

Taila Seeve

TAIDEVAATE KORIPALLOVAATTEISTA

Upcycling ilmiönä

Opinnäytetyö

Kulttuurialan ammattikorkeakoulututkinto

Muodin ja puvustuksen koulutus

2021



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tekijä/Tekijät	Tutkintonimike	Aika
Taila Seeve	Muotoilija (AMK)	maaliskuu 2021
Opinnäytetyön nimi Taidevaate koripallovaatteista Upcycling ilmiönä		48 sivua 7 liitesivua
Toimeksiantaja Louhos ry		
Ohjaaja Lehtori Seija Kiuru-Lavaste		
Tiivistelmä Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella ja valmistaa taidevaate käyttäen ensisijaisena materiaalina koripallovaatteita. Tavoitteena oli myös valokuvata taidevaate sekä suunnitella Louhos ry:n tilaan installaatio taidevaatteesta ja siitä otetuista valokuvista. Taidevaatteen päämateriaalina toimineet koripallovaatteet ja koripallot saatiin lahjoituksena kahdelta helsinkiläiseltä koripalloseuralta, jotka olivat Helsinki Seagulls ja Helsingin NMKY. Upcycling tarkoittaa tarpeettoman materiaalin muuntamista arvokkaampaan muotoon, ja koripalloseuroille tarpeettomiksi tulleiden koripallovaatteiden muuntaminen taidevaatteeksi toimi upcyclingin tutkimisena käytännössä. Työn produktiivisen osan ydin oli itse taidevaatteen tekeminen, joka tapahtui Graham Wallasin nelivaiheisen luovan prosessin vaiheiden mukaisesti. Nämä vaiheet ovat valmistelu, hautominen, oivallus ja oikeaksi osoittaminen. Valmisteluvaiheeseen kuului taidevaatteen materiaalihankinnat ja tiedon kerääminen. Tietoa kerättiin upcyclingista yleisesti ja sen nykytilasta sekä taidevaatteen inspiraationa toimineista NBA pre-game -muodista ja haute couturesta. NBA pre-game -muotiin ja haute coutureen perehdyttiin käyttäen kuva-analyysiä tutkimusmenetelmänä tarkoituksena kartoittaa niiden keskeisimpiä elementtejä tänä päivänä. Hautominen tapahtui alitajuisesti, jolloin kerätty tieto sisäistettiin. Tätä vaihetta seurasi oivallus, joka käsitti taidevaatteen ulkomuodon suunnittelun ja ideoinnin. Kun taidevaatteen lopullinen muoto oli päätetty, seurasi luovan prosessin viimeinen vaihe, oikeaksi osoittaminen, jossa taidevaate valmistettiin Louhos ry:n tilassa. Opinnäytetyön lopputuloksena syntynyt valmis taidevaate koostuu kolmesta osasta: paidasta, housuista ja balaclavasta eli kypäräpiposta. Taidevaate valokuvattiin Louhos ry:n valokuvastudiossa ja näistä kuvista sekä itse taidevaatteesta tehtiin suunnitelma installaatiosta, joka tulee Louhos ry:n tilaan vuoden 2021 aikana.		
Asiasanat taidevaate, upcycling, luova prosessi, installaatio, haute couture, NBA pre-game -muoti		

