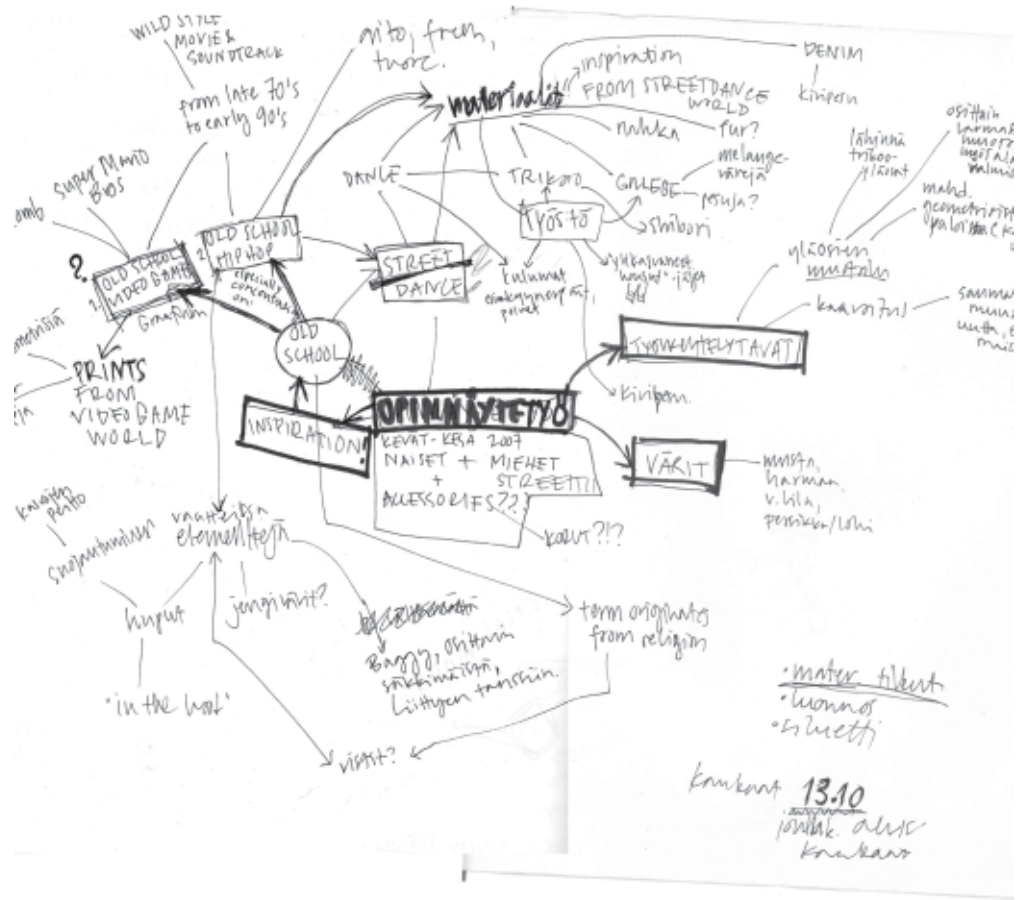


SASA

streetwear -mallisto

naisille ja miehille, kevät/kesä 2007

Soile Aho



Tiivistelmä:

Avainsanat:

Streewear
Old school -hip hop
Old school -videopelit
Muotoileminen

Sasa on streetwear -mallisto jonka olen suunnitellut naisille ja miehille ajankohdalle kevät/kesä 2007. Mallistoni lähtökohtana on Old school hip hop ja videopelit. Olen käyttänyt myös kankaan muotoilua mallinuken päälle lähtökohtana suunnittelussa. Materiaalit ovat kasuaaleja kuten vuorineulos, trikoo ja pesty (sekä värjätty) indigodenim. Luksusmateriaalina olen käyttänyt nahkaa. Kuosit ovat olennainen osa mallistoa joihin olen ottanut vaikutteita videopeleistä. Mallisto koostuu yhteensä kahdestakymmenestäkolmesta vaatekappaleesta joista 12 naisille ja 11 miehille. Lisäksi mallistoon sisältyy asusteita. Näitä yhdistelemällä syntyy noin kuusi asukokonaisuutta naisille ja neljä miehille.

Abstract:

Keywords:

Streetwear
Old school -hip hop
Old school -videogames
Fabric forming

Sasa is a spring/summer 2007 streetwear collection for women and men. The inspiration for the collection comes from Old school hip hop and videogames. Also forming the fabric on a dummy has been used as the basis of the design in the collection. Materials are casual: cotton fleecy knit, cotton elstan tricot and washed (and dyed) indigo denim for example. Luxury fabrics like leather have also been used. All over patterns are an essential part of the collection which have been influenced by videogames. The collection consists of a twenty-three piece of cloth besides accessories. 12 garments for women and 11 for men. Combining these you can create approximately six outfits for women and four for men.



Sisällysluettelo:

1. Johdanto

Lähtökohdat	8
Tavoitteet	8
Kohderyhmä	8

2. Mallisto

Malliston rakenne ja materiaalit	11
Malliston jakelukanavat	11

3. Old School -termi

Alkuperä ja määritelmä	11
Termin käyttö	12
<i>Musiikki</i>	
<i>Videopelit</i>	

4. Hip hop -kulttuuri

Hip hop -kulttuurin neljä elementtiä	12
Kulttuurin synty	14

5. Old school -hip hop

Ajallinen määritelmä	14
Pukeutuminen	

6. Suunnitteluprosessi

Lähtökohdat	17
Silhuetti ja muotokieli	17
Materiaalien käyttö	18
Värien käyttö	18
Logo	18
Näytösvaatteet ja kuosit	20

7. Arviointi	23
--------------	----

8. Lähteet	25
------------	----

1. Johdanto

Lähtökohdat

Mallistoni lähtökohtana on Old school -hip hop ja videopelimaailma sekä muotoileminen osana suunnittelua. Lähdemateriaalin pohjalta olen suunnitellut naisten ja miesten streetwear -malliston keväälle ja kesälle 2007. Old school hip hopia olen käyttänyt vaatteiden ja materiaalin innoittaja, keskittyen erityisesti ottamaan vaikutteita tämän ajan visuaalisesta maailmasta ja pukeutumisesta. Tärkeimpinä visuaalisina lähteinä minulla on ollut kirja Back In The Days, Photographs by Jamel Shabazz sekä elokuva Wild Style (1982). Kirjallisista lähteistä Yes Yes Ya'll -Oral history of hip hop's first decade, on ollut merkittävän.

