesta on korvattu sattumanvaraisella ja valikoidulla kierrätysmateriaalien löydöllä. Ja koska on kyse taiteesta, kierrätysmateriaalien rooli on esittävyys ja viesti, eikä välttämättä käyttöä kestävä teoksen tuottaminen.

---

<sup>97</sup> Anttila 2000, 185



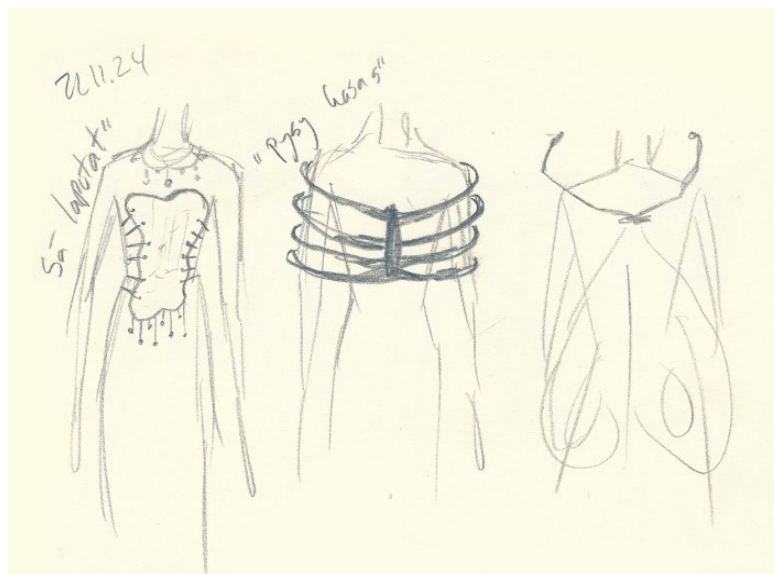
Kuva 10. Materiaaleja teoksiin: erilaisia kankaita, kuten verhoja ja tyynyliina teokseen Hideaway, koko- ja materiaalilappuja teokseen Over, over, over (yli, ohi, loppu) ja hedelmäpusseja teokseen Ergo sum bug. (Arkko 2025)

Pukutaidetyöskentelyn aikana käytin luonnosvihkoa, kameraa, äänitteitä ja kirjallisia muistiinpanoja. Kokosin memoni yhteen analysoitavaksi, jotka koodasin kolmivaiheisen koodauksen avulla. Luonnostelin vihkoon sekä mallinuden päällä asettelemalla kankaita ja materiaaleja sen päälle ja kuvasin muistiinpanoksi videoita.<sup>98</sup> Kokosin videoiden näyttökuvista kirjallisia muistiinpanoja myöhemmin. Kaikki mahdollinen on siis dokumentoitu. Memot olivat siis erilaisissa muodoissa: kuvat, videot ja niistä otetut näyttökuvat, äänitteet ja kirjalliset muistiinpanot, sekä prosessin kuvausta ja analysointia kirjallisesti tutkimuspäiväkirjassani.

Prosessin alkupuolella luonnostelin luonnosvihkooni yksinkertaisen luonnoksen jokaisen teoksen tärkeimmästä osasta, joka kuvastaa sitä (kuva 11.). Materiaalit muodostivat teoksilleen omat konseptinsa. Loppuosat teoksista muodostui luontevasti pääosan ympärille, materiaalista ja konseptista.

---

<sup>98</sup> Calasibetta & Tortora 2003, 130 *draping*

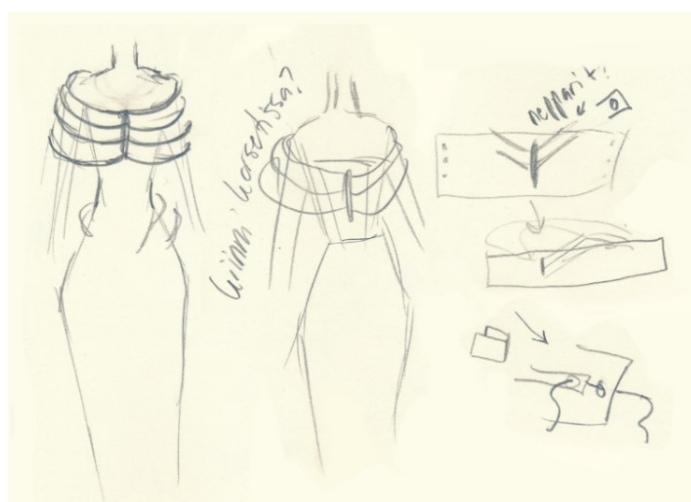


Kuva 11. Liitteestä 4. (Arkko 2025)

Luonnoksessa näkyy teosten keskeiset osat eli lapputeoksen naisenmallinen lappurykelmä, Luuteoksen rintakehä ja Ötökkäteoksen siivet ja tuntosarvet. Luonnokset ovat yksinkertaiset, mutta havainnollistavat ja kiteyttävät teoksensa. Luonnoksessa näkyy myös, kuinka teosideat rakentuivat materiaalinsa ympärille.

### Hideaway

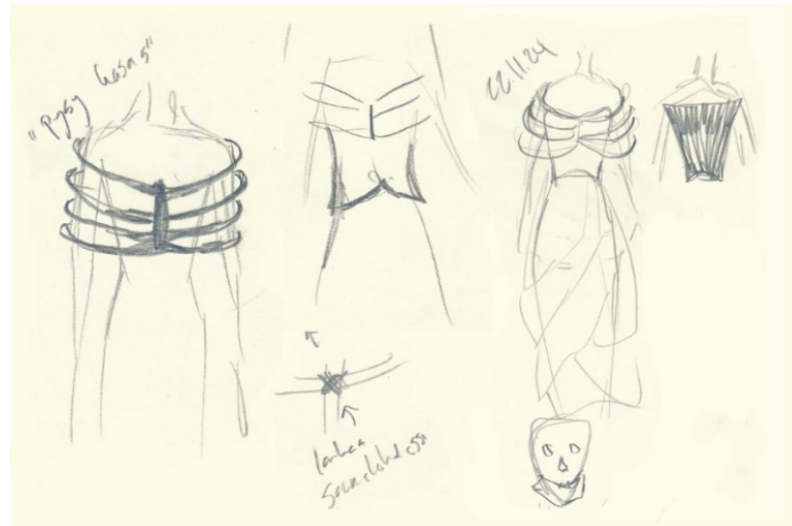
Luuteoksen eli Hideaway-teoksen idea muodostui heti materiaalista, jolloin luonnostelin sen luonnosvihkoon (kuva 12.). Olin ottanut talteen pesukoneen pakettia ympäröivän pakkausnauhan ja siitä sain mielikuvan rintakehästä ja sen kautta idean kokonaisesta teoksesta. Ajatuksena oli koko ylävartaloa ympäröivä rintakehä tai luurivistö. Suunnittelin luonnoksessa rintakehää ja pohdin myös kuinka rintakehä



Kuva 12. Liitteistä 1, 2 ja 3. (Arkko 2025)

kiinnittyisi korsettiin, jotta pysyisi muodossaan. Suunnittelin rintakehän kiinnittämistä neppareilla.

21.11.2024 Kirjoitin vihon sivulle luonnokseen ”pysy kasassa” vitsinä, mutta se sopiikin teoksen teemaan hyvin, koska teos lähti pakkausnauhasta, jonka tarkoitus on pitää pakettia kasassa, kuten rintakehän on ihmisen keskiruumista. Teosidea muodostui luiden ja rintakehän visuaalisuuden ympärille (kuva 13.). Suunnittelin sivulla miten kiinnittäisin Luuteoksessa rintakehän osia yhteen langalla sekä korsetin muotoa. Rintakehän alle halusin simppelein korsetin. Aluksi suunnittelin sitä hihattomaksi, ja myös, että se myötäilisi rintakehän muotoa. Suunnittelin myös mekkoa tai hametta ja halusin, että hameessa on monta kerrosta ja runsautta. Sivulla on myös luonnos pääkallosta, koska suunnittelin muitakin luurangon osia teokseen.



Kuva 13. Liitteistä 4, 5 ja 6. (Arkko 2025)

Hametta luonnostelin kankailla mallinuken päälle, katsoen mitä materiaalia minulla oli ja miten ne käyttäytyivät (kuva 14.). Muutamat erilaiset verhot sointuivat hyvin yhteen väriensä perusteella. Erilaiset materiaalipinnan toivat myös vaihtelua vaikutelmaan.



Kuva 14. Luonnostelua kankailla ja pakkausnauhalla mallinuken päälle. (Arkko 2025)

Suunnittelin Luuteokselle mekkoa, jossa on kerroksellinen hame ja hihat (kuva 15.). Luonnoksessa näkyy korkea kaulus, joka kiinnittyisi korviin, josta sain idean tehdä leukaluumaisen korun. Kuvasta näkee pakkausnauha "luun" kontrastin alla olevaan kankaaseen. Kun valitsin materiaaleja mekkoon, pohdin tuleeko teoksesta liian groteskin näköinen. Punainen sametti saattaa tuoda mieleen vereslihan.



Kuva 15. Liitteestä 7 ja kuva korsetista mallinuken päällä. (Arkko 2025)

Suunnittelin mekkoa piirrettyjen ja kankaisten luonnosten välillä, katsoen miten materiaali asettuisi teokseen (kuva 16.). Hameeksi suunnitelin runsasta kangasmäärää, joka kietoutuu kerroksittain. Olin löytänyt kirpputorilta Fragonard-aiheisen



Kuva 16. Kangasta ja pakkausnauhaa mallinuken päällä ja kuva liitteestä 8. (Arkko 2025)

taidelehden, josta inspiroidun rokokoottyilisestä mekosta.<sup>99</sup> Suunnittelin yläosan muotoa, niin että se korostaisi rintakehää. Halusin, että solisluut olisivat paljaana niin, että hartiat peittyisivät ja teoksessa olisivat hihat. Ompelin korsetin kasaan, mutta en kiinnittänyt hihoja vielä. Ompelin myös hameen alimman kerroksen, jotta sen päälle olisi helpompaa asetella ja luonnostella kankaita.

Rokokoottyilisissä mekoissa on useasti suuremmat hihat kuin teokseeni halusin. Luonnostelin ilmavia prinsessamaisia hihoja<sup>100</sup>, jotka eivät mahtuisi tai sopisi teoksen rintakehän alle (kuva 17.). Päädyn puolipitkiin hihoihin, joka korostaisivat rintakehän muotoa, tummemmalla värillään. Hameen helmaan suunnittelin edelleen kerroksia.



Kuva 17. Liitteistä 9 ja 10 sekä hameen ja hihojen suunnittelua. (Arkko 2025)

<sup>99</sup> Cumming 2009, 226, 228

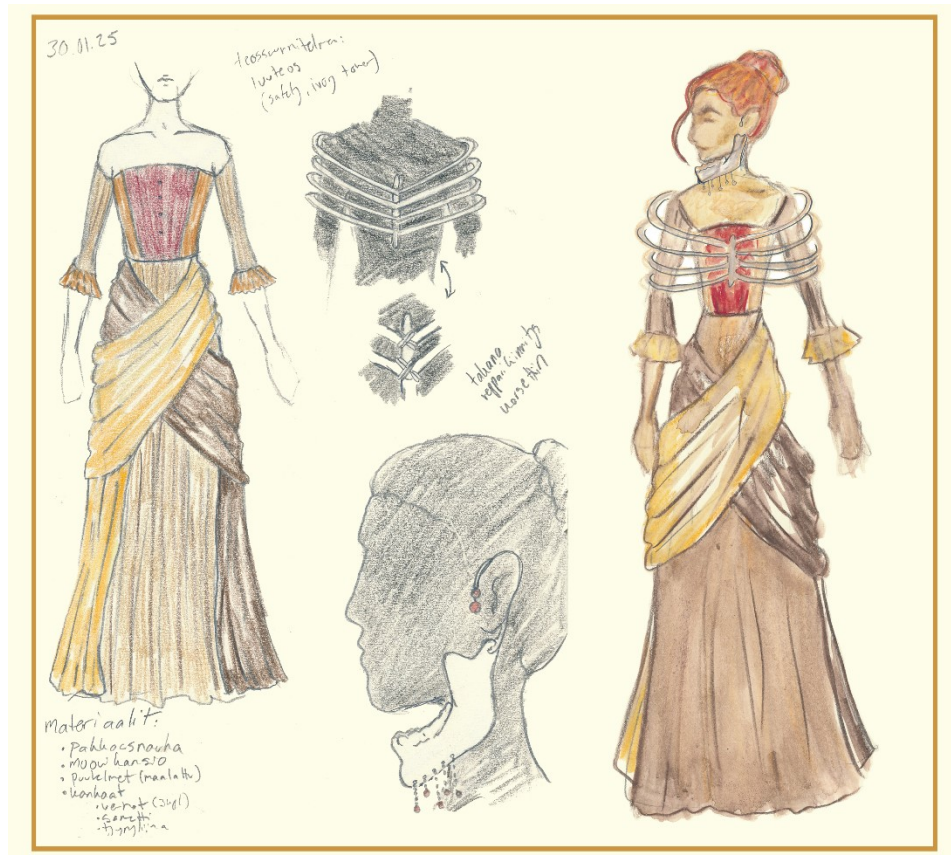
<sup>100</sup> Calasibetta & Tortora 2003, 417 *puff/puffed sleeve*

Luonnostelin Luuteoksen rokokoottyyliseen mekon, jossa on draperie tyylisesti kangasta hameessa ja puolipitkät hihat, joiden päässä pieni röyhelö (kuva 18.). Rintakehässä suunniteltuna neljä säijettä, jotka kiinnitetty korsettiin. Leukaluu, josta roikkuu helmiä kiinnittyisi korviin. Kaulakorun suunnitelma yhdistyi leukaluukoruideaan, niin että siitä roikkuisi helmiä ja muita koristeita. Suunnittelin leukaluun materiaaliksi samaista rikkinäistä muovikansiota, jota olin käyttänyt esimerkikisi teoksessa 1985. Luonnoksesta näkee myös ehdotuksen korusta, joka ylittää ranteesta sormiin, tehty helmistä ja joko nippusiteistä tai samasta materiaalista kuin rintakehä. Korun on tarkoitus muistuttaa käden luita, mutta se jäi suunnitelmista myöhemmin pois.