Author (authors)	Degree	Time
Taila Seeve	Bachelor of Culture and Arts	March 2021
Thesis title		48 pages
Designing artwear out of basketball clothes Upcycling as a phenomenon		7 pages of appendices
Commissioned by		
Louhos, a registered association		
Supervisor		
Seija Kiuru-Lavaste, Senior Lecturer		
Abstract		
<p>The main objective of this thesis was to design and produce artwear using basketball clothes as the main material. The aim was also to have the artwear photographed and to plan an installation for a space owned by Louhos (a registered association) of the artwear and the photos of it. The basketball clothes used to make the artwear were granted by two basketball clubs: Helsinki Seagulls and NMKY Helsinki.</p>		
<p>Upcycling means turning materials that have no more use into a form with better value and turning the basketball clubs' excess basketball clothes into artwear was a way of studying upcycling in practice. The core of the thesis' productive part was producing the artwear which was performed according to the stages of Graham Wallas' four-staged creative process. These stages were preparation, incubation, illumination and verification.</p>		
<p>The preparation stage included acquiring the materials for the artwear and gathering information. Information was gathered about upcycling in general and its present state, as well as about NBA pre-game fashion and haute couture which were the inspiration for the artwear. NBA pre-game fashion and haute couture were researched using image analysis as a research method, aiming to map out their most essential elements today.</p>		
<p>The incubation stage happened subconsciously, and during it, the gathered information was internalised. This stage was followed by the illumination stage which consisted of designing and composing the appearance of the artwear. After deciding the final form of the artwear, came the final stage of the creative process, verification, during which the artwear was produced in the Louhos workspace.</p>		
<p>The final outcome of the thesis was the artwear consisting of four pieces: a shirt, trousers and a balaclava. The artwear was photographed in the Louhos' photo studio and a plan for an installation consisting of these photos and the artwear itself was made for the Louhos' space. The installation will take place within the year 2021.</p>		
Keywords		
artwear, upcycling, creative process, installation, haute couture, NBA pre-game fashion		

SISÄLLYS

KÄSITELUETTELO

1	JOHDANTO	7
2	TUTKIMUSASETELMA JA -MENETELMÄT	7
2.1	Käsitekartta ja viitekehys	7
2.2	Tutkimuskysymykset.....	9
2.3	Nelivaiheinen luova prosessi	10
2.4	Kuva-analyysi ja havainnointi	12
3	VALMISTELU JA HAUTOMINEN	13
3.1	Upcycling ilmiönä.....	13
3.2	Taidevaate.....	15
3.3	NBA pre-game -muoti.....	16
3.4	Haute couture	23
3.5	Taidevaatteen materiaalit	30
4	OIVALLUS JA OIKEAKSI OSOITTAMINEN	32
4.1	Luonnokset ja kokeilut	32
4.2	Lopullinen asu.....	35
4.3	Kuvaukset.....	39
4.4	Näyttely.....	41
5	TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS	41
6	JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO.....	42
7	POHDINTA.....	43
	LÄHTEET.....	45

KUVALUETTELO

LIITTEET

Liite 1. NBA pre-game -muodin kuva-analyysin taulukot

Liite 2. Haute couturen kuva-analyysin taulukot

Liite 3. Kuvia taidevaatteen kuvauksista

KÄSITELUETTELO

Avantgarde

Taiteen edelläkävijät, etujoukko, joka pyrkii edistämään taidetta kollektiivisella toiminnalla (Kirjallisuudentutkimus: avantgarde 2021).

Haute couture

Kirjaimellisesti käännettynä ranskan kielestä haute tarkoittaa korkeaa ja couture ompelua. Vaatteet valmistetaan yksittäiskappaleina tietyille asiakkaille. Haute couture -muotitalon määritelmässä on tarkat säännöt ja niistä päättää Chambre Syndicale de la Haute Couture. (Morton 2021.)

Kierrätys / Recycling

Materiaalin hyötykäyttöä uuden tuotteen raaka-aineena käsittelemällä sitä mekaanisesti tai kemiallisesti. Kierrätys-sanon käyttö vaatii sen, että kierrätettäväksi kutsuttava materiaali on tai on ollut jätettä jossain vaiheessa. (Hiltunen 2018.)

Luova prosessi / Creative process

Laajempi tekojen joukko, minkä seurauksena syntyy luova tuotos. Luovan prosessin tuloksena on uusi tuote, joka syntyy yksilön tai yksilöiden toiminnan tuloksena tietyssä ympäristössä ja sillä on oma rajallinen kestoensa. (Aukeantaus s.a.)

NBA, The National Basketball Association

Pohjois-Amerikan ammattilaiskoripalloliiga. Se koostuu 30 joukkueesta, joista 29 joukkuetta on Yhdysvalloista ja yksi Kanadasta. Maailman johtava miesten koripalloliiga. (Rathborn 2020.)