Videopelimaailmaa olen käyttänyt kuosien lähtökohtana. Tarkoitukseni ei ole ollut tehdä hip hop -mallistoa vaan ammentaa siitä ideoita ja luoda tältä pohjalta originaali streetwear -kokoelma, käyttäen suurelta osin hyväksi muotoilua suunnittelukeinona.

Opin näytetyöni aihe alkoi muotoutua minulle kesän aikana. Viime vuoden vietin työelämässä, suunnittelin mm. alusvaatteita ja asusteita miehille sekä pojille. Tänä aikana sain arvokasta työkokemusta ja käsitystä siitä kuinka vaatetusala toimii. Käsitin myös, että työelämässä ei aina ole mahdollista toteuttaa itseään kuten haluaisi. Siksi halusin opinnäytetyössäni hyödyntää tilaisuutta ja suunnata energiani aiheelle, johon minulla on erityistä kiinnostusta ja jota olen motivoitunut tekemään.

Tavoitteet

Tavoitteenani on suunnitella itseni näköinen, originaali mallisto. Omalta kannaltani on tärkeää, että voin kehittää suunnitteluprosessiani ja pystyä selittämään syitä valinnoilleni. Kun valmistumisen jälkeen suuntaan edelleen työmarkkinoille, olisi ihanteellista että omat intressini kohtaisivat työnantajan kanssa. Aiheen valinnalla pyrin luomaan myös tähän hyvät edellytykset. Pidemmällä tähtäimellä pidän mahdollisena myös oman merkin perustamista.

Uskon myös teeman kantavuuteen mahdollisia tulevia mallistoja ajatellen. Tällöin niitä yhdistävänä ja kantavana voimana toimisi muotoilemalla aikaansaatu muotokieli. Lähtökohdat tosin voisivat vaihtua Old School hip hopista esimerkiksi punkiin tai elektroniseen musiikkiin. Näin teemana säilyisi alakulttuuriin pohjautuva, streethenkinen lähtökohta.

Kohderyhmä

Kohderyhmän edustaja uskaltaa kokeilla rajojaan pukeutumisen suhteen. Vaikka lähtökohtana minulla on suhteellisen rajattu alakulttuuri, mallistoani ei ole suunnattu minkään tietyn alakulttuurin tai ikäryhmän edustajille. Käyttäjä suosii pääasiassa pienempituotantaisia merkkejä ja on valmis panostamaan näihin. Hän ostaa lähes kaikki vaatteensa pienistä putiikeista jotka sijaitsevat useimmiten ydinkeskustan ulkopuolella ja saattavat olla vaikeasti löydettävissä.

Tärkeää on, että käyttäjä kokee vaatteen kiinnostavaksi ja haluaa ilmaista itseään sen avulla. Mallistoa pyrin tasapainottamaan tuotteilla, jotka ovat helposti asiakkaan lähestyttävissä. Ne ovat selkeitä ja muodoltaan hillitympiä verrattuna erimerkiksi vaatteisiin, joissa on leikitelty voimakkaammin mittasuhteilla. Näitä tuotteita yhdistelemällä syntyy runsaasti vaihtoehtoja



*Kuvia kirjasta Back In The Days,
Photographs by Jamel Shabazz*



Tietokonepeligrafikkaa

eri asukokonaisuuksiin.

2. Mallisto

Malliston rakenne ja materiaalit

Asukokonaisuuksia naisille muodostuu kahdestatoista vaatekappaleesta noin kuusi, riippuen siitä kuinka tuotteita haluaa yhdistää. Miesten yhdestätoista vaatteesta asukokonaisuuksia syntyy noin neljä.

Materiaaleina käytän sekä kasuaaleja kankaita (trikoo, vuorineulos, reikäneulos, neule, denim ja tekokuitumateriaalit) että luksusmateriaalia (nahkaa). Ideat vaatteisiin pohjautuvat lähdemateriaaliin mutta myös suurelta osin muotoiluun, jonka käyttö suunnitteluprosessissa tuo vaatteisiin uutta näkökulmaa ja rikastuttaa muotokieltä. Nämä tuotteet ovat malliltaan laskeutuvia ja materiaaleina olen käyttänyt lähinnä trikoota, vuorineulosta ja reikäneulosta. Kuosit pohjautuvat kaksiulotteisiin videopeligrafikoihin joita olen työstänyt karrikoiduiksi ja yksinkertaisiksi graafisiksi muodoiksi. Kulmikas grafiikka toimii kontrastina laskeutuvalla ja pehmeällä vaatteella.

Malliston jakelukanavat

Mallistoni sopisi myytäväksi sekä pieniin putiikkeihin omaperäisten streetwear –merkkien rinnalle, että hiukan isompiin mutta merkkitietoisiin liikkeisiin. Tällainen olisi esimerkiksi One Way Helsingissä. Myös oma liike olisi mahdollinen. Uskoisin mallistoni myyvän sekä Helsingissä että Euroopan keskeisissä kaupungeissa, jossa sille olisi todennäköisesti kaupallisesti paremmat edellytykset kuin Suomessa.

3. Old school -termi

Alku perä ja määritelmä

Alunperin termi Old School tulee uskonnosta: 1800-luvulla presbyteenit jakautuivat ”Old school” ja ”New school” -uskonlahkoihin. Termin käyttö populaarikulttuurissa yleistyi vasta vuonna 1986, rap -muusikoiden popularisoimana.

Termi Old school, voidaan myös kirjoittaa Oldschool, oldskool tai old skool, on slangisana joka viittaa vanhaan tapaan ajatella ja käyttäytyä nykyajassa. Se ei tarkoita vanhentunutta tai vanhanaikaista negatiivisessa mielessä, vaan voi esimerkiksi viitata aikaan, jolloin asiat tehtiin korkeammilla standardeilla tai kestävimmillä periaatteilla. Old school -termin voisi määritellä esimerkiksi näin: ”They just don’t make ’em like this anymore” (Tällaisia ei enää tänä päivänä tehdä.) Verrattuna nostalgiaan, johon Old school usein virheellisesti rinnastetaan,

on se positiivisesti latautunut assosiaatio menneestä eikä lainkaan korni tai nolostuttava, vanhentunut asia.

