

Mikko Hannula

Nykyajan ornamentti

Koristeellisuus teknologian ja käsityön näkökulmasta

Opinnäytetyö

Kevät 2012

Kulttuurin yksikkö

Muotoilun koulutusohjelma

Teollisen kalustemuotoilun suuntautumisala



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Kulttuurin yksikkö

Koulutusohjelma: Muotoilun koulutusohjelma

Suuntautumisvaihtoehto: Teollinen kalustemuotoilu

Tekijä: Mikko Hannula

Työn nimi: Nykyajan ornamentti: koristeellisuus teknologian ja käsityön näkökulmasta

Ohjaaja: Jaakko Purttanen ja Vuokko Takala-Schreib

Vuosi: 2012

Sivumäärä: 85

Liitteiden lukumäärä: 1

Opinnäytetyössäni tutkitaan ornamenttiikkaa tämän päivän eurooppalaisessa sekä yhdysvaltalaisessa kalustemuotoilussa ja arkkitehtuurissa. Ornamentti on pitkään ollut tabu minimalistis-funktionalistiselta pohjalta lähtevässä muotoilussa. Nykypäivänä sitä sen sijaan esiintyy runsaasti. Aihetta käsittelevää tutkimustietoa on kuitenkin niukasti saatavilla. Tutkimuksen tavoitteena on luoda kokonaiskuva nykyornamentiikan kuva-aiheista, valmistusteknologioista sekä niihin liittyvistä laajemmista ilmiöistä muotoilun, käsityön ja teknologian kentällä. Lopullisena päämääränäni on soveltaa tutkimuksen tuloksia omaan suunnittelutyöhöni, joka keskittyy koristeellisen kalustemalliston suunnitteluun.

Tutkimusaineistoni koostuu Internetin kautta kerätyistä tuotekuvista. Analyysi tapahtuu visuaalisen järjestyksen ja intertekstin käsitteiden kautta. Visuaalisella järjestyksellä viitataan elinympäristömme esinemaailman vakiintuneisiin piirteisiin ja merkityksiin. Tällöin myös ornamenttiikka nivoutuu osaksi näitä järjestyksiä muotoilun ja arkkitehtuurin toimialoilla. Intertekstuaalisuudella tarkoitetaan sitä viittaus-suhteiden verkostoa, jonka kautta katsoja tekee oman tulkintansa esineiden suhteista muihin esineisiin tai ilmiöihin. Tähän perustuu myös oma tulkintani esineiden koristeista. Lisäksi analyysissä hyödynnetään semiotiikan ikonin, indeksin ja symbolin käsitteitä.

Analysoidun aineiston kohdalla esiin nousivat perinteisten kuva-aiheiden ohella abstraktit, usein rakenteelliset koristeet sekä toisaalta vapaaseen itseilmaisuun liittyvä töhertely. Yleisesti ottaen teknologian vaikutus oli huomattava. Abstraktissa ornamenttiikassa näkyi vahvasti digitaalisia piirteitä. Lisäksi havaittavissa oli voimistuva biodigitaalisen suunnittelun vaikutus, joka näkyy vahvasti myös oman suunnittelutyöni innoittajana. Nykyaikaisen teknologian ohella inspiraatiota on haettu jurvalaisesta tyylikalusteperinteestä. Paikallista koristeveiston erikoisosaamista on myös pyritty hyödyntämään ottaen sen mahdollisuudet huomioon jo malliston suunnitteluvaiheessa.

Avainsanat: ornamentti, käsityö, teknologia, visuaalinen järjestys, intertekstuaalisuus

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Culture and Design

Degree programme: Degree Programme in Design

Specialisation: Industrial Furniture Design

Author/s: Mikko Hannula

Title of thesis: Contemporary ornament: decoration from technology's and handicraft's point of view

Supervisor(s): Jaakko Purtaanen and Vuokko Takala-Schreib

Year: 2012 Number of pages: 85 Number of appendices: 1

The aim of this thesis was to study ornament in contemporary European and North American furniture design and architecture. Ornament has been a taboo in minimalist-functional based design for a long time. Nowadays it is a common thing in design. Nevertheless there is not much research available about this subject. I am trying to create a general view over today's ornament, its pictorial motifs, manufacturing technologies and the wider phenomenon behind these in the field of design, handicraft and technology. My final goal is to design a decorative product family based on the results of this research.

The research material consists of photographs collected from the Internet. Analysis is based on the concept of visual order (visuaalinen järjestyks) and intertext (interteksti). Visual order refers to established features and meanings of our object world. Ornament is also a part of different visual orders in the field of design and architecture. Intertext means the network of references, in which the viewer makes her / his own interpretation of an object's relation to another object or event. Therefore I have based my own interpretation of ornament on the intertextual references of an object. Additionally, semiotic concepts of icon, index and symbol have also been utilized in the analysis.

In addition to the traditional motifs, abstract and often structural and scribble-like ornaments associated to freer self-expression came up in the research material. In general the impact of modern technology was obvious. There were strong digital features on display in abstract ornaments. Besides that there was a growing influence of biodigital design. In Jurva, the wood carving and manufacture of old traditional style furniture dates back a long time. That, together with biodigital technology, has been an inspiration that I've tried to utilize in my work.

Keywords: ornament, handicraft, technology, visual order, intertextuality

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
SISÄLTÖ	4
KUVIO- JA TAULUKKOLUETTELO	6
1 JOHDANTO	7
1.1 Tutkimuksen tavoitteet	8
1.2 Tutkimusmenetelmät.....	8
1.3 Tutkimusaineisto	11
1.4 Tutkijan positio	12
2 HISTORIA.....	15
2.1 Taiteellinen ilmaisunvapaus ja teollinen standardointi.....	15
2.2 Taide, käsityö ja koneellinen tuotanto	18
2.3 Esteettinen ja käytännöllinen	21
2.4 Luonto ja abstrakti.....	22
3 NYKYAIKA.....	25
3.1 Funktionalismista mielihyvään.....	25
3.2 Postmoderni arkkitehtuuri	27
3.3 Uudet teknologiat	29
3.3.1 Digitaalinen suunnittelu.....	30
3.3.2 Bioteknologian nousu.....	32
3.3.3 Biotaide	33
3.3.4 Töhertely ja DIY -kulttuuri.....	35
3.3.5 Käsityöläisyys digiaikana	37
4 NYKYAJAN ORNAMENTTI.....	42
4.1 Aineistonkeruu	43
4.2 Kuva-analyysi.....	44
4.2.1 Tulkintaa	49
4.3 Yhteenveto.....	59
5 MUOTOILUPROSESSI.....	61
5.1 Ideointi	61

5.2 Jatkokehittely	64
5.3 Lopullinen konsepti	70
6 POHDINTAA	72
LÄHTEET	73
Kuvakollaasien lähteet.....	79
LIITTEET	83

KUVIO- JA TAULUKKOLUETTELO

Kuva 1. Kasa Digitalia, Karim Rashid (Lähde: Rashid 2008, [viitattu 19.4.2012]).	51
Kuva 2. Michael Hansmeyer, a New Order (Lähde: Hansmeyer, [viitattu 19.4.2012]).	52
Kuva 3. Verona, Love Anna James (Lähde: James, [19.4.2012]).	54
Kuva 4. Industry, Studio Job (Lähde: London design guide, [viitattu 19.4.2012]).	56
Kuva 5. Carved Chair, Marcel Wanders (Lähde: Couch karma 2008, [viitattu 19.4.2012]).	57
Kuva 6. Muotokielen etsimistä.	64
Kuva 7. Rokokoon kaavalla luotu koristekuosi.	65
Kuva 8. Samalla kaavalla luotu kehämäinen koristekuvio.	66
Kuva 9. Koristekuvio laserilla ja käsin veistettynä.	67
Kuva 10. Tuotevariaatioita käsityöstä teolliseen.	68
Kuva 11. Veistokokeilua.	69
Kuva 12. Mallinnuskuva edestä.	71
Kuva 13. Mallinnuskuva takaa.	71
Taulukko 1. Kuva-aiheet.	46
Taulukko 2. Koristetyypit.	47
Taulukko 3. Koristetyypit perinteisissä kuva-aiheissa.	47
Taulukko 4. Koristetyypit populaarikulttuurin kuva-aiheissa.	47
Taulukko 5. Koristetyypit abstrakteissa kuva-aiheissa.	48

1 JOHDANTO

Kuvioiden näkeminen on ihmiselle luontaista. Tämä kyky mahdollistaa muuten sattumanvaraisen informaation järjestämisen ymmärrettävään muotoon ja on yksi elinehdoistamme. (Yelavich 2011 [viitattu 26.1.12]) Aivan kuten metallihiukkaset järjestäytyvät kuvioksi magneettikentässä, niin myös visuaalisen ärsykkeen synnyttämät hermoimpulssit ovat samanlaisten voimien vaikutuksen alaisina saavuttaessaan näkökeskuksen. Meillä on taipumus havainnoida sekä oikeaa maailmaa, että käsityksiämme siitä etsien säännönmukaisuutta. Meissä vaikuttaa sisäsyntyisenä järjestyksen taju. (Gombrich 1984, 4-5.) Toisin sanoen suhteemme kuvioihin on oletettavasti hyvin perustavanlaatuinen. Lähemmin tarkasteltuna koko maailmankaikkeus ja siinä oleva materia koostuu hiukkasista, jotka ovat ominaisuuksiensa ja fysiikan lakien alaisena järjestäytyneet tiettyyn muotoon (Gombrich 1984, 67). Näin ollen koko maailmankaikkeus ja kaikki mitä siinä on muodostavat erilaisia kuvioita, yksin ja yhdessä.

Ornamentista lienee monta erilaista määritelmää ja ne varmasti vielä elävät ajassa. Eräs nettisanakirja määrittelee ornamentin asiaksi, joka koristaa, on somiste (the free dictionary, [viitattu 21.4.2012]). Jan-Erik Andersson puolestaan toteaa, että pysyvä ääniteoskin voi olla ornamentti (Andersson, [viitattu 23.4.2012]). Pitäydyn kuitenkin ensimmäisessä määritelmässä, jotta työssäni säilyisi loogisuus. Visuaalinen lähestymistapa lienee tarpeellista jo tutkimusmenetelmänkin kannalta. Perinteisessä mielessä ornamentilla viitataan esineiden koristeluun. Oikein ymmärrettynä ornamentin tulisi olla sopusoinnussa koristamansa esineen muodon ja rakenteen kanssa ja sille täysin alisteinen eikä koskaan tukahduttaa tai kätkeä sitä. Esineen muodon lisäksi ornamentin rakenteeseen vaikuttavat materiaalin ominaisuuden ja eri aikakausina käytetyt valmistusmenetelmät. Sillä on läheinen suhde materiaaliin, käyttötarkoitukseen, muotoon ja tyyliin. Vanhimmat ornamentit sisälsivät geometrisiä hahmoja, pieniä ympyröitä, raitoja, suoria ja kaarevia linjoja. Kaikki oli piirretty ehdottoman säännönmukaisesti tiettyä rytmiä noudattaen. Käsityskyvyn ja teknisten taitojen karttuessa kuvaan tulivat eläimet, kasvit ja viimein myös ihmishahmot. Lähestymistapoja oli kaksi. Toisaalta kohteen mahdollisimman realistinen kuvaus ja toisaalta ajan hengen, politiikan, uskonnon ja ideoiden sävyttämä tyyllittely. Jokainen tyyli kuvasi saman kasvin tai eläimen eri tavoin. Eri mais-

sa koristeaiheet haettiin omista kasvi- ja eläinlajeista ja jokaisella tyylillä oli omat suosikkinsa kasvien ja eläinten joukossa. (Speltz 1994, 1-2.)

1.1 Tutkimuksen tavoitteet

Tavoitteena on analysoida nykyornamentiikkaa perehtyen kuva-aiheisiin ja valmistusteknologioihin sekä näiden kahden väliseen suhteeseen. Lisäksi pyrin asettamaan ornamentit laajempaan kulttuurilliseen kontekstiin ja selvittämään millaisiin aikamme ilmiöihin ne liittyvät. Päämääränäni on, tutkimustuloksia hyödyntäen, oman koristeellisen kalustemalliston luominen. Opinnäytetyön puitteissa keskityn malliston suunnitteluun, mutta se tullaan myöhemmin, soveltuvin osin, myös toteuttamaan. Kalusteet valmistetaan puusta, paikallista koristeveiston erikoisosamista sekä koulumme käytössä olevaa nykyaikaista valmistusteknologiaa hyödyntäen. Mallisto julkaistaan Habitare 2012 -huonekalumessuilla.

1.2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimusmenetelmänä käytän visuaalisen aineiston sisällönanalyysiä Janne Seppäsen (2005) esimerkin mukaisesti. Seppänen on hyödyntänyt menetelmää mediakuvan tulkinnan apuvälineenä. Itse kuitenkin sovellan sitä materiaalisten esineiden analysointiin, joka kylläkin tapahtuu 2-ulotteisen kuvamateriaalin pohjalta. Toisin kuin Seppänen, itse en ota kantaa siihen, miten esine on kuvattu ja millaisia merkityksiä se kuvana saa. Sen sijaan keskityn kuvassa olevaan esineeseen, tarkemmin ottaen esineen ornamentiikkaan. Tarkoitukseni on luokitella kuvamateriaalia erilaisten muuttujien ja niiden arvojen pohjalta eri ryhmiin. Ryhmien keskeisiä piirteitä sekä yhteyksiä muihin kulttuurin ilmiöihin pyrin sitten analysoimaan visuaalisen järjestyksen sekä intertekstuaalisuuden kautta.

Visuaalinen järjestys voi viitata elinympäristömme esinemaailman vakiintuneisiin piirteisiin ja merkityksiin, mutta myös kuvallisiin esityksiin. Seppäsen mukaan tällaiset järjestyksen syntyvät aina inhimillisen toiminnan tuloksena. Ensinnäkin ihmiset tuottavat niitä luomalla uusia kuvia ja objekteja. Toiseksi ihmiset tulkitsevat sekä tietoisesti, että tiedostamatta näitä objekteja, liittäen ne osaksi omaa toimin-

taansa ja tuttuja merkityksiä. Visuaalisten järjestyksen kannalta olennaisia ovatkin katsomista muokkaavat kulttuurilliset normit, sillä ne sisältävät vakiintuneita ja jaet-
tuja kulttuurillisia merkityksiä. (Seppänen 2002, 34–36.)

Visuaalisen järjestyksen käsite on lähellä diskurssin käsitettä. Seppänen (2002, 231) toteaaakin, että yksi mahdollisuus visuaalisen järjestyksen työstämiseen olisi ollut analogia diskurssijärjestyksen käsitteeseen. Diskurssit ovat merkitysjärjestelmiä, jotka ohjaavat keskustelua eri yhteisöissä ja tuottavat sen käytäntöjä (Takala-Schreib 2000, 25, 34). Analysoimani aineisto nivoutuu osaksi näitä diskursseja. Tutkimukseni kannalta olennaista onkin selvittää millaisiin erilaisiin diskursseihin nykyornamentiikka liittyy. Kalustemuotoilijat ovat muotoilumaailman diskurssien subjekteja sekä vahvistaen, että noudattaen niitä. Toisaalta muotoilumaailman voi ajatella olevan osa laajempaa yhteiskunnallista diskurssia. Juuri tällaisia diskursiivisia yhteyksiä eri ilmiöiden välillä pyrin tutkimuksessani jäljittämään.

Esineiden viittaussuhteiden tulkinnasta tulen ensisijaisesti käyttämään Takala-Schreibin metodeja, jotka pohjautuvat symbolijärjestelmän peruskäsitteisiin: teksti ja interteksti. Tekstillä viitataan niihin symbolisen alueen sosiaalisiin tapahtumiin, joiden kohteeksi biologiset yllykkeet ja aistimukset joutuvat (Kristevan 1984, 86-87, Takala-Schreibin 2000, 256 mukaan). Toisin sanoen kyse on salamannopeista tulkinnoista, joita teemme nähdessämme esineen. Teksti voi olla vaikkapa kirjoitettu kirja, valokuva tai esine. (Takala-Schreib, [viitattu 23.2.2012]). Tekstin tasolla huomio kiinnittyy vain tuotteeseen itseensä. Muotoiluteoksia voidaan kuitenkin tulkita myös viittauksina toisiin muotoiluteoksiin, tuotteisiin sekä myös toisen alan, kuten kuvataiteen, arkkitehtuurin tai kirjallisuuden teoksiin. Takala-Schreib kirjoittaa, että Kristevan mukaan tekstissä voidaan liikkua merkkijärjestelmästä ja materiaalista toiseen, kuten esimerkiksi kuvasta kirjoitukseen ja esineestä puheeseen. Tämä tapahtuma edellyttää kuitenkin teettisen aseman muutosta, eli oivalluksen hetkeä, jota Kristevan Takala-Schreibin mukaan nimittää transpositioksi. Synonymi transpositiolle on intertekstin käsite. (Kristevan 1984, 59–60, Takala-Schreibin 2000, 256 mukaan) ”Interteksti on se viittaussuhteiden verkosto, jonka kautta katsoja tekee oman tulkintansa tekstin suhteista muihin teksteihin” (Takala-Schreib, [viitattu 23.2.2012]). Kuvien merkitystä ei voi paikantaa yksinomaan niiden sisälle, vaan se siirtyy jatkuvasti intertekstuaalisuuden verkkoon (Linker 1995,

228, Takala-Schreibin 2000, 257 mukaan). Pyrinkin analyysissäni löytämään tällaisia viittaussuhteita nykyornamentin ja muiden alojen teosten sekä eri merkkijärjestelmissä vaikuttavien diskurssien välillä.

Käytän apunani myös semiotiikan ikonisen merkin, indeksin ja symbolin käsitteitä. Vihman muotoiluesineiden semioottisessa tulkinnassa käyttämä ikoninen merkki perustuu Charles S. Peircen merkkijärjestelmään, jossa Seppäsen mukaan merkin alkeisosat ovat merkki, tulkitsin ja kohde. Merkki viittaa ulkopuoliseen kohteeseen. Tulkitsin on puolestaan merkin käyttäjän mieli. (Seppänen 2002, 177) Peircen kaavan mukaan merkin ja kohteen välillä on olemassa kolme erilaista viittaussuhdetta. Merkki voi viitata kohteeseen ikonina, indeksinä tai symbolina. Kohde voi olla (suhteessa merkkiin) toinen esine, toiminto, asia, tapahtuma, laatu tai vastaava. (Vihma 1995, 66.)

Vihman mukaan Peirce kutsuu ikonista merkkiä myös 'hypoikoniksi'. Hypoikoneja on kolmenlaisia: kuvat, diagrammit ja metaforat. Kun tätä viittauskäytäntöä sovelletaan muotoiluesineiden analysointiin, esine toimii ikonisena merkkinä ja muoto tulkitaan joksikin toiseksi, sitä muistuttavaksi muodoksi. Kaksi muotoa assosioituu keskenään, kun niiden piirteet havaitaan samanlaisiksi. Tuotteiden muodon voi usein nähdä ikonisena merkkinä kun ne esitetään kasvin, eläimen, satu- tai sarjakuvahahmon, muinaisen kuuluisuuden, tapahtuman tai muun vastaavaan muodossa. Ikoninen merkki voi edustaa asennetta, mielialaa tai tunnetta. Muotoilun kentällä tällaista ekspressiivisyyttä kutsutaan usein tuotemetaforaksi. Pelkkä samankaltaisuus ei kuitenkaan riitä, vaan metaforinen viittaus vaatii siirtymisen merkkijärjestelmästä toiseen. (Vihma 1995, 68–69.)

Indeksi on merkki, johon sen kohde oikeasti vaikuttaa. Merkin ja kohteen välillä on tällöin autenttinen suhde. Indeksi on yhtenäinen kohteensa kanssa. Esimerkiksi savu on tulen indeksi. Jäljet tuotteessa voivat viitata työkaluun, jota sen valmistuksessa on käytetty. Tällöin jälki on merkki, joka viittaa kohteeseen eli työkaluun. Indeksi kiinnittää huomion olemalla vahvasti läsnä, mutta ei samankaltainen kohteensa kanssa, kuten ikoninen merkki. (Vihma 1995, 69.)

Symboli on sopimuksenvarainen merkki, joka riippuu tottumuksesta. Symboli toimii assosioitumalla yleisten ideoiden kautta, mutta ei itsessään havainnollista asioita.

Täten se itse on yleisen malli ja kohde, johon se viittaa on myös luonnoltaan yleinen. Symboli on yhteydessä kohteeseensa symboleita käyttävän mielen idean kautta, jota ilman moista yhteyttä ei olisi olemassa. Symbolinen merkki voi olla muodoltaan millainen vain, sillä samankaltaisuus tai suora yhteys sen kohteeseen ei vaikuta tulkintaan. Tietyn kulttuurin piirissä symboliset merkin eivät silti ole satumanvaraisia, vaan perustuvat vakiintuneille totumuksille ja malleille. Symboliset viittaukset pitää tuntea ymmärtääkseen niitä. Tuotemerkit, nimet ja numerot ovat yleisiä symboleita muotoilutuotteissa. Tuote voi ilmaista ominaisuuksia, kuten keveyttä, surua, energiaa, joustavuutta, puhtautta ja uutuutta, vaikka se ei välttämättä sisällä näitä ominaisuuksia. Myös tulkitsija kulttuurillinen ja sosiaalinen tausta vaikuttavat merkitysten tuottamiseen. Eri ihmiset voivat tulkita samaa esinettä monella eri tavalla. (Vihma 1995, 69–70.)

Tarkoitukseni ei olekaan selvittää ”totuutta” esineiden takana, vaan yhdistää ne laajempiin kulttuurillisiin ilmiöihin, joita eivät edes itse suunnittelijat/valmistajat välttämättä tiedosta. En pyri mihinkään absoluuttiseen objektiivisuuteen, vaan käsittelemään asioita omasta näkökulmastani ja omien motiivieni pohjalta, soveltaen tuloksia omiin päämääriini. Tutkimukseni tähtääkin viimekädessä oman kalustemalliston suunnitteluun.

1.3 Tutkimusaineisto

Tutkimusaineistona käytän Internetistä keräämääni kuvamateriaalia, jossa on mielestäni varsin kattavasti esillä nykypäivän eurooppalaista sekä pohjoisamerikkalaista muotoilua ja siinä esiintyvää koristeellisuutta. Olen päätenyt rajaamaan materiaalin ainoastaan kalusteisiin ja arkkitehtuuriin sekä sisustusarkkitehtuuriin. Tämä siitä syystä, että esimerkiksi tekstiili- ja keramiikkateollisuudessa koristelua on käytetty käsittääkseni kaikkina ajanjaksoina, sillä kyseiset toimialat ovat kuuluneet teollisen massatuotannon ohella voimakkaasti myös taideteollisuuden piiriin. Ornamentin käyttö kalusteissa ja arkkitehtuurissa on sen sijaan lähistoriaan verrattuna uusi ilmiö, sillä ornamenttia alettiin teollistumisen jälkeen käyttää uudelleen vasta postmodernismin myötä. Arkkitehtuurissa ja kalusteissa esiintyvä koristeellisuus on tutkimukseni kannalta huomattavasti mielenkiintoisempaa ja oleellisem-

paa, kuin vaikkapa tekstiilien kuosit. Ensinnäkin koska olen pian valmistuva kalustemuotoilun opiskelija ja tämän tutkimuksen produktiivinen osuus keskittyy kalusteiden suunnitteluun. Toiseksi koska ornamentin paluu kalustemuotoiluun ja arkkitehtuuriin kertoo selvemmin tästä ajasta ja niistä ilmiöistä, jotka ovat jälleen mahdollistaneet koristelun. Kalusteiden ja arkkitehtuurin ohella aineistoon sisältyy muutama sisustuksellinen esine, joita ei voi puhtaasti lukea huonekalujen ja arkkitehtuurin, mutta ei myöskään tekstiilien tai teollisen muotoilun piiriin. Tekstiilit kalusteiden verhoiluissa otan luonnollisesti myös tarkasteluun mukaan.

1.4 Tutkijan positio

Sekä visuaalisen järjestyksen, että diskurssin käsitteeseen liittyy vahvasti vallan käsite. Takala-Schreib kirjoittaa, että Foucaultin mukaan diskurssi toimii vallan välineenä, joka kontrolloi vakiintuneita ymmärtämis- ja merkityksenantotapoja, toimintoja ja keskusteluja. Tieteenalat, joihin Takala-Schreibin mielestä myös muotoilu voidaan rinnastaa, ovat diskursiivisia muodostumia, joissa puhumisen tavat muodostavat diskursiivisen tiedon kohteita, kuten käsitteitä. Tällaista diskurssien tuotantoa myös kontrolloidaan, organisoidaan ja suunnataan tietyin toimenpitein eri alojen piirissä. Takala-Schreib jatkaa, että Foucaultin mukaan diskurssit vaikuttavat subjektin ruumiiseen, mieleen ja tunteisiin. Diskurssin subjekti ei ole luova, tietoinen ja itseään toteuttava, vaan tekee tietoa diskurssin ehdoilla ja on näin yksi diskurssin toiminta. (Foucault 1977a, 139–140; 1977b, 124, 130, 137–138; 1983, 208; 1992, 54–55, 138, Takala-Schreibin 2000, 36, 258 mukaan) Täysin objektiivinen tutkimus ei siis yksinkertaisesti ole mahdollista, vaan se on enemmän tai vähemmän erilaisten diskursiivisten järjestysten säätelemää. Diskursiivisessa tutkimustavassa tutkija on tekijä, joka kirjoittaa tulkintojaan omien diskursiivisten asemiensa ja asenteidensa, sekä niiden risteysten kautta. Hän kirjoittaa uudelleen ja toistaa arkistojen dokumentteja omista positioistaan ja rakentaa tutkimuksen totuutta omien kannanottojensa kautta. (Takala-Schreib 2000, 39.)