Kuva 18. Lyjykynteos suunnitelma liitteestä 12, korsetti ja hame.  
(Arkkio 2025)

Esityskuvassa tulee esille teoskokonaisuuden tunnelma ja väritys (kuva 19.). Teossuunnitelmassa mekko ja rintakehä ovat erillään, jotta molemmat näkyvät kunnolla. Rintakehän osien kiinnitys luonnosteltu, niin että osat yhdistyisivät langalla. Korsettissa ovat nepparit jolla rintakehä kiinnittyisi siihen. Leukaluukoru on myös luonnosteltu erillisenä. Se olisi kiinni korvissa ja roikkuisi hieman leuan alla helmiseen. Teoksen materiaalit ovat listattuna ja teos on väritetty niiden mukaisesti.



Kuva 19. Teossuunnitelma liitteestä 13 ja esityskuva teoksesta Hideaway. (Arkko 2025)

Teoksen materiaaleiksi kertyi erilaisia kankaita pakkausnauhan lisäksi. Punaiset samettiverhot, joista Quiet-teoksen viitta on tehty, muodosti teoksen korsetin, koristetyynyliinan kera. Kierrätyskeskuksesta löytynyt ruskea kangas, saa ottaa -laatikosta löytynyt ruskea verho ja kirpputorilta löytyneet oranssit verhot, jonka pari oli myös Quiet-teoksessa, muodostavat teoksen mekon. Teoksessa höydyntäisiin myös vanhaa muovikansiota, jonka rippeet on tallella 1985-teoksen jäljiltä. Teokseen tulisi myös nippusiteitä ja maalattuja puuhelmiä.

### Ergo sum bug

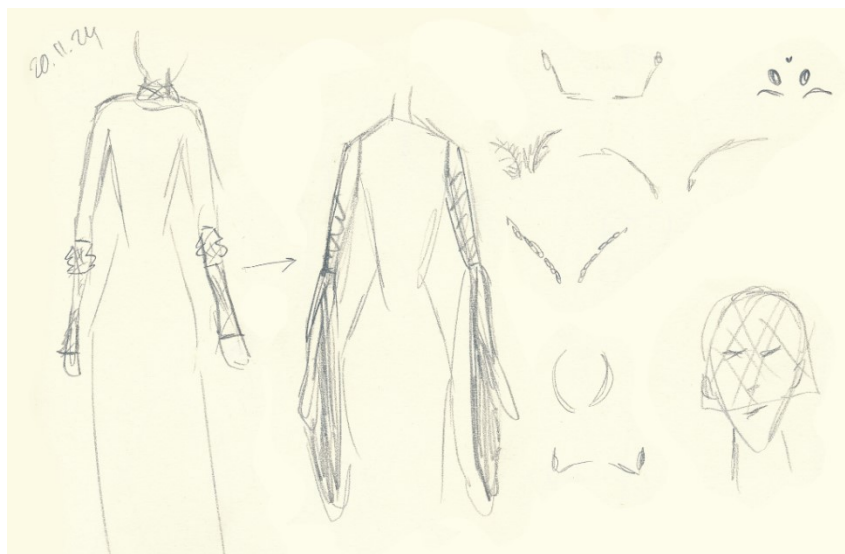
Teosidea lähti tietämyksestäni ja ötökkäharrastuksestani. Olen valokuvannut ja havainnoinut niitä ja olen suunnitellut tekeväni ötökkäpukutaideteoksen. Kuten Overgrown Ergo sum bug idea tuli tarpeesta ilmaista itsenäni ja teoksen muoto syntyi löytyneistä materiaaleista.

Ötökkäteos eli Ergo sum bug -teos lähti muotoutumaan pöytäliinasta. Luonnostelin kuinka jykevstä kudotusta kankaasta saisi korsetin (kuva 20.). Pohdin korsetin muotoa. Seuraavana ideana teokseen oli hedelmäpussit, jotka luonnostelin hihoiksi. Niiden alla on hedelmäpussihihat samaan teokseen. Tästä teoksesta on vähiten luonnoksia, mutta pääsin työstämisprosessissa pisimmälle. Tämä johtuu materiaalin suuresta roolista teoksen muodostamisessa.



Kuva 20. Liitteestä 1 ja pöytäliina mallinuden päällä. (Arkko 2025)

Seuraavalla sivulla olen luonnostellut hedelmäpussihihat, sekä -kauluksen ja silmien edelle tuleva harso (kuva 21.). Tutkin materiaalia, venytin sitä käsivarsieni päälle, leikkelin ja taivuttelin sitä. Luonnostelin harson silmien eteen kun yhdistin verkkomaisen materiaalin ulkonäöllisesti karpästen verkkosilmiin.



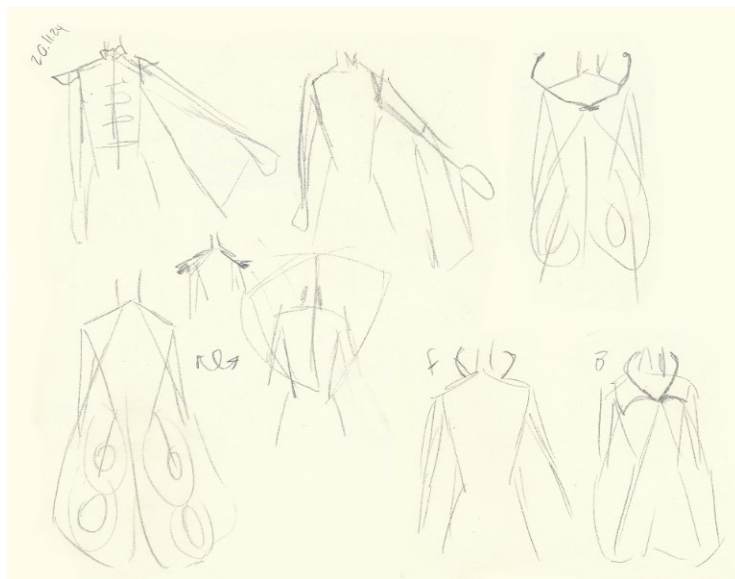
Kuva 21. Liitteestä 2. (Arkko 2025)

Luonnostelin mallinuken päällä kankaista, joita minulla oli ja joita olin löytänyt (kuva 22.). Leikkasin siipien muodon ja pohdin materiaalia niiden kuviointiin. Minulla oli valikoima erilaisia pitsiliinoja, lankoja ja kankaita, joista siipien kuviot muodostuisivat. Siivet eivät olisi täysin identtiset, koska kaikkea materiaalia ei ollut kahta. Toinen siipi peittäisi toista vähän, joten osa jäisi joka tapauksessa piiloon.



Kuva 22. Kuvat materiaalien suunnittelusta ja sommittelusta mallinuken päällä. (Arkko 2025)

Hedelmäpussihihoista jatkui ajatus hihoiksi jotka leventyisivät kyynärpäältä ja avautuisivat edestä (kuva 23.). Sivulla on myös luonnoksia erilaisista ötökän sarvista ja epolettisuunnitelma. Luonnostelin teoksen siipiä, leikitellen idealla, että ne nousisivat pystyyn pään taakse. Pohdin miten ötökkäteoksen tuntosarvet voisivat tulla takaa ja näkyä edessä, mutta myöhemmin suunnittelin sarvien tulevan edestä.



Kuva 23. Liitteistä 3 ja 4. (Arkko 2025)

Suunnittelin verhonpidikenaruista tehtyjä epoletteja ja myös että ne toimisivat vyötäisillä kuten vyö (kuva 24.). Ne edustaisivat yöperhosten karvaa ja turilaiden tupsutuntosarvia. Luonnoksessa näkyy epämääräisiä kuvioita kuten perhosilla ja yöperhosilla on siivissään. Luonnosten ohessa on muistiinpano: *siivet muodostuvat materiaalista.*



Kuva 24. Liitteistä 8 ja 9 ja verhonpidikenaru vyönä. (Arkko 2025)

Ajattelin, että korsetin yläosaan voisi ahtaa kangasta, joka yltäisi taakse ja toisi runsautta teokseen (kuva 25.). Kangas muistuttaa sitä kun kovakuoriaiset taittavat siipensä kuortensa alle. Pöytälinakorsetti toimii kuin kova kuori. Ompelin korsetin alle kangaspalan johon ylipursuava kangas olisi kiinni. Näin korsetin voi kiinnittää teokseen erillisesti.



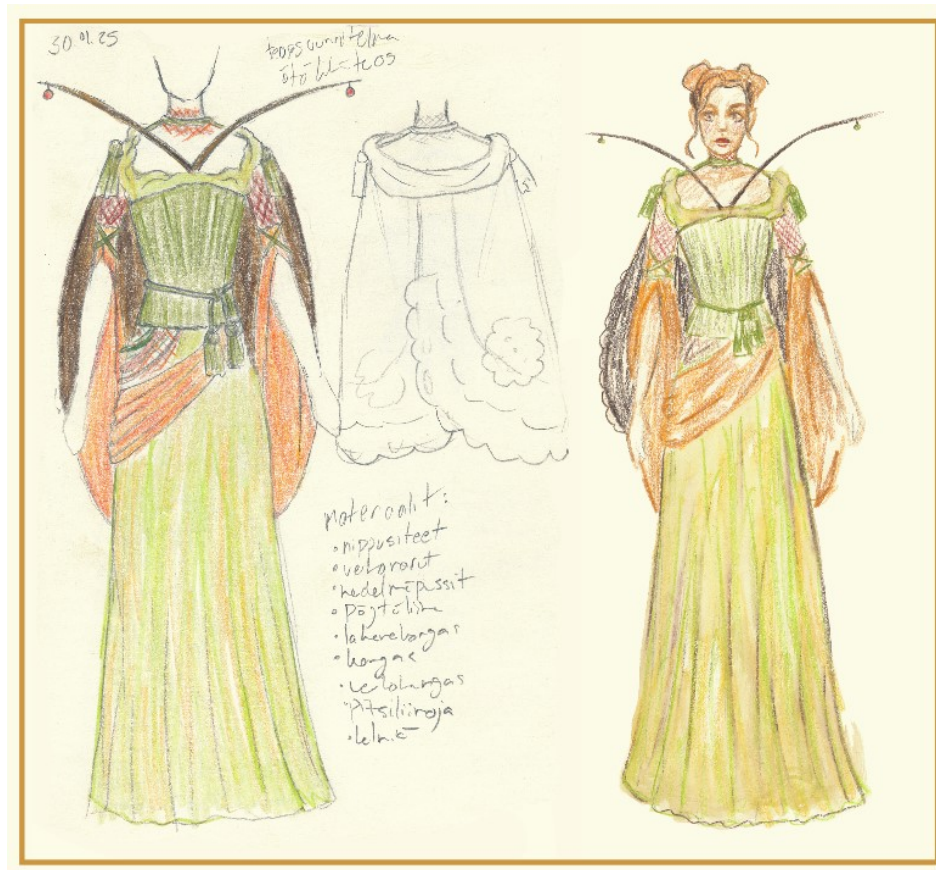
Kuva 25. Liitteestä 10 ja luonnoksen idea toteutettuna mallinuken päälle. (Arkko 2025)

Luonnostelin kokonaisen teoksen ja siivet takaa, jotta hahamottaa kuinka osat näkyvät (kuva 26.). Muistiinpanoja väreistä oranssi ja vihreä. Tuntosarvista roikkuvat helmet ja hedelmäpussiesta olisi tehty hihat, kaulus ja yksityiskohtia vyötäisillä. Kangas ylettyisi korsetin yläosasta taakse, verhonarut olisivat vyötäröllä ja käsivarsilla sekä hartioilla kuin epoletit. Takaata luonnostellut siivet ja niiden suunnitellut muodot ja yksityiskohdat muodostuvat materiaalista, joka sattuu vastaan. Muotojen on tarkoitus muistuttaa perhosten ja yöperhosten siipien kuvioita.



Kuva 26. Liitteestä 11 ja materiaalit koottuna mallinuken päälle. (Arkko 2025)

Esityskuvasta välittyi teoksen pirteät värit ja sen vaikutelma vaikka yksityiskohtaisuus ei välity (kuva 27.) Teossuunnitelmassa teoksen osiot ovat selkeämmin näkyvissä. Siivet halusin jättää epämääräisiksi. Osana niiden prosessia halusin jättää niiden ulkomuodon avoimemmaksi ennen toteutusta. Pohjana kuitenkin olisi ruskea väri, jonka päälle ompelin samaa vihreää kangasta josta hame on tehty.



Kuva 27. Teossuunnitelma liitteestä 14 ja esityskuva teoksesta Ergo sum bug. (Arkko 2025)

Teoksen kangasmateriaalit koostuvat vihreästä verhokankaasta, ruskeasta lakanakankaasta, kierrätettynä löytyneestä oranssista kankaasta ja kudotusta pöytäliinasta. Verhonpidikenarut toimisivat teoksessa koristeina ja lakanakankaalla päällystetyt nippusiteet tuntosarvina. Hedelmäpusseista, pitsiliinoista, langoista ja muista tilpehööreistä, joita olen keräillyt, tulisi yksityiskohtia teokseen sekä osaksi siipien kuviointia.