Termin käyttö

Musiikki

Old school -termiä voidaan käyttää monissa eri yhteyksissä. Se viittaa esimerkiksi 90-luvun alun elektroniseen musiikkiin kuten breakbeat hardcore ja rave, tällöin kirjoitettuna muodossa Oldskool.

Rock -musiikissa Old school käsittää yleisesti ajanjakson 70-luvun alusta 90-luvun alkuun, jolloin hard rock ja heavy metal -musiikki (isoa kitarasoundia käyttävät bändit kuten Iron Maiden ja Judas Priest) alkoivat yleistyä ja juuri ennenkuin grunge -musiikista alkoi tulla suosittua. Myös tatuoinneissa, roolipelauksessa ja skeittauksessa on omat määritelmänsä Old schoolille.

Hip hop -musiikissa Old school kattaa ajallisesti jakson 1970-luvun lopusta 1990-luvun alkuun.

Pelit

Tietokone -ja videopeleissä rajapyykki Old schooliin kulkee yleisesti ennen 3D animaatioiden syntymistä. Tällaisia suosittuja 2D -pelejä olivat esimerkiksi Super Mario Bros., Pac Man, Space Invaders ja Tetris.

4. Hip hop -kulttuuri

Hip hop -kulttuurin neljä elementtiä

"I'm a DJ¹ and I'm hip hop. I mean, rap² is one thing; hip hop is something else. Hip-hop is the entire culture, and rap is just one element of it. It's the most exploited and the most marketable element, but it's only one element. I mean DJ-ing is a whole world in itself. It might not be as marketable as an industry, but it's just as important an element in the culture. So is graffiti³. Graffiti is just as important in the culture of hip-hop. B-boying⁴. What the media calls break-dancing, we sell a few products with it here and there. We can only take it this far; we don't know what to do with it. So b-boying is not a multibillion-dollar industry because they don't know how to market it that way. But rap? MC-ing?⁵ Oh yeah, it just went

1. DJ/ deejay eli Disc Jockey valitsee ja soittaa tallennettua musiikkia yleisölle.

2. Rap -musiikista puhuttaessa tarkoitetaan usein hip hop -musiikkia. Rapping (räppäys) taas on rytmitettyä puhumista, yleensä ns. beatin päälle. Räppiin kuuluvat sanojen riittäminen yleensä loppusointujen mukaan.

3. Graffiti on julkisiin pintoihin kuten talon seiniin tai siltoihin yleensä luvottomasti tehty kirjoitus tai maalaus.

4. B-boying eli breakdancing, breaking tai b-girling on katutanssi -tyyli jossa liikkeet ovat moniulotteisia ja improvisoituja. Tanssi voi koostua monista eri elementistä (esimerkiksi aloitus toprock -liikkellä, sen jälkeen sarja power move -liikkeitä ja lopuksi päättyä freeze tai suicide -asentoon.)

5. MC/emcee eli Master of Ceremonies toimii virallisen tai yksityisen tapahtuman/esityksen isäntänä. MC (vastaava kuin MJ eli



Artistien pukeutumistyyliä.

through the roof. But it's only one element of the culture. And the culture is more important than any one of its elements. The culture as a whole." -Grandmaster Caz (Ahearn, Charlie. Fricke, Jim 2002, 337)

Grandmaster Caz kiteyttää näin koko hip hopin käsitteen: Se ei ole pelkästään rap -musiikkia, joka on hip hopin elementeistä kaupallisesti hyväksikäytetyin. Hip hop on yksi kulttuuri jossa on neljä elementtiä: rap, MC, graffiti ja b-boying (joka nykyään tunnetaan paremmin nimellä break dancing).

Hip hop -kulttuurin synty

Alunperin kulttuuri on syntynyt Etelä -Bronxissa, New Yorkissa. Rap, DJ -ing ja MC -ing, graffiti ja b-boying ovat kehittyneet itsenäisesti ja vasta myöhemmin yhdistyneet käsittämään hip hop -kulttuuria niin kuin me sen nyt ymmärrämme. Varsinaisesti ne yhdistyivät Wild Style (USA, 1982) elokuvan myötä, jolloin elokuvatuottaja Charlie Ahearn ymmärsi koota nämä siihen asti itsenäiset ilmaisun muodot yhteen. Elokuva määritteli näin osittain koko hip hop -kulttuurin.

5. Old school -hip hop

Ajallinen määritelmä

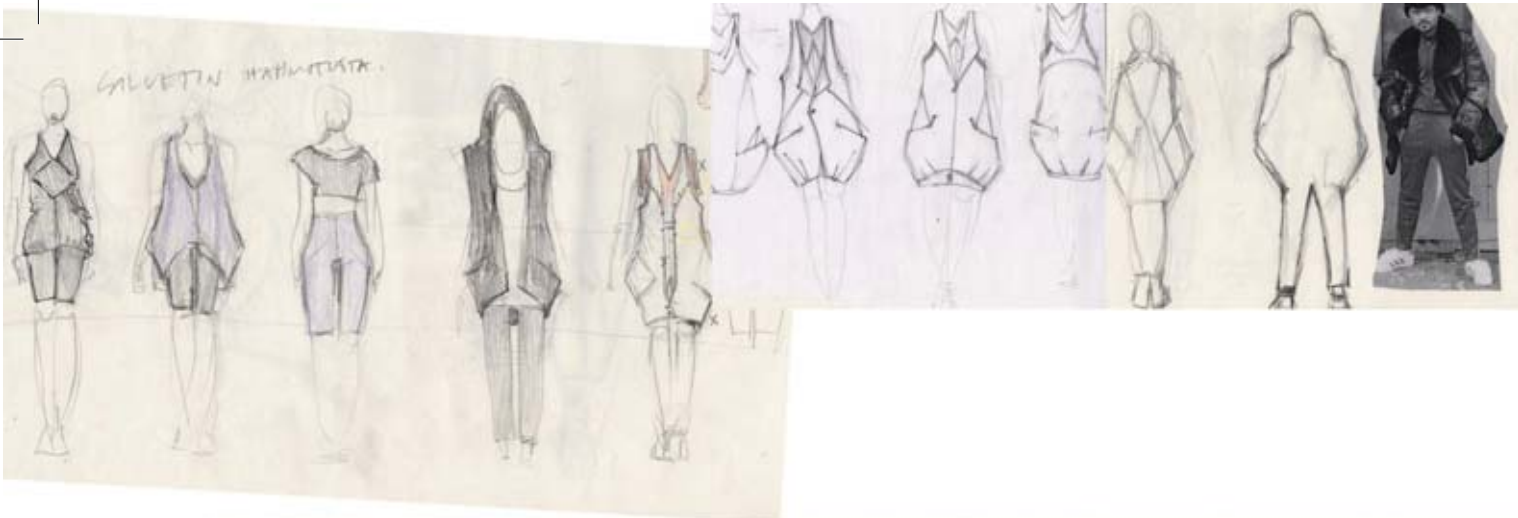
Hip hop -musiikissa Old school kattaa ajallisesti jakson 1970 -luvun lopusta 1990 -luvun alkuun. Aikamääritelmässä huomaisin hiukan eroja lähdekirjallisuudesta riippuen. Hip hop historioitsijat rajaavat kuitenkin tarkemmin Old schoolin loppuvan vuoteen 1986 ja kutsuvat aikaa siitä eteenpäin vuoteen 1993 asti Kultaiseksi ajaksi (Golden Age). Varhaisempi old school -hip hop käsittää artisteja kuten Kool Herc, Grandmaster Flash, Afrika Bambaataa, Grandmaster Caz ja Busy Bee.