Myös Seppänen puhuu vallasta, jota tietyt yhteiskunnan toimijat voivat käyttää, mutta jonka sisään kaikki ovat toisaalta suljettuja. Valta nivoutuu epävirallisiin ja virallisiin säädöksiin, tapoihin ja normeihin. Se määrittelee sallitun ja kielletyn,

mahdollisen ja mahdottoman rajoja. Näin ollen visuaaliset järjestyksen nivoutuvat erilaisten instituutioiden toimintaan. (Seppänen 2002, 36, 43) Ammattijulkaisut, joiden kautta olen tietoa kerännyt, ovat kaikki tämän vallan piirissä. Valokuvien valintaan ovat vaikuttaneet lehden toimituksen omat intentiot, joihin vaikuttavat journalististen käytäntöjen ohella myös se mitä he haluavat julkaista ja missä valossa. Lehden toimitus voi käyttää valtaa luodakseen tai ylläpitääkseen tiettyjä visuaalisia järjestyksiä esittelemällä tietynlaista kuvastoa ja rajaamalla toisenlaista pois. Toinen tällainen instituutio on Internet, joka on ollut pääasiallinen tiedonkeruuväyläni. Googlen hakukone antaa tuloksia muiden ihmisten aiempien hakujen perusteella. Tällöin suosituimmat hakukohteet näytetään ennen muita. Internetiinkin on näin ollen muodostunut tietynlaisia visuaalisia järjestyksiä, jotka ohjailevat ihmisten käsityksiä ja toimintaa. Näin ollen, kuten Takala-Schreib (2000, 25) toteaa, tutkijan asema merkitysjärjestelmien seuraajana ja kohteiden toistajana vaihtelee diskursiivisten tilanteiden mukaan.

Tämän tutkimuksen tekijänä oma koulutus- ja kulttuuritaustani saattaa korostua. Nyt loppusuoralla oleva muotoilun koulutukseni on tuotemuotoilun osalta painottunut tuotteen teolliseen valmistukseen, käytettävyyteen ja ekologisuuteen. Sitä voisi kai kuvailla minimalistis-funktionalistiseksi koulutukseksi, jota Takala-Schreibin (2000, 281) mukaan Suomen muotoilukouluissa yleensä järjestetään. Olen mielestäni myös omaksunut nämä arvot melko tehokkaasti. Toisaalta meitä on hanakasti kehoitettu myös luovaan hullutteluun ja kokeelliseen toimintaan. Lisäksi koulumme yhteydessä toimiva veistokoulu on tarjonnut ainutlaatuisen mahdollisuuden päästä seuraamaan tyylikalusteiden valmistusta perinteisin käsityömenetelmin.

Jo koulutuksenikin puolesta arvostan tuotteen käytettävyyttä ja tarkoituksenmukaisuutta. Tämän lisäksi tuotteen tulisi mielestäni ilmaista, jokin itsen suurempi ajatus tai idea. Tällöin yksin tuotteen käyttöfunktio ei riitä. Syventävän projektini tiimoilta kartoitin koristeveiston uudenlaisia käyttömahdollisuuksia modernissa huonekalutuotannossa. Minua kiehtoi veistossa sen ainutlaatuisuus. Sitä ei vielä kehtää ole osannut menestyksekkäästi hyödyntää suomalaisen kalustemuotoilun kentällä. Tästä huolimatta kalusteiden koristelu tuntuu jatkuvasti lisääntyvän. Paikallinen erikoisosaaminen on vaarassa kadota, vaikka sille riittäisi kysyntää. Kun-

han joku vain suunnittelisi myyviä malleja. En ollut aiemmin erityisesti kiinnittänyt huomiota kalusteiden koristeluun, mutta projektin tiimoilta mielenkiintoni heräsi.

En ole ylikruusattujen tyylikalusteiden ystävä enkä erityisesti pidä sanasta 'koristelu'. Se herättää minussa mielikuvia turhuudesta ja materialismista. Toisaalta juuri tämä ristiriita houkutteli minua haastamaan itseäni. Toisaalta koristelu tuntui vielä valloittamattomalta alueelta, ainakin suomalaisen muotoilun maailmassa. Tämä tarjoaisi mahdollisuuden aivan uudelle aluevaltaukselle ja kun kerran Jurvasta löytyisi osaaminenkin niin mikä ettei. Ornamenttiin liittyvä historia tuntui myös hyvin mielenkiintoiselta, sillä siihen näyttivät kulminoituvan monet tuotteiden valmistukseen sekä etiikkaan liittyvät kiistat ja laajemmat yhteiskunnalliset ilmiöt. Ornamentin tabunomainen asema lähihistoriassa herättivät mielenkiinnon ja halun tarttua haasteeseen. Tällaisista lähtökohdista olen siis lähtenyt tutkimaan aihetta. Tutkimuksen edetessä olen saanut huomata kuinka kiinnostaviin asioihin nykyornamentiikka kytkeytyy, millaisten menetelmien kautta sitä voidaan luoda ja millaisia väyliä se avaa ajatusten ja ideoiden ilmaisuun. Kaikki tämä on saanut minut näkemään ornamentin aivan uudessa valossa. Olen ajautunut erilaisten aiheeseen liittyvien diskurssien vietäväksi, pyrkien itse tulemaan niiden piiriin luomalla jotain uutta, mutta samalla diskurssien kannalta merkityksellistä.

2 HISTORIA

Ornamentin historia on laaja sillä, se on ollut käytössä jo antiikin ajoilta lähtien. Se muodostaa olennaisen osan myös koko modernin muotoilun historiaa. 1600- ja 1700-luvuilla muoto- ja mallipiirustuksesta, joka oli osittain eriytynyt tuotteiden valmistuksesta, kehittyi vähitellen taideakatemioiden erikoisaine. Opetus keskittyi muun muassa juuri ornamenttipiirustukseen. (Weimarck 2003, 24–25, 27, Heinäsen 2006, 14 mukaan) 1800-luvulla muotoilussa oli kyse lähinnä ornamenttien lisäämisestä käyttöesineisiin (Vihma 2002, 28). Muotoilun alkumuotona voidaankin pitää esinetuotannon yhteyteen sovellettua taidetta (Takala-Schreib 2000, 102). Muotoilun historia on siis pitkälti myös ornamentin historiaa aina koneellisen massatuotannon aiheuttamaan ornamentista luopumiseen saakka. En näe kuitenkaan tarpeelliseksi tämän tutkimuksen puitteissa toistaa koko muotoilun historiaa, vaan olen pyrkinyt löytämään spesifimmän näkökulma aiheeseen. Sopiva näkökulma löytyi taiteen ja teollisuuden, ”ideaalin” ja ”todellisuuden” sekä toisaalta taiteen, käsityön ja teollisuuden välisistä suhteista, jotka nousevat usein esille ornamentin käyttöön liittyvissä kirjoituksissa. Historiaa voidaan Takala-Schreibin (2000, 35) mukaan tutkia toisilleen vastakkaisten voimien kohtaamisina, joissa käydään taistelua tiettyjen muotoilun tiedon kohteiden määrittelyssä. En siis etene ornamentin historiaa käsitellessäni kronologisesti, vaan juuri näiden historiaan muodostuneiden vastakohtien kautta, peilaten niitä myöhemmissä luvuissa nykyajan tilanteeseen.

2.1 Taiteellinen ilmaisunvapaus ja teollinen standardointi

Taiteellinen ei sopinut yhteen teollisuuden kanssa kuten Georg Muchen (1975, 152) näkemyksestä käy ilmi: ”Taide ja tekniikka...niiden luomat arvot ovat luonteeltaan erilaisia. Todellisuus määrää teknologian rajoitukset, mutta taide voi saavuttaa korkeudet vain, jos se asettaa tavoitteet ihannemaailmaan.” (Takala-Schreib 2000, 111.) William Morris puolestaan uskoi, että kone kykeni tekemään mitä tahansa, paitsi taidetta (Fuller 1988, 122). Morrisille ja Ruskinille ornamentti merkitsi merkkiä ja takuuta työläisen tuotoksen ja luovuuden henkisestä ulottuvuudesta (Fuller 1988, 127). Ruskin rinnastaa (käsityön) epätäydellisyyden kristilliseen näkemyk-

seen yksittäisen ihmissielun arvokkuudesta kun taas (koneen) täsmällisyyden hän rinnastaa epäinhimillisyyteen. (Gombrich 1984, 41.) Morris ja Ruskin molemmat ihannoivat keskiaikaa. Silloin reaalimaailma oli vielä sekoittunut hengelliseen, mutta kulttuurin maallistuesssa ja humanismin vallatessa alaa nämä kaksi erkanivat toisistaan (Read 1961, 9–12, Takala-Schreibin 2000, 103 mukaan).

Modernismissa jako henkisen, hengellisen ja reaalimaailman välillä saavutti huipunsa. Modernismi sitoutui länsimaiseen rationalisointiin, maallistamiseen ja eriyttämiseen. Se hajotti perinteisen uskonnollisen maailmankuvan jakamalla aiemmin yhtenäisen alueen kolmeen erilliseen elämänpiiriin: tieteeseen, taiteeseen ja etiikkaan. Taide erotettiin tieteestä ja etiikasta ja samalla estetiikka irrotettiin rationaalisemman tiedon ja toiminnan alueista. (Habermas 1987, 1–22; Shusterman 1997, 146; Sevänen 1998, 43–44, 55, Heinäsen 2006, 35 mukaan) Siinä missä Goottilainen arkkitehtuuri ja taide olivat tähdänneet ykseyteen hengellisen maailman kanssa, modernismin arvoiksi luettiin muun muassa antigoottilaisuus, antihengellisyys ja, mikä tutkimuksen kannalta mielenkiintoisinta, antikoristeellisuus (Fuller 1988, 117, 127–128).

Taistelu taiteen ja teollisuuden välillä tulee hyvin selvästi esille Deutscher Werkbundin (järjestö joka oli perustettu vahvistamaan yhteistyötä taiteilijoiden ja teollisuuden välillä) kahden jäsenen Henry Van de Velden sekä Hermann Muthesiuksen välille kärjistyneessä kiistasta, jonka aiheena oli koneellisen tuotannon ja taiteellisen ilmaisun välinen suhde 1900-luvun alkupuolella (Sparke 1986, 44–45). Takala-Schreib kuvaa tätä teollisuuden ja taiteen suhdetta ”todellisuuden” ja ”ideaalin” suhteena. Van de Velden ryhmittymän mielestä liian pitkälle menevä todellisuuden vaatimukseen myöntymisen tuhoaisi ideaalin (Heskett 1987, 89–90, Takala-Schreibin 2000, 111 mukaan). Toisin sanoen liiallinen teollisuuden rajoitteisiin taipuminen tuhoaisi taiteen.

Kahtiajako taiteellisen ilmaisunvapauden sekä teollisen standardoinnin välillä näkyi jo edellisen vuosisadan puolivälin Englannissa, jossa arkkitehdit olivat jakautuneet kahteen ryhmään. Sparken mukaan John Gloag kutsuu heitä ’tyylin luojiksi’ sekä insinööreiksi tai ’rakenteen luojiksi’. Mielipiteet siitä, oliko goottilainen vai klassinen ornamentin käyttötapa oikea, vaihtelivat arkkitehtiryhmittymien sisällä suuresti, kun taas insinöörit olivat piittaamattomia teknisten ongelmiansa esteettisistä vaiku-

tuksista. Insinöörien tahtoessa työstää uusista materiaaleista – erityisesti raudasta ja teräksestä – koneita ja rakenteita, arkkitehdit loivat tyylejä uusille varakkaille, asemastaan tietoisille asiakkaille. (Sparke 1986, 38.)

Ornamentin yhteys taiteeseen tulee esille myös ornamentin kiihkeän vastustajan, Adolf Loosin näkemyksessä. Hänen mielestään vapaan kuvataiteen tuotteilla ei ollut mitään tekemistä käyttöesineiden kanssa (Vima 2002, 58) ja modernin ajan suuruus piilee sen kyvyttömyydessä tuottaa uutta ornamenttiikkaa (Fuller 1988, 117). Kuuluisassa artikkelissaan *ornamentti ja rikos* hän kuvaa Papyan villiheimojen sekä kehittymättömän lapsen taipumusta koristeluun ja vertaa näitä tuon ajan sivistyneeseen ihmiseen. Se, mikä edellä mainituille on luonnollista ja sallittavaa on hänen mukaansa rikollista viimeiseksi mainitulle. Hänelle ornamentin karsiminen käyttöesineistä merkitsi synonyymiä kulttuurin kehitykselle. (Loos 1908, 19–20.)

Taiteen erkaneminen tuotannosta ulottaa juurensa silti vieläkin pidemmälle historiaan. 1600-luvulta lähtien ”taiteellinen suunnittelu” erkani omaksi alakseen irralleen tuotannosta. Tästä seurasi, että teollisuus alkoi pitää ornamentteja ja koko ”taiteellisuutta” esineissä irrallisena lisänä, jolla saavutettiin kilpailuetua. Se sovelsi sitä tuotteisiinsa käyttäen irrallisia tyylejä eri aikakausilta. (Ahola 1980, 51–53; Read 1961, 5–8, Takala-Schreibin 2000, 102–103 mukaan) Tämä tyyliongelma ja sen alati aleneva kynnyks sai monet uudelleen arvioimaan muotoilun peruseriaatteita sekä esteettisestä, että sosiaalisesta näkökulmasta. Tämä synnytti reformin ilmapiiirin. (Sparke 1986, 38) Reformiliikkeiden pyrkimyksenä oli tuotteiden laadun parantaminen ja yleisen maun kohentaminen (Vihma 2002, 32).

1800-luvun reformiliikkeessä oli kaksi perusnäkemystä: yksi katsoi historiaan löytääkseen sopivan muotoilumenetelmän kun taas toinen etsi uusia tapoja ratkaista tyylin ongelman. Ensin mainitussa käsityöprosessin vaikutuksia sekä ihmisen suhdetta luonnolliseen maailmaan pyrittiin arviomaan uudelleen, kun jälkimmäisessä tutkittiin massatuotannon estetiikkaa. (Sparke 1986, 38–39) Onkin ironista, että se kehityskulku, jonka voidaan katsoa johtaneen teollisen standardoinnin ja lopulta esimerkiksi funktionalismin syntyyn sai alkunsa uuden tyylin etsimisestä, kun taas sosiaalisia arvoja ja perinteitä painottanut suuntaus jäi tämän jalkoihin.

1930-luvulle tultaessa niin kutsuttua kone-estetiikkaa oli sovellettu mekaanisten ja elektronisten tuotteiden sijaan vain ´arkkitehtuurisiin tuotteisiin´, kuten kalusteisiin, lasiin, keramiikkaan ja tekstiileihin, jotka olivat, ironisesti, kaikki alun perin valmistettu käsityönä (Sparke 1986, 46–47). Tämä johtui varmasti Sparken kuvailemasta seikasta, jossa arkkitehdit tahtoivat luoda uutta teknologiaan pohjautuvaa estetiikka, kun taas insinöörit pitivät samaista teknologiaa itsestäänselvyytenä. Kone-estetiikan soveltumattomuus monimutkaisiin elektroniikka tuotteisiin olikin eräs syy, joka lopulta johti modernismin kriisiin. (Sparke 1986, 42, 50–51.)

2.2 Taide, käsityö ja koneellinen tuotanto

1800-luvun aikana ´käsityö´ sai vähitellen muotonsa niin, että 1800-luvun lopussa se merkitsi jotain käsillä tehtyä, vastakohtana teollisesti tuotetulle. ´Käsityöläinen´ merkitsi puolestaan henkilöä, jonka elanto perustui tällaiseen manuaaliseen tuotantoon. Itse asiassa, termi ´tuotanto´, joka nykypäivänä yhdistetään yleisesti teollisuuden yhteyteen, merkitsi alun perin pienimuotoista käsityöpohjaista tuotantoa. (MacDonald 2005, 34–35.)

Taiteen ja käsityön suhde muistuttaa läheisesti taiteen ja teollisuuden suhdetta. Kuitenkin siinä missä teollinen standardisointi merkitsi taiteellisen ilmaisunvapauden menetystä, jäi käsityö taiteen jalkoihin ollessaan kykenemätön teoreettiseen ajatteluun ja ideoiden esittämiseen. Toisin sanoen se, mikä erotti taiteen teollisuudesta, erotti myös käsityön taiteesta. Käsityötä onkin nimitetty reputettujen ”jätesalongiksi”, jolla ei juurikaan ole merkitystä taiteen instituutioiden näkökulmasta. Teknologia ja taide muuttuivat, mutta käsityö jäi käsityöksi. Käsityö sai väistyä viimeistään silloin, kun siirryttiin aistillisesta taiteesta teorisoivaan taiteeseen. Käsityön raunioista 1800-luvulla syntynyt taidekäsityö sai sekin jätesalongin leiman, sillä se ei ollut taidemaailman mielestä varsinaista taidetta. (Dormer 1997b 2, 4–5, Heinäsen 2006, 11 mukaan.)

Kysymys siitä onko käsityö taidetta vai ei juontaa juurensa taiteen käsitteen syntyyn, jolloin aiemmin yhdessä pidetyt asiat erotettiin toisistaan. Kirkon maallisen valta-aseman heikkenemisen myötä sosiaalisen ja kulttuurisen toiminnan alueet alkoivat erkaantua sekä toisistaan, että kirkosta ja uskonnosta. Moderni länsimai-

nen yhteiskunta sitoutui enenevässä määrin taloudellisiin ja kaupallisiin arvopäämääriin ja taiteet jäivät edustamaan laadullisesti korkeampia arvoja. Puhtaiden taiteiden katsottiin liittyvän ainoastaan eettisiin ja henkisiin tarkoituksiin. (Dormer 1994, 37; Haapala-Pulliainen 2003, 41,43; Sevänen 1994, 64–65, Heinäsen 2006, 13 mukaan.)

Jako ruumiillisen työn/käsityön ja henkisen, intellektuellin ajattelun välillä juontaa juurensa renessanssiajan valtataisteluihin sekä taideakatemioiden toimintaan. Tuon ajan argumenttina oli vapautuminen ruumiillisesta työstä. Kuvataiteilijat alkoivat vaatia itselleen käsityöläisiä parempaa sosiaalista asemaa. Taiteilijaa alettiin pitää nerona ja luonnonlahjakkuutena, joten hänet voitiin nostaa tavallisen käsityöläisen yläpuolelle. Heinäsen mukaan jo Immanuel Kant (1785, 1790) erotti aidon, vapaan tai kauniin taiteen käsityöstä ja teknisestä työstä, joka Deweyn (1901) mukaan on itsessään vastenmielistä raatamista ja haluttavaa vain lopputuloksena, kuten palkkana. Kantilaisen ajattelun mukaan käsityö voi tulla taiteteokseksi vain jos tekijä pystyy ilmaisemaan käyttö- ja koristefunktion lisäksi jonkin ajatuksen tai idean. (Heinäsen 2006, 11–13, 15.)

Bruce Metcalf on todennut, että taidemaailman ja käsityömaailman välillä vallitsee kulttuurien yhteentörmäys, sillä käsityö korostaa tuntokokemuksia ja kehollisuutta ja taidemaailma puolestaan tekstejä ja keskustelua. Jälkimmäinen keskittyy filosofiaan ja ensimmäinen, tunteeseen, kognition ja humaaniin kapasiteettiin, eikä näiden kahden vertaileminen ole produktiivista. Käyttöesineitä valmistavalle käsityöläiselle esineellisyys ja materiaali ovat ensisijaisia, kun taas taiteessa priorisoi- tuu ideoiden ilmaisu, muodon ja materiaalin ollessa toisarvoisia. (Metcalf 1997, 70–71, 80–81, Heinäsen 2006, 11 mukaan) Käsityön harjoittaminen nähtiin liittyvän pelkästään käytännöllisten esineiden tuotantoon, vastakohtana taiteelle, jota on usein pidetty sosiaalisten ja humaani-olosuhteiden tärkeän oivalluksen välittäjänä (MacDonald 2005, 40).

Toiminnallisuus onkin aina ollut keskeinen seikka käsityössä. Mikä käyttöä olisi- kaan astialle, joka ei sovellu säilyttämiseen tai teekannulle, josta ei voi kaataa? Tämä hyödyllisyyden käsite sekä määrittä, että rajoitti käsityötä ja esti sitä olennai- sesti kuulumasta samaan luokkaan kriittisen ajattelun, avantgarde taiteen sekä arkkitehtuurin kanssa.(MacDonald 2005, 43.) Yleisen käsityksen mukaan taide

edustaa jotain itseisarvoa ja uniikkia käsityön tähdätessä kaupallisuuteen ja käyttöarvoon. Erotteluun liittyy myös korkeataiteen ja populaaritaiteen erottaminen toisistaan. (Eisner 1997, 11–12; Kärnä-Behm 2005, 30, Heinäsen 2006, 15 mukaan.)

Kaikki eivät kuitenkaan ajatelleet samalla tavalla, taiteen ja käsityön jaottelusta. Toisenlainen ajatusmalli nousi esille, kun koristetaide, kansanomaisuus ja työpoliitikka yhdistyivät 1800-luvun lopulla Arts & Crafts -liikkeen toimesta. Liikkeen ydinajatuksena oli, että taiteen tuli vaikuttaa työprosessin kautta, mikä vaikutti suoraan korkeampaan elämänlaatuun. Ruskinin mukaan taide ei ollut genre-pohjaista, vaan laatuominaisuus, jota voidaan soveltaa mihin tahansa objektiin. (Greenhalgh 1997, 29–31, 111–113, Heinäsen 2006, 28 mukaan) Ruskinin tapaan, Morris suhtautui nostalgialla keskiaikaan, jolloin taiteen ja käsityön välillä ei vallinnut eriarvoisuutta ja hän varoitti tämän hierarkian vaaroista kaikille taiteen muodoille. Tähän yhdistyi sosiaalinen huoli modernin massatuotannon ihmisarvoa alentavasta vaikutuksesta, josta Morris pyrki palaamaan orgaanisempaan, ei-vierottavaan työmuotoon. (MacDonald 2005, 36.)

Ongelma muodostui siitä, ettei ollut enää kaupallisesti kannattavaa tuottaa taidokkaita käsin valmistettuja tavaroita kun ne voitiin valmistaa koneellisesti massatuotantona huomattavasti halvemmalla. Kalusteet, jotka oli aiemmin valmistettu käsityönä kokopuusta, oli nyt mahdollista valmistaa halvalla, naulata kasaan ja peittää koneen leikkaamalla ohuella viilulla. Ruskin ja Morris pitivät tällaista toimintaa moraalittomana painottaen hyvin, ja useimmiten käsityönä, tehdyn tavaran moraalista arvoa, olivatpa ne sitten kalusteita, tekstiilejä tai keramiikkaa. (MacDonald 2005, 38.) Ruskinin mukaan koneellisesti valmistetut tuotteet eivät tee ihmistä onnellisemmaksi tai viisaammaksi, sen sijaan ne tekevät ihmisen ymmärrykseltään pinnallisemmaksi, sydämeltään kylmemmäksi ja älyltään vajaammaksi (Gombrich 1984, 39).

Ruskinille koneen monotonisuus merkitsi kuolemaa ja kaikki poikkeamat mekaanisesta täydellisyydestä olivat osoitusta elämästä (Gombrich 1984, 41). Hänelle ornamentti merkitsi myös ulottuvuutta, joka antoi tarkoituksen ja arvon ihmisen valmistamalle esineelle. Morrisille käsin tehty ornamentti oli puolestaan todistus työn ilosta (Fuller 1988, 127). Ruskinille, Morrisille ja Arts & Crafts -liikkeen jäsenille käsityö oli ihanteellinen väline taistelussa teollistumisen pahoja voimia vastaan ja

paremman utooppisen maailman rakentamiselle. Heille teollisesti tuotetut esineet edustivat työnjakoa, luovuuden vapauden menetystä sekä henkisestä prosessista irtautumista, kun taas käsityö merkitsi yksilöllisen tuotannon, itsenäisen luovuuden ja jopa moraalisen hyveen huipentumaa. (MadDonald 2005, 38.)

