

MUOTOILUAJATTELU JA COSPLAY-KISAAMINEN



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Visamäki, Muotoilu koulutus

Kevät, 2019

Tomi Haapoja

Muotoilu
Visamäki

Tekijä	Tomi Haapoja	Vuosi 2019
Työn nimi	Muotoiluajattelu ja cosplay-kisaaminen	
Työn ohjaaja	Pirjo Seddiki	

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön aiheena oli tutkia, voiko Double Diamond -muotoiluajattelumallia soveltaa cosplay-kisaamiseen. Muotoiluajattelu ei ole aikaisemmin tutkittu cosplay-kisaamisen näkökulmasta. Tavoitteena oli analysoida kolmen cosplay-kilpailun kautta, miten niiden käytännön prosessit sopivat muotoiluajattelumalliin. Taustalla opinnäytetyössä oli kolme cosplay-kilpailua, joihin kirjoittaja on osallistunut.

Opinnäytetyön tietoperusta tuli osaksi tekijän kokemuksesta. Lisäksi tekijä hyödynsi muotoilun koulutustaan opinnäytetyössä. Tietoa muotoiluajattelusta haettiin kirjallisuudesta ja nettiartikkeleista. Monet analyysit ja pohdinnat perustuivat tekijän omiin päätelmiin.

Työn tuloksena opinnäytetyössä syntyi kolme analyysia cosplaykilpailuista Double Diamond -muotoiluajattelumallin näkökulmasta. Lopussa vertailaan kilpailun tuloksia toisiinsa. Lisäksi käydään läpi, miten ideaa voisi jatkokehittää.

Avainsanat Cosplay, muotoilu, suunnittelumenetelmät

Sivut 24 sivua

Degree Programme in Design
Visamäki

Author	Tomi Haapoja	Year 2019
Subject	Design thinking and cosplay contesting	
Supervisors	Pirjo Seddiki	

ABSTRACT

The subject of the thesis was to investigate whether the Double Diamond design concept can be applied to cosplay competitions. Design thinking has not been studied from the point of view of cosplay. The aim was to analyze through three cosplay competitions, how their practical processes fit the design thinking model. In the background of the thesis, there were three cosplay competitions in which the author had participated.

The base of the thesis became from the author's experience. In addition, the author utilized his design training in the thesis. Information on design thinking was sought from literature and online articles. Many analyzes and reflections were based on the author's own conclusions.

As a result of the thesis, three analyzes of cosplay competitions emerged from the perspective of the Double Diamond design thinking model. The end concludes the three competitions and how Double Diamond affected them. In addition, further development has been considered.

Keywords Cosplay, design

Pages 24 pages

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
1.1	Aiheen valinta.....	1
1.2	Työn lähtökohdat ja rajaus.....	2
1.3	Viitekehys ja pääkysymykset.....	2
2	MUOTOILUAJATTELU.....	4
2.1	Double Diamond	5
3	COSPLAY-KISAAMINEN	8
3.1	Kisaaminen	8
3.2	Muotoilujattelun soveltaminen cosplaykisaamiseen	9
3.3	Cosplayn suomenmestaruus ja muotoilujattelu	11
3.4	Cosplay World Masters ja muotoilujattelu	15
3.5	Nordic Cosplay Championship ja muotoilujattelu	18
4	POHDINTA JA ARVIOINTI	21
4.1	Arviointi.....	23
	LÄHTEET.....	24

1 JOHDANTO

Muotoilua ja muotoiluajattelua sovelletaan nykypäivänä moneen eri liike-elämän alaan, tekniikasta ja insinööryöstä aina myyntiin ja markkinointiin saakka. Opiskellessani muotoilua olen nähnyt miten samanlaista ajattelua voi soveltaa moneen muuhun, muun muassa cosplayhin ja cosplay-kisaamiseen. Idea lähti liikkeelle ensin todella laajana opinnäytetyönä, jossa halusin käsitellä luovuutta ja muotoilua yleisesti. Päädyin kirjoittamaan helposti lähestyttävän opinnäytetyön, jossa aiheet ovat minulle jo ennestään tuttuja. Näin syntyi idea muotoiluajatteluun ja cosplay-kisaamiseen keskityvistä opinnäytetyöistä.

Maailma on tulvillaan erilaisia luovuus- ja muotoiluajattelutekniikoita. Tekniikoiden arvo riippuu viime kädessä siitä, kuinka ne auttavat saavuttamaan tekniikoiden käyttäjän tavoitteita ja uudistamaan ajattelua. Double Diamond kuvaa yksinkertaisesti muotoiluajattelun prosessia, joka on apuna koko prosessin ajan ja sitä käytetään erityisesti ongelman määrittelyyn. (Desing Council 2019).

Aihe on sinänsä erikoinen, että teen tässä tapauksessa analyysin muotoiluajattelun näkökulmasta, jo toteutuneiden cosplay-kisojen jälkeen. Normaalisti Double Diamond -muotoiluajattelumalli tehdään tuotteelle tai ongelmalle ennen sen toteutusta tai ratkaisua. Käsitelen kolme isoa cosplay-kilpailua, jossa olen ollut mukana: cosplayn SM-kisat 2016, Cosplay World Masters 2017 ja Pohjoismaiden mestaruuskilpailut 2017.

Olen harrastanut cosplayta vuodesta 2010 lähtien sekä vuoteen 2019 mennessä tehnyt 29 cosplay-asua, joista kaksi kansainvälisiin cosplay-kilpailuihin. Voitin vuoden 2016 cosplayn suomenmestaruuden, 2017 Cosplay World Masters -kilpailun ensimmäisen sijan, sekä olin edustamassa samana vuonna Suomea cosplayn Pohjoismaiden mestaruuskilpailuissa. Takana on erilaisia luentoja, yleisötapahtumia, televisio- ja sanomalehtihaastatteluja sekä ensisijaisesti upeita ja ainutlaatuisia kokemuksia.

1.1 Aiheen valinta

Aloitin alun perin suunnittelemaan opinnäytetyötä yleisesti luovuudesta ja muotoilusta. Aihe on mielenkiintoinen, mutta otettuani selvää sen laajuudesta ja teoreettisesta vaikeudesta, en kokenut olevani valmis niin isoon työhön. Opintojen hiukan venyessä olin valmis miettimään aihetta uudelleen, jolloin opettaja tutustutti minut Double Diamond -muotoiluajattelumalliin. Huomasin heti yhteyden cosplayhin ja cosplay-kisaamiseen, joten päätin kirjoittaa opinnäytetyön aiheesta, jossa yhdistyvät molemmat.

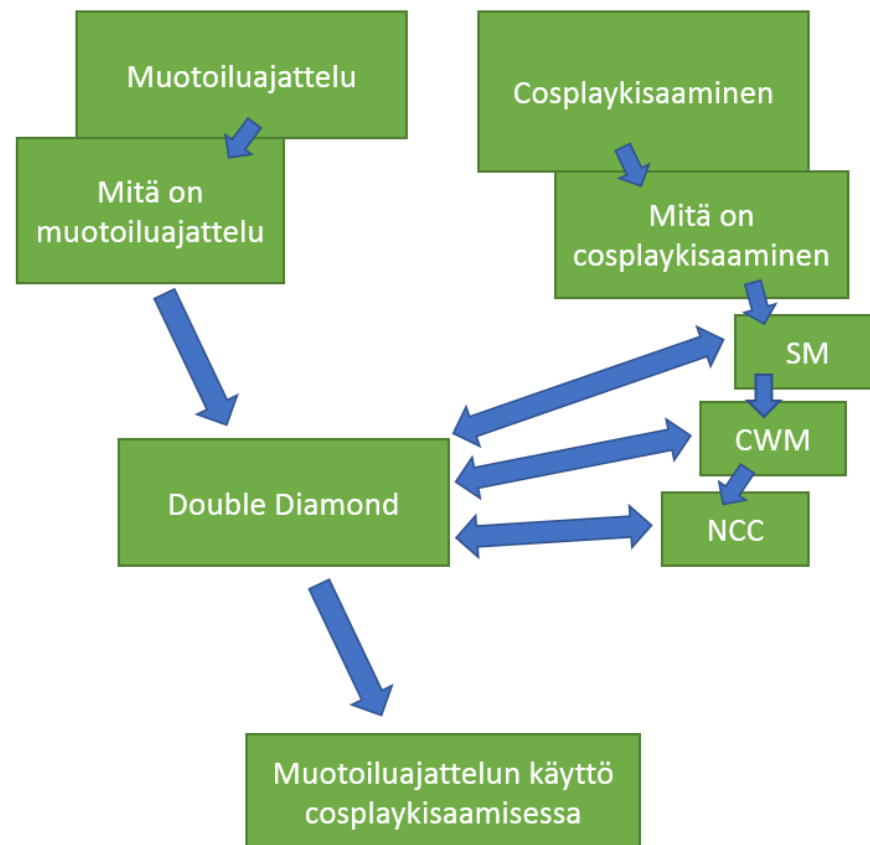
Haasteena oli tuottaa luotettavaa tekstiä, jota cosplay-kisaamisesta ei vielä kunnolla ole. Jouduin perustamaan monet analyysini ja väitteeni omiin kokemuksiin ja tuloksiin, jotka ovat kertyneet cosplay-urani aikana. Siksi ideana oli pohjustaa analyysi ensin muotoiluajattelumalliin, joka sitten heijastetaan cosplay-kisaamiseen.