Pukeutuminen

Artistien pukeutumisessa tapahtui muutos Run-D.M.C:n jälkeen, joka nousi menestykseen vuonna 1983. 70 -luvun pioneerien, kuten Funky 4 +1, Grandmaster Flash and the Furious 5'n kulta-aikaan artistien pukeutuminen oli näyttävää: nahkatakkeja ja -hattuja, turkiksia, British Walkerseja, paljetteja, kultaa ja timantteja. Tällainen pukeutuminen alkoi yleistyä kun DJ:t ja MC:t rupesivat ansaitsemaan rahaa ja hip hop -musiikki löi itseään läpi myös Bronxin ulkopuolella, "down townilla" Manhattanilla ja ympäri USA:ta.

"And when Run-DMC first came out, that was the reason why people related to us -even the rock'n'roll kids, the white kids. They could relate to us because we was just like the guys on the corner they saw, or the guys they went to school with, of the people they worked with. You know, we had on Lee jeans, shell -toe Adidas, Pro-Keds, Pumas, Kangol hats, sweatshirts, whatever was just common at the time, 'microphone jockey') esittelee artistit, luo kontaktia yleisöön ja pitää yllä tapahtumaa.





Siluetin tutkimista, luonnostelua ja muotoilemista.



not the fly gear, not the British walkers and the Playboys and the leather coats, but the common gear.” -Darryl “D.M.C” McDaniels (Ahearn, Charlie. Fricke, Jim 2002, 329)

Run DMC'n tyyli oli kasuaali: Adidaksen lenkkarit, t-paita ja farkut. Tavallisempi pukeutumistyyli toi fanit lähemmäksi idoleitaan joihin he pystyivät nyt samastumaan helpommin. Uusi tyyli edesautti hip hopin kaupallistumista ja musiikki alkoi vedota yhä enemmän myös valkoisiin nuoriin.

Pukeutuminen on aina liittynyt hip hopiin -kulttuuriin vahvasti. Old School hip hop eroaa New Schoolista, myös pukeutumisen suhteen. New School hip hop näkyy mediassa ja kaduilla, ja pukeutumiseen liittyy mm. todella löysien vaatteiden käyttö (miehillä), mikä on päinvastaista Old School -aikaan jolloin vaatteet olivat paljon ihonmyötäisempiä. Isoja vaatteita näkyi myös, mutta vähemmän ja ne painottuivat pääosin yläosiin.

6. Suunnitteluprosessi

Lähtökohdat

Malliston suunnittelussa olen käyttänyt kahta suunnittelukeinoa: luonnostelua ottaen vaikutteita Old School hip hop -ajan visuaalisesta maailmasta, kuten pukeutumisesta ja tyylistä, sekä konkreettista kankaan muotoilua mallinukun päälle. Osa tuotteista on täysin muotoiltuja, osa luonnosteltuja ja usein vaate on syntynyt yhdistämällä näitä kahta keinoa.

Old School hip hopissa minua kiinnostaa sen ajan ihmisten pukeutuminen ja tyyli, sekä myös DJ:den ja MC:den esiintymisvaatetus. Tyyli oli usein näyttävää kadulla mutta vielä näyttävämpää lavalla jossa esiinnyttiin todella räikeissä ja yliampuvissa asukokonaisuuksissa: esimerkiksi punaiset nahkahousut ja turkisliivi päällä sekä iso seinäkello kaulassa. Näistä olen ottanut mallistooni vaikutteita materiaalien käytön sekä silhuetin suhteen.

Muotoilun avulla olen pystynyt tutkimaan vaatteiden rakennetta ja esimerkiksi kankaan laskeutuvuuden hyödyntämistä uudella tavalla. Lähinnä trikoisten tuotteiden suunnittelussa tästä on ollut erityistä hyötyä sillä kankaan konkreettinen käsitteleminen avaa uusia mahdollisuuksia verrattuna luonnosteluun. Tavoitteena minulla oli löytää erilaisia ratkaisuja esimerkiksi saumojen käytön suhteen. Vaatteista syntyi kokeiluiden myötä laskeutuvia trikootuotteita joissa on vain vähän saumoja. Mielenkiintoisimmasta päästä toppi jossa on yksi sauma ja yhdestä kangaspalasta on muodostunut kolmiulotteinen vaate.

Silhuetti ja muotokieli

Vaatteiden silhuetti mallistossa painottuu kapeaan alaosaan ja naisella vyötärön korostamiseen. Myös joihinkin miesten alaosiin vyötäröä on nostettu.

Päällimmäiset yläosat, takit ja hupparit, olen pitkälti suunnitellut muotoilemalla. Tästä muotoutunut silhuetti on väljä ja painopiste keskittyy polviin.