Siirtyminen koneelliseen massatuotantoon oli kuitenkin vääjäämätön ja käsityö sai luvan väistyä. Teknologian ja taiteen kehittyessä ja muuntuessa käsityö jäi paikoilleen eikä sillä ollut enää kulttuurillisesti ja taloudellisesti yhtä merkittävää roolia kuin ennen (Dormer 1997b, 4–5, Heinäsen 2006, 11 mukaan). Sillä aikaa, kun avantgarde taiteilijat, muotoilijat ja teoreetikot futurismista bauhausiin ja dadaismiin pyrkivät vapauttamaan itsensä perinteestä ja sitoutumaan nykyaikaiseen yhteiskuntaan – erityisesti modernin teknologian mahdollisuuksiin – käsityön harjoittaminen ja teoria näyttivät pysyvän paikallaan nostalgian ja maalaisuuden otteessa. Sen sijaan, että se olisi pysynyt taiteen ja arkkitehtuurin kehityksen mukana, käsityöstä muodostui tapa vetäytyä pois nykyisyydestä. Tämä tuli parhaiten ilmi sen pitäytymisessä paikallisessa, kansanomaisessa ja historiallisessa perinteessä, sosiaalisen ja esteettisen innovatiivisuuden ja omaleimaisuuden sijaan. (MacDonald 2005, 39.)

2.3 Esteettinen ja käytännöllinen

Kantilainen ajattelumalli tulee esille myös esineen estetiikan ja toiminnallisuuden erotteluna, joka kuvastaa modernin yhteiskunnan tilaa yleisemmälläkin tasolla. John Deweyn mukaan taiteen kutistuminen kaunotaiteeksi sekä kuvastaa, että vahvistaa modernin yhteiskunnan jakautumista epämiellyttävään käytännölliseen työhön ja nautinnolliseen, mutta tarkoituksettomaan esteettiseen kokemukseen. Tämä ilmenee epäesteettisinä teollisuustuotteina ja hyödyttömänä kaunotaiteena. Modernissa länsimaisessa ajattelutavassa taideteoksella ei ole nähty olevan käytännön tarkoitusta, ja juuri tämä seikka erottaa taiteen arkkitehtuurista, teollisesta muotoilusta ja käsityöstä. (Dewey 1980, passim; Weimarck 2003, 11–12; Cornell 1999,2, Heinäsen 2006, 10–11 mukaan.)

Richard Shustermanin mielestä käytännöllisen ja esteettisen vastakkain asettelulle perustuva kaunotaiteiden erottaminen käsityöstä tulisi kyseenalaistaa. Käytännön

töiden tekeminen voi olla esteettisesti nautinnollista aivan kuten esteettiset pyrkimykset voivat palvella käytännön päämääriä. Erottelu käytännöllisen ja esteettisen välillä johtuu muun muassa menneisyyden luokkajaosta työn raskauttaman, esteettiseen mielenkiintoon kykenemättömän työnväenluokan ja käytännön elämästä vieraantuneen, hyödyttömiin huvituksiin ihastuneen joutilaan luokan välillä. (Shusterman 1997, 40–41, Heinäsen 2006, 12 mukaan.)

2.4 Luonto ja abstrakti

Jonkinlainen kahtiajako näyttäisi vallitsevan myös käsityönä ja koneellisesti valmistetun ornamentin tyylessä. Käsityömäisessä valmistuksessa yhtenä ääripäänä voidaan nähdä Ruskinin ehdottoman vaatimuksen luonnon jäljittelyyn ja toisessa ääripäässä koneellisen abstraktio. Ruskinin mukaan ainoa kauneuden lähde oli luonto, Jumalan luomus, ja niin kaikki mikä ei jäljittele luontoa on oltava rumaa. Rakkaus luontoon edusti hänelle osittain kreikkalaista ja erityisesti kristillistä traditiota. Vastaavasti hän väheksyi taidemuotoja, jotka kieltäytyivät kuvaamasta luontoa. Hänen mukaansa tällainen taide oli irrallaan terveestä tiedosta ja luonnollisesta ilosta. (Gombrich 1984, 39, 45). Heinäsen (2006, 72) mukaan yhtenä Ruskinin (Ruskin Today 1982, 133–134, 137–138, 269–270) tavoitteista oli ”lähentää kansaa taiteeseen luonnon ja kauneuden avulla”.

Käsityön yhteys luontoon tulee esille myös Seija Kojonkoski-Rännälin määritelmässä. Hänen mukaansa käsityön käsite koostuu ihmisestä ja luonnosta. Näkemysten taustalla on luontokäsitys, jonka mukaan luontoa on kaikki olevainen ja näin myös ihminen kuuluu luontoon kaikkine töineen ja saavutuksineen. Ihmisellä on perusintention tarttua käsin maailmaan ja työstää sitä. Se on ihmisen alkuperäistä tekemistä. Käsityönä syntynyt esine on tekijänsä persoonallisuuden ulkoinen toteuma, jossa ilmenevät tekijänsä kyvyt ja taidot erilaisina laatuina ja ominaisuuksina. (Kojonkoski-Rännäli 1995a, passim; Kojonkoski-Rännäli 1995b, 13–19, Heinäsen 2006, 27 mukaan) William Morris on todennut, että mitä mekanisoidumpaa valmistusprosessi on, sen epäsuorempaa luonnonmuotojen jäljittelyn tulisi olla (Morris 1973, 103, Sparken 1989, 41 mukaan) Tämän voisi ymmärtää Kojonkoski-Rännälin määritelmän kautta, jossa ihminen kuuluu luontoon kaikkine töineen. Ko-

ne puolestaan mielletään usein luonnon vastakohtana. Tästä näkökulmasta myös luonnon jäljittely on ihmiselle ominaista, mutta koneelle ei. Arkkitehtuurin tutkija Jean Maude Richards onkin osuvasti todennut, että ornamenttiikka ei ole koneen tapa kaunistaa (Fuller 1988, 120).

Koristeellisuus vaihtui vähitellen kone-estetiikkaan, kun 1900-luvun alussa arkkitehdit alkoivat hakea inspiraatiota insinöörien töistä ja konetuotannosta (Sparke 1989, 45). Ajan kuluessa muotokieli kehittyi huomattavasti pelkistetympään suuntaan ja saavutti huippunsa purismissa, jonka taustalla oli käsitys siitä, että kaikki muodot voidaan pelkistämällä palauttaa geometrisiin perusmuotoihin (Vihma 2002, 86). Le Corbusierin mukaan geometria, johon myös mekanisaatio perustuu, ilmaisee järjestystä ja että ihmiskunta ilmaisee itseään vain järjestyksen kautta (Le Corbusier 1974, 255, Sparke 1989, 46 mukaan). Geometrian lähtökohtana ei enää ollutkaan konetuotannon rajoitteet, vaan syvempi inhimillinen ulottuvuus. Tätä tukee myös Le Corbusierin tuotannossa näkyvä esteettinen pyrkimys luoda hyvän elämän puitteet (Vihma 2002,86).

Le Corbusier ei tietenkään viitannut ornamenttiikkaan puhuessaan ihmisen ”geometrisestä kielestä”. Puristisessa suunnittelufilosofiassahan pyrittiin pelkistämään, karsimaan ja pitäytymään mahdollisimman vähissä elementeissä (Vihma 2002, 88). Ornamentin käyttö olisi sotinut voimakkaasti näitä arvoja vastaan. Hänen teoriassaan tulee silti esille mielenkiintoinen näkökulman myös ornamentin kannalta. Gombrichin mukaan ihmisellä on taipumus havainnoida sekä oikeaa maailmaa, että käsityksiään siitä etsien säännönmukaisuutta. Meissä vaikuttaa sisäsyntyisenä järjestyksen taju. Gombrich tarjoaa myös tyydyttävän vastauksen askarruttavaan kysymykseen miksi geometriset kuviot toistuvat niin usein ihmisen luomassa järjestyksessä kun luonnossa niitä ei esiinny lähes koskaan, osoittamalla juuri tämän olevan mahdollinen selitys asialle. Ihminen on valinnut ne siitä syystä, että ne osoittavat säännönmukaisuutta, joka on ominaista järjestäytyneelle mielelle ja erottuu selkeästi luonnon sattumanvaraisesta sekamelskasta. Säännönmukaisuus on hänen mukaansa merkki aikeesta ja toisto on merkki toistettavuudesta, joka myös kuuluu kulttuuriin eikä luontoon. (Gombrich 1984, 4-5, 7.)

Modernismin myötä konetuotannosta tuli kulttuurin tärkein muovaaja. Ornamentin korvasivat sellaiset muodot, joiden ei katsottu viittaavan ajassa taaksepäin (Vihma

2002, 71). Takala-Schreib puhuu samasta ilmiöstä Alan Colquhounin ilmauksella ”pakona tulevaisuuteen”, jossa historia painettiin tietoisesti unohduksiin. Uudistuvan yhteiskunnan symboliseksi ilmentämiseksi pyrittiin jatkuvasti uusien muotojen luomiseen teknologian kehityksen mukaan. Taideteos ei saanut heijastaa ulkopuolista ideaa tai mitään ulkopuolella olevaa ilmiötä, vaan sen tuli viitata vain itseensä. (Colquhoun 1989, 24–26, 30–31, 34; Cantor 1988, 35–41, Takala-Schreibin 2000, 171 mukaan) Taideteos nähtiin muusta yhteiskunnasta irrotettavana, yksilöllisen neron ajattomana tuotantona (Heinänen 2006, 34).

Luonnonmuotojen tyylittelyä alettiin myös pitää vanhanaikaisena, sen sijaan abstrakti oli modernia (Vihma 2002, 71). Käsitykset abstraktismista eivät aina olleet kovinkaan positiivisia. Vuonna 1906 Wilhelm Worringer kirjoitti ekspressionistista taideteoriaa käsittelevän väitöskirjan *Abstraction and Empathy*. Gombrichin mukaan jo väitöskirjan nimi heijastaa Ruskinin näkemyksiä aiheesta. Empatialla viitataan samaistumista luonnon voimiin kun taas abstraktiolla yritystä hallita näitä uhkaavia voimia erilaisin taioin ja loitsuin. Abstraktio nähdään siis oireena eräänlaisesta ahdistuksesta. (Gombrich 1984, 46.) Antiikin sivilisaatioiden tai alkukantaisien heimojen kohdalla on helppo kuvitella ornamentteihin liitettyjä erilaisia uskomuksia, mutta pätkö sama modernistiseen Eurooppaan? Ainakin koneeseen liittyi vahva henkinen symboliikka (Sparke 1989, 46) ja sodasta selvinneen Euroopan vahva pyrkimys eteenpäin, pois ahdistavasta menneisyydestä.

3 NYKYAIKA

Historiaa leimannut taiteen, käsityön ja teollisuuden erottelu ei päde enää nyky-yhteiskunnassa. Heinänen kuvaa nykyistä liikehdintää käsityön ja teollisen muotoilun kentällä pyrkimyksenä wagnerilaisittain kokonaisvaltaiseen taiteeseen ja eri taiteen osa-alueiden välisten vaikutusten etsimisenä sekä ”haluna ilmaista itseään yli taiteen raja-aitojen” (Heinänen 2006, 342). Sarjen mukaan postmoderni merkitseekin rajojen kaatumista, esimerkiksi eri taidealojen välillä. Nykyaikaista kulttuuria ja taidetta hän kuvaa muun muassa tunteen, intuition, ekspressiivisyyden ja subjektivismiin korostumisena. Myös aita korkeakulttuurin ja populaarikulttuurin välillä hylätään hänen mukaansa. (Sarje 1989, 169, 171.)

Muotoilun henkinen ja taiteellinen puoli ovat selvästi jälleen esillä ja tämän myötä myös koristeellisuus on nostanut suosiotaan. Muotoilu on vapautunut teollisuuden otteesta ja käsitys funktiosta muodon määrittäjänä on kyseenalaistettu aikana, jolloin tuhansia funktioita voidaan pakata vain muutaman nanometrin kokoiseen mediaan (Kupetz 2008, 7). Toisaalta on myös ymmärretty, että yhtäläillä esimerkiksi moderni arkkitehtuuri ilmaisee tiettyjä arvoja – joskin erilaisia – kuin varhaisempi goottilainen edeltäjänsä. On siis järjetöntä sanoa käyttö sanelee muodon, kun käyttö itse juontuu arvoista ja uskomuksista. (Fuller 1988, 127–128.)

3.1 Funktionalismista mielihyvään

Funktionalistisen ajattelutavan mukaan ornamentilla ei ole nähty olevan merkitystä tuotteen käyttöfunktion kannalta. Pelkkä käyttöfunktio ei kuitenkaan nykypäivänä enää riitä tuotteen tarkasteluun. Patrick W. Jordanin mukaan käytettävyyteen perustuva lähestymistapa on luonnostaan rajoittunut. Syynä tähän on se, että käytettävyyteen pohjautuvasta näkökulmasta on tapana nähdä tuote pelkkänä työkaluna, jonka avulla käyttäjä suoriutuu tehtävästä. Tuotteet eivät hänen mukaansa kuitenkaan ole pelkkiä työkaluja, vaan ne voidaan nähdä ´elävinä objekteina´, joihin ihmisillä on suhde. Tuotteet voivat tehdä ihmisen iloiseksi tai vihaiseksi, ylpeäksi tai häpeämään, itsevarmaksi tai hermostuneeksi. Näin ollen pelkkä käytettävyyteen perustuva lähestymistapa johtaa rajoittuneeseen näkemykseen käyttäjästä.

(Jordan 2000, 6–7) Tämä on käännteentekevä huomio myös ornamentin kannalta, jota on vierastettu juuri sen vuoksi, ettei sillä ole nähty merkitystä tuotteen toiminnallisuuden ja käytettävyyden kannalta. Jordanin näkemys on käsittääkseni yleisesti hyväksytty muotoilumaailmassa. Näkemyksen hyväksyminen osaksi muotoilun diskursseja on varmasti vaikuttanut myönteisesti myös ornamentin käyttöön muotoilutuotteissa.

Partick W. Jordanin luomassa Maslowin tarvehierarkiaan pohjautuvassa luokituksessa käyttäjän tarpeet on jaettu kolmeen luokkaan: toiminnallisuus, käytettävyys ja mielihyvä. Yhden tarpeen tullessa tyydytetyksi käyttäjä alkaa haluta lisää. Ensiksi tuotteen tulee olla toiminnallinen, sillä tuote, joka ei toimi oikein aiheuttaa tyytymättömyyden. Kun käyttäjä on tottunut tuotteen toiminnallisuuteen, hän haluaa tuotteen, jota on helppo käyttää. Totuttuaan tuotteen käytettävyyteen, alkaa käyttäjä väistämättä haluta jotain lisää: tuotetta, joka ei tarjoa pelkästään toiminnallista hyötyä vaan myös emotionaalista. (Jordan 2000, 5–6) Tämä emotionaalinen tyydytys nousee ornamentin kohdalla olennaiseksi, sillä koristeen ”funktio” rakentuu juuri näiden tarpeiden alueelle.

Jordan jakaa mielihyvät neljään luokkaan: fyysinen mielihyvä, sosiaalinen mielihyvä, psyykinen mielihyvä ja ideologinen mielihyvä. Fyysinen mielihyvä liittyy kehoon ja tuntoelinten kautta koettuun mielihyvään. Tuotteiden kohdalla tähän luokkaan kuuluvat esimerkiksi tunto- ja hajuaistin kautta saavutettu tyydytys. Sosiaaliseen mielihyvään liittyy vuorovaikutus muiden kanssa. Tuotteet voivat helpottaa sosiaalista kanssakäymistä monin eri tavoin ja assosiaatiot muun tyyppisiin tuotteisiin voivat osoittaa kuulumista tiettyyn sosiaaliseen ryhmään. Käyttäjän suhde tuotteeseen muodostaa osan hänen sosiaalista identiteettiään. Psyykinen mielihyvä liittyy henkilön kognitiivisiin ja emotionaalisiin reaktioihin. Esimerkiksi tekstinkäsittelyohjelma, joka mahdollistaa nopean ja helpon tekstin muokkauksen synnyttää oletettavasti myös korkeamman psyykkisen mielihyvän kuin ohjelma, jossa virheiden todennäköisyys on suurempi. Ideologinen mielihyvä liittyy puolestaan ihmisten arvoihin. Tuotteen tapauksessa tämä voisi tarkoittaa esimerkiksi sen estetiikkaa ja arvoja, joita se ilmentää. Esimerkiksi kierrätysmateriaalista valmistettu tuote voidaan nähdä edustavan ympäristöarvoja. Näin se voisi tuottaa ideologista mielihyvää henkilölle, joka on huolissaan ympäristön tilasta. Tähän mielihyvään

liittyy myös taiteellisuuden idea. (Jordan 2000, 13–14) Esimerkiksi ornamentti kalusteissa vaikuttaa ympäristöönsä esteettisesti ja voi näin ollen tuottaa käyttäjälleen ideologista mielihyvää.

3.2 Postmoderni arkkitehtuuri

Modernismin vaihtuminen postmodernismiin näkyy selkeimmin arkkitehtuurissa. Uusimmassa Arkkitehti -lehdessä julkaistiin artikkeli arkkitehti Anni Vartolan tutkimuksesta suomalaisen postmodernismin parissa. Hän on tutkinut muutoksen merkkejä vuosien 1975–1995 julkisissa rakennuksissa ja valmistelee parhaillaan väitöskirjaa aiheesta. Artikkelin alussa Vartola siteeraa Juhani Pallasmaata, joka piti avauspuheenvuoron vuonna 1985 järjestetyssä Alvar Aalto -symposiumissa ”Modernity and Popular Culture”. Pallasmaan mukaan taide näytti tuolloin olevan jakautumassa kahtia: vakavaan taiteeseen ja viihteeseen. (Broner, K. 1988, 5, Vartolan 2011, 11 mukaan) Sanaa postmodernismi ei mainita, mutta viittaus oli varsin ilmeinen. ”Oli valittava joko vakavasti otettava ja syvälinen modernismi tai pinnallinen populistinen postmodernismi”, Vartola toteaa. Varhaisimmillaan postmodernismin käsitettä käytettiin jo vuonna 1912 kuvaamaan uutta, vanhasta poikkeavaa aikakautta, mutta omanlaiseensa kulttuuri-ilmiöön ja siihen liittyvään ilmaiskieleen termi vakiintui vasta 1960–70 luvuilla. (Vartola 2011, 11) Robert Hughesin mukaan – jota Vartola artikkelissaan myös lainaa – tuon ajan arkkitehteillä ei ollut yhteistä tyyliä, eikä yhdistävää ideologia, silti heidät ryhmitettiin yhden saateenvarjokäsitteen, postmodernismin alle. (Hughes 1979, Vartolan 2011, 12 mukaan.)

Vartola kirjoittaa, että aatteellisesti postmodernismissä oli kyse modernismista irtautuvasta ja sen ajattelutavalle kriittisestä ajanjaksosta, joka kyseenalaisti modernismille tyypillisen historiattomuuden, tulevaisuuden uskon, yhtenäiskulttuurijatuksen sekä korkea- ja populaarikulttuurin välisen jaottelun. Temaattisesti oli kyse vastakulttuurin tarjoamisesta modernismille. Suomessa kansainvälistä keskustelua seurattiin valppaina. Yksi tärkeimmistä postmodernismia ruokkivista ilmiöistä oli pettyminen modernismin itseriittoisuuteen, yksipuoliseen muotokieleen ja toteutumattomiin lupauksiin. Postmodernismin muutosmyönteisyys näytti tarjoavan kiin-

nostavia, ilmaisukieltä rikastuttavia virikkeitä. Varsin pian postmodernismi kaventui kuitenkin tarkoittamaan muodikasta, myyttejä hyödyntävää, paheksuttavaa tyyliä ja uusvanhaa, kliseistä arkkitehtuuria. (Vartola 2011, 13–14) Vuonna 1980 Juhani Pallasmaa kutsui koolle Kuunarisymposiumin pohtimaan tätä tilannetta. Ryhmä tunnusti ajan haasteet. Päätettiin ettei oikea tie ollut postmodernismi, vaan modernismin uudistaminen. (Gullichsen, Helin, Komonen, Laitinen, Mäkinen, Pallasmaa, Penttilä & Söderlund 1981, Vartolan 2011, 14–15 mukaan.)

Postmodernissa suomalaisessa arkkitehtuurissa Vartola hahmottaa kaksi eri suhtautumistapaa: sen sallivuudesta riemuitsevan linjan ja toisaalta modernismin perinteitä elvyttävän linjan. Molemmille linjoille yhteisiä piirteitä olivat muun muassa peruslaatikkomuodon rikkominen, historialliset viittaukset sekä rakennuksen käyttötarkoituksen symboloiminen. Ensin mainitun linjan arkkitehtuuri monimuotoistui ja muuttui tunnelmahakuiseksi sekä usein värikkääksi. Yksityiskohtien näyttävyyteen panostettiin ja siteeraavia tyyliainoja suosittiin, jotka suuntautuivat kansanomaisuuden ja klassismin ohella myös modernismin alkuaikaan. 1990-luvulle tultaessa postmodernismi kuitenkin väljähtyi ja teoreettiset impulssit valjastettiin muodistamaan modernistista valtavirtaa. Uusi ilmiö Suomessa oli dekonstruktivismi, jossa funktionalismin pelkistetty ilmaisu yhdistyi postmodernismin murtamaan muotokieleen. (Vartola 2011, 15.)

Jan-Erik Anderssonin mukaan postmodernismin lyhyt yritys käyttää ornamentteja kaatui historian lainaamiseen pinnallisella tavalla. Hänen mukaansa meidän tulisi myös laajentaa käsitystämme ornamentista. Ornamentti voisi olla vaikkapa pysyvä ääniteos. Andersson toteaa myös, että olisi suotavaa alkaa vähitellen luoda uudelleen yhteistyötä arkkitehtien, taiteilijoiden ja käsityöläisten välille. Nykypäivänä myöskään raha ei ole mikään este mielenkiintoisempien rakennusten suunnittelulle ja rakentamiselle. Persoonallisten ornamenttien luominen on mahdollista tietoteknologian avulla. Piirustusohjelmien sekä vesi- ja laserleikkauksen ansiosta niiden luominen ei ole enää kallista utopiaa. Tämä pudottaa, Anderssonin mukaan, pois yhden Loosin tärkeimmistä argumenteista ornamenttia vastaan nimittäin, että se olisi kallista ja puuduttavaa käsityötä. (Andersson, [viitattu 23.4.2012].)

Anderssonin kirjoituksesta saa sellaisen kuvan, että ornamentin uudelleen käyttöönottoon ei liitykään enää käsityöläismäinen valmistus. Tämä on toisaalta ym-

märrettävää erityisesti arkkitehtuurin alalla, joka on jo käytännönkin syistä esimerkiksi kalustemuotoilua vahvemmin kiinni teollisuudessa ja uusissa teknologioissa. Eräs toinenkin mielenkiintoinen seikka tulee ilmi artikkelin loppupuolella. Andersson mainitsee tutkija James Trillingin, joka on todennut, että siinä missä arkkitehtuuri aiemmin viittasi koristeiseen historiaan, viittaa se nykyisin scifi-kirjallisuudesta ja elokuvista tuttuun kylmään ja viileään teknologiseen tulevaisuuteen. (Andersson 6–7. Nuori Voima 6/4) Jotakin samaa on mielestäni havaittavissa modernismin kone-estetiikassa ja ”paossa tulevaisuuteen”. Postmodernismi arkkitehtuuri kyllä suosi siteeraavia tyyllilainoja menneiltä ajoilta, mutta siirtyi nopeasti mukailemaan modernistista valtavirtaa. Ollaanko nykyaikana jälleen matkalla kohti uutta uljasta teknologian muovaamaa tulevaisuutta?

3.3 Uudet teknologiat

1900-luvun alun tuotantoteknologia asetti tietyt rajoitteet tuotteiden ulkomuodolle. Voidaankin sanoa, että monet tuon ajan tuotteet olivat muodoltaan silloiselle tuotantoteknologialle ominaisia. Tilanne on kuitenkin tänä päivänä hyvin erilainen. Nykyaikainen teknologia kykenee ällistyttäviin suorituksiin, kuten myöhemmin käy ilmi. Herääkin kysymys: jos nykyteknologia pystyy moiseen, onko pelkistäminen geometrisiin perusmuotoihin enää tarpeellista tai ominaista tämän päivän tuotantoteknologialle? Ainakaan koristeettomuus ei ole enää perusteltavissa koneen ominaisuuksilla. Millaiset muodot sitten olisivat ominaisia nykypäivän ja tulevaisuuden teknologialle?

Tuotantoteknologian ominaisuuksien ohella tuotteen ulkomuotoon vaikuttavat luonnollisesti myös suunnittelua ohjaava inspiraatio. 1900-luvun alun arkkitehdit hakivat inspiraationsa konetuotannosta. Toisin sanoen tuote ei ollut yksin teollisen tuotantokoneiston ominaisuuksien summa, vaan myös inspiraatio suunnittelutyöhön haettiin samaisesta teknologiasta. Kone-estetiikkaa sovellettiinkin ironisesti ensin perinteisesti käsityönä valmistettuihin tuotteisiin ja vasta sitten elektroniikkaan. Tämä osoittaa sen, ettei kone-estetiikka ollut välttämättä pakon sanelemaa vaan ennemminkin innostusta uudesta teknologiasta. Voisiko tilanne olla sama tänä päivänä? Digitaalitekniikkaa käytetään tuotteiden suunnittelussa sekä val-

mistuksessa. Voisiko se vaikuttaa myös tuotteen muotokielen innoittajana? Entä bioteknologia? Teknologialla on joka tapauksessa keskeinen osa arkkitehtuurissa, muotoilussa ja jopa nykyajan käsityössä.