1.2 Työn lähtökohdat ja rajaus

Lähtökohtana oli selvittää, mitä muotoiluajattelu ja Double Diamond-muotoiluajattelumalli kaikessa yksinkertaisuudessaan on. Palauttelin myös mieleeni menneiden cosplaykisojen kokemuksia, joista olin tehnyt videoblogeja ja työpäiväkirjoja ympäri vuoden.

Rajasin opinnäytetyöstä laajemmat informaation cosplaysta, koska aiheesta on jo kerrottu useissa opinnäytetöissä. Jätin pois samoin muut isot cosplay-kilpailut, joihin en osallistunut. Keskityn Double Diamond -muotoiluajatteluun ja kolmeen osallistumaani cosplay-kilpailuun, vaikka muotoiluajattelumalleja ja cosplay-kilpailuja on useita erilaisia. En myöskään käy läpi tarkasti kisojen sääntöjä, vaan keskityn olennaisiin ja tärkeimpiin pointteihin.

1.3 Viitekehys ja pääkysymykset



Kuva 1. Opinnäytetyön viitekehys.

Opinnäytetyön pääkysymyksiä ovat: mitä on muotoiluajattelu ja miten sitä voi soveltaa cosplay-kisaamiseen? Alussa kysymyksiin vastaaminen alkaa molempien käsitteiden avaamisella, mitä on muotoiluajattelu ja mitä on cosplay-kisaaminen. Tämän jälkeen esimerkkien kautta avaan mahdollisia tapoja, miten muotoiluajattelua voi soveltaa cosplay-kisaamiseen.

2 MUOTOILUAJATELU

Muotoiluajattelun ideana on tuottaa visuaalisesti konkretisoituja, jopa kosketeltavissa olevia vaihtoehtoja, joista ratkaisujen arviointi, parhaiden valinta ja lopullisten konseptien tekeminen on mahdollista. Siinä ongelmat ratkaistaan erilaisia vaihtoehtoja etsivän ajattelun ja eri vaatimusten yhteen sovittamisen avulla, jolloin esimerkiksi käyttäjähaluttavuuden, teknologisen toteuttamiskelpoisuuden ja taloudellisen kannattavuuden arvot saadaan toimimaan yhdessä. (Miettinen 2014, 29.)

Parhaimmillaan muotoiluajatteluun kätkeytyy suuri muutosvoima, ja sitä voidaan hyödyntää monen tasoisten haasteiden ratkomiseen käyttökokeuksen ja palveluiden suunnittelusta strategian luomiseen, liiketoiminnan muotoiluun ja yritysten organisoitumiseen asti. Koska muotoiluajattelun prosessi on luonteeltaan tutkiva, siinä pyritään ensin löytämään tärkein ratkaistava ongelma tai mahdollisuus. Aina ensin laajennetaan näkökulmaa ja vasta sitten keskitetään päätökset osuvimpiin aiheisiin. (Kosonen, 2018.)

Käyttäjien tarpeiden, kontekstin, käyttäytymisen ja motiivien ymmärtäminen tuo varmistusta kehittämisvalintoihin. On kustannustehokasta selvittää ennen hankintavaihetta, mikä on se asia, joka käyttäjän näkökulmasta parhaiten ja palvelutuottajan kannalta tehokkaimmin ratkaisee käyttäjän ongelman. Asioiden muuttaminen tuotantovaiheessa on aina huomattavasti kalliimpaa ja ongelmat ovat saattaneet monistua. (Miettinen 2014, 111.)

Tehokkaimmillaan muotoiluajattelu toimii usean ammattilaisen tiimissä. Kun ongelmaa tarkastellaan useamman asiantuntijan silmin, nähdään se mahdollisimman monesta kulmasta. Tällöin ratkaisuja löytyy enemmän, nopeammin ja lopullisella ratkaisulla on suurempi mahdollisuus toteutua tavoitteiden mukaisesti. Toisaalta tiimin täytyy toimia hyvin yhdessä, koska vääränlainen tiimityö tuo myös omat haasteensa muotoiluajattelulle.

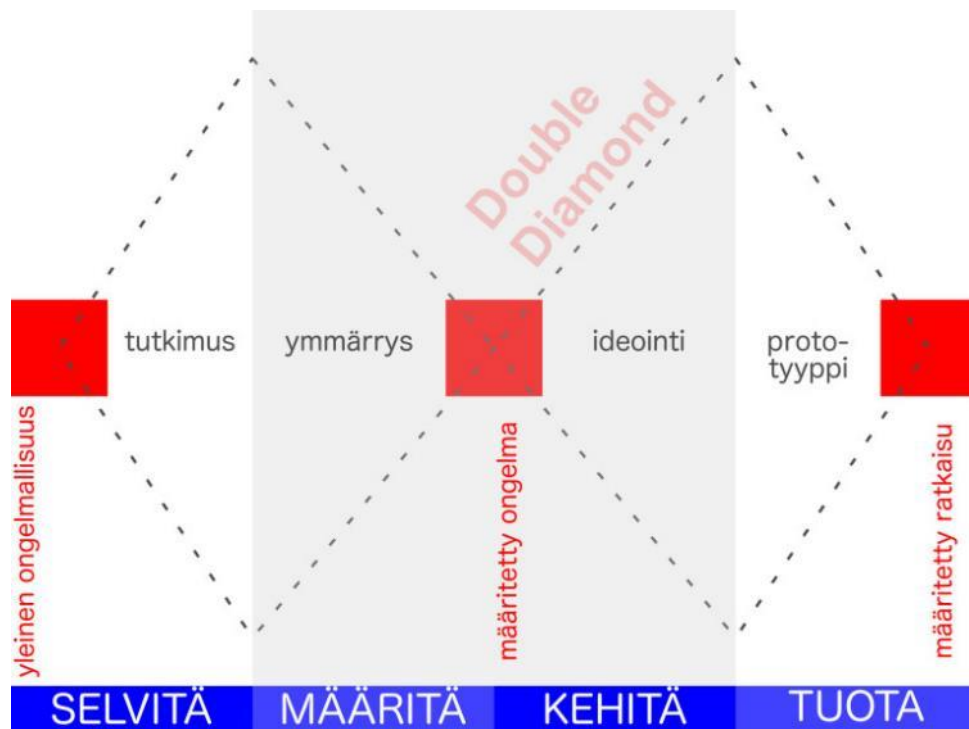
Monialaisessa työskentelyssä muotoiluajattelun soveltaminen auttaa muuttamaan abstraktit ja monitahoiset kehittämisaihiot visuaalisiksi, konkretisoiduiksi kokonaisuuksiksi, jotta aukot ja ratkaisut eri alojen rajapinnoilla voidaan nähdä ja päästä yksimielisyyteen siitä, mihin kehittämis-työssä ollaan pyrkimässä. (Miettinen, 2014, 44.)

Kun paine löytää ratkaisu on kova, houkutus tarttua ensimmäiseen vastaan tulevaan ratkaisuun ja oikaista suoraan toteutukseen on suuri. Oikomalla ei kuitenkaan synny vaikuttavimpia tuloksia. Onkin tärkeää hyväksyä

alkuvaiheen epävarmuus ja luottaa siihen, että soveltamalla suunnittelu-prosessia saavutaan lopulta relevantteihin lopputuloksiin, vaikka ne olisivat aivan jotakin muuta kuin mitä aluksi kuviteltiin. (Kosonen, 2018)

”Muotoiluajattelu ei välttämättä siis ole vain muotoilijoiden tekemää ja mielen sisäistä toimintaa. Muotoiluajattelu on mielen sisäisen ajattelun ulkoistamistapa, jota kuka tahansa voi soveltaa kehittämistyössä. Siihen liittyy runsas vaihtoehtojen etsiminen ja nopea kokeileminen, todellisen ongelman tai ongelmakentän kriittinen tarkastelu, epävarmuuden ja epäonnistumisen salliminen.” (Miettinen, 2014, 44.)