Olen käyttänyt miesten ja naisten vaatteissa osittain samoja elementtejä. Tähän ratkaisuun päädyin lähinnä perehtyessäni henkilövalokuvaan aiheen tiimoilta. Monesti pariskunnilla oli tarkasti yhteensopivia asukokonaisuuksia, asusteita myöten. Tätä ajatusta olen hyödyntänyt malliston suunnittelussa.

Materiaalien käyttö

Hip hop -artistien pukeutumisessa tapahtui muutos 80-luvun puolella välissä. Aikaisemmin suosittiin paljon turkista, nahkaa ja glitteriä kunnes Run DMC'n esiintulo toi pukeutumiseen kasuaalimman trendin. Näistä molempia tyylejä olen käyttänyt pohjana materiaalivalinnoilleni.

Yksittäiset tuotteet koostuvat joko kasuaalista kankaasta: puuvillaelastaani trikoosta, pestystä (sekä värjätyistä) indigo denimistä, vuorineuloksesta tai esimerkiksi nahasta. En ole halunnut yhdistää näitä materiaaleja samaan tuotteeseen.

Tarkoituksena on luoda kontrastia ja variaatioita materiaalien kesken yhdistelemällä erityyppisiä tuotteita yhteen asukokonaisuuteen eikä yhdistämällä erityyppisiä materiaaleja yhteen tuotteeseen. Esimerkiksi trikoisen haalarin päällä voi käyttää lyhyttä nahkapusakkaa.

Nahan lisäksi minulla oli aluksi tarkoitus käyttää myös turkista tai tekoturkista. Tästä ajatuksesta kuitenkin luovuin suunnitteluprosessin edetessä ja näytösvaatteiden valmistuessa. Nahka on kontrastina kasuaaleille materiaaleille ja mielestäni se itsessään riittää tuomaan ylellisempää tuntua mallistoon.

Värien käyttö

Videopelimaailman värit ovat lähtökohtana kiinnostavia. En tosin ole halunnut toteuttaa niin räikeää värimaailmaa kuin peleissä. Vaatteiden siluetti ja muotokieli ovat mielenkiintoiset jo itsessään enkä ole halunnut liian kirkkaita värejä viemään huomiota pois näistä. Päädyin käyttämään videopelien värejä lähtökohtana, mutta sammutettuina ja haalistettuina. Miehille ja naisille olen käyttänyt suurelta osin samoja värejä, mutta eri suhteissa. Esimerkiksi violettiä on miehillä vähemmän ja haalistettua mustaa enemmän. Miehille on myös lisätty savunsininen sävy. Osaan kankaista olen värjännyt saadakseni halutun lopputuloksen.

Kankaiden värjäyksessä onnistuin saamaan toivotun lopputuloksen. Jossakin tuotteessa vahingon kautta, jossakin taas vasta lukuisten värjäyskokeiluiden jälkeen sain oikean värin. Yllättäen esimerkiksi musta väri oli vaikea toteuttaa. Tuotteista värjäsin naisten farkut ja topin koska näitä kankaita ei löytynyt valmiina haluamissani väreissä.

Logo

Alunperin lähdin liikkeelle hip hop -maailman termeistä logon nimen suhteen, vahvana ehdokkaana oli pitkään Flava (ilmaisu flavour -sanasta). Päädyin kuitenkin käyttämään sanayhdistelmää, joka ei olisi niin rajaava ja joka toimisi jatkossakin laajemmissa yhteyksissä. Jos lähtisin jatkokehittämään mallistoani, sen teemat ulottuisivat muihinkin alakulttuureihin



Naisten värikartan suunnittelua ja värien suhteilla kokeiluja.



Miesten värikartan suunnittelua ja värien suhteilla kokeiluja.

kuin Old school -hip hopiin. Lopullisessa logossa olen käyttänyt nimikirjaimiani ja kirjoittanut ne käsialalla kahdesti.

Näytösvaatteet

Toteutettuja asukokonaisuuksia on kaksi naisille, yksi miehelle. Naisten vaatteita on viisi: lyhyt nahkapusakka vajaamittaisilla hihoilla, polvimittaiset korkeavyötäröiset farkut, trikoohaalari, lyhyt hihatton trikootoppi sekä pitkä hihatton vuorineuloshuppari. Lisäksi kaksi nahkalaukkuja ja kaulakoru. Miehillä toteutettuja vaatteita on neljä: vajaamittaiset farkut, hihatton pitkä tikattu huppari, hihatton neuletoppi sekä lyhythihainen trikoopaita.

Yksityiskohtia tuotteissa on runsaasti, ne ovat harkittuja eivätkä liian silmiinpistäviä. Esimerkiksi molempien farkkujen vyötärökaitaleen sisäpuolella on printattu puuvillapala kanttauksella. Jokaisessa tuotteessa on printattu logo niskaan. Nahkapusakkaan olen ommellut niskaan kanttinauhan jossa toistuu Sasa -logo. Tähän ratkaisuun päädyin alunperin käytännön syystä: värillinen vuori olisi muuten paljastunut avonaisen kauluksen alta. Kanttinauha toimii myös mielenkiintoisena yksityiskohtana vaikka sillä ei olisikaan käytännön merkitystä.