3.3.1 Digitaalinen suunnittelu

Zürichissä työskentelevä arkkitehti ja ohjelmoija Michael Hansmeyer on tutkinut algoritmien ja laskennan mahdollisuuksia arkkitehtuuristen muotojen luomisessa. Lähivuosina algoritmien käyttö arkkitehtuurissa on hänen mukaansa vakiinnuttanut asemansa suunnittelun ja abstraktion viitekehyksessä. Tämän ovat mahdollistaneet suunnitteluohjelmiin integroidut komentokielet. Algoritmien tulokset voidaan nyt suoraan visualisoida ja digitaalisten valmistusmenetelmien ansiosta myös valmistaa. Tämä avaa algoritmien käytölle uuden aseman muotoilun työkaluna. Niiden laskennallista suorituskykyä voidaan käyttää prosesseissa, joiden mittakaava ja monimutkaisuus estävät suorittamasta niitä manuaalisesti. Toisaalta algoritmeilla voidaan tuottaa loputtomasti saman systeemin variaatioita. Pieninkin asetusten säätö johtaa lopputuloksen välittömään muutokseen. Yhdistettynä arvioivaan toimintaan, niitä voidaan käyttää itseään toistavaan tulosten optimointiin sekä toiminnallisella, että esteettisellä tasolla. Tämän lisäksi laskennallinen lähestymistapa arkkitehtuuriin mahdollistaa ennennäkemättömän kehityksen. Muodot, joita ei voida suunnitella enää perinteisin menetelmin tulevat mahdollisiksi. (Michael Hansmeyer, [viitattu 19.4.2012].)

Vuonna 2011 ilmestyneessä MIX -lehden artikkelissa käsiteltiin muotoilijan roolia digitaaliaikana. Tiekoneohjelmointi esiteltiin muotoilijan uutena työkaluna. Artikkelissa haastateltiin alan pioneeria, Karsten Schmidtiä, joka kuvaa itseään 'tietokonesuunnittelijaksi'. Hänen mukaansa muotoilijan tulisi omaksua ohjelmointi edistääkseen omaa ammattitaitoaan. Muotoilijan ei tulisi pelätä ohjelmointia. Internet-sivuillaan hän neuvoo muotoilijoita muun muassa käyttämään oikeaa työkalua kulloiseenkin työhön ja luomaan itse nuo työkalut. Yhteistyössä toisen lontoolaisen muotoilutoimiston, Troikan kanssa he ovat hyödyntäneet ohjelmointia julkisen tilan taideteoksissa, kuten Torontoon toteutetussa kalaparvea esittävässä installaatiossa, jossa jokainen kala on ohjelmoita omalla käyttäytymismallillaan. Toinen esi-

merkki on Troikan Heathrowin Terminal 5 -rakennukseen vuonna 2008 suunnittelema pilvi, joka muuttaa alati muotoaan. Sen pinnassa on 4638 lätkeä, joista jokainen on yhteydessä tietokoneeseen. (Urquhart 2011, 74.)

Artikkelissa puhutaan myös muotoilijan roolista tieteen kentällä. Troikan Eva Rucki osoittaa, että muotoilijan ja tiedemiehen roolit ovat samankaltaiset. Molempien pyrkimyksenä on löytää ratkaisuja, joista ihmiset voivat hyötyä. Erona on vain, että tiedemiehet uskovat yhteen totuuteen kun puolestaan muotoilijoilla on avoin lähestymistapa. Juuri tämä avoin lähestymistapa on todennäköisesti syynä näiden tahojen väliseen yhteistyöhön. Eräs henkilö, jonka työssä tällainen yhteistyö on keskeisessä asemassa, on sveitsiläistaustainen Jürg Lehni. Hän Schmidtin näkemyksen siitä, että pääsy avoimeen lähdekoodiin muodostaa selkärangan graafisen suunnittelun diskurssille ja kehitykselle. Lehni tunnetaan muun muassa Adobe Illustratorille kehittämästään Scriptographer -sovelluksesta, joka mahdollistaa hiirellä operoivien piirtotyökalujen luomisen, joilla voi muokata grafiikkaa ja tekstiä luoden uutta. Hän halusi muuttaa ihmisten työskentelytapaa tuoden ohjelmoinnin ja uusien työkalujen luomisen osaksi muotoilijoiden työtä. (Urquhart 2011, 75–76.)

Vuonna 2007 Jürg Lehni ja David Reinfurt olivat mukana järjestämässä Sveitsin Instituutissa tapahtumaa, jossa he demonstroivat suihkutulostustekniikan ja graafisen käyttöliittymän yhdistämistä osoittaen, että vanhaa atk-laitteistoa ja uusia tietokoneohjelmia voidaan hellävaraisesti pakottaa yhdessä tekemään jotain uutta, kuin mihin ne on alkuperäisesti suunniteltu. Lehni kutsuu tällaista hardwaren ja softwaren yhdistämistä 'hellävaraiseksi ilkeiksi' (gentle vandalism), jossa piilee muutoksen elinvoimaisuus. Chicagon Art Institutin toimesta joulukuussa 2010–heinäkuussa 2011 järjestetyssä Hyberlinks -näyttelyssä pohdittiin ajattelumallin muutosta, joka näkyy arkkitehtuurin ja muotoilun kentällä eri alojen välisenä sujuvana yhteistyönä. Kuraattori Zoe Ryansin mukaan luova yhteys eri toimialojen välillä synnyttää uusia asenteita muotoiluun ja arkkitehtuuriin avartaen näitä aihealueita ja laajentaen niiden vaikutuksia. Artikkelin kirjoittaja jatkaa, että eri toimialojen välinen suhde tuottaa pysyviä tuloksia kuitenkin, vain jos pääsy vapaan lähdekoodin materiaaleihin pysyy avoinna ja käyttäjiensä suosiossa. Vain tällöin voimme jatkaa todellisina tekijöinä ja arkkitehteina digitaalisessa maailmassamme. (Urquhart 2011, 76.)

3.3.2 Bioteknologian nousu

Bioteknologialla tarkoitetaan teknologiaa, jolla ihminen pyrkii jäljittelemään biologisia prosesseja tai muuntamaan niitä. Tulevaisuudentutkimuksen dosentti Mika Mannermaan mukaan biotieteisiin pohjautuvasta bioteknologiasta on muodostumassa tieto- ja viestintäteknologian jälkeen seuraava merkittävä teknologinen moottori yhteiskuntaan. Tästä syystä tietoyhteiskuntaa seuraavaa vaihetta voidaan kutsua bioyhteiskunnaksi. Siinä missä teollinen teknologia tuotti teollisuusyhteiskunnan ja tieto- ja viestintäteknologia tietoyhteiskunnan, tulee bioteknologia ja sen sovellukset leimaamaan seuraavaa yhteiskuntavaihetta. (Mannermaa 2004, 133–134.)

Bioteknologian sovellukset ovat leviämässä kaikkialle ja sovellusmahdollisuudet vaikuttavat lähes rajattomilta. Bioteknologialla voidaan parantaa jo nyt ihmisen elämän laatua, mutta tulevaisuudessa vielä paljon enemmän. Mannermaa mainitsee vuonna 2004 julkaistussa kirjassaan, että aivan lähitulevaisuudessa kyetään jo tunnistamaan syöpäriskialttiutta tietyssä ihmisessä tai suvussa ja tarjoamaan mahdollisuus normaalia tarkempaan seurantaan. Lääkkeiden kehitys on voimakasta ja ne pystytään kohdistamaan aina vain tarkemmin haluttuun tarkoitukseen. (Mannermaa 2004, 134–135.)

Biologisten prosessien jäljittely ei rajoitu ainoastaan lääketieteeseen vaan sama ilmiö näkyy jo nyt esimerkiksi arkkitehtuurin kentällä. Suunnittelija-tutkija Maria Lorena Lehman kirjoittaa verkkoblogissaan, että sitä mukaa kun yhteys biomimikinan, nanoteknologian ja uusien tietokoneohjelmien välillä kehittyy, suunnittelun keskeinen toimiala nousee pintaan ja tuon toimialan keskeinen lähtökohta on biodigitaalinen arkkitehtuuri. Tällä koulutus- ja tutkimusalalla, suunnittelijat käyttävät erilaisia tietokoneprosesseja, esimerkiksi algoritmeja, kasvattamaan arkkitehtuurisia asuinsysteemejä. Biodigitaalinen arkkitehtuuri tutkii luonnon periaatteita. Suunnittelijat voivat laskennallisilla menetelmin tai muita menetelmiä apuna käyttäen kehittää systeemejä, jotka ovat paljon enemmän kuin osiensa summa. Tällaista elävää systeemiä voidaan lähestyä käyttäytymisen, vuorovaikutuksen ja rakenteen näkökulmasta, missä systeemin luovat kerrokset ovat luonnoltaan syklisiä ja reagoivia. (Lehman, [viitattu 22.4.2012].)

Vuonna 2000 Katalonian yliopisto avasi uuden maisteritason koulutusohjelman. Biodigitaalisen arkkitehtuurin koulutusohjelma luotiin urauurtavaksi jatko-opintohjelmaksi. Ohjelma oli ensimmäinen, jossa arkkitehtuuria käsiteltiin biologisesta ja digitaalisesta näkökulmasta. Opiskelun painopiste on uudessa kyberneettis-digitaalisessa ja ympäristöekologisessa suunnittelussa. Tavoitteena on kehittää biodigitaalista arkkitehtuuria, luoden geneettisiä ja lisääntymiskykyisiä konsepteja biologisessa ja digitaalisessa ympäristössä. Oppilaat suorittavat kokeiluja myös geneettisten ohjelmistojen, evolutionaaristen prosessien, kasvavien järjestelmien, algoritmien, parametrien, ohjelmoinnin ynnä muun parissa. Koulutusohjelman kotisivujen mukaan uudet teknologiat ovat tuoneet uusia tuotantomahdollisuuksia, jotka johtavat uusiin, ei-standardoituihin arkkitehtuurisiin muodostumiin genetiikan perusteisiin nojaten (variaatio, mutaatio, hybridi). (Universitat Internacional de Catalunya, [viitattu 27.3.2012].)

Le Corbusierin käsitys geometrisesta järjestyksestä ihmiskunnan kielenä kyseenalaistuu kun usealla toimialalla yhä enenevässä määrin pyritään kohti luonnonmukaisempaa tilaa, jota ohjaavat standardien sijaan muun muassa genetiikkaan perustuvat mekanismit. Tietokoneohjelmien kehittyminen on ironisesti mahdollistanut luonnon yksityiskohtaisen imitoinnin ja nanoteknologia näiden ohjelmistojen siirtämisen materiaaliin. Näin ovat rajat myös luonnon ja teknologian välillä hämärtyneet. Ruskinin ja Morrisin näkemys luonnon ja koneen vastakohtaisuudesta joutuu uudelleen arvioitavaksi.

3.3.3 Biotaide

Tieteen kehitys on tuonut mukanaan välineet, joiden avulla voimme hahmottaa todellisuutta yli aistien rajoitusten. Mikro- ja nanotekniikan kehitys on laajentanut ihmisen tajuntaa aistein näkymättömään atomien, elektronien ja kvanttien mitta-kaavaan. (Koivunen 2007, 140, 153) Voimme seurata mikroskooppisen pienten eliöiden ja solujen toimintaa aina atomitasolle saakka ja manipuloida sitä tarpeidemme mukaan. Myös taiteen kehitys on aina tapahtunut vuorovaikutuksessa kunkin aikakauden teknologian kanssa. Bioteknologiaa ja taidetta on yhdistänyt niin kutsuttu biotaide aina 1990-luvun loppupuolelta saakka. Biotaide on poikkitie-

teellinen paradigma, joka yhdistelee orgaanista ainesta taiteen materiaalina ja bioteknologiaa ja lääketiedettä taiteellisen ilmaisun välineenä. Se tutkii kulttuurin ja luonnon dialogia taiteen ja tieteen rajapinnassa. Biotaidetta tuotetaan organismeja ja systeemejä manipuloimalla. (Koivunen 2007, 139–140.)

Luonto on monessa mielessä pysyvä ja muuttumaton verrattuna kulttuuriin, mutta käsitys luonnosta ei olekaan niin objektiivinen miltä vaikuttaa. Luonnon käsite on kulttuurillisesti tuotettu ja opittu. Luonnonmuodot ja niiden kuvaaminen ovat sidoksissa aistinelimien rajoissa tapahtuvaan hahmottamisen oppimiseen. Tästä näkökulmasta myös taiteen ja esteettisen kokemuksen voidaan katsoa olevan biologisen ja fyysisen elinympäristön ja kulttuurin vuorovaikuttaisen yhteistyöprosessin tulosta. (Koivunen 2007, 140) Luonnon käsittäminen ja kuvaaminen on siis vahvasti sidoksissa aikaan. Luontoa on historiassa aina käytetty taiteen välineenä ja materiaalina sekä jäljittelyyn, tulkinnan ja vaikuttamisen kohteena. Ihminen on kautta klassisen taiteen historian etsinyt paikkaansa elävän luonnon osana ja sen kehitys on sitoutunut kunkin aikakauden teknisiin mahdollisuuksiin. (Koivunen 2007, 140.) Biotaidekaan ei näyttäisi tekevän tästä poikkeusta, vaan se jatkaa tätä samaa traditiota.

Koivunen vahvistaa tämän laajemman määritelmänsä kohdalla toteamalla, ettei ilmiö ole missään tapauksessa teoreettisesti tai empiirisesti uusi. Uusi teknologia on syntynyt vanhan pohjalta aivan kuten taide ja kulttuuri ovat syntyneet vanhaa varioimalla ja yhdistelemällä sitä kulloiseenkin teknologiaan. Vaikka taiteen ja luonnon dialektinen suhde on ikivanha, biotaiteen käsite on melko uusi, eikä sille ole vielä kehittynyt teoreettista viitekehystä. Se sai syntynsä biotekniikan kehityksen ja teknologian laajenevien mahdollisuuksien myötä. Biotaiteen tutkija, taiteilija Alan Raynerin mukaan biotaide pyrkii esteettisen lähestymisen ja hahmotuksen kautta ymmärtämään elävien organismien dynaamisia ominaisuuksia, malleja ja rakenteita. Tutkimuskohteena ovat energian siirtyminen, vuorovaikutus sekä integraation ja differentaation välinen suhde elävissä organismeissa. Biotaiteen teoreetikko, kuraattori Jens Hauerin mukaan biotaide tarkastelee elämää tieteellistaiteellisena, laboratoriossa tuotettuna kokeena. Se on eräänlainen tieteen ja taiteen hybridi. (Koivunen 2007, 141–143) Myös biotaiteen kuraattorina toimineen Monica Bellon mukaan kyseessä on taide, joka käyttää ilmaisun välineenä orgaanisia ma-

teriaaleja yhdistellen näitä muihin, pääasiassa digitaalisiin välineisiin. Hän myös erottelee biotaiteen kahteen luokkaan, joista ensimmäisessä biologisia prosesseja kuvataan ja simuloidaan digitaalisessa muodossa ja toisessa eläviä orgaanisia materiaaleja ja eliöitä käytetään ja asetetaan näytteille. (Bello 2004, Koivusen 2007, 142 mukaan.)

Montrealissa vuonna 2004 pidetyssä Art & Biotechnologies -konferenssissa biotaide luokiteltiin neljään eri kategoriaan: biologian, estetiikan ja etiikan leikkauspisteet, keinoelämä, geneettinen taide ja hybridit, taiteen esitystavat ja kriittisen strategiat. (Koivunen 2007, 142) Media- ja kulttuuritutkija Hannu Eerikäinen puolestaan rinnastaa biotaiteen mediataiteeseen, jossa bittien sijaan puhutaan geeneistä ja teknomorfismin analogiaksi hahmottuu biomorfismi. Näiden määritelmien yhdeksi ongelmaksi muodostuu Koivusen mukaan juuri historiattomuus, jolloin käsitettä katsotaan vain uuden teknologian kautta ja laajemmat kontekstit jäävät huomioimatta. (Eerikäinen 2006, Koivusen 2007, 142–143 mukaan) Koivunen kallisluokin määritelmässään historiallisen jatkuvuuden suuntaan, kuten edellä kävi ilmi. Biotaiteen voi siis tästä näkökulmasta mieltää historiallisena jatkumona, jossa ihminen etsii paikkaansa luonnon osana, nykyajan teknologisten mahdollisuuksien puitteissa. Ilmiö on siis sekä historian jatkumo, mutta myös vahvasti sitoutuneena tämän ajan teknologiaan.

3.3.4 Töhertely ja DIY -kulttuuri

Eräs mielenkiintoinen seikka historiaan peilattuna on nykyaikaisen tuotantoteknologian mahdollistama taiteellisen ilmaisunvapaus. 3D pikavalmistusteknologia mahdollistaa viimeistelemättömien ideoiden esteettömän valmistuksen 3D tiedostosta suoraan valmiiksi tuotteeksi, ilman teolliselle tuotannolle ominaisia rajoitteita. Ainoa suunnittelijan ilmaisun vapautta rajoittava tekijä olisi tällöin asiakkaan asettamat rajoitteet, esimerkiksi alhainen budjetti. Teknologian mahdollistama itseilmaisus näyttää historiaan verrattuna hyvin ristiriitaiselta, sillä juuri teollisuuden kehitystä seurannut tuotannon standardointi johti alun perin suunnittelijan taiteellisen ilmaisun rajoittamisen. Tänä päivänä se on sen sijaan avannut aivan uusia kanavia muun muassa itseilmaisulle. Vaikka ilmiö toisaalta on uuden teknologian salli-

maa, on se synnyttänyt hi-tech innostuksen rinnalle hyvin toisenlaista ilmaisua suosivia suuntauksia.

MIX -lehti nostaa raapustelun yhdeksi kevään ja kesän 2012 tärkeäksi trendiksi. Trendi suosii rohkeita värejä, kuten piirtotaulun klassista punaista, vihreää, ja mustaa, täydennettynä harmaan ja ruskeanharmaan eri sävyillä. Arkiset esineet tulevat huomatuiksi räikeästä loistostaan. Trendiin liittyy pikavalmistusteknologian vääjäämätön nousu, jossa inspiraatio haetaan teknisten piirustusten sijaan töherryksistä. Pintakoristelussa trendi pääsee loistonsa. Se näkyy joko töherryksenä, hankaamisena, raaputuksena, halkeamina tai ritsauksena. Lyhyesti sanoen kyseessä on töhertelyä perinteisimmillään. Sama lehti kirjoittaa hi-tech innostuksen rinnalle nousseesta low-tech trendistä, jossa futuristisuuden sijaan korostuvat, tuttu turvallisuus, autenttisuus sekä tietynlainen nuhjuisuus. Low-tech trendin printit ja kankaat suuntaavat kohti taantumuksellista estetiikkaa, keskittyen kuluneisiin ja rosoisiin pintoihin, jatkaen siitä, mihin viimeaikainen innostus antiikkiesineisiin jäi. (MIX 1 (23) 2011, 52, 101.)

Ilmoilla on siis myös hi-tech -hengelle vastakkaista kehitystä, joka toisaalta liittyy teknologian kehitykseen, mutta on ilmaisultaan ja arvoiltaan vastakkaista siihen verrattuna. Ilmiö vaikuttaa suunnittelijoiden ohella myös kuluttajien käyttäytymiseen. Tulevaisuudessa pikavalmistusteknologiat todennäköisesti yleistyvät ja mahdollistavat itse tekemisen kenelle tahansa. Tämä taas saattaa synnyttää aivan uudenlaista liikehdintää kuluttajien keskuudessa. Koskelo mainitsee verkkoblogissaan neljä tulevaisuuteen mahdollisesti vaikuttavaa paradigmaa, jotka perustuvat tulevaisuustutkijan Johan Peter Paludanin esittämään logiikkaan. Eräät näistä liittyvät juuri tähän uutta teknologiaa hyödyntävään kulutuskulttuuriin. (Koskelo 2011.)

Creative man and Anarconomy -logiikoissa itse tekeminen mahdollistuu kenelle tahansa luovuuden ja teknologian ansiosta. Viimeksi mainitussa logiikassa kuluttajat ottavat vallan. Keskeisiä asioita ovat avoimuus, ilmaisuus, jakaminen ja verkostoituminen. Räätelöityjä tuotteita ja palveluita suositaan massatuotannon sijaan. Ihmiset ovat aktiivisesti mukana tekemässä tuotteista ja palveluista itselleen sopivia. Megabrändit eivät enää kiinnosta. Luova ihminen kokee voivansa vaikuttaa ja sitä hän myös haluaa. Ideat ovat valuttavaa kun DIY (Do It Yourself) saa

seuraajakseen CIY:n (Create It Yourself). Teknologia avaa uusia mahdollisuuksia innovoinnille ja luovuudelle. Ihminen itse on aktiivinen tekijä, joka ei luovuta vaikka itselle sopivaa vaihtoehtoa ei löytyisikään. Hän nousee kapinaan ja luo tarvittaessa omia tarpeitaan vastaavia tuotteita ja palveluita. (Koskelo 2011.)

Espanjan Toledossa järjestetyn Crafts + Innovation: the tool for the future -seminaarin loppuraportista ilmenee kolme tällä hetkellä vallalla olevaa trendisuuntausta. Eräässä näistä on havaittavissa samansuuntaista kehitystä äskeiseen verrattuna. Siinä käsityö liittyy ajatukseen itsenäisyydestä, sosiaalisesta vastuusta ja aitoudesta. Ilmiö liittyy vahvasti sosiaaliseen verkostoitumiseen ja perustuu helposti saavutettaville tuotteille. Keskiössä ovat ekologisuus, solidaarisuus, osallistuminen, ihmisarvot ja kielteinen suhtautuminen nykyiseen kulutusyhteiskuntaan. Selvimmin tätä trendiä ilmentää DIY -liike. (Craft + Innovation 2008, 65.)

3.3.5 Käsityöläisyys digiaikana

Funktionaalisuus ei ole enää käsityön välttämätön ainesosa. Käsityöesineitä myydään nykyään usein niiden esteettisyyden tai konseptin takia, toiminnallisuuden sijasta. Tällä funktiosta erkaantumisella on ollut niin ekonominen kuin kriittinen ja esteettinen vaikutus. Vapauttamalla itsensä funktionalismin kahleista, käsityötoiminta on vapautunut myös käsityön perinteisestä määritelmästä, aina pisteeseen, jossa sitä ei usein voi erottaa taiteesta. Tämä muutos on sallinut käsityöläisten puolestaan irtautua mielletyistä luokkarajoista. Käsityö, joka ei ole enää ammattiala, on lunastanut paikkansa visuaalisessa kulttuurissa, jossa se nähdään taiteellisen identiteetin ilmentämisen keinona. Se on synnyttänyt asiakaskunnan, joka himoitsee epäkäytännöllisiä esineitä, vaatien monimuotoista estetiikkaa ja käsitteellisyttä. Moinen kuvaus sopisi tietenkin hyvin myös taiteeseen. (MacDonald 2005, 46.)

Historiaan peilattuna asetelma on mielenkiintoinen. Käsityöstä, jota usein kritisoitiin sen kyvyttömyydestä esittää abstrakteja ideoita, onkin nyt tullut taiteellisen ilmaisun keino, jota hyödyntävät niin käsityöläiset, taiteilijat kuin muotoilijatkin. Käsityö, jota ennen rajoittivat sen hyödyllisyys ja käyttöarvo, vetoaakin nyt ihmisiin juuri epäkäytännöllisyytensä ja rikkaan ulkomuotonsa ansiosta. Sen ei tarvitse kilpailla

koneellisen tuotannon kanssa, vaan kuten myöhemmin käy ilmi, monet artesaani-
muotoilijat käyttävät sitä keinona erottautua nopeasta, hutiloidusta massatuotan-
nosta. Siirtyminen hyödyllisyydestä ja käyttöarvosta, symbolisiin ja esteettisiin ar-
voihin on mielestäni nähtävissä myös laajemmin, esimerkiksi juuri koristeellisuu-
den lisääntymisenä.

Käsityön suhde teollisuuteen ja teknologiaan ei ole kuitenkaan aivan yksiselittei-
nen. Ruskin jätti perinnökseen käsityön kesyttämättömän elämänilon ja tekniikan
kuolleen täydellisyyden vastakkainasettelun. Näiden kahden, rationaalisen ja or-
gaanisen järjestyksen sekä järkipäisyyden ja luovuuden, välillä on Gombrichin
mukaan kuitenkin suhde, jota Ruskin ei kyennyt näkemään taistelultaan koneita
vastaan. (Gombrich 1984, 7) Vaikka käsityö on monessakin mielessä lähentynyt
taidetta, on se silti lähentynyt myös teollisuutta ja muotoilua. Raja-aidat eri alojen
välillä ovat kaatuneet ja niitä on nykypäivänä enää vaikea erottaa toisistaan.