Taidevaate / Artwear

Taidevaate on alun perin ollut perinteisillä käsityötekniikoilla toteutettu uniikki-vaate. Se voidaan nähdä taiteen, käsityön ja muodin yhdentymänä, ja siitä huolimatta se ei varsinaisesti kuulu täysin yhteenkään näistä kategorioista. (Leventon 2005.)

Upcycling

Upcycling-termille ei ole toistaiseksi hyvää käännöstä suomeksi. Termi kuitenkin tarkoittaa hyödyttömän materiaalin muuntamista uuteen muotoon siten, että materiaalilla on entistä parempi laatu tai suurempi arvo. Esimerkiksi tekstiilijätteestä, kuten tuotannon ylijäämästä tai leikkuupaloista, voidaan valmistaa vaatteita. Designin avulla kierrätysmateriaalista siis loihditaan jotain uutta. (Mitä upcycling ja downcycling tarkoittavat? 2019.)

Vaatesuunnittelija / Fashion designer

Vaatesuunnittelija suunnittelee vaatetusalan yrityksen mallivaatteita tai mallistokokonaisuuksia. Mallistokokonaisuuksien, materiaalien, komponenttien ja värien suunnittelu vaatii hyvää visuaalista silmää, muototajua ja muotivirtaus-ten seuraamista. Useat suunnittelijat toimivat freelancereina ja tekevät töitä usealle vaatevalmistajalle. (Vaatesuunnittelija 2020.)

Valmisvaate / Ready-to-wear

Tehdasvalmisteinen vaate (Valmisvaate s.a.).

1 JOHDANTO

Vaatteiden kierrätys osana vaatesuunnittelua on yleistynyt ja tullut osittain normiksi; enää se yksin ei tee asusta erityistä. Itse en ole valmistanut juurikaan vaatteita valmisvaatteista ja se on taito, jonka halusin oppia. Erityisesti halusin oppia hyödyntämään valmisvaatteita materiaalina vaatesuunnittelussa juuri sen yleistymisen kannalta, mutta lisäksi tämä aihe myös haastoi minua ja taitojani. Opinnäytetyöni tavoite on valmistaa taidevaate koripallovaatteista, dokumentoida ja tarkastella taidevaatteen tekemistä luovan prosessin kautta, järjestää lopullisesta asusta kuvaukset sekä suunnitella kuvausten ja asun pohjalta installaatio. Työn painotus on produktiivinen.

Ensimmäinen ajatukseni tämän vaatteen tekemiseen lähti koripallopaidan materiaalista: mietin, pystyisikö tätä reikämäistä materiaalia käyttämään näyttävässä, ei niinkään urheiluun soveltuvassa asussa. Päätin tutkia sen muuntautumiskykyä ja mahdollista käyttöä taidevaatteen materiaalina. Taidevaate tässä tapauksessa tulee olemaan jotain haute couture ja avant garde -tyyppisten asujen väliltä. Asun valmistamisessa käytin upcyclingia, joka on suhteellisen uusi ilmiö. Upcycling eroaa muusta vaatteen kierrätyksestä siinä, että materiaalin uuden elämän on tarkoitus olla niin sanotusti laadukkaampi tai arvokkaampi kuin alkuperäistuotteen. Tutkin opinnäytetyössäni upcycling-muodin nykytilaa, ja olennaista opinnäytetyössäni on oman luovan prosessin dokumentointi, jossa puolestani tulen tutkimaan upcyclingia käytännössä.

Tein opinnäytetyön yhteistyössä Louhos ry:n kanssa ja valmistin asun yhdistyksen tilassa. Lopullisesta asusta järjestin kuvaukset, joita Louhos ry voi käyttää markkinoinnissa. Lisäksi suunnittelen installaation valmiista työstä ja siitä otetuista kuvista yhdistyksen tilaan. Materiaalihankinnan puolesta olin yhteydessä koripalloseuroihin, ja vaatelahjoituksia teki kaksi seuraa: Helsinki Seagulls ja Helsingin NMKY.