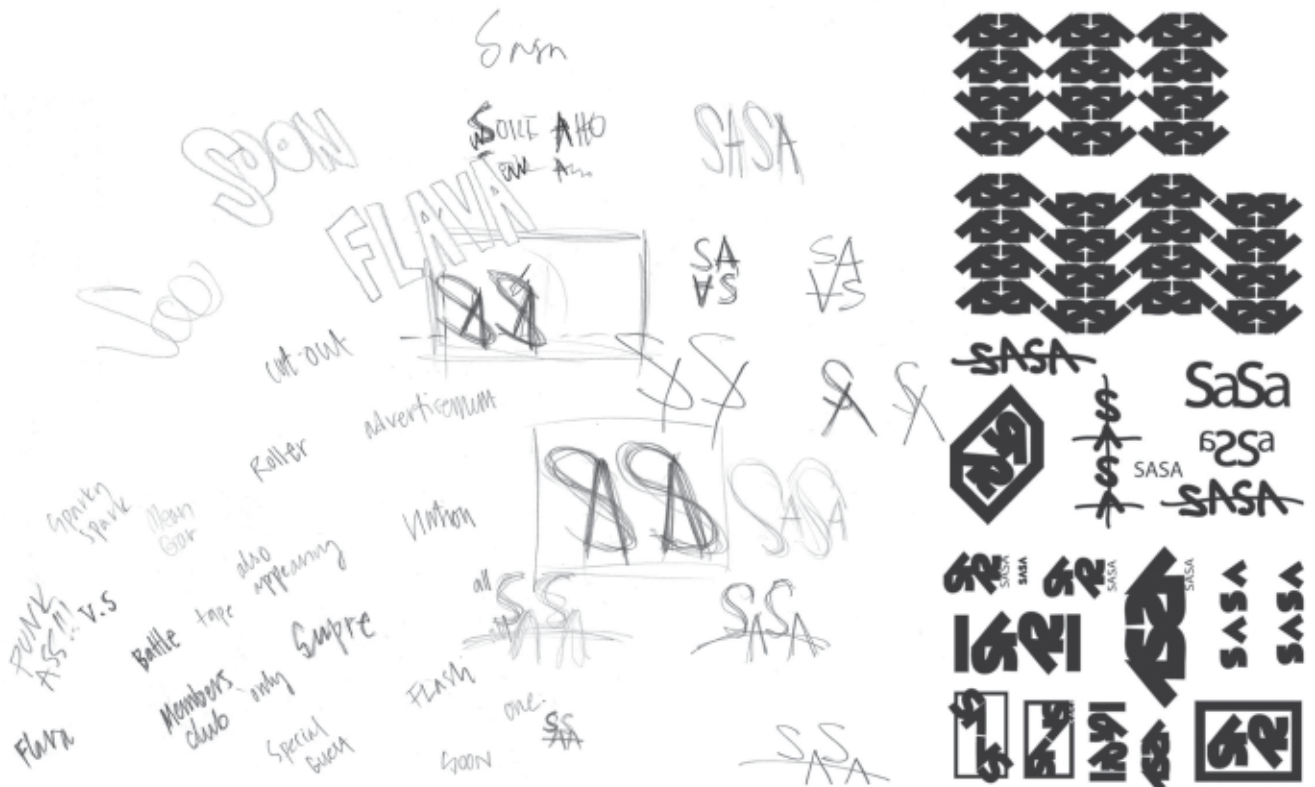
Vaatekappaleiden valmistuessa huomasin, että käsintehtyjen yksityiskohtien määrä olikin runsaanpikuihin alunperin oli tarkoitus. Esimerkiksi miesten pitkään huppariin päädyin tikkaamaan päälikankaaseen kuosin, jonka lähtökohtana oli eräs erikoisemman muotoinen kaavapala. Tämä osottautui aikaavievämmäksi kuin mitä olin kuvitellut, yhteensä koko tikkausprojektiin aikaa kului lähdes kaksikymmentä tuntia. Mustalla langalla mustaan kankaaseen ommeltu kuvio ei ehkä avaudu heti käyttäjälle, vaan on asia jonka voi huomata ajan kuluessa. Tikkaus tuo uuden ulottuvuuden tuotteeseen, ja näin siitä voi löytää asian jota ei alunperin kuvitellut vaatteessa olevan.

Printatut kaavan muodot vaateen sisäpuolella aukaisevat myös tuotetta sen käyttäjälle. Uskon potentiaalisen käyttäjän ymmärtävän ja arvostavan tuotetta enemmän kun hän tietää että vaate on harkitusti valmistettu ja kuinka yllättävistä muodoista vaate voi syntyä.

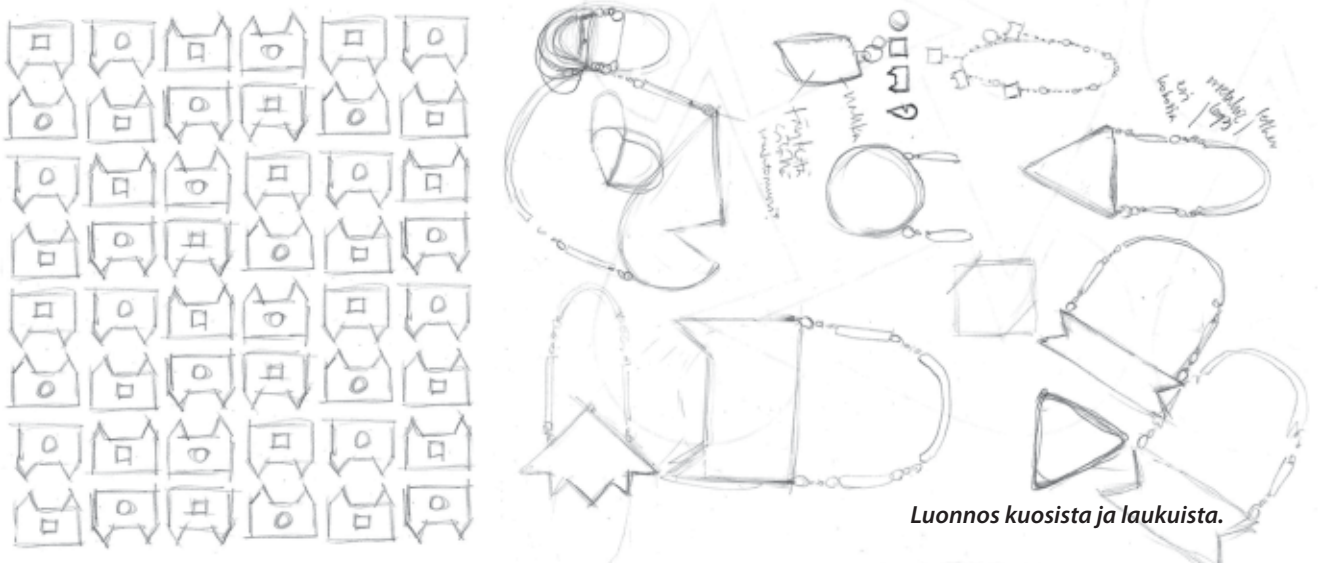
Osa muodoista toistuu tuotteissa myös eri mittakaavoissa. Naisten trikoohaalarissa on kuosi, jonka eräs elementti antaa muodon laukulle. Samoin kuosista löytyvät muut muodot, kuten neliö ja pallo, toistuvat naisten kaulaketjussa.