### Over, over, over (yli, ohi, loppu)

Lapputeoksen eli Over, over, over (yli, ohi, loppu) -teoksen idea lähti koko- ja materiaalilapuista. Keräilin lappuja kuin keräilen kuittejakin. Pohdin kuinka lappuja saisi käytettyä niin, että ne näkyisivät tarpeeksi selvästi. Halusin täyttää jonkin pinnan lapuilla. Keksi tehdä naisellisen vartalon muotoisen paneelin johon kiinnittää koko- ja materiaalilappuja, jolloin luonnostelin idean luonnosvihkooni (kuva 28.). Lappujen keräily alkoi kun irrotin niitä vaatteista, etteivät ne tuntuisi epämukavilta. Suurin osa lapuista on tullut kirpparivaatteista, joten niitä on laaja valikoima erilaisia sekä monen



Kuva 28. Liitteistä 2 ja 3. (Arkko 2025)

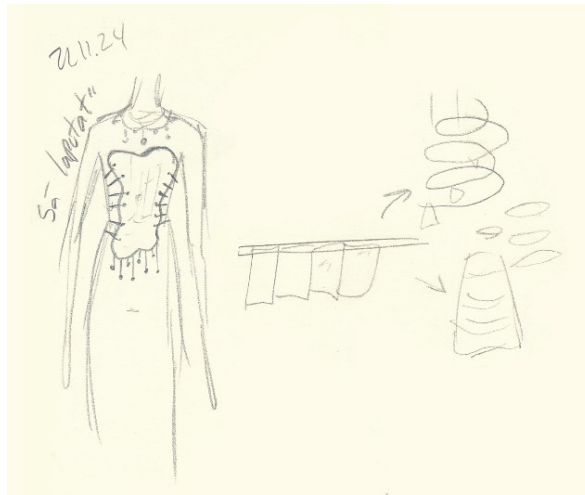
värisiä ja kokoisia lappuja. Teoksen idea lähti materiaalin viestistä, kun konkreettisesti mieltii mitä laput viestivät: kankaiden materiaalia eli mistä kuiduista kangas koostuu ja niiden kokoa. Lähdin miettimään mitä materiaali merkitsee minulle, mitä se voisi viestiä. Materiaali vahvasti viesti jotain, ennen kuin sen laittoi muotoonsa. Luonnostelin myös frakkitakin, jonka näin sinä päivänä, koska pidin sen muotokielestä. Suunnittelin vihkooni muotoa ja koristeita, sekä kuinka laput voisivat mennä spiraalissa muodon päällä.

Kun olin keräillyt tarpeeksi lappuja puhdistin ne ylimääräisistä langoista, leikkasin ne suoriksi ja silitin. Lajittelin ne koon mukaan (kuva 29.). Leikkasin haluamani muodon tyynyliinasta ja kiinnitin lappuja siihen umpimähkään, jotta ne menisivät lomittain ja päällekkäin, jotta pinta näyttäisi luontevalta.



Kuva 29. Koko- ja materiaalilappukokoelma ja tyynyliinasta tehty pohja, johon laput kiinnittyvät. (Arkko 2025)

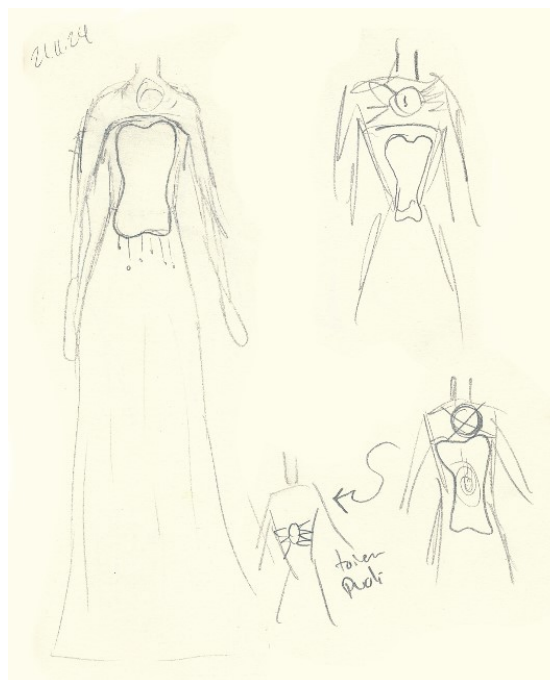
Luonnostelin helmiä ja koristeita kaulakoruun ja lappurykelmään (kuva 30.). Helmet tekisin kuiteista, kuten teoksessa Like Most Things ja koristeina toimisivat myös leipäpussinsulkijat. Kirjoitin sivulle luonnoksen viereen "sä laputat", tämänkin vitsinä, joka viittaa teoksen teemaan, kuten Hideaway-teoksessakin. Suunnittelin sivulla



Kuva 30. Liitteestä 4. (Arkko 2025)

kuinka kiinnittäisin kuitteja lapputeoksen hameeseen. Halusin teokseen kuitteja koska ne sopivat lappujen kanssa yhteen hyvin (niitä myös oli). Piirustuksessa kuitit ovat kiinni nauhassa, jonka laittaisin spiraalin muotoisesti hameen pohjaan kiinni.

Suunnittelin Lapputeoksen mekon mallia ja leikittelin idealla käyttää metallista rinkulaa teoksen etuosassa (kuva 31.). Metallinen rinkula oli peräisin



Kuva 31. Liitteestä 5. (Arkko 2025)

lampunvarjostimesta, joka päällystettiin uudelleen. Vuorasin rinkulan kuiteilla. Luonnostelin yläosan muotoa ja päädyin sijoittamaan rinkulan teoksen taakse.

Luonnostelin teosta, jossa rinkula on takana ja hartioiden yli laskeutuu kangas taakse rinkulan läpi (kuva 32.). Suunnittelin myös mekon helman muotoa, mutta kuitit tekisivät hameen muodosta erittäin suoran. Keksin, että teokseen voisi lisätä väriä ja suunnittelin spiraalikirjailua punaisella langalla lappurykelmään. Näin pyöreä muoto toistuisi edessä ja takana ja teos ei olisi vain mustavalkoinen.



Kuva 32. Liitteestä 6. (Arkko 2025)

Kuittiteoksen luonnoksessa ovat epoletit harteilla, jotka ovat pahviset muotit, jotka pitävät kengät muodossaan (kuva 33.). Semmoiset tulivat vastaan uusista kengistä ja vuorasin nekin kuiteilla. Kirjoitin vihkoon *kuitit tummuu* ja nuoli osoittaa kuiteista



Kuva 33. Liitteestä 9, kenkämuottiepoletit ja yläosan muodon suunnittelua kankaasta mallinuken päällä. (Arkko 2025)

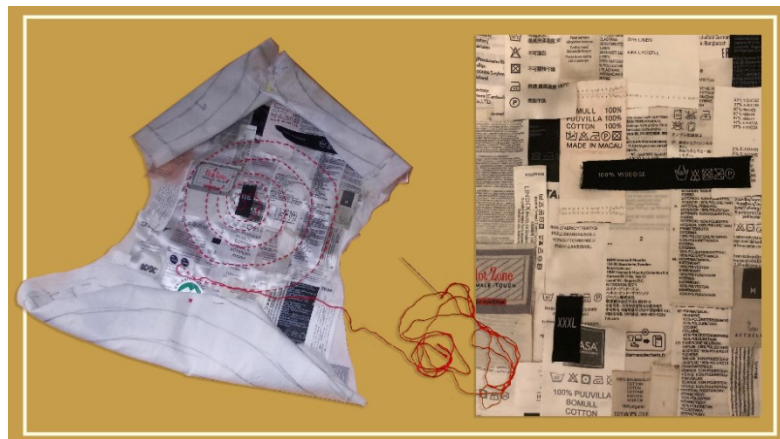
muodostettua mekkoa ylöspäin. Keksin tuolloin, että kuittien ragointi lämpöön voisi tuoda mekkoon mielenkiintoisen ulkonäön. Samalla hyödyntäisin materiaalin täyttää potentiaalia. Löysin teokseen mustan, painavan ja kiiltävän kankaan Fida-hyväntekeväisyysmyymälästä.

Pohdin Lappurykelmän alle tulevaa yläosaa (kuva 34.). Ajattelin, että yläosan muoto voisi muistuttaa liiviä, josta tulisi maskuliininen vivahde teokseen. Ainankin muotokieli voisi muistuttaa katsojaa jostain perinteisesti maskuliinisesta vaatteesta. Myös aikaisemmin luonnostelema frakkitakki oli tähän inspiraationa.



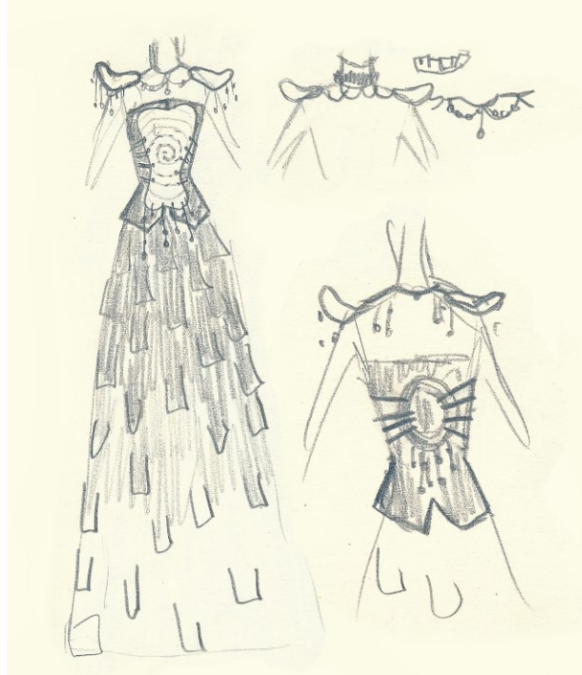
Kuva 34. Liitteestä 10 ja teoksen muotojen ja materiaalien suunnittelua. (Arkko 2025)

Kiinnitettyäni laput pohjaan kirjailin spiraalikuviota teokseen käsin (kuva 35.). Halusin, että spiraalin pistot ovat epämääräisiä, muttei sotkuisia. Toivoin, että muuten särmikäs teos saa pehmeyttä punaisista yksityiskohdista. Ompelin myös hameelle tyllikankaasta pohjan johon kuitit kiinnittäisi. Kuiteista tulisi hameelle painoa, mutta pohja olisi kevyt ja hengittävä.



Kuva 35. Lappurykelmäpohja ja spiraalikirjailua sekä pinta pelkiltään. (Arkko 2025)

Lapputeoksen suunnitelma edestä ja takaa näyttää teoksen kokonaisuudessaan (kuva 36.). Hartioita koristavat epoletit kiinnittyvät kaulakoruun, joista roikkuu leipäpussinsulkijoita ja kuittipaperihelmiä. Takana rinkula kiinnittyy lappurykelmään naruilla. Rinkulassa ja lappurykelmästä myös roikkuu leipäpussinsulkijoita ja kuittipaperihelmiä.



Kuva 36. Lyijykynäteossuunnitelma liitteestä 11.  
(Arkko 2025)

Esityskuva kertoo teoksen vaikutelmasta ja teossuunnitelmakuva näyttää kuinka ja mistä osista teos muodostuu (kuva 37.). Narut, joilla helmet ja pussinsulkijat ovat kiinni, ovat samaa punaista kuin spiraalikuvio lappurykelmässä. Suunnitelma myös näyttää teoksen takaa ja muistiinpanossa on lista materiaaleista.



Kuva 37. Teossuunnitelma liitteestä 15 ja esityskuva teoksesta Over, over, over (yli, ohi, loppu). (Arkko 2025)

Teoksessa on materiaaleina koko- ja materiaalilaput, joista teosidea lähti. Kuitit ja musta tylli muodostaa teoksen hameen ja musta kangas yläosan. Mustavalkoiset kuitihelmet ja leipäpussinsulkijat korostuvat punaista lankaa vasten. Kenkämuottiepoletit kiinnittyvät mustata kankaasta ja punaisesta langasta tehtyyn kaulanauhaan. Lappurykelmä kiinnittyy taakse kuiteilla vuorattuun lampunvarjostimen rinkulaan.

## 5.2 Työskentelyn analysoiminen

Kun pukutaidetyöskentely oli riittävän pitkällä tutkielmaa varten, pidin tauon ennen sen analysointia.<sup>101</sup> Siirryin sitten laittamaan memot ja dokumentit järjestykseen. Eli käsittelin ja karsin kokoelman pukutaidetyöskentelyn aikana tuotettuja kuvia, videoita ja niistä otettuja näyttökuvia, äänitteitä ja kirjallisia muistiinpanoja, sekä tutkimuspäiväkirjassani olevia merkintöjä. Päätin esitellä työskentelyn teos kerrallaan

<sup>101</sup> Huottilainen 2021, 14

vaikka ajallisesti työstin teoksia samanaikaisesti. Prosessissa miellelyhtymät olivat suuressa roolissa.<sup>102</sup> Mielleyhtymä eli assosiaatio tarkoittaa esineen, asian tai sanan yhdistämistä johonkin aikaisempaan skeemaan, muistoon tai ajatukseen.<sup>103</sup> Esimerkiksi pakkausnauhan näkeminen yhdisti sen rintakehän mielikuvaan, josta idea lähti.

Pukutaidetyöskentelyn aikana huomasin, että materiaali toimii asiakkaan roolissa. Se määrittää kuinka sitä tulee käyttää, miten se käyttäytyy, muotoutuu ja kestää. Tämä hahmottui pikkuhiljaa ydinkategoriaksi, jota käsitellään luvussa 6.