2 TUTKIMUSASETELMA JA -MENETELMÄT

2.1 Käsitekartta ja viitekehys

Käsitekartassa kuvaan opinnäytetyölleni keskeisiä käsitteitä jakaen niitä osiin, joihin ne opinnäytetyössäni tulevat kuulumaan. Vaatesuunnittelu on kattotermi

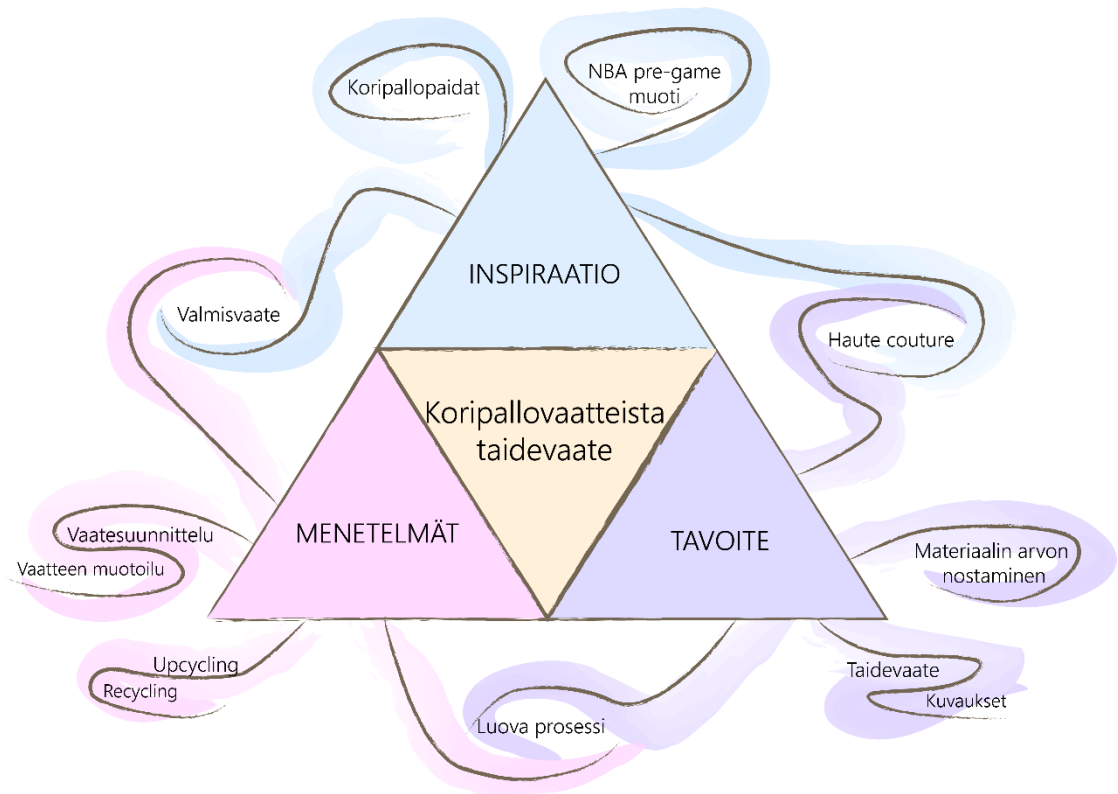
sille, mitä tulen käytännössä tekemään. Siihen liittyy luonnostelu ja muotoilu ideointivaiheessa sekä muotoilu, kaavoitus ja ompelu vaatteen valmistamisvaiheessa. Kierrätys on kantava teema opinnäytetyössäni, ja erityisesti upcycling kierrätysmetodina. Käytin vaatteen materiaalina muun muassa käytettyjä koripallovaatteita, jotka ovat valmisvaatteita. Nämä valmisvaatteet muutin uuteen muotoon. (Kuva 1)



Kuva 1 Käsitekartta (Seeve 2021)

Suunnittelussani otin inspiraatiota koripalloon liittyvästä muoti-ilmiöstä, NBA pre-game -muodista. Pelaajat tulevat usein pelipaikalle omissa vaatteissaan ilmaisten itseään erilaisilla muodikkailla asuilla. Otin taidevaatteeseeni inspiraatiota myös haute couturesta, ja lopputyönä syntyvän taidevaatteen yksi tavoite on olla laadultaan tyyliä vastaava. Opinnäytetyöni päämenetelmä on Graham Wallasin nelivaiheinen luova prosessi, joka koostuu valmistelusta, hautomisesta, oivalluksesta ja toimeenpanosta.