Miesten hihattomassa neuletopissa olen yhdistänyt kahdesta eri neuloksesta tehtyjä palasia. Tarkoituksena oli aluperin toteuttaa pitsineuloksena neulottu reikäkuvio jostakin suunnittelemani kuosista. Tämä osottautui lähes mahdottomaksi sillä en ollut aikasemmin luonut pitsikuvioita neuloksiin. Päädyinkin yksinkertaisempaan ratkaisuun neulomaan sileää neulosta sekä reikäneulosta. Tein myös kokeiluja valmiista geometrisista pitsikuvioista. Vaikka ne olivatkin muodoltaan graafisia, mielestäni ne olivat liian naisellisia miesten tanktoppiin.

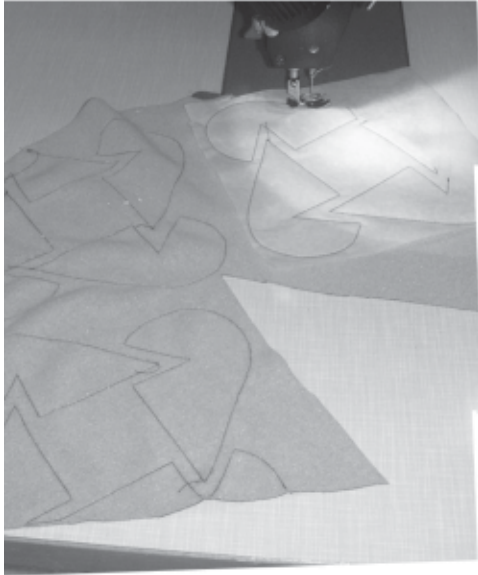
Portfoliossa olen esitellyt naisten näytösvaatteet yhdistettyinä eri asujen kanssa kuin niitä on lavalla tarkoitus käyttää. Miesten asukokonaisuuden olen kuvittanut kuten se näkyy näytöksessä. Vaatteita on tarkoitus käyttää yhdistellen, joten mitään tiettyä ja selkeää asua ei yksittäisistä tuotteista tarvitse syntyä.



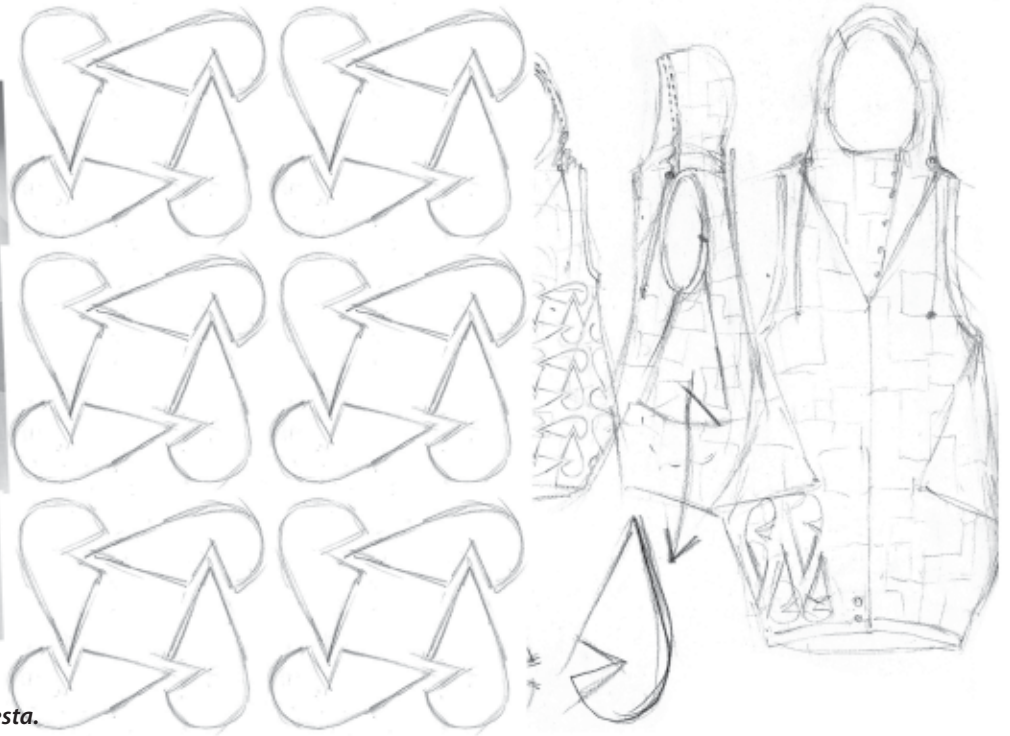
Logon suunnittelua.



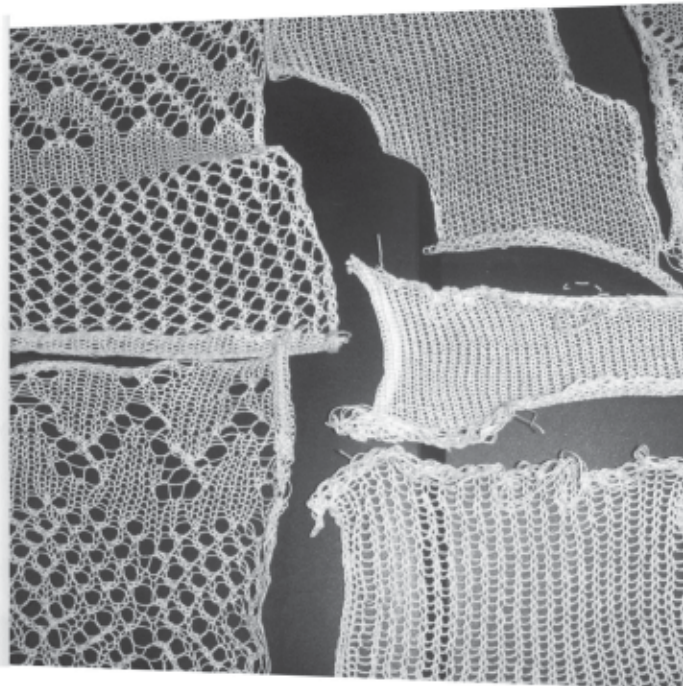
Luonnos kuosista ja laukuista.



Kuosin kehittelyä kaavapalan muodosta ja valokuva tikkauksesta.



Kuva neulekokeiluista ja luonnos miesten hihattomasta neuletopista.