Aikaisemman aineiston analyysissä toistuvat luokat ja teemat ilmenevät myös tässä osiossa (taulukko 2.). Kaikissa teoksissa oli jotain keräiltyä sekä kaikkien materialit löytyivät kirpputoreilta tai kierrätyksestä. Käyttötarkoitukset ja pukutaideteosten syyt olivat yksiselitteiset, koska tein pukutaideteokset tutkimusta varten. Teosten lähtökohdista voi havaita teemoja. Aikaisemman aineiston analysoinnissa esiintyneet koodit toistuivat työskentelyssä ja koodasin niitä avoimen koodauksen mukaan työskentelyn aikana. Lähtökohdat kuvastavat teosten teemoja, jotka avautuivat luvussa 4.2.

Teos	Materiaali	Materiaalin alkuperä	Lähtökohta	Mitä varten?	Käyttötarkoitus
Hideaway	muovinauha, kangas, verhokangas, koristetyynyliina, muovikansio	keräily, kirpputori, ylijäämä	materiaali (sattuma, miellelyhtymä)	tutkimus	pukutaideteos
Ergo sum bug	hedelmäpussit, pöytäliina, verhonarut, verhot, kangas, lakanakangas, nippusiteet, pitsiliinat	keräily, kirpputori	materiaali, itseilmaisu	tutkimus	pukutaideteos
Over, over, over, (Yli, ohi, loppu)	materiaalilaput, kokolaput, tyynyliina, lanka, kuitit, leipäpussinsulkijat, lampunvarjostimen osa	keräily, kirpputori, ylijäämä	materiaali (laput, viesti)	tutkimus	pukutaideteos

Taulukko 2. Pukutaidetyöskentelyn koodaamista.

<sup>102</sup> Nadoolman Landis 2012, 48

<sup>103</sup> Saariluoma 1990, 26

Hideaway-teoksen keskeiset materiaalit löytyivät keräilyn kautta. Pakkausnauha tuli vastaan sattumalta uuden pesukoneen ympärillä, josta keräsin sen talteen. Samettiverhokankaan palaset olivat ylijäämää Quiet-teoksesta, johon ne olivat löytyneet kirpputorilta. Ylijäämää oli myös muovikansionpalasten muodossa, jotka olivat ylimääräisenä teoksesta 1985. Koristetyynyliina ja oranssit kiiltävät verhot löytyivät myös kirpputorilta. Ruskeista kankaista toinen löytyi saa ottaa -laatikosta ja toinen kierrätyskeskuksesta. Keräilty nippusiteet ja puuhelmet kuuluvat myös teoksen materiaaleihin.

Ergo sum bug -teoksen materiaaleja olivat verhot, lakanat ja kangasta sekä kudottu pöytäliina, jotka löytyivät kirpputoreilta. Verhonpidikenarut ja pitsiliinat löytyivät myös kirpputorilta. Suurin osa teoksen materiaaleista löytyivät lähimmäiseltä Fidalta. Keräilty hedelmäpussit ovat keräilty ajan myötä ja pitsiliinat, langat, nippusiteet ja muut tilpehöörit ostettu kirpputoreilta ja laitettu talteen odottamaan käyttöä.

Over, over, over (yli, ohi, loppu) -teos koostuu koko- ja materiaalilapuista, joita olen keräilty omista ja tuttujeni vaatteista sekä myös kuiteista ja leipäpussinsulkijoista. Kankaat löytyivät kirpputorilta ja kierrätyskeskuksesta sekä kierrätettynä ostettu tyynyliina toimi lappurykelmän pohjakankaana. Punainen lanka löytyi myös kirpputorilta. Kenkämuottiepoletit ja lampunvarjostimen rinkula löytyivät sattuman kautta ja luetaan keräilyiksi materiaaleiksi.

Keräiltävät materiaalit olivat asioita, jotka nähdään useimmiten roskina. Jokaisen teoksen roskat, eli hedelmäpussit, koko- ja materiaalilaput sekä pakkausnauha, ovat semmoisia, jotka heitetään usein ajattelemattomasti pois. *Mitä tällä muka tekisi? Taidetta!* Suhtautumisen muuttaminen voi edistää omaa suunnittelua. Toisaalta ajatusta voi käyttää muutenkin. Esimerkiksi käytettyjä kahvipuruja voi hyödyntää puutarhanhoidossa. Rikkinäiset astiat voi tehdä mosaiikiksi puutarhaan tai vaikka kaakeloinniksi mökille. Roskaksi todetut materiaalitkin ovat materiaaleja. *Roskasta käyttöesineeksi* on esimerkki kirjasta johon on koottu monta käytännön ratkaisua roskien hyödyntämiseen.<sup>104</sup>

---

<sup>104</sup> Aalto-Viittala & Lahti 2019

Sattuma, kuten totesin aikaisemmin, on päätöksen puutos. Kun ostimme kotiimme uuden pesukoneen, säästin sen pakkausnauhat, koska ajattelin hyödyntäväni niitä johonkin. Vasta myöhemmin pukutaidetyöskentelyn aikana sain miellelyhtymän rintakehästä, josta Luuteos lähti liikkeelle. En olisi pystynyt suunnittelemaan nauhojen hankintaa, mutta sattumalta löytyneet materiaalit tuovat ennalta-arvaamattomuuden suunnitteluun serendipisyyden kautta.

Suunnittelussa ideat rönsyilevät ja vasta päättäessä mitä toteuttaa suunnittelija karsii ideat. Luonnosvihkostani löytää joitain luonnoksia ja ideoita joita laitoin talteen. Nehän voi hyödyntää myöhemmin jos ei nyt. Itse karsiminen on taito, jonka on kehityttävä ajan kanssa. Kaikkia ideoita ei voi toteuttaa juuri nyt, mutta ne on hyvä ottaa talteen. Kuten Like Most Things -teoksen idea säilyi vihossa noin puoli vuotta ennen sen toteuttamista. Idea itseilmaisevasta ötökkäteoksesta oli myös tallennettu ajatukseksi, jonka myöhemmin toteuttaisi.

Suunnittelun ja ideoinnin jälkeen tarkastellaan mitä on mahdollista toteuttaa ja miten. Tässä näkyy miten materiaali toimii asiakkaana. Tässä vaiheessa kysytään kysymyksiä kuten: Miten materiaali käyttäytyy ja miten sen saa käyttäytymään tietyllä tavalla? Paljonko se painaa? Miten se kiinnitetään? Miten se liikkuu? Pukutaiteessa paino ja liikkuvuus ovat sivuseikkoja, jotka ovat oleellisia jos haluaa teokset esimerkiksi catwalkille. Mallinuken päällä teokset ovat saatava kiinni niin, että pysyvät näyttelyn tai muun määritellyn ajanmäärään ajan paikallaan. Puettavan taiteen ei tarvitse olla kaikista mukavinta päällä, mutta teoksia suunnitellessa voi miettiä miten malliparat pärjäisivät puvuissa.

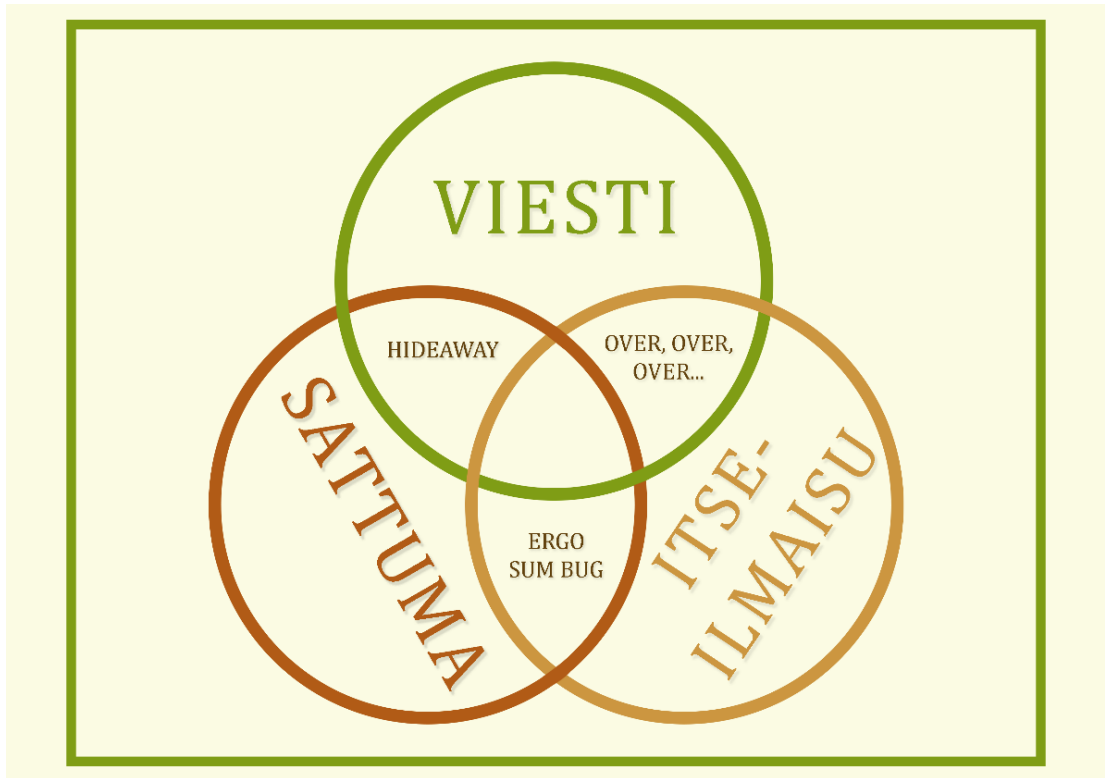
Kuitit ovat olleen suunnittelussa selkeästi materiaali, joka kommunikoi. Se on yleinen arkipäiväinen asia, jolle ei aina uhraa paljoa ajatusta, mutta joka toimii tietyssä roolissa. Jos tarkastellaan materiaalia asiakkaana, mitä kuitti esimerkiksi kommunikoi? Se tietenkin kertoo mitä on ostettu, paljollako, milloin, mistä ja niin edelleen. Mutta mitä se viestii? Se viesti kuluttamisesta ja kulumisesta, roskasta, ostokulttuurista, unohtamisesta ja ajan kulumisesta. Näitä ajatuksia seuraamalla voi luoda viestivää taidetta. Material Memory, Like Most Things ja Over, over, over (yli, ohi, loppu) kertovat kuittien herättämiä ajatuksia taiteen muodossa. Jos tarkastelee kuinka materiaali käyttäytyy voi sitäkin hyödyntää. Kuitit ovat tehty lämpöpaperista, joten

reagoivat lämpöön ja valoon. Over, over, over (yli, ohi loppu) -teoksessa kuittihameen helma tummenee kun kuitteja lämmitteä. Material Memory ja Like Most Things -teokset ovat suunniteltu kellastumaan ja kulumaan ajan kanssa. Vuosien päästä teoksien kuiteista ei välttämättä enää erota mistä ne ovat peräisin. Ne menettävät alkuperäisen viestinsä, eli mitä on ostettu, paljollako, milloin, mistä ja niin edelleen. Jäljelle jäisi sanoma.

Teoksen nimeäminen on osa teoksen valmistamista. Väillä nimeäminen on oleellinen osa teoksen sanomaa. Välillä teos nimetään jälkikäteen. Näiden kolmen teoksen nimeäminen on osa teoksen työstöä. Koska en saa itse teoksia valmiiksi, niiden nimeäminen tekee ne konkreettisemmiksi. Tietenkin teosten nimet antavat niiden konseptille enemmän painoa, ja tämän avulla niitä pystyy paremmin analysoimaan, vaikka keskitynkin prosessiin enkä lopputulokseen. Nimeämällä teoksen voin puhua niistä teoksina. Teoksien nimet myös ilmentävät niissä esiintyviä teemoja, sekä tuovat (ehkä) vähän huumoria tutkielmaan.

Ergo sum bug viittaa lauseeseen *ajattelen, joten olen*. Ajatus nimestä Ergo sum bug, *joten olen ötökkä*, syntyi teosta suunnitellessa ötökkäharrastuksestani. *Jos haluaa löytää ötökän pitää ajatella kuten ötökkä*, on lause, joka edelsi nimen keksimistä. Hideaway nimen keksin kun pohdin rintakehää turvapaikkana ja kuinka oma keho voi olla piilopaikka. Over, over, over (yli, ohi, loppu) nimi syntyi kun pohdin koko- ja materiaalilappuja. Aluksi mietin voisiko teoksen nimetä roomalaisten numeroiden kautta, kuten XXX tai MMXXV. Lopulta päädyin pohtimaan mitä koko- ja materiaalilaput viestivät. Sanat kokolappuja miettiessä olivat naisten ihanteellisten ja sitä kautta epäihanteellisten kehojen kuvastamia sanoja, kuten ylipainoinen, *overweight*. Käännellen sanaa englannista suomeksi huomasin over sanan monta käännöstä. Se sopi teokseen jonka analysoiminen toi mieleen asioita kuten ylikulutus, ylipaino, kuluminen, kuluttaminen, ympäristö ja tilan loppuminen.

Samat kolme teemaa kuin aineiston analyysissä löytyivät myös pukutaidetyöskentelyn aikana. Huomasin kuitenkin, että jokainen teos vaikutti ilmaisevan vahvasti yhtä teemaa. Jokaisella pääteemalla oli kuitenkin toinen teema kylkiäisenä (kuvio 2.).



Kuvio 2. Teemat pukutaidetyöskentelyn teoksista.