2.1 Double Diamond



Kuva 2. Double Diamond (Mielenaukea 2018).

Kaikissa luovissa prosesseissa luodaan ensin iso määrä ideoita (laaja ajattelu), ennen kuin rajataan ja valitaan paras idea (suppeneva ajattelu). Tämä voidaan havainnollistaa timantin muodossa. Mutta Double Diamond-ajattelumalli viittaa tähän kahdesti: ensin löytääkseen ongelman ytimen ja lopuksi luomalla siihen ratkaisun. (Desing Council 2019).

Double Diamond -malli on palvelumuotoilussa ja tuotekehityksessä käytetty malli, joka kuvaa kuinka edetä yleisestä ongelmallisuudesta kohti tarkkaa ratkaisua. Alkuperäisenä ideana tuo ratkaisu tai ”prototyyppi” on pääsääntöisesti tuote tai palvelu joka vastaa asiakaskunnan tarpeisiin. Kyseistä mallia voi kuitenkin käyttää paitsi erilaisten ihmisiä auttavien tahojen palveluiden kehittämiseen, myös yksittäisten ihmisten epämääräisten ongelmien ratkaisuun. (Mielenaukea 2016).

Tässä opinnäytetyössä sovellan Double Diamond -mallia cosplay-kisaamisen näkökulmasta, jolloin tuotteen ja ongelman tilalle tulee cosplay-asu ja -esitys. Lisäksi asusta tai esityksestä ei tehdä lopuksi prototyyppiä, vaan lopullinen versio, jolla lopulta kisataan. Teen jokaisesta kolmesta cosplay-kilpailusta oman analyysin, joiden pohjalta luon niistä erilliset Double Diamond-diagrammit. Diagrammin muoto ja koko vaihtelee sen mukaan, miten koen kilpailussa onnistuneeni ja minkälaiset olivat kilpailun tulokset. Mitä pienempi diagrammin ”timantti” on, sitä heikommin kisa oli sujunut ja päinvastoin. Kokovaihtelun on tarkoitus visuaalisesti selventää, miten cosplay-kilpailu mielestäni sujui.

Koska Double Diamond jakautuu neljään pienempään ja kahteen isompaan osaan, on diagrammin molemmat puoliskot nimetty. Ensimmäinen puolisko on valmistautuminen, joka sisältää kohdat ”selvitä” ja ”määritä”. Toinen puolisko on toteuttaminen, jonka osat ovat ”kehitä” ja ”tuota”. Valmistautumisessa käsittelen kaikkea, mikä tapahtuu ennen puvun ja esityksen valmistelua. Toteuttamisessa käsittelen itse puvun ja esityksen valmistusta ja lopullista kilpailupäivää.

Selvitä – Ensimmäinen vaihe kuvaa projektin alkua. Suunnittelijat yrittävät katsoa ongelmaa uudesta näkökulmasta, keräten tietoa ja ideoita (Design Council 2019.) Ideana on tutkia ihmisiä, keitä ongelma koskee ja ottaa käytävissä olevassa ajassa mahdollisimman paljon selville ongelman luonteesta, sen olosuhteista ja vaikutuksista.

Määritä – Toinen vaihe edustaa rajaamista, jossa suunnittelijat yrittävät selventää ensimmäisen vaiheen suurta tietomäärää. Mikä on niistä merkittävin? Mihin keskitytään ensimmäiseksi? Mikä idea olisi toteutuskelpoinen? Ajatuksena on luoda selkeä idea, joka toimii kehyksenä koko projektille. Kiinnitetään erityisesti huomiota siihen mitä ongelma tarkoittaa siihen liittyvien ihmisten näkökulmasta. Nämä kaksi muodostavat Double Diamondin ensimmäisen puoliskon, eli valmistautumisen. (Design Council 2019).

Kehitä – Kolmas vaihe alkaa laajenemisella, jossa ratkaisut tai konseptit luodaan, tehdään prototyyppisiä, testataan ja iteroidaan. Prototyyppisiä voidaan tuottaa useampia ja kokeilujen tuloksia käyttää edelleen hyödyksi ongelman ymmärtämisessä ja uusien ratkaisujen ideoinnissa kunnes toimiva ratkaisu löytyy. Tämä kokeilun ja epäonnistumisten vaihe auttaa suunnittelijoita kehittämään ja jalostamaan ideoitaan (Design Council 2019.)

Tuota – Viimeinen vaihe Double Diamondissa on varsinaiseen lopputulokseen pääseminen (esimerkiksi tuotteen tai palvelun valmistuminen, tai ongelman ratkaisun löytyminen) jolloin projekti saatetaan loppuunsa. (Design Council 2019.) Lopputulos saattaa erota alkuperäisestä ideasta paljonkin, koska usein asiakas tai projektin aloittaja ei vielä täysin tiedä, mitä on mahdollista luoda. Siksi myös ensimmäisen timantin tärkeys korostuu,

ettei lähdetä ratkaisemaan väärää ongelmaa, tai suunnittelemaan väärälaista tuotetta. Tämän opinnäytetyön tapauksessa ei haluttaisi suunnitella cosplay-kisaan pukua, jolla ei lopulta pysty kilpailuun osallistumaan.

3 COSPLAY-KISAAMINEN

Cosplay tulee sanoista costume ja play. Se on pukeutumista hahmoksi esimerkiksi animesta, mangasta, sarjakuvasta, elokuvasta tai pelistä. Cosplay-puku valmistetaan mahdollisimman pitkälle usein itse, aina itse puvusta ja propeista mahdollisiin lavasteisiin ja rekvisiittaan. Suomessa cosplay-harrastajat eli cossaajat suosivat yleensä itse tehtyä käsityötä. Cosplayta harrastetaan erilaisissa sarjakuvatapahtumissa, japanilaiseen populaarikulttuuriin keskittyvissä kokoontumisissa, sekä erikseen järjestettävissä valokuvauksissa. Cosplay eroaa roolipelaamisesta siinä, että hahmoon ei eläydytä koko puvussa olemisen ajan. Rooli otetaan vain joko lavalla esiintyessä tai valokuvaustilanteissa. (Piippanen 2018.)

3.1 Kisaaminen

Suomen sisäisissä karsinnoissa ja kansainvälisissä mestaruuskilpailuissa cosplayssa kisataan puvulla ja esityksellä. Kisat poikkeavat toisistaan lähinnä sallittujen hahmojen, tuomarointiajan ja esityksen aikarajan suhteen. Kisa alkaa yleensä pukujen tuomaroinnilla, joka tehdään erikseen valitun tuomariston edessä ennen esityksiä. Tuomarit katsovat pukujen käsityön laatua, puvun haasteellisuutta, hahmon sopivuutta puvun tekijälle ja monia muita yksityiskohtia. Tuomarointitilanne kestää yleensä 8-20 minuuttia, jonka aikana tuomarit esittävät samalla kysymyksiä pukuun ja esitykseen liittyen. Lopuksi tuomarit antavat jokaiselle puvulle pisteet, joita ei kuitenkaan kerrota kisaajalle etukäteen. Jokaisella kilpailulla on omat sääntönsä, joiden peruspohja on kuitenkin sama.

Pukutuomaroinnin lisäksi ennen esitystä on yleensä pukujen valokuvaus, sekä harjoitukset. Harjoituksissa ei yleensä ole mukana tuomareita tai yleisöä. Joskus harjoitukset saattavat olla ennen puvun tuomarointia, jossa on vaarana että asu hajoaa harjoitusten aikana. Tässä tapauksessa monet harjoittelevat ilman pukua, tai jättävät herkimmät osat harjoitusten ajaksi pois. Cosplay-kisaajat joutuvat usein arvioimaan kilpailun uhat ja riskit, jotka kohdistuvat joko pukua tai esitystä kohtaan.

Esitykset ovat kilpailun kohokohta, jota yleisökin pääsee katsomaan. Tuomarit arvioivat esityksiä yleisöstä käsin ja antavat pisteensä esitysten päätyttyä. Esityksissä arvioidaan hahmo uskollisuuden ja esityksen ymmärrettävyyden lisäksi lavan, lavasteiden ja valojen käyttöä, sekä esityksen yleisilmettä ja tarinaa. On yleistä että yksilökilpailussa saa käyttää lavalla avustajaa, joka voi olla esityksessä rajoitetusti mukana. Esityksen pituus vaihtelee yhdestä kolmeen minuuttia.