Kuosit

Olen ottanut Old school -tietokonepelien graafikasta vaikutteita kuosien muotokieleeseen. Syntyneet kuosit ovat geometrisiä ja kaksiulotteisia sekä yksinkertaisia graafiselta ulkoasultaan. Suhteellisen pienikokoiset kuosit on printattu kankaisiin samalla, tai lähes samalla värillä kuin pohjakangas. Kuoseilla ei ole omaa värimaailmaansa vaan ne toimivat vaatteiden värikartan mukaan. Vaikka kuosit ovatkin tärkeä osa mallistoa, niiden on tarkoitus näkyä tuotteissa hillitysti ja jättää vaatteelle suurin huomio.

Yksittäiset, suuret printit olen jättänyt mallistosta kokonaan pois. Koska kuosit on toteutettu aina lähes samalla värillä printtuna kuin pohjakangas, ne eivät tule kovin voimaakkaana esiin tuotteesta. Printit, varsinkin isot sellaiset, olisivat vieneet liikaa huomiota vaatteesta, missä olen halunnut tuoda esiin enemmän muotoilua kuin siinä olevaa kuviota. Ainoa yksittäinen printti on logo, joka toistuu vaatteissa pienessä koossa ja aina tuotteen sisäpuolella.

Suuret kuviopinnat toistuvat trikoovaatteissa ja ne ovat vaatteiden päälipuolella. Laskeutuviin trikoovaatteisiin halusin tuoda kontrastia geometrisillä kuviolla. Tuotteissa jotka ovat muuta materiaalia kuin trikoota, olen käyttänyt kuoseja vaatteiden sisäpuolella yksityiskohdissa.

7. Arviointi

Opinnäytetyöni tavoitteena oli originaali, itseni näköinen mallisto ja portfolio joka edustaa minua parhaiten kun hakeudun opintojen jälkeen työmarkkinoille. Mielestäni olen saavuttanut tavoitteeni hyvin, mallisto ja portfolio ovat onnistuneita ja itseni näköisiä. Näytösvaatteita valmistui kolme asukokonaisuutta vaikka olisin toivonut ehtiväni kaavoittamaan ainakin neljä asua. Toisaalta käsin tehdyn työn määrä korvaa ajan joka olisi kulunut kaavoitukseen. Tällöin olisin ehkä joutunut karsimaan tuotteiden yksityiskohdista ja toteutuksesta, nyt pystyin keskittymään paremmin yksittäisen tuotteen toteutukseen.

Suunnitteluprosessin alkuvaiheessa yhtenä vaihtoehtona minulla oli kokonaan trikoosta tehty mallisto. Muotoilu oli yksi mielenkiintoisimpia vaiheita työssäni, joten sitä olisi voinut hyödyntää enemmänkin. Pelkästä trikoomallistosta olisi tullut rajatumpi eikä niin kaupallinen mutta kokonaisuus olisi todennäköisesti ollut yhtenäisempi. Materiaalien laajempi käyttö tuo toisaalta vaihtelevuutta ja mielenkiintoa mallistoon, enkä katso tähän vaihtoehtoon päätymistä huonona ratkaisuna.

Prosessin kuvaus ja malliston yhtenäisyyden säilyttäminen on ollut haastavin osa työssä. Kuvallinen dokumentointi on kuitenkin auttanut työn hahmottamisessa, ja toivon se myös avaavan prosessia mahdollisimman hyvin myös muille. Koen oppineeni vuoden aikana paljon sekä suunnitteluprosessin että konkreettisen vaateen valmistuksen suhteen. Kaavoituksellisesti olisin toteuttanut muutaman tuotteen vielä uudemman kerran jos tähän olisi ollut mahdollisuus. Esimerkiksi alavaroja olisi voinut olla harkitummin tuotteissa. Siluetin suhteen olen kuitenkin tuotteisiin tyytyväinen, erityisesti naisten trikoohaalarin muoto toimii mielestäni hyvin. Se voi näyttää päällä joko haalarilta tai mekolta, riippuen siitä kuinka korkealle lahkeet on nostettu.

Vaateen rakenteesta olen eniten oppinut itse ompelemalla. Jos tuotteet tehtäisiin itse,

niitä ommellessa olisi itse oppinut löytämään vaatteisiin parhaat rakenteelliset ratkaisut. Nyt ompelijoiden kanssa yhteistyössä toteutetut vaatteet ovat ammattimaisesti toteutettuja ja kommunikaation tärkeys on korostunut vaatteiden valmistuksen yhteydessä.

Materiaalivalinnat ja niiden hankinta osottautui suhteellisen vaivattomaksi. Ainoastaan trikoomateriaaleissa olisin toivonut ohuempia ja laadukkaampia kangasvaihtoehtoja jolloin mallistoon olisi saanut ylellisempää tuntua.

Vuoden aikana suunnitelmani muuttuivat niin, että jatkankin samassa työpaikassa oman alani töitä missä vietin vuoden ennen opinnäytetyöni aloittamista. Tähän ratkaisuun olen tyytyväinen, vaikka töihinpääsy ei edellyttänytkaan opinnäytetyöni esittelemistä työnantajalle. Tulevaisuudessa portfolioni toimii kuitenkin olennaisena työnäytteenä, joko työhaastattelussa tai jatko-opintoihin hakiessa. Oman merkin perustaminenkaan ei ole täysin pois suljettu vaihtoehto ja siihen Sasalla olisi hyvät edellytykset.

8. Lähteet

Ahearn, Charlie.

Wild Style, 1982. Motion picture.
First Run Features, New York City, United States.

Fricke, Jim. Ahearn, Charlie.

Yes Yes Ya'll – Oral History of Hip hop's first decade, 2002.
Perseus Books Group, United States.

Photographs by Shabazz, Jamel.

Back in the Days, 2001.
PowerHouse Books, United States.

Takamura, Zeshu.

Roots of Streetstyle, 1997.
Graphic-sha Publishing Co., Ltd, Japan.

Internet:

www.wikipedia.org

'Old school', 'DJ', 'Mc', 'Rap', 'Graffiti', 'B-boying'
from Wikipedia, the free encyclopedia.
Tammikuu 2007.

www.b-boys.com/hiphoptimeline

Lokakuu 2006

www.hiphop-directory.com

Lokakuu 2006

www.uponthebox.com

Lokakuu 2006

~~SASA~~