Aiemmin mainitussa *Crafts + Innovation – the tool for the future* – seminaarissa
pohdittiin tätä käsityön ja teknologian suhdetta seuraavasti. Digitaalitekniikan
kehitys on lisännyt teollisen tuotannon joustavuutta merkittävästi, mahdollistaen
personoitujen tuotteiden massatuotannon, massakustomoinnin. Vaikka tämän ole-
tettiin ensin merkitsevän kuoloniskua käsityömäiselle tuotannolle, tämän hetkinen
kehitys osoittaa aivan muuta. Jatkuvasti halpenevat hinnat yhdessä alihankkijoi-
den käytössä olevan teollisuuden kehityksen kanssa, on avaamassa uusien mah-
dollisuuksien kentän luovalle käsityölle. Kehitys mahdollistaa monimutkaisemmat
toimenpiteet, yhdistämällä erityyppisiä materiaaleja nopeammalla, yksinkertai-
semmalla ja halvemmalla tavalla. Tällaisen kehityksen edistämiseksi on Englan-
nissa tehty erilaisia aloitteita lisäämään tietoisuutta laserleikkauksen, digitaalitulostus-
tuksen, pikavalannan ja 3D tulostuksen mahdollisuuksista artesaanien keskuudes-
sa. Tietokoneiden hyödyntäminen tarjoaa suunnattoman avun muotoiluprosessis-
sa, sekä luovan kokeilun, että työn suorittamisen näkökulmasta, puhumattakaan
sen keskeisestä asemasta tiedotusmateriaalin luomisessa. Yhteys, tietokoneisiin
perustuvan ”virtuaalisen” suunnittelutekniikan sekä kontaktiin ja kokemukseen ma-
teriaalin kanssa perustuvan ”materialistisen” muotoilun välillä, on kehittynyt jännit-
täväksi ja kokeelliseksi kentäksi, vahvistaen yhteistyötä artesaanien ja muotoilijoi-

den välillä sekä vastavuoroista oppimista näiden ryhmien välillä. (Craft + Innovation 2008, 67-68.)

Vuoden 2010 keväällä ilmestyneessä Ottagono -lehden artikkelissa käsiteltiin käsityön nykytilaa. Siinä kysyttiin, mikä määrittää nykypäivän taidetta, käsityötä ja muotoilua? Se ei ole enää tuotanto- tai muotoiluprosessi tai manuaalinen lähestymistapa. Pienimuotoisen teollisen tuotannon sekä käsityön ja sen innovatiivisten teknisten ja rakenteellisten ominaisuuksien yhdistyminen hämärtää rajoja eri alojen välillä ja tukee niin sanottujen alempien taiteiden elpymistä. Maailmassa, missä teollinen tuotanto on entistä hajautetumpaa, voidaan muotoilun avulla löytää keinoja erikoistumiseen luomalla jälleen suhteita käsityöalaan. Näin ovatkin tehneet ja useat kansainväliset muotoilijat tutkiessaan, sekä perinteisiä että edistyksellisempiä materiaaleja ja tekniikoita edistäen näin omaa ilmaisunvapauttaan. Muotoilijoiden eräs tavoite on ollut normaalien tuotanto- ja jakelukanavien sijaan etsiä vaihtoehtoisia ratkaisuja käsityön piiristä. Tämä on nähty myös keinona sosiaaliseen kehitykseen. Monet näistä artesaani-muotoilijoista osoittavat halua päästä eroon hutiloivasta toimintatavasta ja nopeudesta, joka on leimannut suurta osaa teollista tuotantoa viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana. He kannattavat materiaalien uudelleenkäyttöä ja korjaamista tuotteiden divestoinnin sijaan. (Crocini 2010, 41.)

Artikkelista käy ilmi, että historiallisten tekniikoiden elvyttämisen ohella käytetään myös hienostuneempia tekniikoita kuten, digitaalitulostusta, laserleikkausta sekä 3D pikamallinnusta. Näin käsityöstä tulee ”techcraftia” tai ”digikäsityötä”, jotka viittaa paradoksaalisesti työväliseen digitaaliseen hallintaan. (Crocini 2010, 41.) Tämän suuntaista kehitystä on nähtävissä saman julkaisun uudemmassa numerossa, jossa esitellään italialainen OneOff -yritys. Yritys perustettiin Fabbrica del Vapore -projektin yhteydessä nopeaksi proton valmistuspalveluksi valmistamaan malleja ja toimivia prototyyppisiä muotoilun ja arkkitehtuurin tarpeisiin. Toisen perustajajäsenen Costanza Calvettin mukaan ”digitaalikäsityöläinen” käyttää teknologista innovaatiota ja siihen liittyvää ”kieltä” luodakseen prototyyppisiä ja kommunikoidessaan asiakkaan kanssa. Tällöin digitaalisuuden etuja hyödynnetään läpi koko tuotantoprosessin. (Airoldi 2011, 44-45.) Tässä on jälleen nähtävissä teknologian hyödyntäminen ilmaisun välineenä. Nämä niin sanotut käsityöläiset käyttävät sekä sen

toiminnallisia, että myös ekspressiivisiä ominaisuuksia hyödykseen. Tämän voisi ajatella edellyttävän samanlaista materiaalin tuntemusta ja hallintaa kuin perinteinenkin käsityö. Erona perinteiseen käsityöhön onkin itse materiaali, joka tässä tapauksessa on kolmiulotteinen tiedosto.

Perustaessaan yritystä, Calvetti ja kumppanit halusivat luoda uuden (käsityö)taidon itselleen, mutta tietotaidon puutteesta he päättivät käyttää teknologiaa, johon ei tarvittu normaalia suvussa siirtyvää oppimista. Sen sijaan he hankkivat tiedon ja taidon itse itselleen. Heille kolmiulotteinen tiedosto on raakamateriaalia ja yrityksen toimenkuvaan kuuluu tämän materiaalin muotoileminen. Teknologia kehitettiin 80-luvun lopussa alun perin Massachusettsin teknologiakeskuksessa (M.I.T.) Bostonissa, armeijan ilmailun tarpeisiin, josta se siirtyi teollisuuteen. Teknologian avulla voidaan tuottaa geometrisesti äärimmäisen monimutkaisia esineitä, joita olisi mahdotonta valmistaa mekaanisella käsityöllä. Erona perinteiseen käsityöhön valmistusprosessissa lisätään materiaali, sen poistamisen sijaan. Etuna ovat absoluuttinen muodonvapaus, nopeus sekä edullisuus. 3D teknologian lisäksi yritys hyödyntää myös CNC -jyrsintää, etsausta, laserleikkausta sekä perinteisempiä menetelmiä. Nopean valmistuksen lisäksi menetelmä on joustava ja mahdollistaa pienet teolliset tuotantoerät. Mallikappaleen ohella voidaan tuotteesta valmistaa yksi tai useampi variaatio sekä tuotteita, joiden esteettinen laatu on viimeisteltyä. Calvettin mukaan työhön oppii vähitellen aivan, kuten perinteinen käsityöläinenkin, joka vähitellen saavuttaa käsityötaidon sekä taiteellisuuden antaen työlleen tarkoituksen ja edistäen sosiaalista kasvua. (Airoldi 2011, 45–47.)

Rajat eri taidealojen välillä ovat siis hämärtyneet. Käsityöläiset hyödyntävät uusin- ta huipputeknologiaa ja normaalisti teollisuudessa toimivat muotoilijat hyödyntävät käsityön tarjoamia mahdollisuuksia tuotteiden erilaistamisessa. Käsityön perinteinen määritelmä on kokenut radikaalin muutoksen kun se yhä useammin liitetään, sille normaalisti vastakkaiseksi koettuun digitaalisuuteen ja teknologiaan. Toisaalta englannin kielen sanalle 'craft', joka tuli esille käsitteiden 'techcraft' ja 'digicraft' yhteydessä, on olemassa useita käännöksiä, joissa käsityöammatin ohella viitataan muun muassa ammattikuntaan sekä taitoon (Mot kielikone 2011, [viitattu 9.5.2012]). Näissä ei siis viitata suoranaisesti käsityöhön, eikä silloin käsitteiden

´digi´ ja ´craft´ välillä olisi minkäänlaista ristiriitaa. Artikkeleissa kuitenkin viitataan hyvin suorasti perinteiseen käsityöhön.

Kaikkien tässä luvussa käsiteltyjen ilmiöiden yhteiseksi nimittäjäksi näyttää muodostuvan painopisteen siirtyminen lopputuloksesta tekemisen tapaan. Enää ei ole olennaista se, mitä tehdään vaan miten tehdään. Digitaalisessa suunnittelussa ohjat annetaan algoritmien käsiin, jolloin osavastuu lopputuloksesta siirtyy suunnittelijalta tietokoneohjelmalle. Tällöin vältetään suunnittelijan tekemiltä mielivaltaisilta päätöksiltä. DIY -kulttuurin kohdalla korostuu puolestaan itseilmaisu ja luovuus. Itse tuotteista ei tässäkään yhteydessä puhuta vaan ennemminkin toiminta- ja ajattelumallista. Muotoilijoiden innostuksesta käsityöhön ei siinäkään ole kyse lopputuloksesta vaan pikemminkin oman ilmaisun laajentamisesta, sosiaalisesta vastuusta ja vaihtoehtojen hakemisesta tavanomaisille toimintavaoille. Kaiken kaikkiaan puhe esineiden ja tuotteiden ominaisuuksista tuntuisi jäävän taka-alalle ja päähuomio kiinnittyvän toimintatapoihin. Voisiko tämä olla syynä myös siihen, ettei ornamentistakaan kuule paljon puhuttavan, vaikka koristeellisuus muotoilutuotteissa tuntuu jatkuvasti yleistyvän?

4 NYKYAJAN ORNAMENTTI

Puhe ornamentista tuntuu kätkeytyvän muiden ilmiöiden taakse. Koristeellisuus nousee usein esille uusien valmistus ja materiaaliteknologioiden sekä kokeellisen, käsityömäisen muotoilun mukana. Tällöin keskittyminen siirtyy itse ornamentista ja sen merkityksistä ulkoisiin tekijöihin. Perinteisten koristeaiheiden kohdalla saateen puhua vanhoista tyyleistä ja erilaisista muistumista. Toisaalta taas postmodernista arkkitehtuurista juontuva kohteen käytön symbolisointi näyttää ajoittain nousevan koristeen aiheeksi. Biodigitaalisen suunnittelun yhteydessä esille tullut biomimiikka synnyttää myös hyvin koristeellisia muotoja muun muassa arkkitehtuurissa. Siinä ei varsinaisesti keskitytä itse koristeellisuuteen, mutta sen seurauksena syntyneet muodot ja rakenteet ovat tästä huolimatta hyvin dekoratiivisia ja niitä voidaan mielestäni tulkita myös puhtaasti esteettisistä lähtökohdista. Koristeellisuus on siis vahvasti esillä, mutta siitä puhutaan monesti vain sivuten. Lie-neekö taustalla vanhoja funktionaalisia ihanteita mukaileva diskurssi?

Tiedonhankinnan aikana olen kuitenkin törmännyt muutamaan poikkeukseen. Eräs näistä on egyptiläissyntyisen, nykyisin New Yorkissa työskentelevän muotoilija Karim Rashid, jonka töissä näkyy yltäkylläistä koristeellisuutta. Kaikissa hänen töissään toistuvat samat orgaanisesti aaltoilevat muodot ja rohkeat värit. Mieleen tulevat 60-luvun muovituotteet ja biomorfinen muotoilu. Hän toteaaakin tuon aikakauden inspiroivan häntä muun muassa optimistisen tulevaisuudenuskonsa ansiosta (Rashid 2004, 141). Hänen töitään leimaavat kuitenkin myös toisenlaiset elementit, joita ei voi palauttaa 60-luvulle. Graafiset symbolit muuttavat kaksiulotteiset pinnat kolmiulotteisiksi ja luovat digitaalisen vaikutelman.

Rashidin mukaan digitaalisella aikakaudellamme voimme havaita uuden, digitaalisuuden inspiroivan koristeellisen muotokielen. Siinä missä aiemmin koristeet puhuivat rituaaleista, uskonnosta ja ikonografiasta, nyt Rashid kokee kiinnostavaksi koristeiden puheen uudesta digiajan hengellisyydestä. Hänen mukaansa digiajalla on uusi koristeellinen kieli, jota hän kutsuu nimellä informaatioestetiikka (infosthetic). Rashid kutsuu tätä aikaa ”digipopiksi”, joka on myös graafinen suuntaus, jolla on juuret digitaaliteknologian ohjaamassa tietokoneiden aikakaudessa. Uusi tek-

nograafinen suuntaus on luomassa ympäristöä, joka on hypertekstuaalinen, hypergraafinen, yltäkyläinen ja energinen. (Rashid 2004, 81.)

4.1 Aineistonkeruu

Perinteisenkin määritelmän mukaan koristeen voi mieltää niin monella eri tavalla. Nykyaikainen materiaali- ja tuotantoteknologia tuntuu jatkuvasti kehittyvän uusia ratkaisuja, jotka voi mieltää koristeelliseksi. Päättinkin ensialkuun pitää mieleni avoinna, enkä rajannut kuvahakua liikaa. Työn luonteesta johtuen aineistonkeruuta oli hankala suorittaa systemaattisesti ornamentiikan kätkeytyessä muiden ilmiöiden taakse. Tästä syystä tieto piti kaivaa esille toista kautta eläytymällä tilanteen mukaan. Koulumme kirjasto tarjosi tähän oivat puitteet, laadukkaita ja ajantasaisia kirja- ja lehtivalikoimineen. Aineistonkeruun pohjana käytin muutamaa nykymuotoilua esittelevää teosta, joiden kuvamateriaali oli monipuolista ja laadukasta. Kirjaston lehtivalikoima on ainutlaatuinen muotoilun alalla Suomessa ja pitää sisällään useita kansainvälisiä ammattijulkaisuja. Kävin läpi kaikki tarpeelliseksi katsomani julkaisujen uusimmat numerot ja löytämäni perusteella keskityin niistä muutamaaan (Crafts, Design report, MD, MIX, Ottagono, Viewpoint). Kävin vielä läpi näiden lehtien vanhempia numeroita noin kahden vuoden ajalta.

Artikkeleiden kohdalla pyrin keskittymään pintastruktuureihin, materiaali- ja tuotantoteknologian uusiin saavutuksiin, taiteen, muotoilun, käsityön ja teknologian yhteistyöhön sekä perinteisiin ja vanhoihin tyyliperiodeihin viittaaviin kirjoituksiin. Tämä tuotti joitakin osumia, mutta työni edetessä huomasin pelkästään kuvamateriaalin systemaattisen tarkastelun tuottavan huomattavasti enemmän osumia. Tämä johtui muun muassa siitä, että monessa artikkelissa saattoi esiintyä koristeellinen tuote tai tila, mistä ei itse lehtijutussa mainittu sanallakaan. Mainokset olivat toinen esimerkki, joista saattoi löytää hyvää kuvamateriaalia, mutta josta ei ollut minikäänlaista mainintaa esimerkiksi sisällysluettelossa. Kuvamateriaalia selatessani kiinnitin huomioni erilaisiin koristeellisiin pintoihin ja ratkaisuihin, kuten printteihin, tekstuureihin, graafisiin pintoihin, koristeellisiin muotoihin, koristeellisiin materiaaleihin ja materiaaliyhdistelmiin, koristeellisuutta luovaan integroituun tekniikkaan ja älymateriaaleihin, kaikenlaisiin 2- ja 3-ulotteisiin kuvioihin ja kaikkeen, jonka joillain

tavoin voi mieltää koristeeksi. Aineistonkeruun edetessä tiukensin lopulta hakukriteerejäni ja pyrin löytämään toistuvia teemoja. Näin saatoin erottaa ornamentin leimaa-antavia piirteitä merkityksettömästä ”kohinasta”.

Kirjallisuuden läpikäyminen ei silti yksistään riittänyt konkreettiseen materiaalin kokoamiseen, vaan antoi vain eväät varsinaiselle aineistonkeruulle, joka tapahtui Internetin avulla. Lähes kaikki kirjoista ja lehdistä löytämäni aineisto löytyi myös Internetistä Google-haun kautta. Lisäksi nettisivuilta sain hyödyllistä lisätietoa suunnittelijoista ja heidän tuotteistaan. Tätä kautta löysin myös lisää käyttökelpoista kuvamateriaalia ja aineistoni kasvoi entuudestaan. Ajantasaiset nettisivut, uudet, nykymuotoilua käsittelevät teokset sekä tuoreet lehtijulkaisut takasivat, että kuvamateriaali oli peräisin 2000-luvulta. Toki olisin voinut hakea ornamentteja myös ajalta ennen modernismia tai postmodernismin aikakaudelta. Tällöin käsiteltävä aineisto olisi kuitenkin helposti paisunut liian suureksi ja olisi ollut vaarana, ettei aikani olisi riittänyt syventyäkseni kunnolla nykyajan ilmiöihin, mikä on työni pääasiallinen tarkoitus.

4.2 Kuva-analyysi

Kuva-analyysin tavoitteena on selvittää millaiset kuva-aiheet ja koristetyypit nousevat esille ja mikä on näiden kahden välinen suhde. Olen jakanut kuvamateriaalin eri ryhmiin niiden ominaisuuksien perusteella pyrkimyksenäni havainnollistaa ornamenttien jakaantumisen eri muuttujien kesken. Aineisto koostuu havaintoyksiköistä, joista jokainen sisältää koodausyksikön. Havaintoyksikkö saa tietyn muuttujan arvon koodausyksikön perusteella. (Seppänen 2005, 151–152) Tutkimukseni havaintoyksikköinä toimivat nykyajan muotoilu ja arkkitehtuuri. Koodausyksikkönä toimii puolestaan ornamentti, koriste. Toisin sanoen analysoin kalusteita ja rakennuksia esittävää kuvamateriaalia niissä esiintyvän ornamenttiikan kautta. Muuttuja on aineiston määrällisesti tai laadullisesti vaihteleva suure, jonka rakentaminen ja valinta riippuu muun muassa tutkimusongelmasta ja aineistosta (Seppänen 2005, 152).

Muuttujiksi ovat tutkimukseni kohdalla valikoituneet: ornamentin kuva-aihe sekä koristetyyppi. Ensimmäisen muuttujan kohdalla on tarkoitus selvittää miten perin-

teet ja toisaalta teknologian ja populaarikulttuurin vaikutus näkyvät ornamentin aiheissa. Muuttujan arvot ovat: perinteinen, populaarikulttuuri, abstrakti ja muu. Perinteisiin ornamentteihin lukeutuvat kaikki koristeet, joissa näkyy viittauksia vanhoihin tyyliuuntiin sekä luonnon muotojen tyylyttelyyn. Populaarikulttuurissa korostuvat nimensä mukaisesti erilaiset populaarikulttuurin ilmiöt, kuten katutaide, viihdeellisyys, arkipäiväisyys ja urbaani elämäntyyli. Muuttujan kolmanteen arvoon sisältyvät kaikki ei-esittävät kuva-aiheet.

Toisen muuttujan arvot ovat perinteinen, rakenteellinen, graafinen ja digitaalinen. Tämä muuttuja korvaa tuotteen valmistusteknologian, joka ei aina ole nähtävissä eikä selvitettävissä. Perinteiseen koristetyyppiin sisältyvät perinteiset koristelumenetelmät, kuten veisto ja intarsia. Rakenteellinen ornamentti viittaa nimensä mukaisesti kohteen rakenteeseen. Esimerkiksi tuotteen kokonaisuus voi olla koriste itsessään. Tällöin koristetta on mahdoton erottaa tuotteen rakenteesta omaksi osakseen. Graafisella ornamentilla tarkoitan kaikkea kaksiulotteista pintakoristelua, perinteistä intarsiaa lukuun ottamatta. Digitaaliseksi ornamentiksi tulkitse kohteet, joissa on hyödynnetty jotakin teknologiaa koristelumielessä. Perinteisiä sovelluksia, kuten lampunvarjostimia en kuitenkaan lue tähän kastiin, vaikka valonlähde olisikin osa tuotteen ornamenttiikkaa.

Muuttujien valinta perustuu sekä teoriaosuudessa esille nousseisiin ilmiöihin että kuvahaun yhteydessä tehtyihin huomioihin. Olen aineistonkeruun aikana pyrkinyt hahmottamaan toistuvia elementtejä, jotka ovat osaltaan ohjanneet muuttujien arvojen valintaa. Toisaalta olen hakenut vaikutteita kuvamateriaalin ulkopuolelta erilaisista nykykulttuurin ilmiöistä. Tarkoitukseni on ollut rakentaa muuttujien arvot mahdollisimman kattaviksi, jottei mitään olennaista jäisi tarkastelun ulkopuolelle. Luonnon jäljittely ja tyylyttely liittyvät vahvasti käsityöläisvaltaiseen tuotantoon, kun taas teollistumiseen ja kone-estetiikkaan liitetään abstraktio ja perinteistä irrottautuminen. Populaarikulttuuriin liittyy puolestaan populaarikulttuurin ja korkeataiteen raja-aitojen kaatuminen sekä DIY -kulttuuri. Viihdeteollisuuden ja urbanisaation vaikutukset tulevat myös esille tässä ryhmässä.

Rakenteellinen ornamentti liittyy yleensä monimutkaisiin rakenteisiin, joiden valmistuksen mahdollistaa vain uuden teknologian tai materiaalin käyttö. Graafinen toteutus viittaa myös usein teolliseen valmistukseen, kuten digitaaliseen tulostuk-

seen. Perinteinen seripainokin on tekstiilien kohdalla toki mahdollista ja kuvien perusteella sitä voi olla vaikea välillä erottaa edistyneemmästä teknologiasta. Oletuksena kuitenkin on, että nykyaika sitä ei juurikaan enää kalusteiden verhoilussa käytetä. Digitaalinen viittaa luonnollisesti moderniin teknologiaan, joka on integroitu itse tuotteeseen ja jolla on olennainen merkitys ornamentin toiminnan kannalta.

Aineisto sisältää 42 kuvaa (Liite 1), joista jokainen on tarkoitus koodata molempien muuttujien kaikilla arvoilla. Ensin selvitän kuinka paljon kutakin kuva-aihetta esiintyy. Tämän jälkeen lasken erilaisten koristetyyppien määrät. Viimeiseksi selvitän millaiset koristetyypit kuhunkin kuva-aiheeseen liittyvät. Tuloksista selviää kuinka aineisto jakautuu eri muuttujien kesken ja mitkä ornamenttien ominaisuudet nousevat dominoiviksi. Kuva-aiheita ja tyyppejä vertailemalla pyrin selvittämään kuinka vahvasti kuva-aihe ja toteutustapa liittyvät toisiinsa. Esimerkiksi liittyykö koneellinen tuotanto aina abstrakteihin ja moderneihin aiheisiin ja toisaalta mikä on uuden teknologian osuus perinteisissä kuva-aiheissa. Vastavuoroisesti pyrin selvittämään millaiset kuva aiheet nousevat esille perinteisen valmistuksenmenetelmien yhteydessä.

Taulukko 1. Kuva-aiheet.

Yhteensä	42
Perinteinen	13
Populaarikulttuuri	9
Abstrakti	14
Muu	6

Taulukko 2. Koristetyypit.

Yhteensä	42
Perinteinen	4
Rakenteellinen	19
Graafinen	14
Digitaalinen	5

Taulukko 3. Koristetyypit perinteisissä kuva-aiheissa.

Yhteensä	13
Perinteinen	2
Rakenteellinen	5
Graafinen	4
Digitaalinen	2

Taulukko 4. Koristetyypit populaarikulttuurin kuva-aiheissa.

Yhteensä	9
Perinteinen	1

Rakenteellinen	2
Graafinen	6
Digitaalinen	0

Taulukko 5. Koristetyypit abstrakteissa kuva-aiheissa.

Yhteensä	14
Perinteinen	0
Rakenteellinen	8
Graafinen	3
Digitaalinen	2

Ensimmäisen muuttujan kohdalla tulokset jakautuivat melko tasaisesti perinteisen ja abstraktin kuva-aiheen välillä (Taulukko 1). Myös populaarikulttuurin aiheet olivat selvästi esillä. Vain kuusi kappaletta lukeutui luokkaan 'muu'. Abstrakteissa aiheissa korostuivat digitaaliset piirteet, esimerkiksi pikselimäisyys. Muutamassa tapauksessa digitaalisuuteen yhdistyi luonnon elementtejä, jotka yhdessä herättivät mielikuvia biodigitaalisesta muotoilusta. Perinteisissä aiheissa vain muutamassa oli suoria viittauksia vanhoihin tyylihin. Sen sijaan luonnon muotojen tyyllittely rytmikkäiksi koukeroiksi korostui tässä ryhmässä. Populaarikulttuurin aiheissa nousi selvästi esille kaikenlainen töhertely ja viittaukset katutaiteeseen. Viimeiseen luokkaan päätyi kuusi vaikeasti luokiteltavaa kohdetta. Nämä kohteet olivat kaikesta huolimatta hyvin mielenkiintoisia. Muutama kuva viittasi selvästi edistyneeseen

teknologiaan ja niiden aiheena oli luonto. Niitä ei voinut silti sijoittaa perinteisten kuva-aiheiden piiriin, sillä luonnon jäljittely ei ollut verrattavissa perinteiseen tyyllitelyyn. Sen sijaan muun muassa biodigitaalisessa suunnittelussa vaikuttava biomimiikkaa näkyi niissä selvästi.