Hideaway ilmaisee sattumaa ja Over, over, over (yli, ohi, loppu) ilmaisee viestiä. Ergo sum bug kuvasti itseilmaisun teemaa. Kaikki teokset ilmaisivat teemojaan materiaalinsa kautta. Huomasin kuitenkin, että kuvion keskelle jäi tyhjä kohta, toisin kuin kuviossa 1. jossa Overgrown-teos kuvasti kaikkia teemoja.

## 6. TULOKSET

Tarkastelen tässä luvussa analyysijäni luvuista 4. ja 5. ja vastaan kysymykseen: miten kierrätysmateriaalit toimivat pukutaiteen prosessien lähtökohtana? Tutkin ja analysoin prosessia ja niiden merkityksiä. Ymmärtäen omaa prosessiani pystyin myös muodostamaan kaavat pukutaidetyöskentelystä, jossa on lähtökohtana kierrätysmateriaalit. Toivon myös, että kaavoja voi hyödyntää muussakin suunnittelutyössä ja taiteentekemisessä.

## 6.1 Suunnitteluprosessi

**Pukutaidetyöskentely tutkimusmenetelmänä** eli menetelmä, jonka kehitin grounded theoryn mukaisesti tutkimuksen aikana. Se tarkoittaa tutkimista tehden pukutaidetta, prosessin dokumentoimista ja havainnoimista. Analysoimalla pukutaidetyöskentelyäni saan aikaisemman aineiston oheen tuoreempaa tietoa ja käytänteitä. Dokumentointi on myös tarkempaa tässä vaiheessa ottaen huomioon aikaisemman aineiston puutteet.

Koska kehitin menetelmän itse oli sen sanoittaminen aluksi häilyvää. Aikaisemman aineiston analyysin aikana korostui se, että koska olen tehnyt huomioita aineistosta vasta prosessiportfolioiden ja kurssien dokumenttien jälkeen, niin pukutaidetyöskentely korostui tässä tutkimuksessa tutkimusmenetelmänä. Keräsin tutkimusaineistoa samalla kun työskentelin, mutta aikaisemman analyysin tekeminen ensin tarkensi mihin asioihin keskittyä. Eli keskitin ja terävöitin analyysiäni pukutaidetyöskentelyn aikana.<sup>105</sup>

Pukutaidetyöskentelyn aikana oli tärkeää olla analysoimatta lopputulosta. Muistiinpanojen tekeminen oli oleellinen osa työskentelyä ja sinne totta kai tuli ihmiselle luontaista pohdiskelua ja oivalluksia. Analyysin jättäminen työskentelyn jälkeiselle ajalle selkeytti itse työskentelyä sekä suunnittelun suoraviivaisuutta. Analyysi saattaisi sotkea suunnitelmia jos hyppäisi yhden vaiheen yli jolloin saattaisi tulla luova blokki tekemiseen.<sup>106</sup>

Pukutaidetyöskentelyn tarkoitus oli laajentaa ja tukea aikaisempaa aineistoa, tehdä tutkielmasta laajempi ja kattavampi. Sattuma-teema esimerkiksi ei sisältänyt miellelyhtymiä. Sen tajusin vasta pukutaidetyöskentelyn aikana, kun materiaali viesti ideoita suunnitteluvaiheessa.

Aluksi suunnittelin tekeväni yhden pukutaideteoskokonaisuuden tutkimustani varten, mutta tajusin, että koska tutkimani prosessi on niin kierrätysmateriaalilähtöistä ja lähtee liikkeelle siitä tulevan inspiraatiokokemuksen mukana, joten en rajaa vain yhteen pukuun vaan menen oman tekemiseni mukaan. Poistin tässä vaiheessa siis

---

<sup>105</sup> Koskennurmi-Sivonen 2004

<sup>106</sup> Kelokaski 2023, 74–75

paineen tuottaa vain yksi valmis teos. Lopuksi teokset selvenivät ja päädyin kolmeen teosideaan. Jatkoin tekemistä siihen asti, että muoto, idea ja materiaalit olivat selvät. Sen jälkeen alkoi aineiston kasaaminen ja sen analysointi. Alla memo tutkimuspäiväkirjastani:

*”Eli saattaa tulla yksi kokonainen pukutaideteos, useampi kokonainen teos, yksi kokonainen ja muutamia keskeneräisiä teoksia tai kokonaan keskeneräisiä teoksia.*

*Sen näkee sitten ja se on osa tutkimustani.” – 19.9.2024*

Huomiona, että kun taiteilija pääsee flow-tilaan<sup>107</sup> eli jos pääsee keskittyneeseen ja uppoutuneeseen tilaan, jossa työskentely etenee mielisasti ja vaivattomasti, saattaa dokumentointi unohtua tai hiipua. Pyrin välttämään sen pukutaidetyöskentelyssä aktiivisella dokumentoinnilla. Esimerkiksi videoiden ottaminen työskentelyn aikana edisti työskentelyä ilman, että sen olisi keskeyttänyt dokumentoimaan.

Tutkimuksen aikana tuli selville, että pukutaidesuunnittelun lähtökohtana toimii materiaali, jolloin suunnittelu voi lähteä liikkeelle materiaalista ja siitä kumpuavasta inspiraatiosta. Vaihtoehtoisesti se voi lähteä taitelijalle tai taiteilijan itse asettamille raameille, joita myötäillen hän etsii materiaaleja. Koska kierrätysmateriaalit sulkevat pois uudet materiaalit, tulee suunnitteluun mukaan sattuma. Materiaaleja voi etsiä vapaasti sattuman kautta tai esimerkiksi värien, hinnan, materiaalin muodon kautta tai mistä materiaalia etsii.

Materiaalia voi myös olla etsimättä, jolloin sattuma ja serendipisyys<sup>108</sup> ottaa suuremman roolin suunnittelussa. Tällä tavalla sitoutuu tarkastelemaan maailmaa materiaalien potentiaalien kautta. Tämä voi edetä niin, että kadulla kävellessä etsii ja tarkastelee maahan tippuneita esineitä tai kirpputorilla tutkii hyllyjä ja rekkejä avoimin mielin. Jos jokin kiinnittää huomion tai syntyy inspiraatiokokemus, voi aloittaa suunnittelun esineen tai asian ympärille.

Pukutaidetyöskentelyn aikana selkeni, että aikaisemman analyysin sattuma-teema, sisältää miellelyhtymät. Aikaisemman analyysin aikana pystyin vain toteamaan, että

---

<sup>107</sup> Kelokaski 2023, 74

<sup>108</sup> Helttula 2015, 104, 105

sattumalta löydetty materiaali päätyi teokseen tietyllä tavalla, kun taas pukutaidetyöskentelyssä, dokumentoin ajatukseni ja miellelyhtymäni hetki kuin ne tulivat. Esimerkiksi pakkausnauhan näkeminen ja pitäminen kädessäni toi mieleen luurangon, luut ja rintakehän. Tästä ajatuksesta koko teos koostui.

Materiaalista lähtevä inspiraatio sai alkuunsa monen teokseni. Kun miellelyhtymä synnytti idean Hideaway-teokseen, materiaali- ja kokolaput viestivät omasta teoksestaan. Over, over, over (yli, ohi, loppu) -teos sai ideansa materiaalin viesteistä. Kuin kuitinkin koko- ja materiaalilaput viestivät kirjoitetuilla sanoilla ja niiden takana piilevillä merkityksillä.

Mitä keräilyt hedelmäpussit viestivät? Pussi, jossa on ennen ollut hedelmiä tai jopa sipuleita. Vaikka hedelmäpussitkin viestivät, niiden sanomasta ei syntynyt miellelyhtymää tai selkeää suuntaa teokselle. Niiden keräily ja käyttäminen taiteessa pohjautui siihen, etten halunnut laittaa niitä roskiin. Niistä tulkitsema viesti saattoi olla vain, että se on materiaali jota voi käyttää sen sijaa, että heittää pois.

Taiteilijan itse asettamat tai hänelle asetetut raamit ovat kuin tehtävänanto<sup>109</sup>. Välillä se on ihka oikea tehtävänanto. Ergo sum bug -teoksessa raameina oli idea itseilmaisevasta teoksesta. Materiaaleja oli jo valmiina, mutta etsin niihin väreiltään sointuvia materiaaleja. Vihreä ja ruskea kangas oli ajatuksen pohjalla ja keltaiset ja oranssin pitsiliinat ja kankaat sopivat väripalettiin hyvin. Väriskaala oli vapaamuotoinen, mutta suunnittelin niiden olevan hempeitä ja yhteen sointuvia. Sitten piti vain katsoa mitä sattui vastaan.

Välillä asetetut raamit voivat kertoa materiaalin laadusta. Esimerkiksi Quiet-teokseen etsin materiaaleja värin sekä materiaalin ulkonäön perusteella. Ei sinänsä ollut väliä olisiko kankaan materiaali polyesteriä<sup>110</sup> vai puuvillaa<sup>111</sup>, mutta halusin, ettei materiaali näyttäisi halvalta. Sen kuului asettua hyvin ja laskeutua luontevasti. Jos materiaali olisi ollut liian jäykkää tai köykäistä se ei olisi sopinut raameihin.

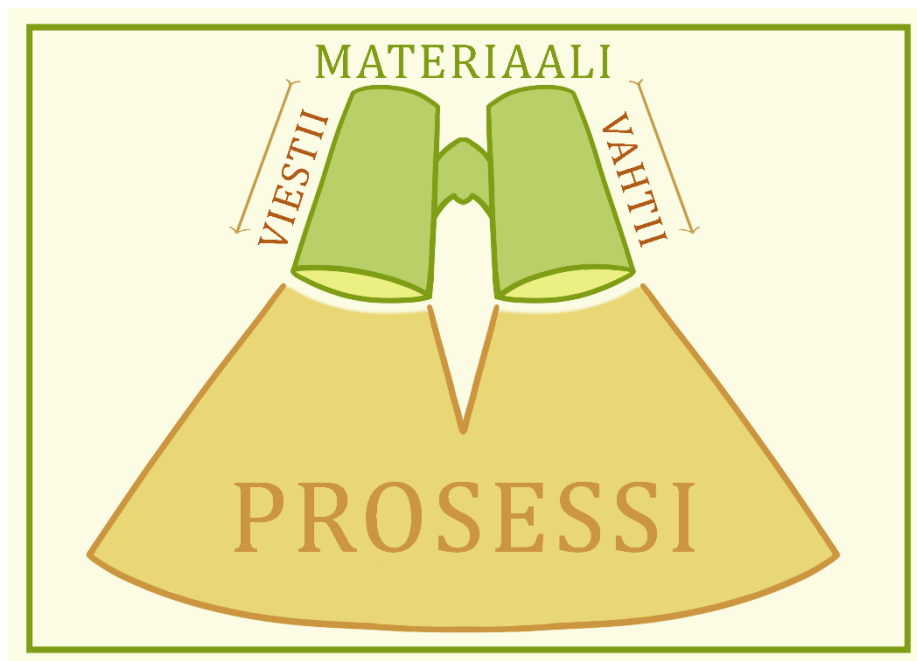
---

<sup>109</sup> Nuutinen ym. 2014, 13

<sup>110</sup> Markula-Teivaanmäki 1999, 112–115

<sup>111</sup> Markula-Teivaanmäki 1999, 43–51

Analyysin aikana ymmärsin, että materiaali toimii kertojan tai asiakkaan roolissa (kuvio 3.). Aineistosta voi todeta, että kun pukutaide on kierrätysmateriaalilähtöistä, määrittää materiaali sen suunnan. Materiaalista muodostuu teos ja sen viesti. Materiaali määrittää kuinka se käyttäytyy ja kuinka sitä voi käyttää. Kankaisissa materiaaleissa kangas näyttää kuinka laskeutuu ja toimii kun luonnostelee<sup>112</sup> mallinuken päällä. Jos materiaali on hapertunutta tai kulunutta, pitää se ottaa huomioon suunnittelussa. Ei-kankaiset materiaalit, kuten kuitit, kertovat taas mitä ne viestivät, miten niitä voi muotoilla, miten ne kestävät muotoilua ja kestävät aikaa. Selektiivisen koodauksen tuloksena materiaali kertojana muovautui ydinkategoriaksi. Ydinkategoria tarkoittaa grounded theory -metodin mukaisesti koodaamalla löydettyä kategoriaa, joka kattaa ja selittää muita kategorioita.<sup>113</sup>

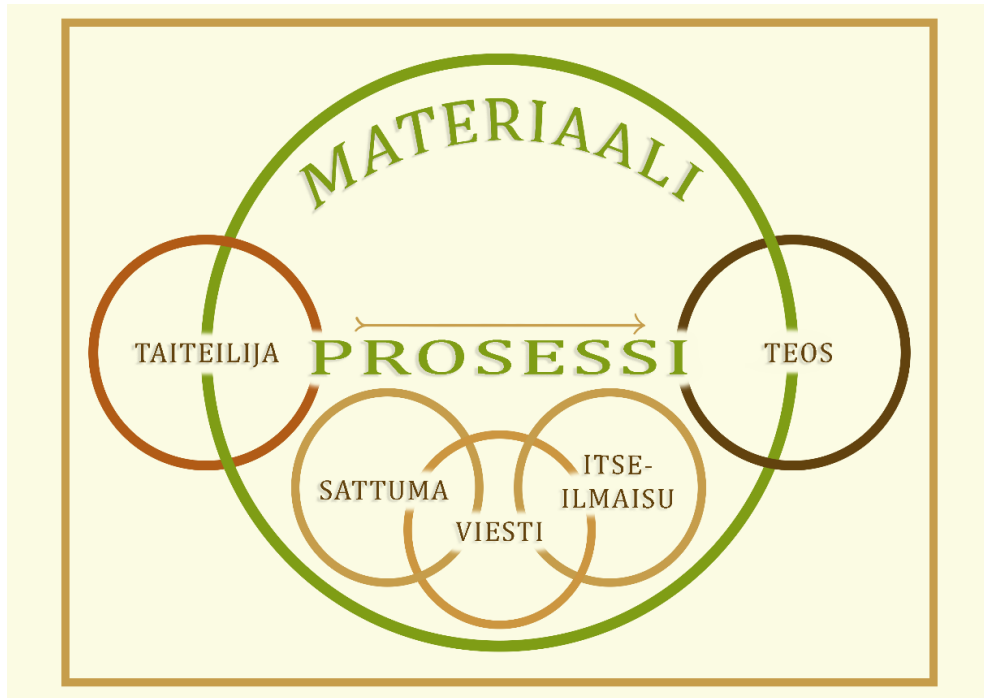


Kuvio 3. Havainnointi materiaalista asiakkaana, jossa materiaali vahtii prosessia.