Puvun ja esityksen pisteytys on yleensä puolet ja puolet, mutta lisäksi saatetaan antaa erilaisia lisäpisteitä, esimerkiksi edustavuudesta tai hahmo uskollisuudesta. Lisäpisteet vaihtelevat jonkin verran, mutta ne ovat aina erikseen määritelty säännöissä. Edustavuudella halutaan varmistaa, että kilpailijan pystyy edustamaan cosplayta ja edustusmaataan asiallisesti ja hyvällä kilpailumielellä.

Vaikka olen harrastanut cosplayta vuodesta 2010 lähtien, on silti kilpailuhistoriani varsin lyhyt. Olin ennen vuotta 2016 kisannut 4 kertaa pukukilpailussa, josta karttui yksi kunniamaininta ja yksi ensimmäinen sija. Tämä toi lisätietoa Double Diamondin selvitysvaiheeseen, kun tiesin yleisesti miten pukuja tuomaroiitiin ja millainen tuomarointitapahtuma oli. Nämä aiemmat kisat olivat kuitenkin skaalaltaan paljon pienempiä, eivätkä sisältäneet esityksiä.

Pukujen valmistuksen kannalta olen varsin itseoppinut, mutta muotoilun koulutuksesta on ollut siinä iso hyöty. Varsinkin kun kengät ovat yksi haasteellisimmista osista cosplaypuvussa, on jalkineisiin erikoistuminen tuonut taidot tähän koulun kautta. Tyylini valmistaa pukuja on vielä varsin kokematon, ammatillisesta näkökulmasta katsoen en vielä yllä ammattilaisten tasolle.

Esiintymistaidoiltani en ole käynyt kouluja tai kursseja, mutta olen aina tykännyt pitää kouluissa luentoja ja esiintyä yleisön edessä. Taustalla on myös jonkinasteinen intohimo ja tahto viihdyttää yleisöä. Vahvuuteni on selvästi esitysten ideoinnissa, sekä esityksen kokonaisuuden hahmottamisessa. Osaan myös tehdä keskilaatuisia ääniraitoja, joka on cosplaykisaajien keskuudessa harvemmin käytetty taito.

3.2 Muotoiluajattelun soveltaminen cosplaykisaamiseen

Tässä opinnäytetyössä analysoin jokaista kolmea kilpailua Double Diamond -muotoiluajattelumallin avulla, joista jokainen jakautuu neljään osaan: selvitä, määritä, kehitä ja tuota.

Selvitä-osio on kilpailun yleiskatsaus sen sääntöihin ja rajoitteisiin. Siinä tutkin kilpailun ongelmia, uhkia ja mahdollisuuksia mahdollisimman monesta kulmasta. Selvitä-osiossa en vielä tutki pukua tai esitystä. En myöskään käy läpi kilpailun jokaista sääntöä, vaan ainoastaan merkittävimmät ja tärkeimmät säännöt.

Määritä-osiossa määritän puvun ja esityksen suhteen toisiinsa ja katson näiden kokonaisuutta. Teen taustatyön, johon kuuluu mm. lista tarvittavista materiaaleista, laitteista ja mahdollisista harjoitustiloista, sekä kaikki mikä kisaamiseen liittyy. Kiinnitän erityisesti huomiota siihen, miltä puku ja esitys näyttää tuomariston ja yleisön näkökulmasta. Määritän aikataulun, jossa puku ja esitys pitää toteuttaa.

Kehitä-osiassa parantelen pukua ja esitystä ryhmässä ja yksin, sellaisten ihmisten kanssa joilla on omat kokemuksensa ja erityisosaamisensa, niin puvun kuin esityksenkin suhteen. Koska cosplay-kilpailujen säännöt kieltävät puvun osien teettämisen tilaustyönä, sekä puvun valmistuksen huomattavan suuresti muiden kuin itse kisaajan avustuksella, kehittäminen tehdään pääasiassa esitykseen.

Tuota-osiassa kuvaan lyhyesti puvun ja esityksen valmistuksen, sekä itse kilpailutapahtuman. Kilpailun jälkeen käydään läpi myös palaute, mutta se ei tässä opinnäytetyössä vaikuta Double Diamond-diagrammin muotoon. Käsitellen palautetta myös tarkemmin lopun pohdinnassa ja arvioinnissa.

3.3 Cosplayn suomenmestaruus ja muotoiluajattelu

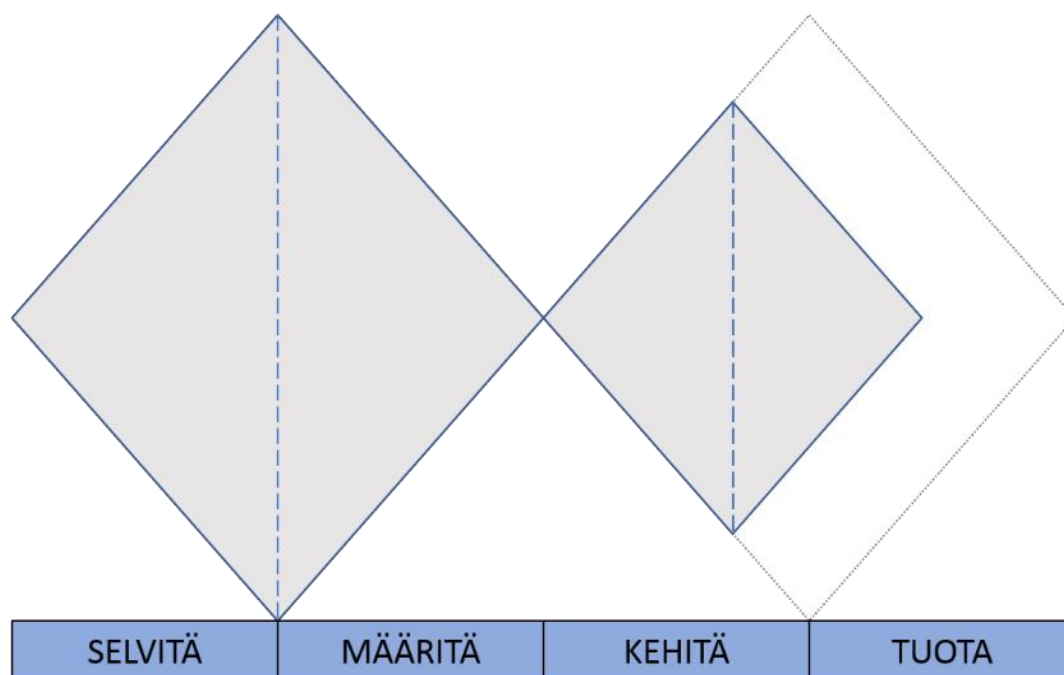
Järjestyksessään toiset cosplayn SM-kisat järjestettiin GameXpossa Messukeskuksessa 5.11.2016. Cosplayn suomenmestaruudesta kisattiin yksilö- ja parisarjassa, josta osallistuin yksilösarjaan. Cosplayn SM-kisoissa kilpailijat esiintyvät valmistamissaan asuissa. Voittajat valitsee arvovaltainen tuomari, joka koostuu ansioituneista cosplay-harrastajista. Cosplayn SM-kilpailut 2016 järjesti Cosvision ry yhteistyössä Messukeskuksen kanssa. (Cosplayn SM 2018).

Olin haaveillut SM-kisoihin osallistumisesta jo edellisenä vuonna, jolloin osallistuminen ei kuitenkaan lähtenyt ideaa pitemmälle. Huomasin silloisen projektin olevan liian laaja, eikä aika olisi riittänyt. Kisan väliin jättäminen kuitenkin vaikutti merkittävästi vuoden 2016 SM-kisojen tulokseeni, koska olin ehtinyt pyöritellä asun ja esityksen ideaa paljon pitempään. Sain ilmoituksen kisapaikasta sähköpostiini 2.8.2016. Tiedossa olivat ensimmäiset cosplay-kisani, jossa oli mukana esitys.



Kuva 3. Hector Barbossa (Nina Honkanen 2017)

Voitin suomenmestaruuden, joten yhtenä palkinnoista pääsin edustamaan Suomea keväällä 2017 järjestettävään Cosplay World Masters-kilpailuun Portugalissa, sekä saman vuoden kesällä Ruotsissa pidettävään Pohjoismaiden mestaruuskilpailuun. Sääntöjen mukaan olisin voinut käyttää molemmissa tulevissa kisoissa samaa pukua ja esitystä, kuin SM-kisoissa, mutta päätin tehdä kokonaan kaksi uutta pukua ja esitystä.