Perinteisten kuva-aiheiden yhteydessä korostuivat rakenteellinen ja graafinen toteutustapa (Taulukko 3). Toisin sanoen teknologian vaikutus näkyi vahvasti myös tässä luokassa, mikä on ironista historian näkökulmasta. Populaarikulttuurin aiheet olivat puolestaan toteutettu pääasiallisesti graafisin keinoin (Taulukko 4). Tämä ei ole yllättävää, sillä esimerkiksi tähän luokkaan kuuluva graffititaide on perinteisesti toteutettu kaksiulotteiselle pinnalle maalaamalla. Toisin sanoen myös kuva-aihe tukee tämän tyyppistä toteutusta. Abstraktit koristeet olivat ylivoimaisella enemmistöllä rakenteellisia (Taulukko 5). Tämäkin on ymmärrettävää abstraktissa ilmaisussa, jolloin kuva-aihe ei itsessään tarjoa paljon mahdollisuuksia asioiden esittämiseen. Toisaalta tässä ryhmässä nousi selvästi esillä uuden teknologian hyödyntäminen, mikä osaltaan vahvistaa käsitystä koneen ja abstraktin ilmaisun välisestä suhteesta.

Kaiken kaikkiaan rakenteellinen toteutus nousi koristetyypeissä yli muiden (Taulukko 2). Hiukan perässä tuli graafisen ornamentin ryhmä. Perinteinen ja digitaalinen tulivat melko tasoihin ja muodostivat yhteensä noin neljänneksen koko aineistosta. Käsityömäistä valmistusta ei ollut paljoakaan havaittavissa, vaan ylivoimaisesti suurin osa ornamenteista vaikutti teollisesti tuotetuilta. Yksi syy tähän saattaa olla teknologiaan viittaavat aiheet, esimerkiksi pikselimäisyys, jotka toisaalta tukevat teollista, matemaattisen säännöllistä toteutusta. Tämä taas puolestaan voi saada käsityönkin vaikuttamaan konetuotannolta. Se saattaa siis hämätä silmää. Samoin graffitimaiset ornamentit antavat toisaalta kuvan käsityöstä niiden mielleyhtymien kautta, mitä katutaide herättää, vaikka se olisikin teollisesti tuotettua.

4.2.1 Tulkintaa

Esinettä on mahdollista lukea aivan samalla tavalla kuin mitä tahansa visuaalista esitystä. Takala-Schreibin mukaan esimerkiksi taideteoksen merkityksen ymmärtäminen on verrannollinen esineiden merkityksen ymmärtämiseen ja käyttöesineet

ovat aivan samalla tavoin koettavia kulttuurillisia kohteita kuten taideteoksetkin. (Takala-Schreib, [viitattu 23.2.2012]). Vihma mukaan käyttöesineen tulkinnan tulisi tapahtua myös käyttötilanteessa, sillä sen esittävyys on typistynyt, ellei sen ominaisuuksia pysty testaamaan. Vihma kuitenkin toteaa, että kun tuotteen käyttö on estynyt (esimerkiksi taidenäyttelyssä), korostuvat muodon esittävät piirteet voimallisesti. Piirteet voivat viitata vahvimmin tuotteen omaan muototraditioon ja siihen liittyvään alakulttuuriin (Vihma 2005, 60). Takala-Schreib jatkaa, ettei tuotteen pelkkä käyttöfunktio riitä enää nykypäivänä selittämään esineen merkityksiä, sillä ne sisältävät myös symbolisia arvoja, joiden pohjalta esimerkiksi kuluttajat tekevät ostopäätöksensä (Takala-Schreib, [viitattu 23.2.2012]).

Tässä alaluvussa käyn valikoidusti läpi äskeisen kuva-analyysin tuloksia. Nostan jokaisesta aihealueesta yhden tai useamman kiinnostavimman kohteen tai kohteen, jossa tulevat selkeimmin esille tuolle ryhmälle ominaiset piirteet. Tarkastelen kohteita visuaalisen järjestyksen ja intertekstuaalisuuden sekä semiotiikan ikonin, indeksin ja symbolin kautta. Tavoitteenani on avata niitä aineettomia merkityksiä, joita tuotteisiin liittyy. Abstrakti kuva-aihe nousi hallitsevaksi piirteeksi, joten keskityn ensin kyseisen ryhmän analysointiin kahden kuvan kautta.



Kuva 1. Kasa Digitalia, Karim Rashid (Lähde: Rashid 2008, [viitattu 19.4.2012]).

Kyseessä on keittiö, jonka seinää peittää runsas koristekuviointi (Kuva 1). Keskellä seinää on kuusikulmainen ikkuna, joka on saman kuvion peitossa. Keskityn nyt analysoimaan tuota kuviota ja sen synnyttämiä mielikuvia. Kuvasta välittyy epätoollinen tunnelma. Kuin olisi sisällä valtavassa kaleidoskoopissa. Tämän saavat aikaan ikkuna geometrinen muoto, joka toistuu myös ympäröivien seinien kuvioinnissa sekä hohtavat pinnan, kirkkaat värit ja symmetria. Lähemmin tarkasteltaessa voi kuvasta erottaa abstrakteja kuvioita. Ne tuovat mieleen digitaalisen maailman. Tähän vaikuttavat varmasti muun muassa kuvan graafiset elementit, keinotekoisen oloinen värimaailma sekä monimutkaisuus. Pinta on kaksiulotteinen, silti kuvio ja sen hohde saavat sen näyttämään kolmiulotteiselta. Nähtävissä on Rashidin aiemmin mainitsema digipop ja informaatioestetiikka.

Teknologian kannalta katsottuna näyttää varsin ilmeiseltä, että kuvio on teollisesti valmistettu. Digitaalinen suunnittelu ja valmistus ovat yhtä selkeästi esillä kuin digitaalisuus kuva-aiheenakin. Nämä kaksi näyttäisivätkin olevan useimmiten kytköksissä toisiinsa. Aiemman analyysin perusteella kuva-aihe ja teknologia ovat nivoutuneena toisiinsa ainakin abstraktien ja digitaalisten aiheiden kohdalla. Rashidin

työssä modernilla teknologialla vaikuttaisi olevan keskeinen rooli. Tämä onkin luonnollista, jos häntä inspiroinut muotokieli on peräisin juuri digitaalteknologian synnyttämästä grafiikasta.



Kuva 2. Michael Hansmeyer, a New Order (Lähde: Hansmeyer, [viitattu 19.4.2012]).

Seuraava kuva lukeutuu kuva-aiheena myös abstraktien ryhmään (Kuva 2). Kori- tetyyppinä se on silti varsin erilainen äskeiseen kuvaan verrattuna. Ensisilmäyk- sellä kuvasta erottuu kaksi monimuotoista pylväsmäistä rakennelmaa. Rakennel- mat vaikuttavat oudoilta, sillä niiden tarkoitus ei aivan heti aukene. Niiden konteksti ei tunnu hahmottuvan. Muotoilijana pyrin heti selvittämään, mitä varten ne on teh- ty, miten ne on tehty ja mitä ne esittävät. Pyrin tulkinnassani keskittymään nimen- omaan kohteen ornamentiikkaan. Tässä tapauksessa ornamentti on rakenteellinen osa kohdetta. Rakenne muodostaa kokonaisuudessaan yhden suuren ornamentin. Herää kysymys miten ihmeessä pylväät ovat rakennettu ja mistä materiaalista. Se ei heti selviä, sillä niille ei tunnu löytyvän vertailukohtia. Ne näyttäisivät edustavan jotain kokonaan uutta. On kuitenkin ilmeistä ettei niitä ole valmistettu käsityönä. Rakenne näyttäisi olevan siihen liian monimutkainen. Tästä voimme päätellä, että ne ovat varmasti teollisesti tuotettuja. Toisaalta ne eivät myöskään viittaa teolli- suuden perinteiseen pelkistettyyn muotokieleeseen, joten kyseessä täytyy olla jokin uusi valmistusteknologia.

Monimutkainen, symmetrinen muoto tuo mieleen 3D-mallinnuksen ja digitaalisen teknologian. Moinen rakennelma on kuitenkin liian haastava mallintaa manuaalisesti. Mukana täytyy olla matemaattisia ohjelmointikoodeja. Algoritmeilla moinen onnistuu, kuten edellä on käynyt ilmi. Loputtomasti itseään toistava pinnan geometriaa muokkaava prosessi voisi mahdollistaa pylvään suunnittelun ja lukuisten variaatioiden tuottamisen asetusten pienillä säädöillä. 3D pikavalmistusteknologia puolestaan mahdollistaa mallinnustiedoston muuttamisen konkreettiseksi tuotteeksi. Toisaalta kohteen verkkomainen pinta muistuttaa mallinnusohjelmista tuttua verkkomaista rakennetta, joka näkyy mallinnettavien kappaleiden pinnassa. Myös tämä viittaa digitaaliseen suunnitteluun. Pilari ei näytä valmiilta, käyttökelpoiselta tuotteelta, vaan pikemminkin juuri mallinnukselta.

Edellä analysoin kohdetta lähinnä semioottisen indeksin näkökulmasta. Jos oletetaan, että kohde on digitaalisesti suunniteltu ja valmistettu, sen indeksisyys on hyvin suuri. Entä mitä se esittää? Ensi näkemältä muoto on varsin abstrakti. Kalusteista tai arkkitehtuurista ei ainakaan äkkiseltään tule vastaavia muotoja mieleen. Kuitenkin jos siirrytään merkkijärjestelmästä toiseen, alkaa miellelyhtymiä löytyä. Päälimmäisenä mieleen tulee orgaaninen maailma ja mikrobiologia. Jonkinlainen mikroskooppinen organismi, joita voi nähdä tieteisdokumenteissa sekä tieteislehti- en ja biologian oppikirjojen sivuilla. Sen muodoissa on samaa säännönmukaisuutta ja loputtomasti orgaanisten muotojen variaatioita kuin luonnon mikroskooppisissa rakenteissa. Siinä siis yhdistyvät digitaalinen olemus sekä luonnon mikroskooppiset rakenteet, jotka nekin toisaalta perustuvat matemaattisiin itseään toistaviin fraktaaleihin. Mieleen palautuvat aiemmin käsitelty biodigitaalinen suunnittelu, jossa digitaalisin apuvälinein ja laskennallisoin keinoin luodaan analogioita biosysteemien ja arkkitehtuurin välille.

Kohde tukee käsitystä teknologian ylivertaisesta suorituskyyvystä ihmiseen verrattuna, mutta toisaalta horjuttaa käsitystä siitä, että koristeellisuus ei ole koneelle ominaista. Se rikkoo mielikuvan tylsästä matemaattisesta laskennasta ja teknologian epäesteettisyydestä. Kohteen koristeellisuus perustuu yksinomaan algoritmiin kaavoihin ja monotoniseen toistoon. Toisin kuin Morris ajatteli, mielestäni koneellisesti pystytään luomaan taidetta siinä missä käsityönäkin, kunhan taustalla

prosessia ohjailee luova ihmismieli. Ruskinin vieroksuma koneen monotonisuus on tässä viety huippuunsa ja ironisesti juuri se tekee kohteesta kauniin.



Kuva 3. Verona, Love Anna James (Lähde: James, [19.4.2012]).

Kuvassa 3 on täysin erilaista tyyliä edustava kaluste, joka on puolestaan hyvin kaukana konemaisesta toistosta ja säännönmukaisuudesta (Kuva 3). Kohteen koristeaihe lukeutuu populaarikulttuurin luokkaan. Kyseessä on vanhanmallinen kaappi, joka näyttää olevan lähes kauttaaltaan värikkään töherryksen peitossa. Keskityinkin analyysissäni juuri tuohon töherrykseen, joka voidaan veistettyjen yksityiskohtien ohella tulkita tuotteen ornamentiksi. Ensireaktio on, että hieno kaappi on pilattu mielivaltaisella sutulla. Kuitenkin dekoraation konteksti, kaappi, luo teokseen jännittävän kontrastin. Kaapin muotokieli viittaa perinteisiin tyylikalusteisiin. Jalkojen muodoissa sekä kaapin ylä- ja alareunaa kiertävässä köynnöksessä on nähtävissä rokokoon piirteitä. Kaapin pinnassa olevat töherrykset viittaavat puoles-

taan katutaiteeseen ja luovat voimakkaan kontrastin tyylikalusteen arvokkuudelle. Näin ollen se rikkoo mielikuvan rokokookalusteen hienostuneesta olemuksesta. Tällöin se murentaa myös populaarikulttuurin ja korkeakulttuurin välistä raja-aitaa. Tuotteesta huokuu postmodernille tyyppillinen ironia. Toisaalta voidaan myös nähdä, että katutaide on nostettu jalustalle, kun se on saanut raamikseen rokokoon taidokkaat veistokset.

Suttu on lapsenomaisesti rönsyilevää ja värikästä. Mieleen tulevat yläasteen pulpettien kannet tai julkisten vessojen seinät, joihin kävijät ovat raapustaneet oman ”täginsä” merkatun reviiriään. Toisaalta sydämet kaapin ovelta voidaan tulkita rakastavaisten rakkaudenjulistukseksi muulle maailmalle. Tällöin raaputuksen kohteena voisi olla jokin julkinen monumentti tai vaikkapa puun runko. Joka tapauksessa kohteessa näkyy elämän jälki. Se on täynnä tarinoita ja historiaa erilaisten ihmisten kirjoittamien viestien muodossa. Se on hyvin kaunistelematon, mutta silti lämminhenkinen kuvaus nuorisokulttuurista.

Entä mitä se kertoo tästä ajasta ja millaisiin diskursseihin se saattaa liittyä? Selvästi sillä on jotain tekemistä edellisen luvun loppupuolella kuvattuun raapustelun ja DIY -kulttuurin kanssa. Teknologian vaikutusta tuotteessa ei sen sijaan näy, vaan sen huolimaton olemus viittaisi käsityömäiseen valmistukseen. Taidokkaasta puusepän tai maalarin työstä ei tietenkään voi puhua, mutta itse tehdystä tekeleestä kylläkin. Tällainen toteutustapa viestii kapinasta elitististä muotoilua vastaan, jossa harvalukuinen eliitti päättää mikä on hyvää muotoilua ja mikä ei. Toisaalta myös erityisosaamisen arvostus asetetaan kyseenalaiseksi, kun näennäisesti kuka hyvänsä pystyy moiseen. Näin ollen tuotteen voi yhdistää myös demokraattiseen, epähierarkiseen nuorisokulttuuriin, jossa avoimuus, jakaminen, osallistuminen ja luottamus nousevat keskeisiksi teemoiksi. Tämä ilmenee parhaiten internetissä tapahtuvassa globaalissa verkostoitumisessa. Kaapin sutattu seinä voisi yhtä hyvin kuvastaa Facebook -verkkosivuston etusivua, jonne jokainen voi käydä jättämässä haluamansa viestin muiden luettavaksi.



Kuva 4. Industry, Studio Job (Lähde: London design guide, [viitattu 19.4.2012]).

Seuraavan kuvan (Kuva 4) kohde lukeutuu samaan kuva-aihe- ja koristetyyppi-luokkaan kuin edellinenkin. Tästä huolimatta se on monessa mielessä hyvin erilainen. Kyseessä on perinteisellä intarsiatekniikalla valmistettu koristeellinen pinta, joka kuuluu luultavasti ruokapöydälle. Kaukaa katsottua kokonaisuus muodostaa taidokkaan ja tasapainoisen sommitelman. Kuvan lähempi tarkastelu kuitenkin paljastaa, että kyseessä on vähemmän mairittelevaa kuvastoa. Hävittäjät, kaasunaamarit, hammaspyörät, voimalinjat ja luurangot eivät kuva-aiheina kuulu perinteisen intarsian piiriin. Kuitenkin kuvasto puhuttelee nykyihmistä melko voimakkaasti. Kaasunaamarit, hävittäjät, raketit sekä luurangot herättävät mielikuvia sodasta. Hammasrattaiden ja voimalinjojen tulkitsisin puolestaan kuvaavan teollisuutta. Kun nämä kaksi yhdistää syntyy mielikuvia teollisuuden ympäristöhaitoista tai sotateollisuudesta. Teos tuntuisi olevan yhteiskunnallisesti varsin kantaaottava ja nimenomaan sitä kritisoi.

Intarsia on perinteisesti valmistettu käsityönä, mutta tässä tapauksessa jälki näyttäisi hyvin teolliselta. Luultavasti kyseessä on laser- tai vesileikkausmenetelmä. Siihen viittaisi matemaattisen täsmällinen ja symmetrinen työnjälki. Toisaalta teol-

lisesti leikatut viilut ovat luultavasti asennettu käsityönä. Kuvien kaksiulotteisuus ja pelkistäminen helposti ymmärrettäviin symboleihin voisi viitata nykyajan informaatioteknologiaan, pelimaailman vaikutuksiin ja näiden taustalla vaikuttavaan graafiseen muotoiluun.



Kuva 5. Carved Chair, Marcel Wanders (Lähde: Couch karma 2008, [viitattu 19.4.2012]).

Viimeiseksi tarkastelun kohteena on kuva-aiheeltaan ja koristetyypiltään perinteinen tuoli, joka on ympäriinsä koristeellisen veiston peitossa (Kuva 5). Jalkojen muodot viittaavat jälleen perinteisiin tyyliisuuntiin. Tuolin istuinosa ja selkänoja eivät kuitenkaan tunnu kuulujan yhteen jalkojen kanssa. Jalkojen koukeromaisuus ei

enää toistu tuolin näissä osissa. Yhtenäinen veistokuvio silti ikään kuin sitoo ne yhteen harmoniseksi kokonaisuudeksi Koristekuviosta tulee päällimmäisenä mieleen barokki tai rokokoo. Kuvion asettelu ei kuitenkaan viittaa perinteisiin tyyliin, joissa veistokset keskittyvät vain muutamaankin tiettyyn tarkoin rajattuun paikkaan, kuten tuolin sarjoihin sekä hartialautaan. Tässä tapauksessa tällaisesta rajauksesta ei ole tietoaakaan vaan tuote on kauttaaltaan ikään kuin verhoiltu veistoksilla. Tuotteen muotokieli sekä koristeaihe ovat siis nähtävästi perinteisiä, mutta koristeen asettelu ei ole. Varmasti juuri tämä seikka tekee siitä nykyaikaisen.

Olen edellä puhunut veistosta, sillä siihen kolmiulotteinen puupinta perinteisesti liitetään. Tämä lisäksi jo tuotteen nimikin viittaa perinteiseen veistoon. Pikkutarkka jälki ja matemaattinen toisto, symmetria ja täsmällisyys herättävät silti epäilyksen käsityöstä tuolin valmistusteknologiana. Näin herää myös epäily siitä onko tuote oikeasti edes puuta. Sitä ei voi kuvasta varmuudella sanoa. Entä jos tuote onkin muovia, joka on teollisesti valettu valmiiseen muottiin. Tämä aiheuttaa ristiriitaisia tunteita. Kyseessä voi olla ylikoristeltu muovinen kitschtuoli tai äärimmäisen taitavasti käsityönä valmistettu todennäköisesti hyvin arvokas uniikkituote. Koristekuvio näyttäisi tukevan nimenomaan teollista valmistusta. Toisaalta CNC -jyrsin ei kykene näin hienovaraiseen jälkeen jos kyseessä on puinen esine. Tällöin käsityön edut ja materiaalin tuntemus nousevat esille ja arvoonsa.

Millaisiin muotoilun ja yhteiskunnan diskursseihin tällainen tuote sitten liittyy? Oletetaan, että tuoli on käsityönä valmistettu. Edellä on käynyt ilmi, että nykyisin muotoilijat haluavat ilmaista itseään yli taiteen raja-aitojen. Ehkä myös Wanders pyrkii tarjoamaan vaihtoehdon monesti hutiloituun teolliseen valmistukseen ja näin myös osaltaan parantaa käsityöläisten asemaa. Tällöin tuotteessa korostuu sosiaalinen vastuullisuus. Toisaalta teoksen voi katsoa kyseenalaistavan funktionalismin ihanteet. Koriste on selvästi tarkoitettu koristeeksi. Sitä ei ole edes yritetty oikeuttaa käytettävyyteen liittyvin perustein eikä pikkunäppärästi piilottaa tuotteen rakenteelliseksi ominaisuudeksi. Se on ylpeästi sitä, mikä se on, eli koriste.

4.3 Yhteenveto

Historiaan peilattuna käsityön ja teknologian suhde on mielenkiintoinen. Ornamentin valmistushan liittyi aiemmin nimenomaan käsityömäiseen valmistukseen, mutta sen ei enää nähty kuuluvan koneellisen tuotantoon. Tutkimukseni perusteella näyttäisi kuitenkin siltä, että nykypäivänä ornamenttiikka liittyy hyvinkin voimakkaasti juuri teknologian kehitykseen. Se on tehnyt siitä nopeaa ja halpaa, tiputtaen näin pois Loosin argumentin kalliista ja puuduttavasta käsityöstä. Toisaalta koristelun voi nähdä olevan nykyiselle tuotantoteknologialle ominaista. Tämä taas horjuttaa käsitystä siitä, ettei koristelu ole koneelle ominaista. Myöskään innostus teknologiaan ei näyttäisi olevan laantumassa. Digitaaliset suunnitteluohjelmat ja valmistusteknologiat toimivat paitsi työkaluna myös omanlaisensa muotokielen luojana. Digitaalisuus ylipäättään näyttäisi olevan vahva visuaalisen kulttuurin muovaaja, aivan kuten konetuotanto 1900-luvun alussa.

Siinä missä teollisuuden standardit aiemmin rajoittivat suunnittelijan taiteellista itseilmaisua, näyttäisi nykyinen kehitys ironisesti edesauttavan tällaista ilmaisuvapautta. Digitaalinen suunnittelu- ja valmistus lyhentävät tuntuvasti idean kehitystä luonnoksesta valmiiksi tuotteeksi. Näin myös teollisuuden rajoitteet menettävät merkitystään ja luonnosmainen jälki voidaan säilyttää lopputuotteeseen saakka. Kaikenlainen töhertely näytti olevan vahvasti esillä tutkimusaineistossani. Vaikka tällainen ilmaisumuoto onkin osittain teknologian sallimaa, se ei kuitenkaan hae inspiraatiotaan teknologiasta, vaan keskittyy teknisten piirustusten sijaan viimeistelemättömiin luonnoksiin. Toisaalta uudet teknologiat, joiden avulla suunnittelijan kädenjälki kyetään säilyttämään lopputuotteessa, hämärtävät rajoja myös käsityön ja teollisuuden väliltä. Yhteistyö eri tieteen ja taiteen alojen välillä näyttäisikin olevan kasvussa. Nykyisin muotoilijat voivat hyödyntää tietokoneohjelmointia, käsityöläiset virtuaalisia suunnittelutekniikoita sekä taiteilijat bioteknologian uusimpia sovelluksia.

Käsityöläisyyden vaikutusta nykyiseen ornamenttiikkaan on hankala arvioida kuva-analyysin puitteissa. Tuotteiden ulkoisen olemuksen perusteella on hyvin vaikea sanoa onko sen valmistukseen käytetty käsityötä vai ei. Perinteiset kuva-aiheet näyttivät olevan vahvoilla, mutta niissäkin näytti teknologian vaikutus olevan ilmeinen. Käsityön ominaisuudet tulevatkin luultavasti esille vasta tuotteen käyttötilan-

teessa sen laadullisina ominaisuuksina. Valmistusmenetelmän arviointia ei varmasti helpota se, että monet nykyajan käsityöläiset käyttävät uusia teknologisia sovelluksia hyödykseen. Tällöin käsityön hyödyt painottuvat materiaalin tuntemiseen tuotteen kehitysvaiheessa. Hienojakaan teknologisia sovelluksia ei pystytä hyödyntämään kunnolla ellei ensin tunneta materiaalin ominaisuuksia ja manuaalisen valmistuksen periaatteita. Materiaalin tuntemuksen ja virtuaalisen suunnittelun yhdistyminen on synnyttänyt uusia kokeellisia toimintatapoja ja tuonut esimerkiksi artesaanit ja muotoilijat lähemmäs toisiaan. Muotoilijat näkevätkin nykyisin käsityön, sosiaalisten vaikutusten ohella, mahdollisuutena laajentaa omaa ilmaisuaan. Teknologian ohella käsityö edustaa siis yhä edelleen itseilmaisun kanavaa.

Eräs mielenkiintoinen seikka historiaan peilattuna on luonnonmuotojen ja toimintojen jäljittely laskennallisten tietokoneohjelmien avulla. Siinä missä luonnonmuotojen tyyllittely liittyi aiemmin lähinnä käsityömäiseen tuotantoon, tuntuu se nykyisin kuuluvan uusien teknologioiden piiriin. Erilaisten algoritmeja hyödyntävien ohjelmointikoodien avulla pystytään simuloimaan monimutkaisia luonnon toimintoja ja rakenteita, joiden luominen manuaalisesti olisi mahdotonta. Tämä hämärtää myös rajoja luonnon ja teknologian välillä. Arkkitehtuurin nouseva biodigitaalisen suunnittelun trendi näyttäisi olevan tulossa myös kalustemuotoilun alalle. Tämä vahvasti kehittyvään bioteknologiaan kytkeytyvä suunnittelun osa-alue tuleekin mahdollisesti luomaan aivan uudenlaista, bioyhteiskunnalle tunnusomaista estetiikkaa.