Materiaalia pitää miellyttää tai se ei tee yhteistyötä. Materiaali toimii siis asiakkaana tai kertojana, kun sanelee miten haluaa tulla käytetyksi. Kierrätysmateriaalilähtöisessä pukutaidesuunnittelussa materiaali on siis korkein taho, jota ilman ei prosessi onnistu (kuvio 4.). Materiaali sanelee ja pitää sisällään teemat, joita lähestymällä voi aloittaa suunnittelun.

<sup>112</sup> Calasibetta & Tortora 2003, 130 *draping*

<sup>113</sup> Koskennurmi-Sivonen 2004



Kuvio 4. Kierrätysmateriaalilähtöinen suunnitteluprosessi.

Kierrätysmateriaali sisältää kategoriat eli teemat viesti, itseilmaisu ja sattuma, joiden kautta prosessi ilmenee. Taiteilijan määränpää on valmis teos, jolloin pitää tehdä kierrätysmateriaalin kanssa yhteistyötä, jotta teos syntyy. Materiaali ympäröi koko prosessia.

## 6.2 Suunnittelukaaviot

Miten kierrätysmateriaalit toimivat pukutaiteen prosessien lähtökohtana? Grounded theoryn mukaisella aineistojen analyysien perusteella voi muodostaa suunnittelukaavioita, jota kautta suunnitteluprosessit etenivät. Ensimmäinen lähtee liikkeelle materiaalista ja siitä syntyneestä miellelyhtymästä tai ideasta, toinen lähtee materiaalista kumpuavasta viestistä ja kolmas tehtävänannosta. Kaavion alkuun voi myös lisätä materiaalin etsintä tai sattumanvarainen löytäminen. Kaaviossa materiaali toimii kertojana tai teos tehdään vastaamaan tehtävänantoa eli asetettuja raameja.

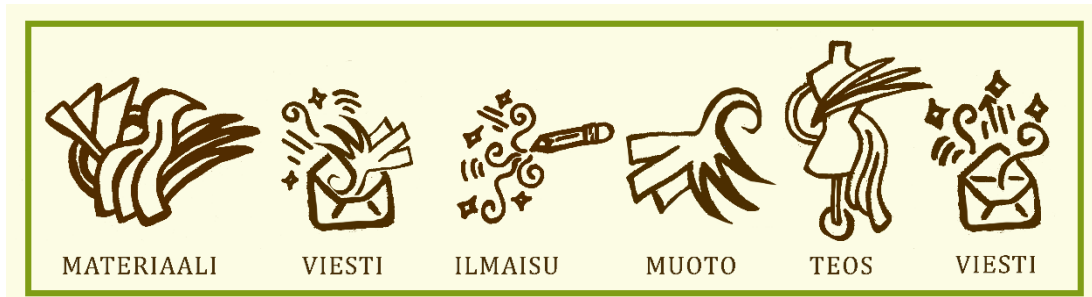
Pukutaidesuunnittelukaavio etenee siis vaiheittain (kaavio 1.): Materiaalista syntyy miellelyhtymä tai idea, joka johtaa ilmaisun pohtimiseen. Ilmaisun tarkoittaa tyyliä jolla materiaali tuodaan esille. Sen jälkeen suunnitellaan teos eli taiteen muoto. Lopputuloksena on valmis pukutaideteos, joka viestii jotain. Viesti tarkoittaa teoksesta kerrottua tai tulkittua merkitystä tai sanomaa.



Kaavio 1. Kierrätysmateriaalilähtöinen pukutaidesuunnitteluprosessi vaiheittain lähtien materiaalista saadusta miellelyhtymästä tai ideasta.

Hideaway-teos syntyi tällä kaavalla. Teoksen lähtökohtana oli materiaali, jonka voi lukea roskaksi, josta syntyi miellelyhtymä. Miellelyhtymästä alkoi ilmaisun suunnittelu eli miten materiaalin saisi esille. Kun rintakehäidea oli suunniteltu toteutettavaksi, suunnitellen muodostui lopputeoksen osien muoto ja sen kautta kokonaisuus. Teoksen viestiä voi analysoida sen muodosta, materiaalista ja nimestä.

Jos teosidea syntyy materiaalin viestistä etene prosessi samoilla raiteilla (kaavio 2.). Miellelyhtymän tai idean tilalla on silloin materiaalin viesti, josta idea lähtee teokseen tai teoksen osaan. Lopuksi kokonainen teos viestii myös, joko samaa viestiä kuin materiaali tai kokonaisuuden omaa viestiä.

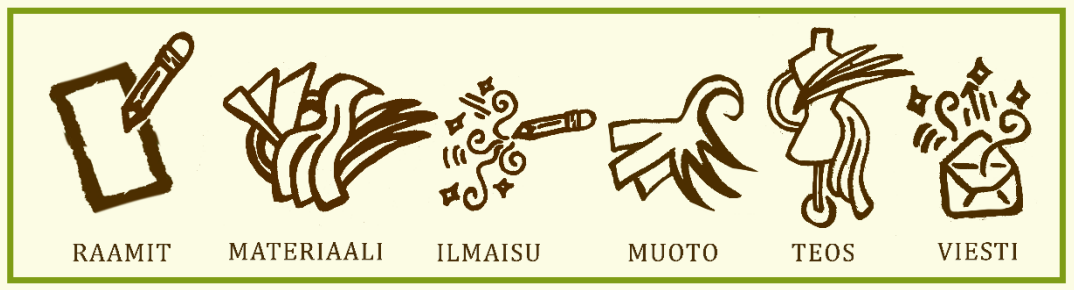


Kaavio 2. Kierrätysmateriaalilähtöinen pukutaidesuunnitteluprosessi vaiheittain lähtien materiaalin viestistä.

Kuitit olivat vahvimmin viestivä materiaali. Niistä syntyivät teokset Material Memory, Like Most Things. Pukutaidetyöskentelyn aikana kuitit olivat myös suunnitteilla teokseen Over, over, over (yli, ohi, loppu). Teoksen aloittava materiaali olivat koko- ja materiaalilaput. Materiaalin viestin kautta suunnitellaan miten materiaali tulee ilmi teoksessa. Tässä vaiheessa voi jo miettiä muuttuuko materiaalin viesti verrattuna valmiin teoksen viestiin.

Raameista lähtöinen tai tehtävänannosta lähtevä pukutaidesuunnitteluprosessi lähtee jo syntyneestä ideasta (kaavio 3.). Idea voi olla esimerkiksi itseilmaiseva tai johonkin

kokonaisuuteen sitoutuva idea. Ergo sum bug -teoksen idea lähti itseilmaisun ja ötököistä inspiroitumisen ideasta ja 1985-teoksen idea kehittyi 1980-luvun rock-musiikin estetiikasta. Raamien perusteella etsitään materiaali. Lopuksi teos voi viestiä ideaa tai taas uutta kokonaisuutta.



Kaavio 3. Kierrätysmateriaalilähtöinen pukutaidesuunnitteluprosessi vaiheittain lähtien asetetuista raameista.

Kaikkissa suunnittelukaavioissa toistuvat materiaali, ilmaisu, muoto, teos ja viesti. Jos kolmesta kaaviosta muodostaa yhden pääkaavion, joka kuvastaa prosessia miellelyhtymän, idean ja viestin voisi tiivistää sysäykseksi (kaavio 4.). Tämä tarkoittaa sitä kipinää, josta teos lähtee liikkeelle.



Kaavio 4. Kierrätysmateriaalilähtöinen taidesuunnitteluprosessi vaiheittain.

Pääkaavio yleistää prosessinkulun, jonka kautta kierrätysmateriaalilähtöinen taide etenee.<sup>114</sup> Suunnittelija tai taiteilija kommunikoi materiaalin kanssa, oli se löydettyä tai etsittyä, ja kierrätysmateriaali lähettää teosidean liikkeelle. Sysäyksen jälkeen kaavio etenee kuin ennen eli suunnittelija suunnittelee kuinka materiaali tulee esille ja suunnittelee teoksen muodon.

Sinänsä viesti ei ole pakollinen osa teoksen tekemistä. Viesti voi olla taiteilijalla sanoitettuna tai sanoittamattomana tai katsojalla tulkittuna. Viesti voi olla olematon. Välillä taide on vain taidetta, kaunista, koristeellista, kuvaavaa tai vaikutelmallista. En itse ajattele että kaikella taiteella on tai pitää olla viesti, varsinkaan syvällinen sellainen,

<sup>114</sup> Hirsjärvi ym. 2009, 143

mutta analysoimillani pukutaideteoksillani niitä esiintyy. Osa on sanoitettu esimerkiksi teoksen nimeen tai tekemääni analyysiin. Välillä viesti on jätetty tulkinnan varaan. Teoksilla ei aina ole viestiä tai merkitystä suunnitteluvaiheessa. Välillä se on syntynyt vasta nimeämisvaiheessa. Vaikka viesti on osa suunnittelukaavioita, viesti voi olla hiljainen osa valmista teosta eli sitä ei tarvitse suunnitella teokseen.

Jokaisessa teoksessa esiintyi vähintään kaksi teemaa. Useassa teoksessa oli yksi vahvempi teema ja pukutaidetyöskentelyn teoksissa selvästi oma pääteemansa. Näistä teemoista voi lähteä suunnittelemaan teosta, kuten itseilmaisun teemasta voi lähteä suunnittelemaan itseään kuvaavaa teosta. Sattuma kautta suunnitellut teokset lähtevät liikkeelle siitä, ettei etsi teoksiin materiaalia vaan sattuu löytämään mitä sattuukaan löytämään. Viestin kautta voi etsiä viestiin sopivaa materiaalia tai löytää jo omistamastaan materiaalista viestin.

Kierrätysmateriaalilähtöisen pukutaiteen tekeminen on jatkuva prosessi. Siinä edellinen jatkuu seuraavaan, kuten materiaalitkin seuraavat taiteilijan mukana. Edellisen teoksen ylijäämät voivat olla seuraavan teoksen ydin. Kuitenkin kuten ideoita ja luonnoksia pitää osata karsia tai tallettaa, materiaalistakin voi päästää irti. Jos materiaali ei luonnistu teokseen sen voi laittaa eteenpäin.

Tulokset kertovat aineiston ja pukutaidetyöskentelyn pohjalta löytyneistä suunnittelukaavioista. Kierrätysmateriaalit toimivat inspiroivana ylläkkeenä tekemiselle. Materiaalin löytäminen tai etsiminen voi synnyttää suunnittelijassa idean, jonka pohjalta hän ryhtyy luomaan. Kaaviot ovat suunniteltu pukutaiteen pohjalta, mutta soveltuvat muihinkin taiteenlajeihin.

## **7. PÄÄTÄNTÖ**

Tutkimukseen tavoitteena oli ymmärtää ja sanallistaa suunnitteluprosessiani. Se on aikaisemmin ollut sanoittamaton ja vaikeasti hahmotettava ja tutkimus antoi selkeät ohjenuorat kuinka se syntyy ja etenee. Tutkimus vastasi tutkimuskysymykseen miten kierrätysmateriaalit toimivat pukutaiteen prosessien lähtökohtana? lähestyen aihetta

grounded theory -metodin kautta. Suunnittelukaavioiden kautta pystyin kuvastamaan prosessien etenemisen.

Aineiston koodauksen ja analysoinnin kautta löytyi teemoja, jotka kuvastavat suunnitteluprosessin lähtökohtia. Pukutaidetyöskentelyn jälkeen selkeni, että kierrätysmateriaali toimi kertojan roolissa. Aineiston pohjalta pystyin muodostamaan suunnittelukaavat, joiden kautta kierrätysmateriaalilähtöinen pukutaidesuunnittelu etenee. Alussa ajattelin tuloksen olevan vain yksi suunnittelukaavio, mutta kierrätysmateriaalilähtöisessä suunnittelussa olikin monta lähtökohtaa. Suunnittelukaavioita voi käyttää myös muussa kierrätysmateriaalilähtöisessä taiteessa.

Grounded theory -menetelmänä sopi tutkimukseeni. Huomaan kuitenkin, koska aineisto on taiteellista, siihen liittyy paljon tulkintaa. GT-metodi on haastava metodi, mutta myös palkitseva. Sen kautta tuntui, että tutkimisessa on tarpeeksi selkeät, mutta väljät raamit, jonka kautta se onnistui. Metodin tarkoituksena onkin aineiston pääpaino tutkimuksessa. Grounded theory ja autoetnografia sointuivat tutkimuksessa yhteen hyvin antaen tutkijalle paljon aineksia aineistonsa tuottamiselle, jäsentelemiselle ja käsittelylle.