Kuva 4. Suomenmestaruuden Double Diamond.

SM-kilpailujen sääntöjen mukaan asun piti olla lisensoidusta lähteestä, mutta lähdemaalla ei ollut rajoituksia. Pukujen tuli olla itse tehtyjä ja pienimuotoinen tuttavien tai perheenjäsenen avustus oli sallittua. Puvut eivät saaneet olla osallistujan omia designejä tai perustua lähteisiin, joilla ei ollut tekijänoikeuksia. Kilpailuun ei voinut osallistua puvulla, joka on jo ollut mukana jossakin cosplay-kilpailussa. Kilpailija sai käyttää pukuja ja hahmoja, joita on jo pukuillut, mutta puvun tuli olla uusi.

Esityksen tuli olla pituudeltaan 2-3 minuuttia, sekä lavan järjestelyyn esityksen alussa sai käyttää enintään 30 sekuntia. Lavalle sai tuoda maksimissaan kaksi lavastetta. Fyysisesti toisissaan olevat esineet (esim. pöytä ja tuoli) laskettiin yhdeksi lavasteeksi. Yhden lavasteen suurin koko sai olla 2 m × 2 m × 2 m. Sotkevien materiaalien, esimerkiksi glitterin ja tekoveren käyttö oli esityksessä kiellettyä. Kilpailussa oli mahdollista käyttää myös taustavideota. (Cosplayn SM 2016).

Koska kilpailu järjestettiin Suomessa, oli mahdollisten lavasteiden ja herkkien puvun osien kuljettaminen helppoa. Maan sisällä tapahtuva puvun ja lavasteiden kuljettaminen on aina halvempaa ja helpompaa, kuin toisesta maasta saapuvalla kisaajalla. Myös maantieteellinen sijainti auttoi, koska Hämeenlinnan seudulta oli vain tunnin matka Helsinkiin, paikkaan jossa kisat pidettiin.

Puvun ja esityksen valinnassa lähdin ajatuksesta, että esitys on huumoripainotteinen ja hahmo olisi tuttu niin itselle, kuin mahdollisimman monelle tuomaristosta ja yleisöstä. Tämä on tuttua myös muotoilussa, jossa on tärkeää valita ja tuntea kohdeyleisönsä. Koska kyseessä oli ensimmäinen esityskilpailuni, ideoin esitykseen kohtauksia joissa hyödynsin omia vahvuusalueitani. Nämä ovat muun muassa miekkailu, sekä erilaisten liikkeiden ja

ilmeiden korostaminen lavalla. Olen myös vahva ns. Lip syncissä, jossa suuta liikutetaan ääniraidan mukana ja luodaan illuusio, että cosplay-harrastaja itse puhuu sanat.

Aikataulullisesti olin huonossa asemassa, koska aikaa oli vain kolme kuukautta. Olin kuitenkin ideoinut esitystä ja pukua jo melkein vuoden, joten käytin jäljellä olevan ajan vain puvun ja ääniraidan tekemiseen. Harjoittelin esitystä aina kun pystyin, mutta en luonut sille erillistä aikataulua.

Puvun ja esityksen jatkokehittämiseen ei ollut riittävästi aikaa, joten jouduin tyytymään heti ensimmäisiin toimiviin ratkaisuihin. Muotoiluajattelun näkökulmasta olin luonut alussa varsin vähän vaihtoehtoja puvun valmistuksen suhteen. Tämä näkyi juurikin puvun valmistuksessa, eikä niinkään esityksessä. Päätin siksi nopeasti puvun rakenteen ja keskityin saamaan puvun valmiiksi ajoissa.

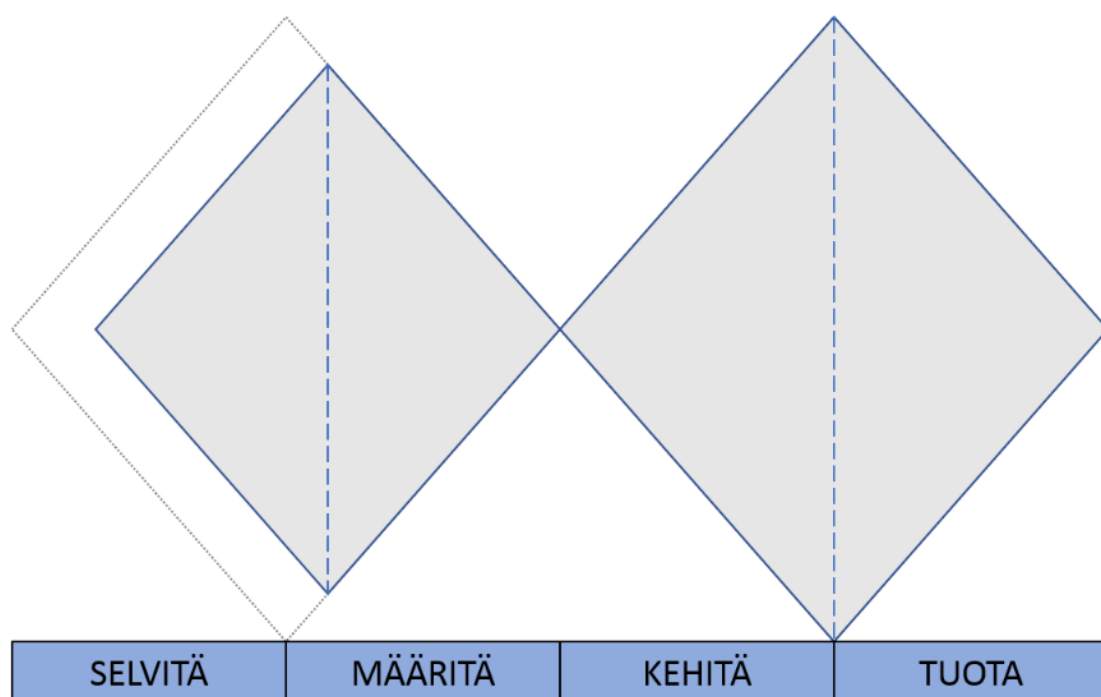
Puku valmistui kisoihin ajallaan, mutta täydelliseen viimeistelyyn ei jäänyt aikaa. Koska olin käyttänyt suurimman osan ajasta vain kilpailuihin valmistautumiseen, itse puvun ja esityksen valmistuminen viivästyivät.

Kilpailupäivä sujui hyvästä valmistautumisesta johtuen hyvin, eikä suurempia ongelmia ilmennyt. Koska en ollut harjoitellut esitystä kunnolla koko puku päällä, esityksen ongelmat nousivat esiin vasta kisapäivän harjoituksissa. Pystyin kuitenkin korjaamaan ongelmat paikan päällä. Esitys sujui muutamaa pientä virhettä lukuun ottamatta todella hyvin.

Lopputuloksena voitin ensimmäisen sijan, jota en osannut odottaa laisinkaan. Tuomareilta saamani palautteen mukaan juuri esitys oli tärkeimmässä osassa voittoani, koska pukutuomaroinnin jälkeen en ollut vielä pisteissä korkeimmalla.

3.4 Cosplay World Masters ja muotoiluajattelu

Vuodesta 2011 lähtien järjestetty Cosplay World Masters ei nimestään huolimatta ole virallinen cosplayn maailmanmestaruuskilpailu. Kilpailuun osallistui vuonna 2017 yhteensä 16 maata, joista 15 oli Euroopasta ja yksi Brasiliasta. Portugalista kisaajia oli kaksi, sekä Puolan jäädessä pois kisaajia oli yhteensä 15. Pohjoismaista Suomen lisäksi kilpailussa on mukana vain Tanska. Kisat järjestetään Portugalin pääkaupungissa Lissabonissa, tapahtumassa nimeltä IberAnime. Se on Portugalin isoin japanilaiseen kulttuuriin keskittyvä yleisötapahtuma. (Iberanime LX'18 2018). Käytän opinnäytetyössä tästä eteenpäin Cosplay World Mastersista lyhennettä CWM.