5 MUOTOILUPROSESSI

Tässä vaiheessa työtäni en ole vielä rajannut tarkasti, minkälaisia kalusteita mallistoni tulee sisältämään. Pysin kuitenkin luomaan yhtenäisen, modulaarisen kokonaisuuden, jossa toistuu sama koristeaihe ja muotokieli. Tuotteiden tulee luonnollisesti olla toimivia ja käytettäviä. Huomioni on silti pääasiallisesti keskittynyt ornamenttiikkaan, jolla ei välttämättä ole suoranaista yhteyttä kalusteen käyttöfunktioon. Kohderyhmää en ole myöskään määritellyt tarkasti, vaan olen pyrkinyt löytämään tähän aikaan, tulevaisuuteen ja uuteen arkkitehtuuriin sopivia koristemalleja, joita sitten voidaan tarpeen mukaan personoida tietyille kohderyhmälle sopivaksi.

Koristeellisuus näytti aineistoni pohjalta kytkeytyvän voimakkaasti teknologian kehitykseen. Oman mallistoni kohdalla tullaan nykyteknologian ohella käyttämään jurvalaista käsityön erikoisosaamista. Paikkakunnalla on pitkät perinteet koristeveistossa ja tyylikalusteiden valmistuksessa. Näitä erikoistaitoja tulen hyödyntämään modernin ornamentin valmistuksessa. Pysin löytämään analogioita tutkimustulosten sekä itselläni käytössä olevien teknologioiden välille. Suunnittelu- sekä valmistusvaiheessa käytettävä teknologia saivat selvästi näkyä lopputuotteessa.

5.1 Ideointi

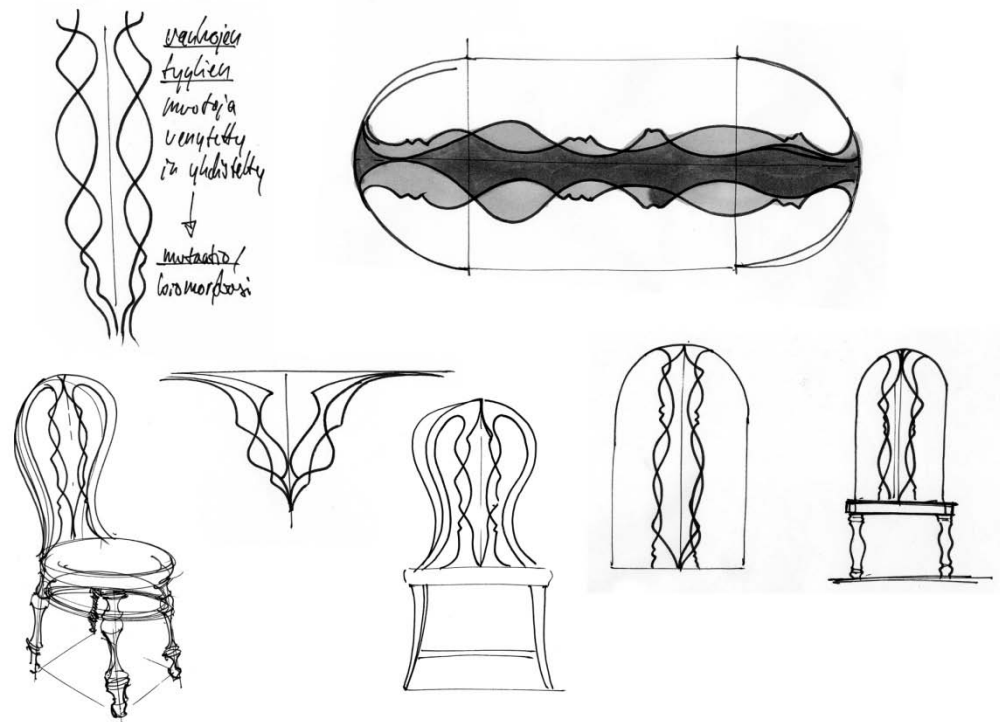
Tutkimuksen edetessä on kiinnostukseni nykyteknologiaa kohtaan kasvanut valtavasti. Olen toki muotoilun opiskelijana tiedustanut sen korvaamattomuuden ja välttämättömyyden suunnittelu- ja valmistusprosessin eri vaiheissa. En kuitenkaan ole aiemmin nähnyt sitä muotokielen innoittajana ja ohjaajana. Erityisesti mielenkiintoni kohdistui suunnitteluohjelmien käyttämiin algoritmeihin, joilla kyetään luomaan rakenteita, jotka olisivat manuaalisesti mahdottomia ja loputtomasti variaatioita tiettyyn matemaattiseen kaavaan perustuen. Toinen mielenkiintoinen ilmiö oli bioteknologian kehitykseen liittyvät ilmiöt, kuten biotaide. Jos kehityskulku jatkuu Mannermaan ja muiden ennusteiden mukaan kohti niin kutsuttua bioyhteiskuntaa, saattaa bioteknologian vaikutus myös muotoilussa voimistua. Tämä voi tulla esille vaikkapa orgaanisten valmistusmateriaalien manipuloimisena paremmin tarkoitukseensa sopivaksi tai ehkä tuotteiden muotokielessä tai koristeaiheissa.

Teknologian kehityksen ohella huomioni on pakostakin kiinnittynyt Jurvassa vahvana eläviin käsityöperinteisiin ja tyylikalusteiden valmistukseen. Kuten johdannossa totesin, syventävän projektini aiheena oli paikallisen veistoperinteen soveltaminen nykyajan kalustetuotannossa. Projektin tiimoilta syntyneet ideat ovat jääneet taustalle muhimaan ja yhdistyneet uusiin tutkimuksen aikana syntyneisiin ideoihin. Käsityömäiseen huonekalunvalmistukseen ja perinteisiin tyylikalusteisiin kuuluu luonnollisesti puun käyttö valmistusmateriaalina. Tämän lisäksi Habitare 2012 messujen – joihin aiomme opiskelutoverini kanssa osallistua – yhtenä teemanä on puu. Näistä lähtökohdista ideointi lähti käyntiin. Toisaalta modernin teknologian diskurssi, toisaalta maanläheinen, perinteinen lähestymistapa synnyttivät kiehtovan kontrastin, joka sijoittui jonnekin high ja low techin välimaastoon.

Valmistusteknologia näkyy usein voimakkaana lopputuotteessa, kuten edellä on käynyt ilmi. Esimerkiksi 3D pikavalmistus synnyttää äärimmäisen hienojakoista ja herkkää pintaa ja rakenteita, kun taas DIY -kulttuuriin liittyy tietynlainen huolittelematon ”kotikutoisuus”. Koristeveisto ei varsinaisesti kuulu kumpaankaan ryhmään vaan jonnekin näiden kahden välimaastoon. Se on äärimmäisen hienostunut puuntyöstötekniikkaa ja kykenee muotoihin ja laatuun, joita ei tavanomaisella CNC -tekniikalla voida saavuttaa. Tästä näkökulmasta se on harvinaista puuntyöstöön erikoistunutta huipputeknologiaa ja lähenee näin ollen ensin mainittua ryhmää. Koristeveisto on kaikesta huolimatta käsityötä, jossa korostuvat veistäjän oma käden jälki ja persoona. Tässä suhteessa se on lähempänä viimeksi mainittua ryhmää. Tästä ryhmästä veisto kuitenkin eroaa jyrkästi erikoistuneisuutensa johdosta. Se on harvinaista erikoisosaamista, joka on keskittynyt vain tietylle alueella ja pienelle ammattiyhteisölle. Näin ollen tee-se-itse-ideologiaan verrattuna, se edustaa varsin erilaisia arvoja. Perinteisessä mielessä käsityö on tietysti myös teknologialle ja teolliselle tuotantoprosessille vastakkaista, mutta nykyaikana kuilu näiden kahden välillä on kaventunut, kuten voimme edeltä todeta. Halusin omassa suunnittelutyössäni löytää analogian jurvalaisen veistoperinteen sekä teknologisen kehityksen välille viitaten biodigitaalisen suunnittelun muotokieleeseen, silti kunnioittaen ja hyödyntäen puun ja koristeveiston ominaispiirteitä. Tavoitteena oli synnyttää tietynlainen algoritmimainen veistotyyli. Tyylikalustesarja, joka istuisi tulevaisuuden parametriseen arkkitehtuuriin. Syntyi ajatus puun geneettisestä muokkaamisesta.

Vuonna 2009 olin osallistunut Tukholman kalustemessuilla pidettyyn seminaariin, jossa käsiteltiin kalustealan tulevaisuutta. Seminaarin päävieras oli trenditutkija Lidewij Edelkoort. Hänen mukaansa tulevaisuudessa puuta voidaan geneettisesti muokata niin, että kasvaessaan se synnyttää valmiin kalusteen ilmaan minkäänlaista teollista prosessia. Kloonaus sekä biologiset ja molekyyliset muodot nousivat myös esille samaisessa seminaarissa. Tämän lisäksi materiaalina puu tulee leimaamaan tulevaisuuden kalusteteollisuutta ja paikallinen valmistus lisääntyy. (Edelkoort 2009) Ajatus on kiehtova, mutta luonnollisesti koulumme käytössä olevat välineet eivät ole vielä sillä tasolla, että kykenisimme manipuloimaan puun geenejä. Kuitenkin koristeaiheeksi tässä tuntui olevan potentiaalia.

Halusin kuvata nykyteknologian vaikutusta luontoon, kulttuuriin ja perinteisiin. Käsiyöläiset ovat oppineet hyödyntämään uusimpia teknologian sovelluksia. Perinteiset koristeaiheet ovat saaneet uusia piirteitä teknologian käsittelyssä ja voi olla, että lähitulevaisuudessa myös perinteiset huonekaluteollisuuden raaka-aineet, kuten puu, saavat uusia ominaisuuksia. Halusin kiinnittää nämä ajatukset jurvalaiseen perinteeseen. Sain ajatuksen vanhan tyylikalusteen muodonmuutoksesta, jossa rokokoon jouhevut kaaret ovat ikään kuin sekoittumassa johonkin muuhun tai muuttumassa joksikin uudeksi, vielä tuntemattomaksi muodoksi. Halusin luoda vaikutelman tasaisesti soljuvasta, alati muuttuvasta kuviosta. Samanlaisesta hypnoottisesta efektistä, jonka voi kokea tuijottaessaan laavalamppuun ja odottaessaan millaisen muodon lampun sisällä kelluva hyytelö seuraavaksi saa. Seuraavaan kuvaan on koottu luonnoksia, joissa perinteisten tyylien kaaret sekoituvat soljuvaksi ornamentiksi (Kuva 6).

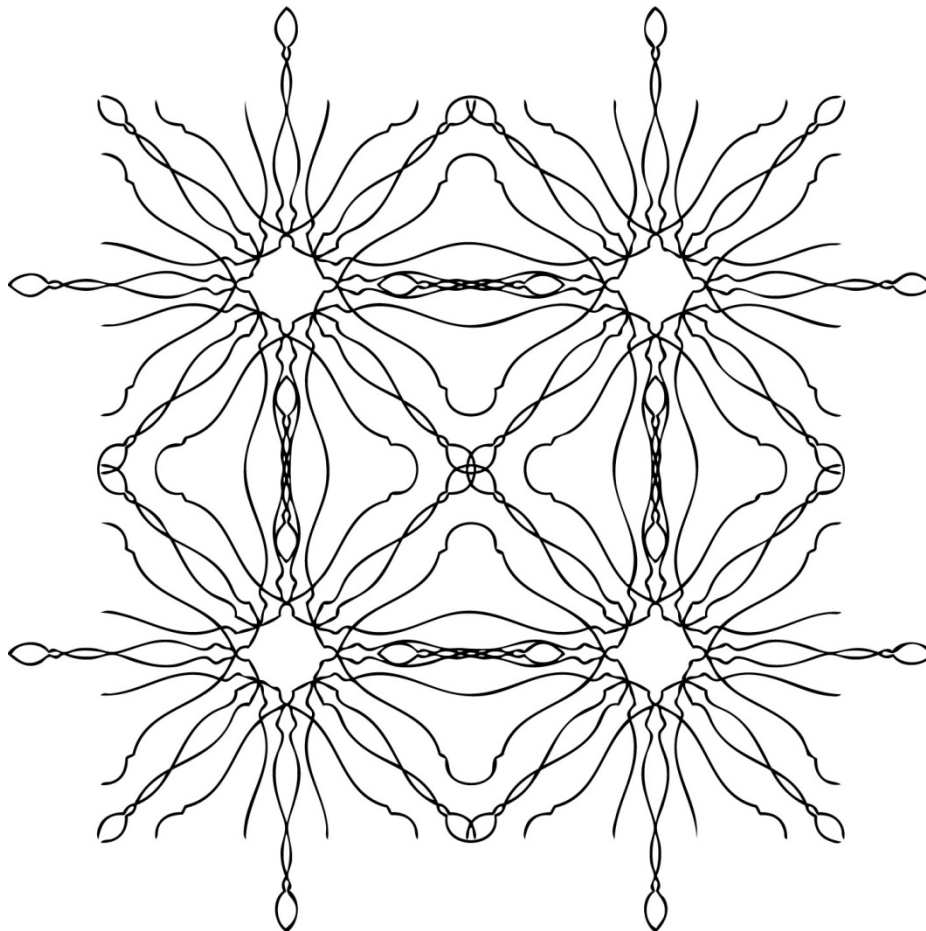


Kuva 6. Muotokielen etsimistä.

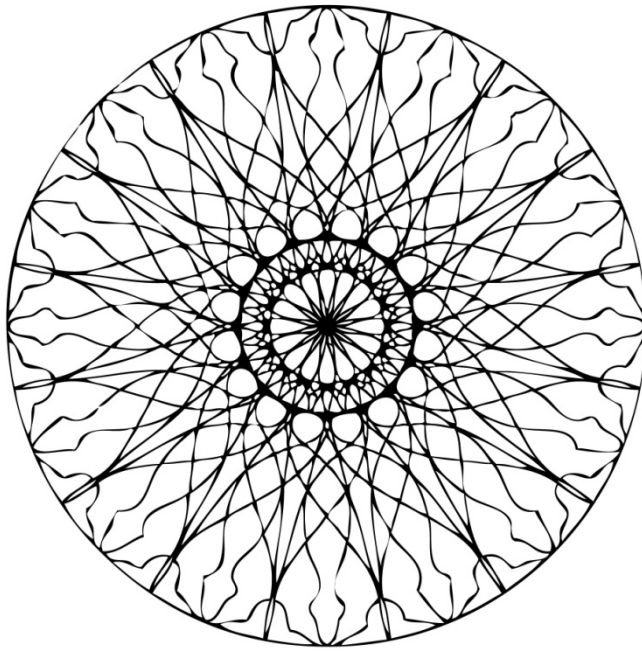
5.2 Jatkokehittely

Kehittelin ideaa pidemmälle. Pysin löytämään muotokielen, joka kuvaisi biodigitaalista suunnittelua ja mahdollista bioteknologian vaikutusta tulevaisuuden visuaaliseen järjestykseen. Ilmaisun välineenä olivat kuitenkin uuden teknologian sijaan perinteiset käsityömenetelmät. Tämän lisäksi viitteet tyylikalusteisiin saivat näkyä tuotteiden muotokielessä. Keksin käyttää rokokootuolin selkänojan kaavaa. Monistaen sen muotoja, peilaamalla ja kääntelemällä sain aikaan jännittäviä efektejä, joita ei enää tunnistanut rokokooksi. Teknologian vaikutusta halusin myös korostaa suunnitteluvaiheessa ja antaa mallinnus ja kuvankäsittelyohjelmien osaltaan ohjata prosessia. Tämä saisi näkyä myös lopputuotteessa aivan, kuten se näkyi analysoimani materiaalin kohdalla. Mallinsin talonpoikaisrokokoon selkänojan profiilin ja sain sen näin digitaaliseen muotoon. Käytin mallinnusohjelmaa luonnostelun välineenä. Tavoitteenani oli luoda tietynlainen digitaalinen vaikutelma. Jatkoin kaavan monistelua ja kääntelyä mallinnusohjelmassa kehittellen erilaisia koristeellisia kuvioita. Käyttämällä rokokoon kaavaa sain aikaan perinteikkään muotokielen,

jota ei kuitenkaan voinut yhdistää suoraan rokokooon. Monistamalla vain yhtä muotoa lukuisaan otteeseen pyrin viittaamaan algoritmiseen muotoiluun, jossa yksinkertaisia matemaattisia toimenpiteitä toistamalla saadaan aikaan sykähdyttävän monimuotoisia rakenteita. Ajatukseni palautui jälleen geenimanipulaatioon. Rokokoon kaavan voi tässä nähdä ikään kuin perinteisen tyylikalusteen kantasoluna, jota monistamalla ja varioimalla synnytetään uudenlaisia mutaatioita. Ohessa muutama hahmotelma, joissa samaa kaava toistamalla on saatu aikaan dynaamisia kuvioita (Kuvat 7 ja 8).



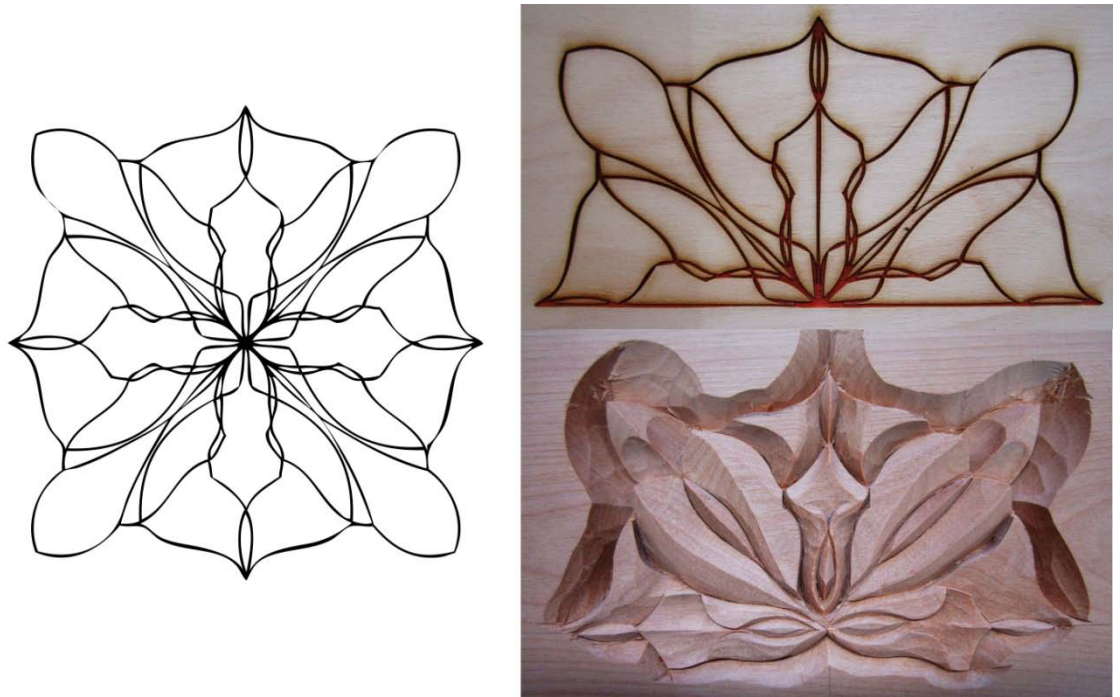
Kuva 7. Rokokoon kaavalla luotu koristekuosi.



Kuva 8. Samalla kaavalla luotu kehämäinen koristekuvio.

Rokokoon selkälaudan profiililla syntyi myös seuraavassa kuvassa oleva kukkamainen koristekuvio (Kuva 9). Suunnitteluani ohjasivat mikroskooppisten organismien fraktaaliset muodot. Oikean puoleinen piirros on luotu mallinnusohjelmassa ja siitä välittyikin digitaaliselle suunnittelulle ominainen täsmällisyys ja viivan herkkyys. Vasemmalla puolella on kaksi kokeilua, joissa tämä kuvio on siirretty puupinnalle. Ylempi on toteutettu nykyaikaisella laserleikkaustekniikalla kun taas alempi on valmistettu perinteisesti käsin veistämällä. Näitä kahta vertailemalla voidaan selvästi havaita käsityön ja teknologian eroavaisuus. Valmistusteknologia tulee selvästi esille molempien kohdalla. Laserilla valmistetussa versiossa mallikuva on suoraan siirretty puupinnalle, joten ornamentissa on säilynyt alkuperäisen kuvion teknologinen olemus. Myös viivan herkkyys näyttäisi olevan laserille ominaista ja näin ollen tukevan tämäntyyppistä graafista ilmaisua. Käsin veistetyssä versiossa sen sijaan näkyy tekijänsä kädenjälki ja oma tulkinta. Lopputulos on huomattavasti pehmeämpi luonnonmukaisempi. Kuvion matemaattinen symmetrisyys on kuitenkin kärsinyt ja herkkä viiva on vaihtunut kallisteleviin pintoihin valoi-

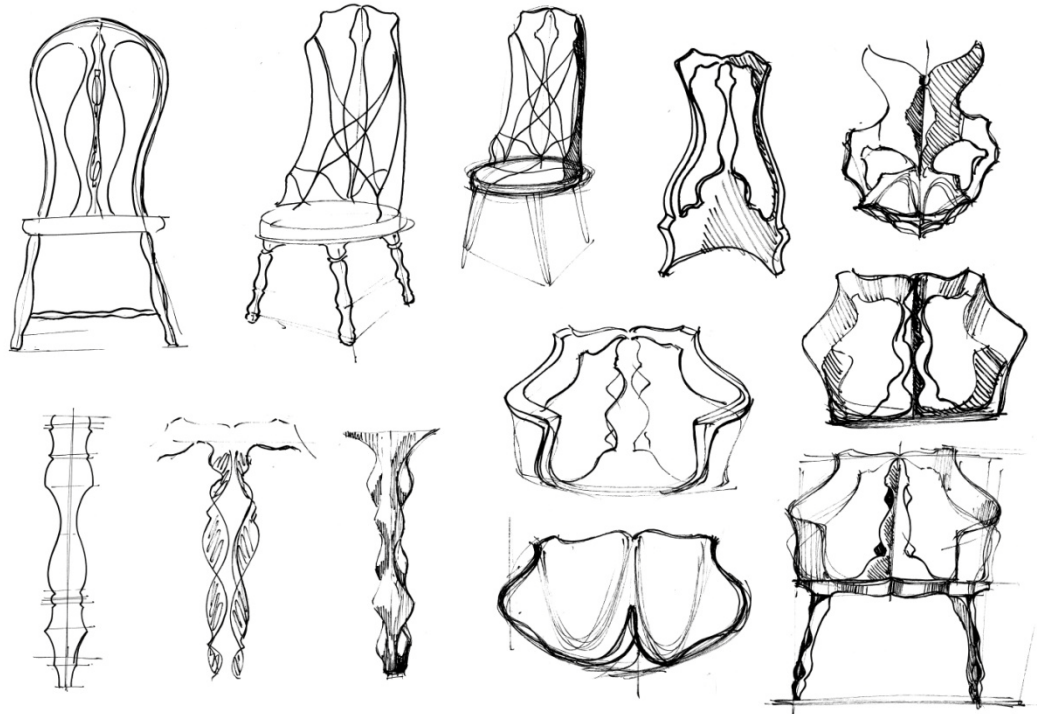
neen ja varjoineen. Tästä huolimatta ornamentista välittyy hakemani mikrobiologin vaikutelma, kenties vielä selvemmin kuin laserilla valmistetusta.



Kuva 9. Koristekuvio laserilla ja käsin veistettynä.

Mallinnusohjelman käytössä ideoinnin varhaisessa vaiheessa oli omat hyvät ja huonot puolensa. Sain nopeasti luotua erilaisia kuviovariaatioita ja testattua niitä erilaisilla pinnoilla. Tietokoneen rajoitteet tulivat kuitenkin pian vastaan ja saman kaavan pyörittely rupesi tuntumaan varsin hengettömältä. Siirryin takaisin luonnosteluun käyttäen tietokoneella luomiani mallinnuksia muotokielen innoittajana. Halusin säilyttää saman olemuksen, mitä edeltävissä kuvissa oli nähtävissä, mutta samalla pyrin irrottautumaan digitaalisen suunnittelun kliinisydestä ja viemään ideaa uusille urille. Seuraavan kuvan luonnoksissa on nähtävissä aiemmin mallinnettujen kuvioiden muotoja sekä luonnostelulle ominaista irrottelevaa vauhdikkuutta (Kuva 10). Tätä vauhdikkuutta halusin lisätä konseptiini kahdesta eri syystä. Ensinnäkin halusin irtaantua perinteisestä jäykästä muotokielestä, sillä tavoitteenani oli luoda nykyaikainen kalustemallisto. Toiseksi erottautuminen teollisen täsmällisestä olemuksesta veisi ideaa lähemmäs veistolle ja käsityölle ominaista tyyliä. En kuitenkaan sulkenut vielä teollisen tuotannon mahdollisuuksia suunnittelun ulkopuolelle, vaan pyrin hyödyntämään käsityön ohella muun muassa laser

teknologialle sopivia malleja. Kuvassa 10 ylhäällä keskellä on luonnoksia tuolista, jonka selkänoja on koristeltu laserilla.