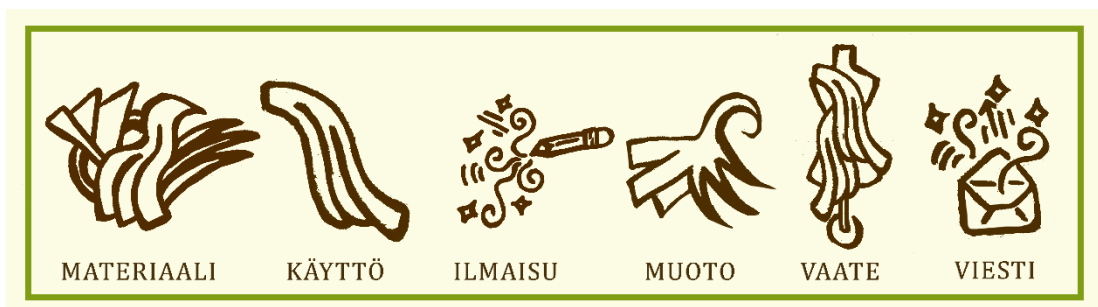
Autoetnografisessa tutkimuksessa heikkoutena on asetelma tutkija tutkittavana. Tämän tutkimuksen tarkoitus oli tutkia miten yhden henkilön, itse tutkijan, kierrätysmateriaalilähtöinen pukutaidesuunnittelu etenee. Nämä sanarimpsutkin ovat erittäin spesifit. Tutkimuksen tuloksina, kuten oli tarkoituskin, ovat suunnittelukaaviot, jotka sanallistavat ja havainnoivat suunnitteluprosessia, joka lähtee kierrätysmateriaaleista, jota voi hyödyntää laajemmalla skaalalla.

Tutkimuksesta voisi laajentaa muille taiteenaloille. Pukutaide on oma suuntaukseni, mutta suunnittelukaavaa olisi mielenkiintoista nähdä käytettynä muunlaisessa taiteessa ja suunnittelussa. Ajatus soveltuisi mainiosti esimerkiksi installaatiotaiteen suuntaan tai veistosten tekemiseen, kuten *arte povera* -liikkeessä ja Kaarina Kaikkosen taiteessa.

Käsittelin tutkimuksen aineiston analyysiosiossa ja hyödynsin pukutaidetyöskentely osioissa aikaisemmin saadun ajatuksen jatkamista loppuun. Like Most Things ja Ergo

sum bug teokset olivat jo ideoitu ennen kun niitä lähti toteuttamaan. Voisiko esimerkiksi luvussa 4.1, mainitsemani maasta löytyneet hansikkaat olla uuden pukutaideteoksen ideana. Prosessin voi aloittaa miettimällä mitä maahan tipahtaneet hansikkaat viestivät? Tuleeko niistä miellelyhtymiä? Jos niistä kehittäisin uuden teoksen, materiaalia voisi lähestyä joko viestin tai miellelyhtymän kautta. Maahan pudonneet hanskat viestivät esimerkiksi hylkäämisestä ja unohtamisesta. Ne viestivät myös hankkijan käden koosta ja iästä. Hanskat viestivät kylmyydestä tai työstä, joilta käsiä pitää suojella. Miellelyhtymiäkin syntyy materiaalista: hanskat ovat kädessä ja käsillä voi vaikka tarttua, pitää kiinni, silittää, luoda, satuttaa tai peittää. Uutta teosta voisi lähestyä kummasta tahansa lähtökohdasta. Tällä prosessilla syntyy kierrätysmateriaalilähtöistä pukutaidetta.

Voisiko suunnittelumallia hyödyntää myös käyttövaatteissa (kaavio 5.)? *Slow fashion* eli hidas muoti tarkoittaa vaatteiden suunnittelun periaatetta jossa koko vaatteen elinkaari huomioidaan suunnittelussa.<sup>115</sup> Kun suunnittelee kestäviä ja pitkäikäisiä vaatteita kierrätysmateriaalilähtöisin materiaalin kuluvuus voi tuottaa vaikeuksia. Etsien kuitenkin kierrätysmateriaalia vaatteeseen kirpputoreilta rajaa hankkimisen



Kaavio 5. Pukutaidesuunnittelun kaava mukautettuna käyttövaatetarkoitukseen.

kestävään materiaaliin, kuten lakanoihin tai verhoihin, joita voi hyödyntää hyvin myös pukutaideteossa. Kankaan on käyttövaatteessa kestävä käyttöä: sen kuuluu olla kestävä (*durable*) ja kestävä (*sustainable*)<sup>116</sup>. Roskat ja muuhun käyttötarkoitukseen tarkoitetut materiaalitkin voi hyödyntää, koristeina tai rakenteina.

Hitaan muodin ajatuksella suunnittelukaavan voi muovata vaihtaen toisen vaiheen käytöksi. Eli muunnetun suunnittelukaavan toinen vaihe pohtii miten materiaalista saa

<sup>115</sup> Leinonen 2022, 32

<sup>116</sup> Koskennurmi-Sivonen 2012, 133

kestävää ja käyttömukavaa. Tässä pitää huomioida kuinka materiaali soveltuu käyttöön. Ajatusta voisi tutkia lisää tämän tutkimuksen pohjalta, tarkastellen soveltuuko suunnittelukaava käyttövaatesuunnitteluun.

Yllätyin kuinka suuri rooli viesteillä oli tutkimuksessani. Se oli huomio, jota en ollut ennen osannut sanallistaa. Materiaalilla on viesti ja taide on väline, jolla sen voi kertoa eteenpäin. Kun luin Nälkäpeli-kirjan uudelleen tutkimuksen aikana ja tutkimustani varten, muistin kuinka paljon kirjoitettujen vaatteiden merkitys oli lähtökohtana ammatinvalinnalleni. Tutkimuksessa puettavat viestit olivat suuressa roolissa, kuten taiteessanikin. Sen rooli kuitenkin muodostui suureksi teemaksi itse suunnittelussa ja valmiissa teoksessa.

Tarkoitukseni oli myös esittää vaihtoehtoinen käsitys kierrätysmateriaalien käytöstä nykymaailmassa, jossa sen käyttö nähdään pakollisena taakkana. Halusin sanallistaa tämän, koska kierrätysmateriaalit ovat olleet suurena inspiraationa itselleni. Tutkimuksesta pitäisi tulla käsitys kierrätysmateriaalin (ja jopa roskien) potentiaalista käytettävänä materiaalina taiteessa ja suunnittelussa.

## 8. Lähteet

Aalto-Viittala, A. & Lahti, A. (2019). Roskasta käyttöesineeksi. Minerva.

Alasuutari, P. (1993). Laadullinen tutkimus. Vastapaino.

Anttila, P. (2000). Tutkimisen taito ja tiedon hankinta: Taito-, taide- ja muotoilualojen tutkimuksen työvälineet (3. p.). Akatiimi.

Arlander A. (2013) Taiteellisesta tutkimuksesta. Lähikuva, Vol. 26 Nro 3, 7–24.  
[journal.fi/lahikuva/issue/view/8524](http://journal.fi/lahikuva/issue/view/8524) Viitattu 14.4.2025

Calasibetta, C. M. & Tortora, P. (2003). The Fairchild dictionary of fashion (3rd ed.). Laurence King.

Charmaz, K. (2006). Constructing grounded theory : a practical guide through qualitative analysis. Sage.

Collins, S. & Bützow, H. (2008). Nälkäpeli. WSOY.

Corbin, J. & Strauss, A. L. (2015). Basics of qualitative research : techniques and procedures for developing grounded theory. Sage.

Cumming, R. (2009). Taide. WSOY.

Duncan Aimone, K. (2002). The fiberarts book of wearable art. Lark Books.

Edwards, L. (2017). How to read a dress: A guide to changing fashion from the 16th to the 20th century. Bloomsbury Academic.

Fédération de la Haute Couture et de la Mode (n.d.) [www.fhcm.paris/en](http://www.fhcm.paris/en) Viitattu 14.4.2025

Gaimster, J. (2011). Visual research methods in fashion (English ed.). Berg.

Haapala, A. & Pulliainen, U. (1998). Taide ja kauneus: Johdatus estetiikkaan. Kirjapaja.

Helsingin seudun ympäristöpalvelut. [hsy.fi/jatteet-ja-kierratys/jateopas-ja-lajitteluohjeet](https://hsy.fi/jatteet-ja-kierratys/jateopas-ja-lajitteluohjeet) Viitattu 16.4.2025

Helttula, J. (2015). Sattuma yhteiskuntaa muokkaavana voimana: Tutkimus sattumien synnystä, olemuksesta ja vaikutuksesta. Väitöskirja. Tampereen yliopisto. [urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9715-5](https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9715-5)

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. (2009). Tutki ja kirjoita (15. uud. p.). Tammi.

Hokkanen, K. (2013). Vaatteita ja kuvataidetta: Vaatesuunnittelijat taiteen tekijöinä? Pro gradu -tutkielma. Lapin yliopisto. [urn.fi/URN:NBN:fi:ula-201309061253](https://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-201309061253)

Huotilainen, M. (2021). Aivosi tarvitsevat tauon: Taukokulttuurin elvytysopas. Tuuma.

Hämeenaho, P. & Koskinen-Koivisto, E. (2014). Moniulotteinen etnografia. Ethnos ry.

Kallio, M. (2020) Mikä uusmaterialismi? Ornamo. [ornamo.fi/artikkeli/mika-uusmaterialismi/](https://ornamo.fi/artikkeli/mika-uusmaterialismi/) viitattu 8.4.2025

Kelokaski, S. (2023). Luonnoskirjatyöskentelyn merkitys ja hyödyntäminen luovuuden käsittelyssä, taiteellisessa työskentelyssä ja tutkimuksessa. Pro gradu -tutkielma. Lapin yliopisto. [urn.fi/URN:NBN:fi-fe20230911122596](https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe20230911122596)

Koskennurmi-Sivonen, R. & Raunio, A-M. (2003). Vaatekirja (2. korj. p.). Helsingin yliopiston kotitalous- ja käsityötieteiden laitos.

Koskennurmi-Sivonen, R. (1998). Creating a unique dress : a study of Riitta Immonen's creations in the Finnish fashion house tradition. Akatiimi.

Koskennurmi-Sivonen, R. (2004, päiv. 2007). Grounded Theory. [rkosken.kapsi.fi/gt.html](https://rkosken.kapsi.fi/gt.html) Viitattu 18.3.2025

Koskennurmi-Sivonen, R. (2012). Johdatuksia pukeutumisen tutkimukseen. Tekstiilikulttuuriseuran julkaisuja. Helsingin yliopisto [hdl.handle.net/10138/39202](https://hdl.handle.net/10138/39202)

- Laxström, K. (2019). Monimuotoinen työvaatetus : muutos ja tulevaisuus käyttäjälähtöisen tuotekehityksen näkökulmasta. Pro gradu -tutkielma. Lapin yliopisto. [urn.fi/URN:NBN:fi-fe2019062521768](https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2019062521768)
- Lehto, M. (2016). Pukutaiteesta: Vaate taiteeksi asetettuna. Maisterin opinnäyte. Aalto yliopisto. [urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-201907254430](https://urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-201907254430)
- Leinonen, L. (2022). Ekomuoti: Kiertotalous on tulevaisuutta. Studio Sillankorva.
- Markula-Teivaanmäki, R. (1999). Tekstiilitieto (9. uud. p.). WSOY.
- Metsämuuronen, J. (2008). Laadullisen tutkimuksen perusteet (3. uud. p.). International Methelp.
- Mäkelä, J. (2022). Puettu ääneen : Grounded theory -tutkimus suomalaisten muotisuunnittelijoiden yhteiskunnallisesta ja kulttuurillisesta vaikuttamisesta. Pro gradu -tutkielma. Lapin yliopisto [urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022062148219](https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022062148219)
- Mäntynen, A. (2024). Making of: Making of Lea : skenografin ekoskenografinen lähestymistapa näyttämötaiteen teoksessa. Pro gradu -tutkielma. Lapin yliopisto [urn.fi/URN:NBN:fi-fe2024032012102](https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2024032012102)
- Nadoolman Landis, D. (2012). Hollywood costume. Victoria and Albert Museum.
- Nieminen, R. L. (2020). Pukusuunnittelun taide ja sen sanallistaminen - Hahmojen hetkien suunnittelua, pukusuunnittelutyylejä ja kommunikaatiota taiteilijana työryhmässä. Maisterin opinnäyte. Aalto yliopisto. [urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-2021011111111](https://urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-2021011111111)
- Nuutinen, A., Fernström, P., Kokko, S. & Lahti, H. (2014). Suunnittelusta käsin: käsityön tutkimuksen ja opetuksen vuoropuhelua. Kotitalous- ja käsityötieteiden julkaisuja ; 36. Helsingin yliopisto [hdl.handle.net/10138/153027](https://hdl.handle.net/10138/153027)
- Omwami, A. (2024). From inspiration to garment ideas: Elucidating the threads of inspiration in apparel design ideation. Väitöskirja. Helsingin yliopisto.
- Rissanen, T. & McQuillan, H. (2015). Zero waste fashion design. Fairchild Books.

Saariluoma, P. (1990). Taitavan ajattelun psykologia. Otava.

Stolz, L. E. (2015). Inspiration: An Analysis of Students' Conception of Inspiration in Art and Design. Pro gradu -tutkielma. Lapin yliopisto [urn.fi/URN:NBN:fi:ula-201504241081](https://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-201504241081)

Thrash, T. M. & Elliot, A. J. (2004). Inspiration: core characteristics, component processes, antecedents and function. Journal of Personality and Social Psychology Vol. 87, No. 6, 957–973. American Psychological Association. [doi.org/10.1037/0022-3514.87.6.957](https://doi.org/10.1037/0022-3514.87.6.957)

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2009). Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi (5. uud. p.). Tammi.