Viitekehyksessä näkyy käsitekartassakin esitettyjen käsitteiden suhde toisiinsa. Inspiraatiota otin koripallopaitojen materiaalista, NBA pre-game -muodista ja haute couturesta. Koripallopaidat ovat valmisvaatteita ja myös päämateriaalini, joten niiden käsittely vaikutti menetelmiini. Valmisvaatteen käsittely on tässä tapauksessa käytännössä upcyclingia. Osana suunnittelua aion muotoilla koripallopaitoja mallinukelle, mikä saattaisi vaikuttaa lopulliseen asuun. (Kuva 2, s. 9.)



Kuva 2 Viitekehys (Seeve 2021)

Opinnäytetyöni, ja siten taidevaatteen, menetelmänä toimii luova prosessi, mutta itse prosessin tarkastelu on myös yksi opinnäytetyöni tavoitteista. Taidevaatteen valmistamisen lisäksi siitä on tarkoitus järjestää kuvaukset näyttelyä varten. Itse taidevaatteeseen liittyvä tavoite on materiaalin arvon nostaminen; asun inspiraationa toimii haute couture, mutta työssä on myös tavoitteena saada taidevaatteesta haute coutureen rinnastettava vaate.

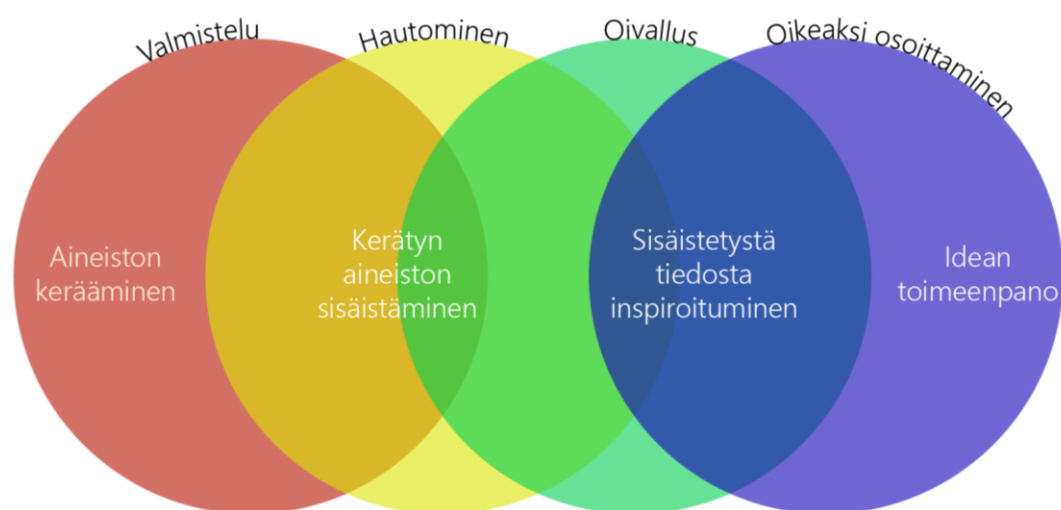
2.2 Tutkimuskysymykset

Tämän opinnäytetyön päätutkimuskysymys on: *“Miten suunnitella taidevaate koripallovaatteista?”*. Tutkin suunnittelun vaiheita Graham Wallasin nelivaiheisen luovan prosessin avulla. Tutkimuskysymykseen vastatakseni määrittelen myös taidevaatteen merkityksen tässä opinnäytetyössä. Tekemäni taidevaatteen inspiraationa toimii NBA pre-game -muoti ja haute couture, ja tutkin niitä kuva-analyysin keinoin. Taidevaatteen tulee olla tehty upcyclingin keinoin niin, että alkuperäismateriaalin arvo on korkeampi. Upcycling ei ole kaikille tuttu termi ja avaan ilmiötä yleisesti ja tutkin sitä kappaleessa 3.1. Alakysymykseni liittyy upcyclingiin ja luovan prosessin tutkimus menetelmääni: *“Minkälainen on upcycling-vaatteen luova prosessi?”*