Kuva 5. Cosplay World Masters-kilpailun Double Diamond

CWM-kilpailun sääntöjen mukaan asun piti olla lisensoidusta lähteestä, mutta lähdemaalla ei ollut rajoituksia. Valitsin hahmoksi Sandor Cleganen, toiselta nimeltään Hurlan TV-sarjasta Game of Thrones. Pukujen tuli olla itse tehtyjä vähintään 40 % ja pienimuotoinen tuttavien tai perheenjäsenten avustus oli sallittua. Puvut eivät saaneet olla osallistujan omia designejä tai perustua lähteisiin, joilla ei ollut tekijänoikeuksia. Säännöistä ei ole olemassa julkista lähdettä, vaan ne lähetetään kisaajille erikseen ennen kilpailua.

Esityksen tuli olla pituudeltaan 2-3 minuuttia ja lavan järjestelyyn esityksen alussa sai käyttää enintään 30 sekuntia. Lavalle sai tuoda maksimissaan kaksi lavastetta. Fyysisesti toisissaan olevat esineet (esim. pöytä ja tuoli) laskettiin yhdeksi lavasteeksi. Yhden lavasteen suurin koko sai olla 2 m × 2 m × 2 m. Sotkevien materiaalien, esimerkiksi glitterin ja tekoveren käyttö

oli esityksessä kiellettyä. Kilpailussa oli mahdollista käyttää myös taustavideota.

Koska kilpailu järjestettiin Portugalissa, oli mietittävä puvun ja lavasteiden kuljetusta. Säännöt ja budjetti eivät sallineet esineiden kuljetusta postilla etukäteen kisapaikalle, joten kaiken piti mahtua lentoyhtiön rajoitusten sallimiin mittoihin ja painoihin.

Puvun ja esityksen valinnassa olin heti inspiroitunut Game of Thrones TV-sarjasta, joka oli myös suurella todennäköisyydellä tuomaristolle ja yleisölle tuttu. Valitsemani hahmo Hurta oli suurin projekti, mitä olin vuoteen 2017 mennessä tehnyt. Päätin panostaa erityisesti pukuun, mutta käyttä esityksessä samoja elementtejä kuin SM-kisoissa. Pukua ja esitystä oli aikaa valmistella noin viisi kuukautta SM-kisojen jälkeen. Samaan aikaan yritin parhaani mukaan valmistautua myös NCC-kilpailuihin, mutta pääpaino oli tulevissa Portugalin kisoissa.

Aikataulullisesti olin paremmassa tilanteessa kuin SM-kisoissa, koska aikaa oli melkein tuplasti enemmän. Päätin edellisistä kisoista oppineena jättää vähemmän aikaa Double Diamondin ensimmäiselle puoliskolle ja keskittyä kehittä- ja tuota-vaiheisiin. Koska en tuona aikana vielä miettinyt cosplay-kisaamista muotoiluajattelun näkökulmasta, keskityin toisin sanoen enemmän tekemiseen, vähemmän miettimiseen.

Kokeilin huomattavasti enemmän erilaisia materiaaleja ja työtekniikoita, kuin aikaisemmissa kisoissa. Lisäksi halusin ääniraitaan enemmän äänivariaatioita, joten pyysin lähipiirin ääninäyttelijöitä osallistumaan ääniraidan tekemiseen.

Käytin Hurtan valmistukseen yhteensä noin 600 työtuntia. Näiden lisäksi aikaa kului materiaalien valintaan ja hankkimiseen, ääniraidan luomiseen sekä esityksen harjoitteluun. Arvioni mukaan tämä oli työmäärältään noin kaksi tai kolme kertaa enemmän, kuin SM-kisoissa.

Lopputuloksena voitin ensimmäisen sijan. Kilpailu oli todella tasainen, enkä usko voiton tulleen isolla piste-erolla. Tuomareilta ei ollut mahdollista saada palautetta, mikä on varsin harvinaista verraten muihin cosplay-kilpailuihin. Sain kuitenkin palautetta alan muilta ammattilaisilta ja harrastajapiiriltä, sekä tein omat analyysit myöhemmin esityksestä videolta.

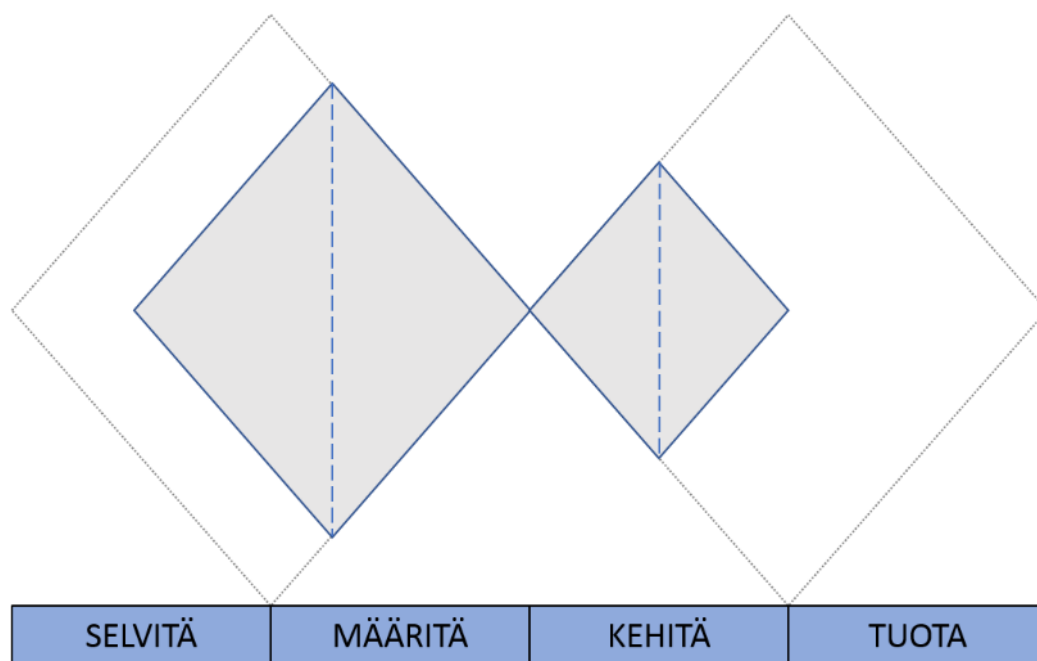


Kuva 6. Sandor Clegane "The Hound" (JKameko Valokuvaus 2017)

3.5 Nordic Cosplay Championship ja muotoiluajattelu

Cosplayn Pohjoismaiden mestaruuskilpailut eli Nordic Cosplay Championship on järjestetty vuodesta 2012 lähtien Ruotsissa. Vuonna 2017 kilpailussa oli mukana Ruotsi, Suomi, Norja, Tanska ja Islanti. Useimmista kansainvälisistä kilpailuista poiketen kisaan osallistuu useampi edustaja yhdestä maasta, poikkeustapauksia lukuun ottamatta. Ruotsista, Suomesta, Norjasta ja Tanskasta tulee kolme edustajaa, Islannista yksi. (About NCC: the competition 2018). Käytän opinnäytetyössä tästä eteenpäin Nordic Cosplay Championshipistä lyhennettä NCC.

Kun päätin hahmon CWM-kilpailuun, päätin myös NCC-kilpailun hahmon. Valitsin hahmoksi Gilderoy Lockhartin elokuvasta Harry Potter ja Salaisuuksien kammio. Rajasin vielä pukuvalintaa siten, että tein Lockhartin kaksintaistelupuvun.



Kuva 7. Nordic Cosplay Championship-kilpailun Double Diamond

NCC-kilpailun sääntöjen mukaan asun piti olla lisensoidusta lähteestä, mutta lähdemaalla ei ollut rajoituksia. Pukujen tuli olla itse tehtyjä ja pienimuotoinen tuttavien tai perheenjäsenen avustus oli sallittua. Puvut eivät saaneet olla osallistujan omia designejä tai perustua lähteisiin, joilla ei ollut tekijänoikeuksia. Kilpailija sai käyttää pukuja ja hahmoja, joilla oli jo pukuilut tai kisannut.

Esityksen tuli olla pituudeltaan joko tasan 90 tai 120 sekuntia. Lavasteiden täytyi olla tarpeeksi kevyitä 2-4 henkilön kannettavaksi. Kisaajan oli mahdollista käyttää lavalla yhtä tai useampaa avustajaa, joka sai olla joko cosplay puvussa tai ilman. Sotkevien materiaalien, esimerkiksi glitterin ja

tekoveren käyttö oli sovittava kisavastaavan kanssa erikseen. Kilpailussa oli mahdollista käyttää myös taustavideota. (NCC Rules 2017).