Kuva 10. Tuotevariaatioita käsityöstä teolliseen.

Mielenkiintoni kohdistui kaikesta huolimatta käsityömäiseen valmistustapaan. Kollaasin oikeassa alareunassa olevista luonnoksista on nähtävissä muotokielen kehittyminen entistä orgaanisemmaksi. Muotokielen rikastuessa ja muuttuessa veistolle ominaisemmaksi myös ornamentin muoto kehittyi graafisesta rakenteelliseksi. Kuvassa 9 tämä muutos, laserin pintakoristelusta veiston kolmiulotteisuuteen, on selvästi nähtävissä. Perinteisiä tyylikalusteita onkin arvosteltu muun muassa niiden liiallisen koristeellisuutensa takia, sillä tuotteen kokonaismuoto voi olla koriste jo itsessään. Tällöin yksityiskohtien pieni ”piperrys” saattaa olla liikaa. Pelkistämisestä nykyaikaisen muotokielen ominaispiirteenä voidaan silti olla toistakin mieltä. Tutkimuksen aikana esille nousseissa digitaalisesti valmistetuissa kohteissa yksityiskohtainen piperrys on viety huippuunsa (esim. Kuva 2). Se onkin digitaaliselle valmistusteknologialle ominaista ja näin ollen leimaa mahdollisesti myös tulevaisuuden visuaalista ympäristöä. Tällainen koristeellisuus on silti luonteeltaan varsin

erilaista verrattuna vaikka rokokoohon, jossa ornamentit kyllä tukevat tuotteen kokonaisuutta, mutta ovat tästä huolimatta ikään kuin irrallisia elementtejä. Esimerkiksi kuvan 2 pylväiden koristeelliset yksityiskohdat sulautuvat erottamattomasti osaksi niiden hienovaraisista rakennetta. Samalla tavoin halusin veiston olevan osa tuotteen rakennetta.

Eräs tekijä, mikä varmasti vaikuttaa siihen koetaanko koristeet irrallisiksi kohteeseen vai ei, on koristeaihe. Rokokoon akantin lehdet ja simpukat eivät aiheena välttämättä perustele niiden käyttöä kalusteissa, kun taas koristeiden ollessa abstrakti ja rakenteellinen se on helpompi mieltää todella kuuluvaksi tuotteeseen. Seuraavan kuvan veistokokeiluissa oli pyrkimyksenä luoda rakenteellinen ornamentti, joka ei varsinaisesti esitä mitään, mutta jossa toistuvat tyylikalusteille ja myös jalalle itselleen ominaiset kaaret (Kuva 11). Koristeiden oli siis tarkoitus sulautua osaksi jalan ja koko tuotteen muotoja sekä samalla herättää muistumia vanhoista tyyleistä. Kuvan ornamentissa näkyy myös läpi koko suunnitteluprosessin vaikuttanut ajatus perinteisten tyylien metamorfoosista ja biodigitaaliseen muotoilulle ominaisesta muotokielestä.



Kuva 11. Veistokokeilua.

5.3 Lopullinen konsepti

Suunnittelun painopiste oli huomaamattomasti kallistunut tuolin suunnitteluun. Mielestäni se on kokonaisvaltainen tuote, jossa tulevat hyvin punnituksi erilaiset rakenteet, mittasuhteet ja muodot, joita on sitten helppo soveltaa myös muihin kalusteisiin. Lopulliseen konseptiin pyrin tuomaan saman aaltoilevan muotokielen, joka on nähtävissä ensimmäisistä luonnoksista aina äskettäisiin veistokokeiluihin saakka. Vaarana oli päätyä liian perinteiseen lopputulokseen muotokielen valmistusmenetelmän ja -materiaalin kaikkien ollessa perinteisiä. Tästä huolimatta en missään vaiheessa kokenut tarpeelliseksi lähteä liian kauas perinteistä, vaan halusin kalusteen henkivän samaa arvokkuutta kuin vanhat tyylikalusteet. Pyrin pitämään kokonaisuuden hillittynä ja elävöittämään sitä rakenteiden koristeellisilla yksityiskohdilla, kuten selkänojan veistetyillä kallistuksilla sekä jalkojen auki viilletyillä saumoilla. Modernimman kokonaisuuden aikaansaamiseksi madalsin selkänojaa tuntuvasti ja ikään kuin pingotin sen kuppimaiseen muotoon istuimen ympärille. Lisäksi kallistin jalkoja hieman. Näin tuolin olemus muuttui rennommaksi ja vauhdikkaammaksi jäykkiin ja virallisenoloisiin tyylikalusteisiin verrattuna.

Lopputulos on mielestäni miellyttävän sopusuhtainen ja lämminhenkinen (Kuvat 12 ja 13). Itse ornamentin osuus tuntuu kaikesta huolimatta jäävän liikaa taka-alalle. Tuotteen kokonaismuoto on kieltämättä koristeellinen ja veistoakin on pyritty hyödyntämään yksityiskohtien koristelussa. Tuote näyttäisi silti olevan täysin teollisesti valmistettävissä. Konsepti olisi mielestäni mainiosti onnistunut jos kyseessä olisi vain tyylikalusteen modernisointi. Nykyaikaisen ornamenttiikan vaikutuksia siinä ei sen sijaan kovin vahvasti ainakaan päällisin puolin huomaa. Lisäksi tavoitteisiin ei aivan päästy myöskään kokonaisen kalustemalliston suunnittelun osalta, vaan suunnittelun kohde typistyi ajan loppuessa yksittäiseen kalusteeseen. Kaikesta huolimatta muotoiluprosessin aikana hioutunut muotokieli on helposti sovellettavissa myös muihin tuotteisiin ja tuoteperheen luominen tuolin ympärille on täysin mahdollista. Esimerkiksi kuvien 7 ja 8 printit ovat sellaisenaan sovellettavissa koristekuvioksi vaikkapa pöydän kanteen joko laserilla tai perinteisellä intarsiatekniikalla.



Kuva 122. Mallinnuskuva edestä.



Kuva 13. Mallinnuskuva takaa.

6 POHDINTAA

Alkuperäisestä ideasta tyylikalusteiden mutaatiosta ja biodigitaalisen muotokielen soveltamisesta veistoon olen yhä innostunut. Sopivan mallin löytyminen vain näyttäisi vievän suunniteltua enemmän aikaa. Uskon kuitenkin, että ideassa on potentiaalia modernin veiston aiheeksi. Eräs asia, josta saattaisi löytyä vastaus, on algoritmien käyttö suunnitteluvaiheessa. Suunnitteluprosessin aikaan kokeilin moneen otteeseen löytää sopivia ohjelmistokoodoja mallinnusohjelman tueksi. Algoritmien hallinta edellyttää monesti myös ohjelmoinnin osaamista, mikä kohdallani puuttuu tyystin. Joka tapauksessa ajatuksena oli ottaa jokin tyylikalusteen yksittäinen kaava ja algoritmien avulla rakentaa siitä jotain uutta. Tällöin ikään kuin annettaisiin teknologialle ohjat synnyttää jotain ennennäkemätöntä. Mutaatioidean voisi toteuttaa melko kirjaimellisesti evolutiivisia algoritmeja apuna käyttäen. Veistäjät voisivat luoda uusia koristemalleja laskennallisten ohjelmien avulla tai asiakkaat voisivat Internetin välityksellä säätää omat asetuksensa valmiiseen ohjelmaan, joka sitten näiden asetusten mukaan ”laskisi” asiakkaalle sopivanlaisen kaluste/koristemallin. Tämä voitaisiin sitten valmistaa käsityönä mallinnuskuvaa tai 3D tulostusta apuna käyttäen.

LÄHTEET

Ahola, J. 1980. Teollinen muotoilu. Espoo. Otakustantamo.

Airoidi, S. 2011. High resolution prototypes. *Ottagono* (240), 44–47.

Andersson. Nuori Voima 6/4, 6–7. [Verkkójulkaisu]. [Viitattu 23.4.2012]. Saatavana: <http://www.anderssonart.com/texts/artikkelit/nuorivoima.html>.

Bello, M. B. 2004. Organismos: esto se vida. Teoksessa: Inéditos. *Pryectos expositivos de arte emergente*. Obra Social.

Bruner, K. (ed.) 1988. Modernity and popular culture: the 3rd international Alvar Aalto Symposium. Helsinki. Alvar Aalto Museum, Museum of Finnish Architecture, Building books.

Cantor, N. F. 1988. Twentieth-century culture modernism to deconstruction. New York. Peter Lang.

Crafts + innovation: the tool for the future. 2008. [Seminaarin loppuraportti]. [Viitattu 15.12.2011]. Saatavana: <http://www.fundesarte.org/congresotoledo/en/index.html>.

Colquhoun, A. 1989. Kolmenlaista historismia. Teoksessa: Nikula, R. (toim.) *Modernismi historismi*. Hanko. Abacus ajankohta 1.

Cornell, P. 1999. Mellan konst och bruk. *Paletten* 4/1999, 2. Göteborg. Göteborgs konstnärsklubb.

Croci 2010 *Ottagono*. Aphorisms on handicrafts (229), 32–41.

Dewey, J. 1980 (1934). *Art as experience*. New York. Perigee Books.

Dormer, P. 1994. *The art of the maker: skill and its meaning in art, craft and design*. London. Thames and Hudson.

Dormer, P. 1997b. *The salon de refuse?* Teoksessa: Dormer, P. (ed.) *The culture of craft: status and future*. Manchester and New York. Manchester University Press.

Edelkoortin, L. 5.2.2009. The form of the future (luento). Tukholman huonekalumessut.

Eerikäinen, H. 2006. ”Taidetta geeneistä, soluista ja kudoksista”, *Taide* 3/06.

- Eisner, E. W. 1997. A qualitative approach to research on artistic phenomena. Teoksessa: Seitamaa-Hakkarainen, P. & Uotila, M. (ed.) Produkt, fenomen, upplevelse: proceedings of Nordic Symposium Helsinki November 7.-9. 1996. Helsinki. Techne Series B:3. NordFo.
- Foucault, M. 1977a. Nietzsche, genealogy, history. Teoksessa: Bouchard, D. F. (ed.) Language, counter-memory, practice: selected essays and interviews. Ithaca, New York. Cornell University Press.
- Foucault, M. 1977b. What is an author. Teoksessa: Bouchard, D. F. (ed.) Language, counter-memory, practice: selected essays and interviews. Ithaca, New York. Cornell University Press.
- Foucault, M. 1983. The subject and power. Teoksessa: Dreyfuss, H. L. & Rabinow, P. (ed.) Michael Foucault beyond structuralism and hermeneutics. Chicago. University of Chicago Press.
- Foucault, M. 1992. The archaeology of knowledge. Kääntänyt A.M. Sheridan Smith. London. Routledge.
- Fuller, P. 1988. The search for a postmodern aesthetic. Teoksessa: Thackara, J. (ed.) Design after modernism. Thames and Hudson, 117–134.
- Gombrich, E. H. 1979. The sense of order: a study in the psychology of decorative arts. 2. ed. Lontoo. Phaidon Press Limited.
- Greenhalgh, P. 1997. The history of craft. Teoksessa: Dormer, P. (ed.) The culture of craft. Manchester University Press.
- Gullichsen, K., Helin, P., Komonen, M., Laitinen, S., Mäkinen, M. K., Pallasmaa, J., Penttilä, T. & Söderlund, J. 1981. "Statement", Le Carré Bleu 1, 1.
- Haapala, A. & Pulliainen, U. 2003. Taide ja kauneus: johdatus estetiikkaan. 2. painos. Jyväskylä. Gummerus.
- Habermas, J. 1987. The philosophical discourses of modernity. Cambridge. MIT Press.
- Hansmeyer, M. Computational architecture. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012] .Saatavana: <http://www.michael-hansmeyer.com/projects/columns.html?screenSize=1&color=0#2>.
- Heinänen, S. 2006. Käsityö – taide – teollisuus: näkemyksiä käsityöstä taideteollisuuteen 1900–luvun alun ammatti- ja aikakauslehdissä. Jyväskylä. Jyväskylän yliopisto.

- Heskett, J. 1987. *Industrial design*. London. Thames and Hudson.
- Hughes, R. 1979. "Doing their own thing", *Time* 8.1.1979 (suom. AV).
- James, A. Love Anna James. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana: <http://www.loveannajames.com/verona.html>.
- Jordan, P. W. 2000. *Designing pleasurable products: an introduction to the new human factors*. Lontoo. Taylor & Francis.
- Kant, I. 1952. *The critique of judgement*. Translated James Greed Meredith. Oxford. Clarendon Press.
- Karim Rashid *Evolution*. 2004. London. Thames and Hudson.
- Koivunen, H. 2007. Biotaide etiikan pelinä. Teoksessa: Jula, J. (toim.) *Taiteen etiikka*. Turku: Areopagus, 139–162.
- Kojonkoski-Rännäli, S. 1995a. Ajatus käsissämme: käsityön käsitteen merkityssällön analyysi. Turku. Turun yliopiston julkaisuja. Sarja C109.
- Koskelo, M. 2011. 4 paradigmaa, jotka muokkaavat tulevaisuutta. Ilmiöitä. [Blogimerkintä]. [Viitattu 15.12.2011]. Saatavana: <http://ilmioita.wordpress.com/2011/04/29/4-paradigmaa-jotka-muokkaavat-tulevaisuutta/>.
- Kristeva, J. 1984. *Revolution in Poetic Language*. Trans. Margaret Waller. New York. Columbia University Press.
- Kupetz, A. 2008. *Designing desire*. Teoksessa: Kupetz, A., Klanten, R., Ehmann, S., Moreno, S. & Mollard, A. (ed.) *Desire: the shape of things to come*. Berlin: Gestalten, 4–10.
- Kärnä-Behm, J. 2005. Käsityö kulttuurisena kategoriana: käsityön ja käsityöläisyyden representaatio suomalaisissa päivälehdissä. Helsinki. Helsingin yliopisto. Kotitalous- ja käsityötieteiden laitoksen julkaisuja 15.
- Le Corbusier 1974. *Towards a new architecture*. London. Architectural Press.
- Lehman, M. L. *BioDigital Architecture Uses Metaphor to Design Living Systems. Sensing architecture: new ideas for the architecture of tomorrow*. [Blogimerkintä]. [Viitattu 22.4.2012]. Saatavana: <http://sensingarchitecture.com/3832/biodigital-architecture-uses-metaphor-to-design-living-systems-dennis-dollens-video/>.

- Linker, K. 1995. Representaatio ja seksuaalisuus. Teoksessa: Rossi, L.M (toim.) Kuva ja vastakuva: sukupuolen esittämisen ja katseen politiikkaa. Helsinki: Gaudeamus, 228.
- London design guide. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana: <http://www.londondesignguide.com/2010/03/exhibition-studio-job-at-carpenters-workshop-gallery/>.
- Loos, A. 1908. Ornament and crime. Saatavana: http://www.gwu.edu/~art/Temporary_SL/177/pdfs/Loos.pdf.
- MacDonald, edited by Matthew Rampley 2005. Exploring visual culture. Edinburgh. Edinburgh University Press Ltd.
- Mannermaa, M. 2004. Heikoista signaaleista vahva tulevaisuus. 2 p. Helsinki. Werner Söderström osakeyhtiö.
- Metcalf, B. 1997. Craft and art: culture and biology. Teoksessa: Dormer, P. (ed.) The culture of craft: status and future. Manchester and New York. Manchester University Press.
- MIX. 2011. Trends: scratch 23, 52.
- MIX. 2011. Materials: low-tech print 23, 101.
- Mot kielikone. 2011. [Verkkosivusto]. [Viitattu 9.5.2012]. Saatavana: <http://mot.kielikone.fi/mot/seamk/netmot.exe>.
- Morris, W. 1973. 'The lesser art', in A. Briggs (ed.), William Morris: selected writings and design. Harmondsworth, Middx. Penguin.
- Muche, G. 1975. Fine art and industrial form. [Alkuperä. 1926]. Teoksessa: Tim & Charlotte Benton & Dennis Sharp (ed.) Form and Function: a source book for the history of architecture and design. London: Open University Press, 152.
- Rashid, K. 2008. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana: www.karimrashid.com.
- Read, H. 1961. Art & Industry. The principles of industrial design. Bloomington. Indiana University Press.
- Ruskin Today. 1982. Chosen and annotated by Kenneth Clark. Harmondsworth. Reprinted in Penguin Books.
- Sarje K. 1989. Romantiikka ja postmoderni. Helsinki. Kuvataideakatemia.

- Seppänen, J. 2002. Katseen voima: kohti visuaalista lukutaitoa. Tampere. Osuuskunta Vastapaino.
- Seppänen, J. 2005. Visuaalinen kulttuuri: teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsemiselle. Tampere. Osuuskunta Vastapaino.
- Sevänen, E. 1994. Taide sosiologisen ja humanistisen tutkimuksen kohteena. Teoksessa: Kupiainen, J. & Sevänen, E. (toim.) Kulttuurintutkimus. Helsinki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Sevänen, E. 1998. Taide instituutiona ja järjestelmänä: modernin taide-elämän historiallis-sosiologiset mallit. Helsinki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Shusterman, R. 1997. Taide, elämä ja estetiikka: pragmatistinen filosofian näkökulma estetiikkaan. Suomentaja Vesa Mujunen. Tampere. Gaudeamus.
- Sparke, P. 1986. An introduction to design and culture in the twentieth century. 3 p. Lontoo. Unwin Hyman Ltd.
- Takala-Schreib, V. 2000. Suomi muotoilee: unelmien kuvajaisia diskurssien vallassa. Helsinki. Taideteollinen korkeakoulu.
- Takala-Schreib, V. [Blogimerkintä]. [Viitattu 23.2.2012]. Saatavana: <http://vuokko.blogit.fi/virtukurssi/viittaus/>
- Takala-Schreib, V. [Blogimerkintä]. [Viitattu 23.2.2012]. Saatavana: <http://muotoilukatseita.blogspot.com/>
- The free dictionary. [Verkkosivusto]. [Viitattu 21.4.2012]. Saatavana: <http://www.thefreedictionary.com/ornament>.
- Universitat Internacional de Catalunya. Biodigital Architecture. [Verkkosivusto]. [Viitattu 27.3.2012]. Saatavana: <http://www.biodigitalarchitecture.com/about.html>.
- Urquhart, R. 2011. Design in a digital age. MIX 1 (23), 74–76.
- Vartola, A. 2011. Liike ja vastaliike: vaikutelmia suomalaisesta postmodernismista. Arkkitehti (6), 11–15.
- Vihma, S. 2005. Hyvännäköinen: taiteellinen modernistisessa muotoilussa. Teoksessa: Levanto, Y., Naukkarinen, O. & Vihma, S. (toim.) Taiteistuminen. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu, 54–80.

Weimarck, T. 2003. Design och konst: texter om gränser och överskridanden del I. Texter före 1960. Skriftserien Kairos nummer 8. Konstfack, Konsthögskolan i Malmö, Konsthögskolan i Umeå, Kungl. Konsthögskolan, Raster förlag.

Yelavich, S. 2011. Ornament and pattern. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 16.1.12]. Saatavana: <http://camraleigh.org/exhibitions/2011deepsurface/ornament-and-pattern/>.

Kuvakollaasien lähteet

- Architonic. Gallery Digtible by B&B Italia. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: <http://www.architonic.com/pmgal/digtible-b-b-italia/1018624>.
- Architonic. Marquetry in modern design. Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: <http://www.architonic.com/ntsht/marquetry-in-modern-design/7000655>.
- Core 77. 3.9.2010. Studiobility debuts new products at today's Maison et Objet show in Paris. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: http://www.core77.com/blog/object_culture/studiobility_debuts_new_products_at_todays_maison_et_objet_show_in_paris_17308.asp.
- Couch karma. 2008. A design current. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana: http://www.couchkarma.com/?attachment_id=1567.
- Cristian Zuzunaga. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: <http://www.cristianzuzunaga.com/projects/moroso.php>.
- Dezeen magazine. 5.2.2010. Embroidery Chairs by Johan Lindstén. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: <http://www.dezeen.com/2010/02/05/embroidery-chairs-by-johan-lindste%CC%81n/>.
- Dezeen magazine. 22.12.2011. Housing Hatert by 24H architecture. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: <http://www.dezeen.com/2011/12/22/housing-hatert-by-24h-architecture/>.
- Dezeen magazine. 4.5.2011. Open lounge by NAU + DGJ. Kuvat Jan Bitter. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: <http://www.dezeen.com/2011/05/04/open-lounge-by-nau/>.
- Dezeen magazine. 5.3.2012. Panic Room by Tilt. Kuvat Bid Addict. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: <http://www.dezeen.com/2012/03/05/panic-room-by-tilt/>.
- Dezeen magazine. 21.4.2008. Shade by Front. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: <http://www.dezeen.com/2008/04/21/shade-by-front/#more-11798>.
- Dezeen magazine. 23.11.2009. T-Magi by WE architecture. Kuvat Enok Hølsegard. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: <http://www.dezeen.com/2009/11/23/t-magi-by-we-architecture/>.

- Doreen Westphal Studio. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana:
<http://www.doreenwestphal.com/projects/concrete-lace-2/>.
- Droog. Furniture. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana:
<http://www.droog.com/store/furniture/heat-wave-electric-radiator/>.
- Gobe. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana:
<http://gobe.tumblr.com/post/6067796583/ceramicsnow-sol-lewitt-scribble-wall-drawing-15>.
- Fashion Architecture Taste. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana:
http://www.fashionarchitecturetaste.com/2010/07/bbc_studios.html.
- Hansmeyer, M. Computational architecture. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]
.Saatavana: <http://www.michael-hansmeyer.com/projects/columns.html?screenSize=1&color=0#2>.
- Ilona Rista. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana:
<http://www.ilona.rista.net/saunalahti.html>.
- Jorgeriuslab. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012] Saatavana:
http://www.jorgeriuslab.com/site/html/work/miroirs_animaux/01/.
- London design guide. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana:
<http://www.londondesignguide.com/2010/03/exhibition-studio-job-at-carpenters-workshop-gallery/>.
- Loop. pH. Digital Dawn. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana:
<http://loop.ph/bin/view/Loop/DigitalDawn>.
- Loop. pH. Weather Patterns. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana:
<http://loop.ph/bin/view/Loop/WeatherPatterns>.
- Love Anna James. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana:
<http://www.loveannajames.com/verona.html>.
- Marc Fornes & theverymany. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4. 2012]. Saatavana:
<http://theverymany.com/with/joris-laarman/>.
- Minale-Maeda. Table Manners. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana:
<http://www.minale-maeda.com/Table%20Manners/Dressed%20Table.htm>.
- Phil Cuttance. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012] Saatavana:
<http://www.philcuttance.com/index.php?/rough-diamond-light/>.

- Rashid, K. 2008. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana: www.karimrashid.com.
- Sbaiz Club. 1.1.2010. Corto Maltese Project. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana: <http://www.sbaizclub.com/en/tag/corto-maltese/>.
- Studiobility. Rocking beauty. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: <http://www.studiobility.is/rocking1.html>.
- Studio Tord Boontje. Kuvat Annabel Elston. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana: <http://tordboontje.com/projects/tables/bon-bon/>.
- Studio Tord Boontje. Kuvat Angela Moore. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4.2012]. Saatavana: <http://tordboontje.com/projects/lights/garland/>.
- Studio Vertijet. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana: <http://www.vertijet.de/projects/furniture/bspoke/#.T5CAAPV7bSg>.
- Tarazi Design Studio. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: <http://www.tarazistudio.com/>.
- The Imagist. TI IS MAD FOR: DROOG'S Godogan table by Niels van Eijk & Miriam van der Lubbe. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: <http://theimagist.com/node/4323>.
- The McGraw-Hill Companies. 2012. Architectural record [Verkkosivusto]. Kuvat Teri Lyn Fisher. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana: http://archrecord.construction.com/archrecord2/design/2010/january/slide_4.aspx.
- The Style Files. 28.2.2008. Inspired by delfts blauw – part 2. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana: <http://style-files.com/2008/02/28/inspired-by-delfts-blauw-part-2/>.
- Tjep. 2011. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana: <http://www.tjep.com/studio/works/architecture/lucky-building>.
- Tjep. 2011. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana: <http://www.tjep.com/studio/works/furniture/chair-of-textures>.
- Torre Agbar. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: <http://www.torreagbar.com/home.asp>.
- Wertel Oberfell. Kuvat Stéphane Briolant Paris. [Verkkosivusto]. [Viitattu 20.4. 2012]. Saatavana: <http://www.platform-net.com/>.

3D Surface. [Verkkosivusto]. [Viitattu 19.4.2012]. Saatavana:
<http://www.3dsurface.it/caos.php>.

LIITTEET

LIITE 1 Kuva-analyysin aineisto