2.3 Nelivaiheinen luova prosessi

Nelivaiheinen luova prosessi yhdistetään psykologi Graham Wallasiin, tosin sen teoria pohjautuu muidenkin tutkijoiden tuloksiin. Berliiniläinen fysiologi ja fyysikko Hermann Ludwig Ferdinand von Helmholtz tarkasteli luovaa prosessia kolmivaiheisena, ja vaiheet hän nimesi kyllästymiseksi, kypsymiseksi ja oivaltamiseksi. Matemaatikko Henri Poincaré puolestaan tutki Helmholtzin luomaa prosessikuvausta ja piti sitä vielä epätäydellisenä lisäten vaihekuvaukseen vielä yhden vaiheen, todennuksen. Poincaré ei kuitenkaan saanut tästä kunniaa, vaan Wallas, joka toi julki täsmälleen saman idean useita vuosia Poincaréa myöhemmin. (Hakala 2002, 182,183.)

Osa Wallasin saamasta arvostuksesta selittyy prosessin visualisoinnilla ja sen yksinkertaistuksella. Wallasin malli alkaa *valmistautumisvaiheella*, jonka aikana ajattelun kohteesta eriytyy yksi tai useampi ongelma. Valmistautumisvaiheen jälkeen seuraa ongelman alitajuinen *hautominen*, josta syntyy kolmas vaihe, *oivallus*, jonka tuottama idea *todennetaan* (hyväksytään) tai hylätään. Tämä malli on Poincarén mallia lineaarisempi, tosin juuri tätä lineaarisuutta on myös kritisoitu liian yksioikoiseksi ja kankeaksi luovan prosessin luonteelle. (Hakala 2002, 184.) Itselläni työvaiheet menivät päällekkäin eivätkä seuranneet toisiaan täysin lineaarisesti. Visualisoin prosessia kuvassa 3.