Koska kilpailu järjestettiin Ruotsissa, oli mahdollisten lavasteiden ja herkkien puvun osien kuljettaminen melko helppoa. Kisaajat itse pääsivät Ruotsiin avustajien mukana lentokoneella, mutta yksi suomalaisista valokuvaa-jista matkusti paikalle pakettiautolla, johon koko Suomen kisaajatiimi sai matkatavaroita.

Koska aikaa oli jäljellä enää rajallisesti, päätin toteuttaa huomattavasti helpomman puvun, mutta mieleenpainuvamman esityksen. Valitsin jo SM-kisojen päättymisen jälkeen NCC-kilpailun hahmoksi Gilderoy Lockhartin elokuvasta Harry Potter ja Salaisuuksien kammio. Aluksi idea oli tehdä Lockhartille kaksi pukua, joista toinen tulee mukaan lavalle, mutta CWM-kisojen viedessä kaiken aikani päätin tehdä vain yhden puvun. Halusin koikeilla esityksessä taikatemppeja, sekä hyödyntää taustavideota uusilla tavoilla.

Aikataulullisesti pukua ja esitystä oli aikaa valmistella enää kolme kuukautta CWM-kisojen jälkeen. Tämän vuoksi laadin entistä tarkemman aikataulun, joka ei ollut tähän mennessä vahvinta osaamistani. Kiinnitin huomiota asioiden todelliseen valmistusaikaan ja hyödynsin kokemustani kahdesta aiemmasta kilpailusta, jossa olin ollut.

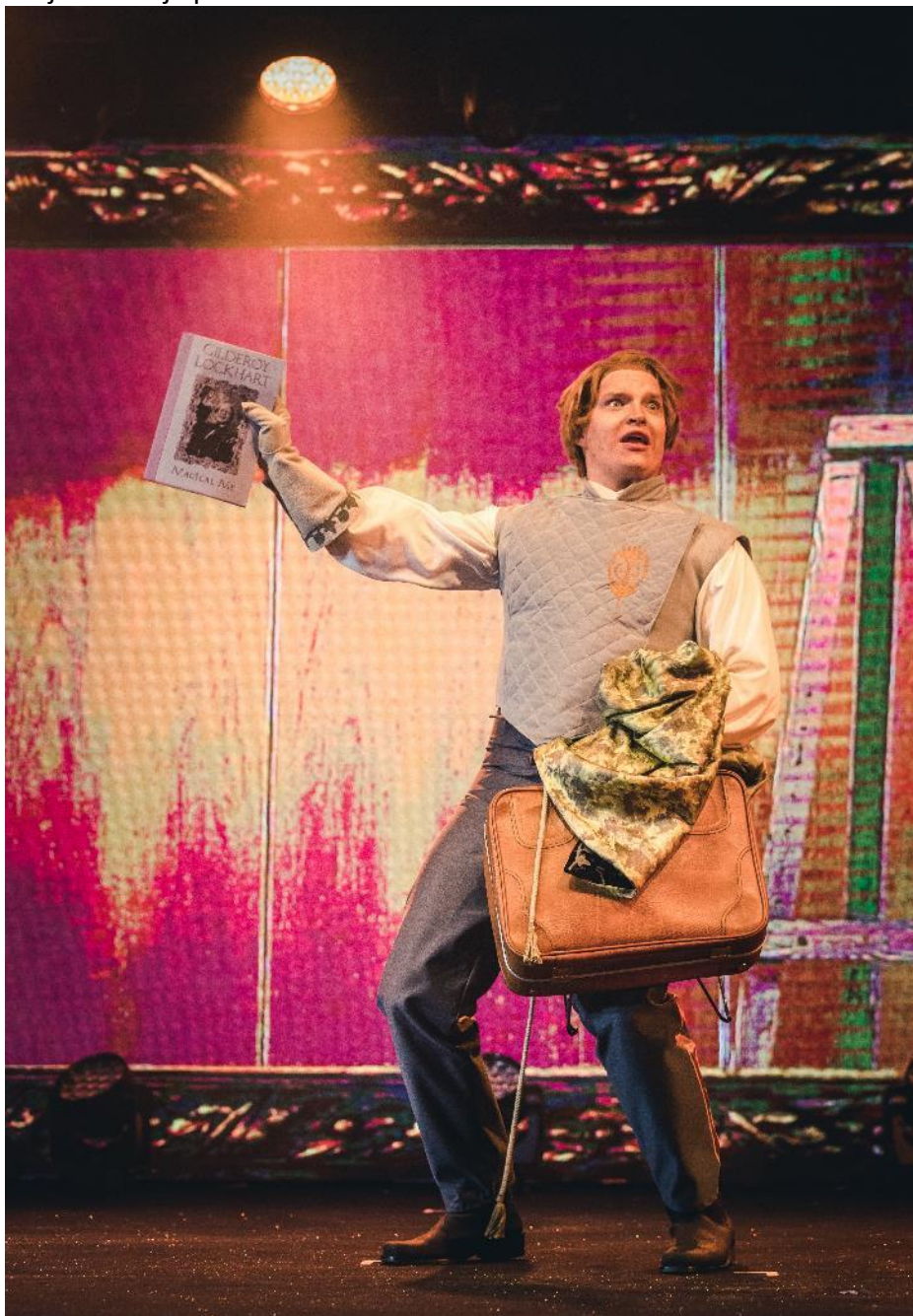
Kehittämiseen ei jäänyt yhtään aikaa, mikä vaikutti tietenkin lopputulokseen. Olisin voinut sääntöjen mukaan käyttää samaa pukua ja esitystä SM- tai CWM-kisoista, mutta halusin säilyttää uuden puvun ja esityksen yllätysmomentin. Lisäksi olisi tuntunut pahalta jättää jo melkein valmis puku ja esitys käyttämättä, joten päätin turvautua vanhan puvun käyttöön vain hätätilanteessa.

Puvun ja esityksen valmistuminen viivästyi heti alussa, kun sairastuin kolme kuukautta ennen kisoja melkein kuukauden ajaksi. Käytössä oli vielä vähemmän aikaa ja resursseja, kuin SM-kisoissa. Siksi useassa kohtaa jouduin turvautumaan nopeisiin ratkaisuihin, jotka vaikuttivat puvun ja esityksen kokonaisuuteen. Puku valmistui kuitenkin ajoissa, mutta huomattavasti heikommalla toteutuksella kuin aikaisemmissa kisoissa.

Lopputuloksena en kilpailussa sijoittunut ollenkaan. Tuomareilta saamani palautteen mukaan vaikka esitys onnistui hyvin, oli suurin heikkouteni puku. Nopeat ja huolimattomat ratkaisut vaikuttivat suuresti puvun kokonaisuuden laatuun ja siten myös pisteisiin. Huomionarvoiset pisteet sain hahmo uskollisuudesta, mutta yhteispisteet eivät riittäneet sijoittumiseen.

Koska olin altistunut melkein vuoden ajaksi pelkälle cosplay-kisaamiselle, näkyi se myös tuloksissa. Jo pelkästään luova prosessi on henkisesti vaativaa intensiivisesti tehtynä. Kun tähän lisätään itse pukujen ja esitysten valmistus, on cosplay-kilpailijan helppo palaa loppuun. Cosplay-kilpailijalla ja

muotoiluajattelun käyttäjällä tulisi olla huippu-urheilijan tavoin rankkoja harjoituksia ja palauttavia kausia.