Töyssy, S., Vartiainen, L. & Viitanen, P. (1999). Kuvataide: Visuaalisen kulttuurin käsikirja. WSOY.

Ukkola, I. (2019). Materiaalilähtöinen pukusuunnittelu - ajattelua käsin tehden. Kandidityö. Aalto yliopisto. [urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-201909295537](https://urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-201909295537)

Ukkola, I. (2022). Kun pukusuunnittelija luo tilaa - Puvun ja tilan vuorovaikutus, kommunikointi sekä puvun tilallisuus. Maisterin opinnäyte. Aalto-yliopisto. [urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-202206093699](https://urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-202206093699)

Uotinen, J & Vuori, J. (toim.) (2021). Autotnografia. Teoksessa Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/teoreettis-metodologiset-viitekehukset/autoetnografia/> Viitattu 28.3.2025

Valkonen, J., Pyyhtinen, O., Lehtonen, T., Kinnunen, V. & Huilaja, H. (2019). Tervetuloa jäteyhteiskuntaan!: Aineellisen ylijäämän kanssa eläminen. Vastapaino.

Varjus, T. (2008). Kiinni: Ekspressionismin tunnuspiirteet pukutaideteoksissa. AMK-opinnäyte. Turun ammattikorkeakoulu. [www.finna.fi/Record/turkuamk\\_finna.991502137205970?sid=4967143504](https://www.finna.fi/Record/turkuamk_finna.991502137205970?sid=4967143504)

Vilka, H. (2006). Tutki ja havainnoi. Tammi.

Vilka, H. (2021). Tutki ja kehittä (5. päivitetty painos.). PS-kustannus.

Waaramaa, V. (2018). Aarteita vai inhotuksia? – Kuluttajien mielikuvat kierrätyksestä ja kierrätysmateriaaleista pukeutumisessa. gradu -tutkielma. Lapin yliopisto  
[urn.fi/URN:NBN:fi-fe2018062126255](https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2018062126255)

Winkler, I. (2018). Doing Autoethnography: Facing Challenges, Taking Choices, Accepting Responsibilities. Qualitative Inquiry Vol. 24(4) 236 –247. Sage.  
[doi.org/10.1177/1077800417728956](https://doi.org/10.1177/1077800417728956) Viitattu 17.3.2025

## 9. Luettelo taulukoista, kuvioista ja kaavioista

Taulukko 1. Aineiston koodaamista, sivu 23. V. Arkko 2025

Taulukko 2. Pukutaidetyöskentelyn koodaamista, sivu 53. V. Arkko 2025

Kuvio 1. Teemat aineiston teoksissa, sivu 33. V. Arkko 2025

Kuvio 2. Teemat pukutaidetyöskentelyn teoksista, sivu 57. V. Arkko 2025

Kuvio 3. Havainnointi materiaalista asiakkaana, jossa materiaali vahtii prosessia; sivu 61. V. Arkko 2025

Kuvio 4. Kierrätysmateriaalilähtöinen suunnitteluprosessi, sivu 62. V. Arkko 2025

Kaavio 1. Kierrätysmateriaalilähtöinen pukutaidesuunnitteluprosessi vaiheittain lähtien materiaalista saadusta miellelyhtymästä tai ideasta, sivu 63. V. Arkko 2025

Kaavio 2. Kierrätysmateriaalilähtöinen pukutaidesuunnitteluprosessi vaiheittain lähtien materiaalin viestistä, sivu 63. V. Arkko 2025

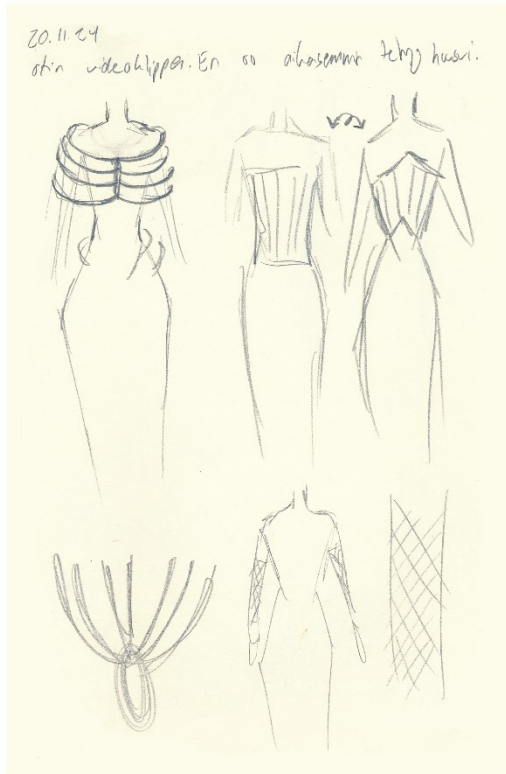
Kaavio 3. Kierrätysmateriaalilähtöinen pukutaidesuunnitteluprosessi vaiheittain lähtien asetetuista raameista, sivu 64. V. Arkko 2025

Kaavio 4. Kierrätysmateriaalilähtöinen taidesuunnitteluprosessi vaiheittain, sivu 64. V. Arkko 2025

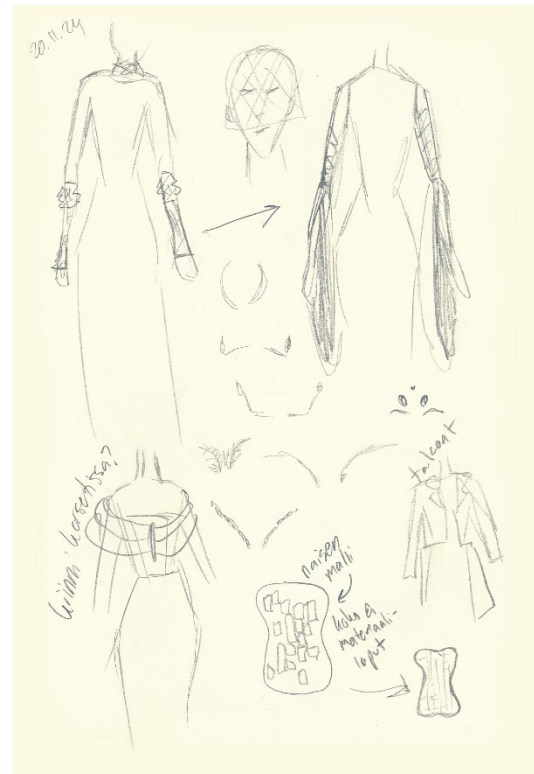
Kaavio 5. Pukutaidesuunnittelun kaava mukautettuna käyttövaatetarkoitukseen, sivu 67. V. Arkko 2025

# 10. Liitteet

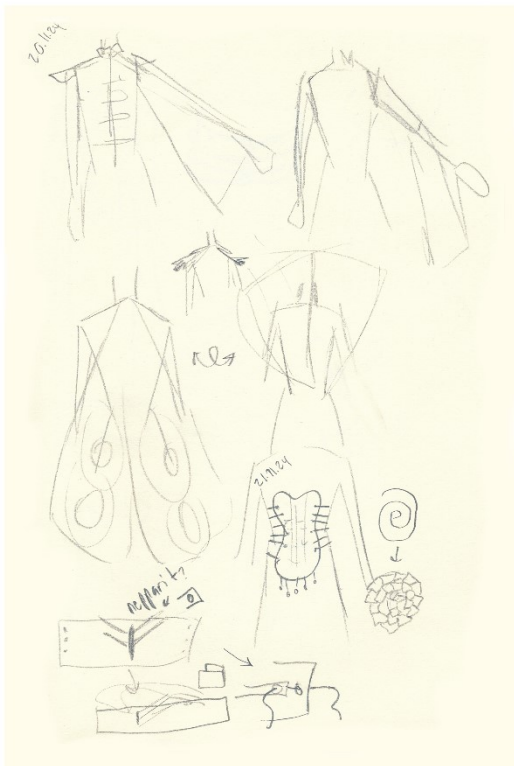
Liite 1. Luonnosvihkon sivut 1- 15. V. Arko 2025



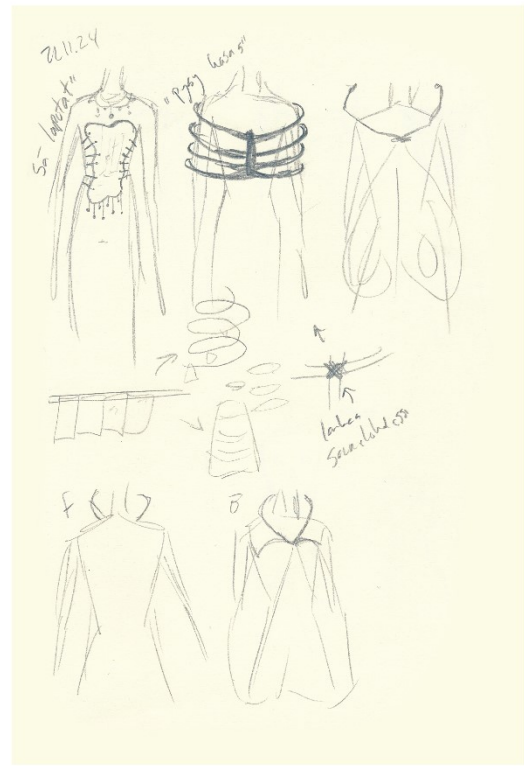
Sivu 1.



Sivu 2.



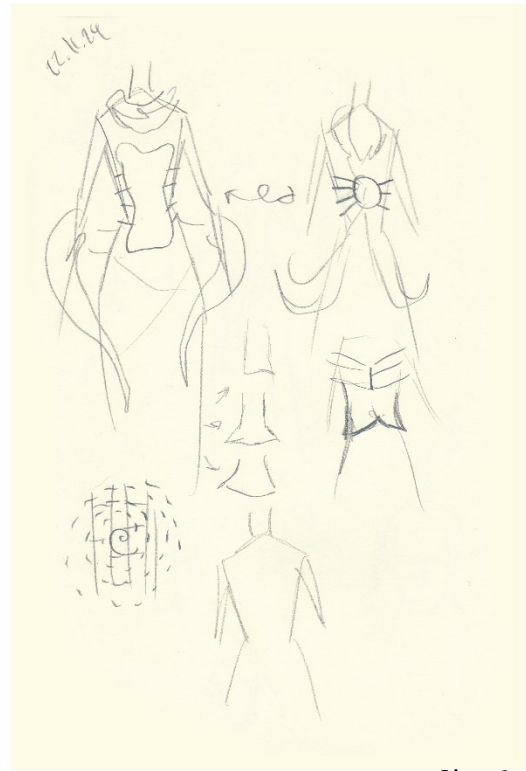
Sivu 3.



Sivu 4.



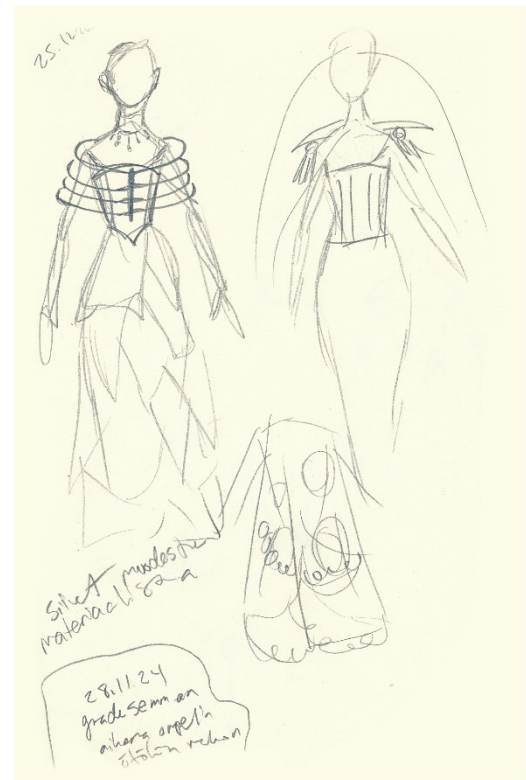
Sivu 5.



Sivu 6.



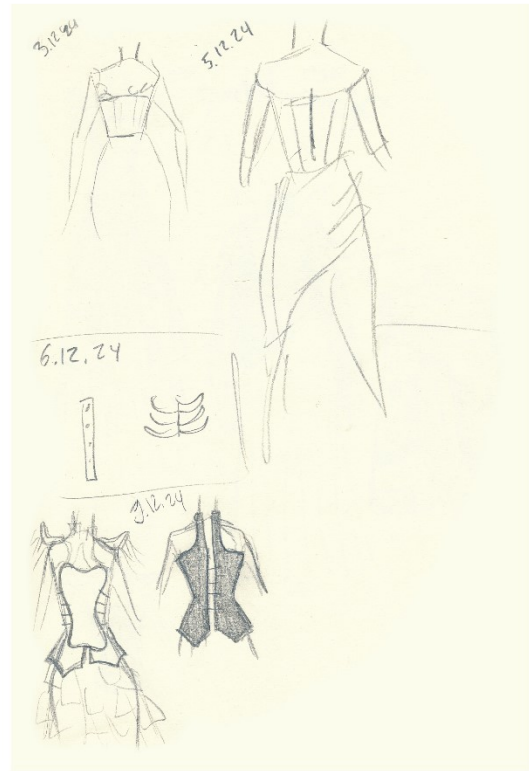
Sivu 7.



Sivu 8.



Sivu 9.



Sivu 10.



Sivu 11.



Sivu 12.