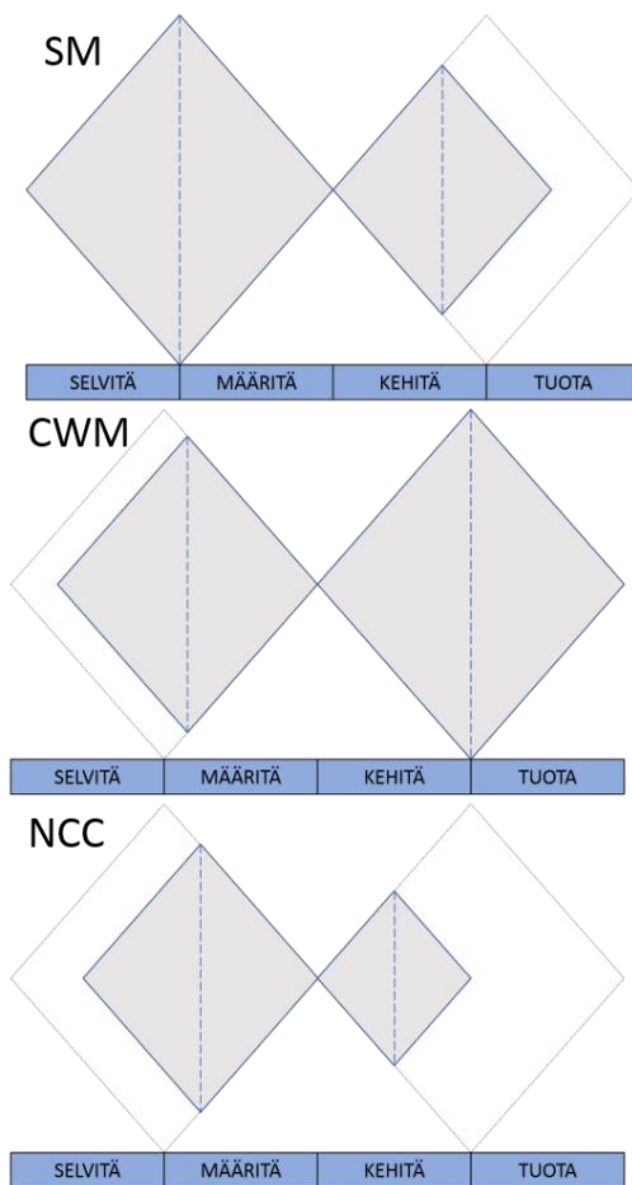


Kuva 8. Gilderoy Lockhart (Mikael Peltomaa 2017)

4 POHDINTA JA ARVIOINTI

Tulosten analysoinnissa selvisi, että Double Diamond -muotoiluajattelua pystyy soveltamaan cosplay-kisaamiseen melkein saumattomasti. Molemmat prosessit kulkevat johdattelevasti ideoinnista toteutukseen. Cosplay-kisaaja ja muotoiluajattelun käyttäjä joutuu jatkuvasti analysoimaan tilannettaan ja tekemään useista vaihtoehdoista yhden lopullisen päätöksen. Double Diamond myöskin auttaa selventämään prosessin kulkua, sekä auttaa aikatauluttamisessa.

Double Diamondin vaiheista yksikään ei ole ylitse muiden, vaan kaikkia tulee käyttää tasapuolisesti parhaaseen lopputulokseen päästäkseen. Jos aikaa käytetään liikaa vain selvitykseen ja määrittämiseen, kärsii lopullinen tuotos laadullisesti. Myös liian vähäinen valmistautuminen saattaa kostautua, jos esimerkiksi kilpailun puku tai esitys rikkoo sääntöjä. Muotoiluajattelun näkökulmasta tuote saattaa olla tarkoitettu väärälle kohdeyleisölle. Ongelman ratkaisussa saatetaan lähteä ratkaisemaan väärää ongelmaa.



Kuva 9. Double Diamond-yhteenveto

Jokaisessa cosplay-kilpailussa olin tuottanut aikataulut heikosti, eikä puulle jäänyt tarpeeksi aikaa toteuttamiseen. Liika tarrautuminen luovan prosessin alkuvaiheeseen on yleinen ongelma, joka muotoiluajattelua käyttävän tulisi tiedostaa. ”Luovan prosessin viimeiset vaiheet, hiominen ja toteutus, ovat vaikeita koska niiden koittaessa alkunnostus on jo usein laantunut.” (Jussi T. Koski ja Saku Tuominen, Kuinka ideat syntyvät s. 163)

Heikko valmistautuminen aiheuttaa selvästi heikkoa toteuttamista. On tärkeää löytää näiden kahden välinen tasapaino, sekä riittävästi aikaa molempien käsittelyyn. Tauoton muotoiluajattelu heikentää tulosta, varsinkin jos prosessi aloitetaan aina uudelleen alusta. Palautteen kerääminen ja oman työskentelyn jatkuva kehittäminen on avainasemassa tulosten saavuttamiseksi.

Mielestäni opinnäytetyö on lisännyt tietoa muotoiluajattelun käytöstä ja soveltamismahdollisuuksista. Koska analyysit ja kuvaukset cosplay-

kilpailuista perustuvat kirjoittajan omiin ajatuksiin ja kokemuksiin, lähteiden puute vähentää luotettavuutta. Oli myös mielenkiintoista huomata, kuinka Double Diamondin visuaalista muotoa voi hyödyntää diagrammin tavoin.

Tutkimusta voidaan hyödyntää muiden cosplay-kisaajien toimesta. Lisäksi tutkimusta voivat hyödyntää sellaiset tahot, jotka etsivät tietoa Double Diamond- muotoiluajattelumallin käytöstä ja soveltamisesta. Lisäksi tutkimuksesta voi olla hyötyä heille, jotka olisivat halukkaita osallistumaan cosplay-kilpailuihin.

Opinnäytetyö toi myös uusia ajatuksia ja ideoita jatkotutkimuksille. Double Diamond-diagrammin käyttöä voisi vielä kehittää selkeämmäksi. Jokaisen osion voisi myös nimetä eri tavalla, riippuen mihin aihealueeseen Double Diamondia käytetään.

4.1 Arviointi

Sain opinnäytetyön tekemisen aikana laajasti lisätietoa muotoiluajattelusta ja cosplay-kisaamisesta. Se auttoi selkeyttämään myös omaa luovuuden prosessiani. Tulin useasti siihen päätelmään, että tämä harrastus on minulle ja monille myös elämäntapa. Siihen kulutetaan paljon aikaa ja resursseja, mutta se myös antaa ja opettaa.

Opinnäytetyö olisi ollut parempi, jos olisin aloittanut sen jo vuonna 2016. Tällöin olisin ottanut Double Diamondin heti käyttöön cosplay-kilpailujen yhteydessä ja arvioinut prosessiani tarkemmin. Koska nyt jouduin palauttamaan mieleeni vuoden takaisia kilpailuja, on niiden luotettavuus heikompi. Muotoiluajattelun käyttö heti cosplay-kilpailujen alussa olisi siis ehdottomasti tärkein parannusehdotukseni. Lisäksi puutteellisten lähteiden korvaamiseksi opinnäytetyöhön olisi voinut sisällyttää yhden tai useamman alan ammattilaisen haastattelun.

Tekstiä kuitenkin syntyi vaikeuksista huolimatta ja työ saatiin loppuun. Tämän opinnäytetyön tekeminen on lisännyt intohimoani cosplay-kilpailuista kohtaan entistä enemmän. Cosplay-kisaaminen on upea harrastus, elämäntapa ja se laajentaa muotoiluajattelua parhaalla mahdollisella tavalla.

LÄHTEET

Cosvision (2016). Cosplayn SM. Haettu 2.8.2016 osoitteesta <http://cosvision.fi/cosplaynsm/>

Cosvision (2018). Cosplayn SM. Haettu 22.8.2018 osoitteesta <http://cosvision.fi/cosplaynsm/>

Desing Council (2019). The Design Process: What is the Double Diamond. Haettu 11.4.2019 osoitteesta <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond>

Kuovo, T. (2016). Double Diamond. Blogijulkaisu 30.3.2016. Haettu 22.8.2018 osoitteesta <http://mielenaukea.fi/?p=318>

Miettinen, Satu. (2014). Muotoiluajattelu. Helsinki: Teknologiainfo Teknova Oy.

Nordic Cosplay Championship (2017). About NCC: the competition. Haettu 2.4.2017 osoitteesta <http://ncc.narcon.se/event/rules/>

Nordic Cosplay Championship (2018). About NCC: the competition. Haettu 15.9.2018 osoitteesta <http://ncc.narcon.se/event/competition/>

Piippanen, O. (2018). Cosplay luovana harrastuksena. Opinnäytetyö. Yhteisöpedagogi. Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. Haettu 16.9.2018 osoitteesta https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/145698/Outi-Elina_Piippanen.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Siili (2018). Design thinking. Haettu 16.9.2018 osoitteesta <https://www.siili.com/fi/tarina/design-thinking-nain-valtat-5-muotoiluajattelun-tyypillisinta-sudenkuoppaa>

Tuominen, Saku ja Koski, T. Jussi. (2007). Kuinka ideat syntyvät. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö

Visit Lisboa (2018). Iberanime LX'18. Haettu 15.9.2018 osoitteesta <https://www.visitlisboa.com/node/7824>

Kuvalähteet:

Kuva 2.

Mielenaukea (2016). Double Diamond. Haettu 22.8.2018 osoitteesta <http://mielenaukea.fi/?p=318>

Kuva 3.

Honkanen, N. 2017.

Kuva 6.

JKameko Valokuvaus. 2018.

Kuva 8.

Peltomaa, M. 2018.