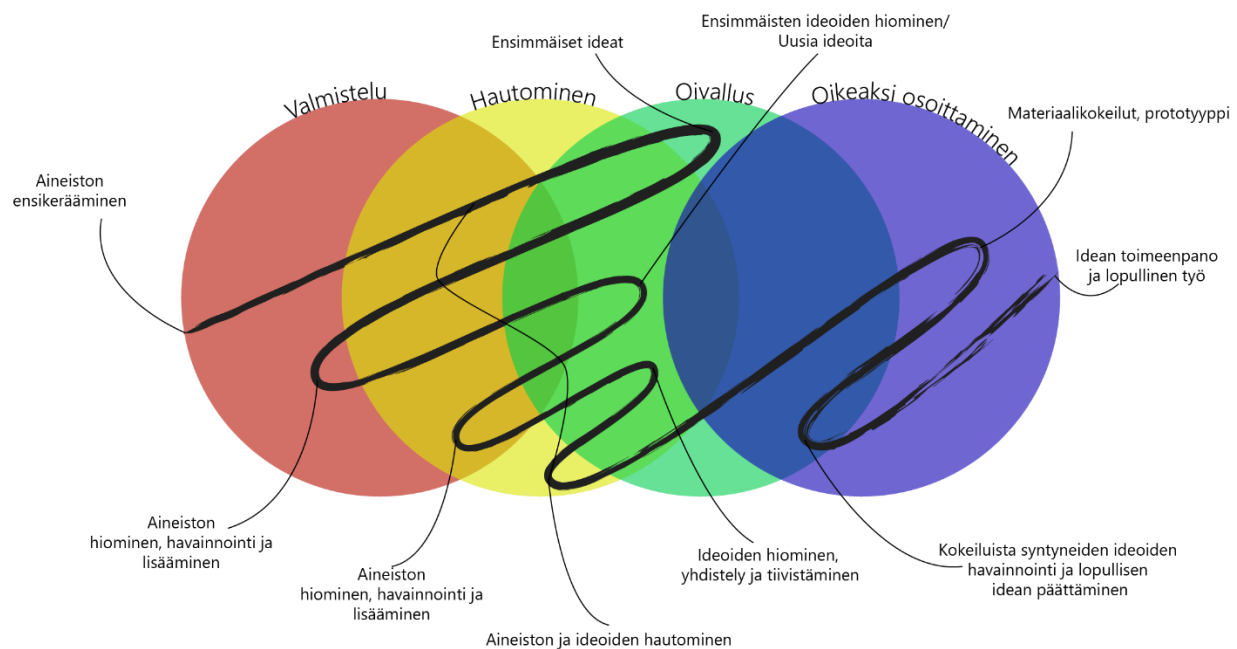


Kuva 3 Päällekkäinen nelivaiheinen luova prosessi (Seeve 2021)

Luovassa prosessissa on oleellista ongelman löytäminen, ei niinkään sen ratkaiseminen. Näin eräs keksijä asian ilmaisi: ”Kun ensin vain keksii, mitä kannattaa keksiä, niin kyllä se sitten onnistuu.” (Uusikylä 2012, 120.) Omassa

tapauksessani niin sanotun ongelman paikalla oli taidevaatteen muoto. Taidevaatteen ulkomuodon inspiraationa toimi NBA pre-game -muoti, haute couture ja käytössäni olevat materiaalit. Valmistautumisvaihe käsitti näistä aiheista tiedon keräämisen ja rajaamisen sekä materiaalien hankinnan. Kypsyminen tapahtui alitajuisesti, jolloin sisäistin keräämäni aineistoa sekä tekemiäni havaintoja ja nämä muodostuivat omiksi ideoiksi. Luovuus ei ole vain tyhjästä ideointia, vaan sellaisten asioiden yhdistelyä, jotka ovat aiemmin eläneet erillään (Tuominen & Koski 2007, 71).

Alitajuisesti tulleet ideat luonnostelin ja testailin muotoilemalla materiaalia mallinukelle oivallusvaiheen aikana. Neljänteen vaiheeseen, toimeenpanoon kuului lopullisen työn tekeminen, mutta kaikki ideoiden käytännön kokeilutkin olivat osa tätä vaihetta. Oivalluksia voi tulla prosessissa useampia, eri vaiheiden kanssa päällekkäinkin, ja ne joko tulevat todennetuiksi tai hylätyiksi. Siksi sovelsin Wallasin mallia työssäni vielä sen verran, että vaiheet eivät mene vain lomittain, mutta myös ajoittain edestakaisesti. Tämä tarkoittaa, että oivallusvaiheesta voi siirtyä muutamaan otteeseen valmistelu- tai hautomisvaiheeseen ennen siirtymistä oikeaksi osoittamisen vaiheeseen, jonka aikana puolestaan voi tulla uusi oivallus, joka kumoaa aikaisemman toimeenpannun oivalluksen. (Kuva 4.)



Kuva 4 Esimerkkikuvaaja luovan prosessin edestakaisuudesta (Seeve 2021)

Vaikka tässä (kuva 4) kuvaamassani luovassa prosessissa on näennäisesti enemmän kuin neljä vaihetta, ovat kuvaamani vaiheet kuitenkin pitkälti samoja vaiheita toistettuna. Siitä lähtien, kun päätin tehdä tämän työn, ideoin ja keräsin aineistoa, joten kuvassa on todennäköisesti jopa liian vähän edestakaisuutta kuvatakseen prosessiani täysin realistisesti. Pääpiirteisesti se on kuitenkin täsmällinen: valmistelu, hautominen ja oivallus tapahtuivat prosessissani usean kerran ennen oikeaksi osoittamista. Myös oikeaksi osoittamisen vaiheessa oli lopullisen idean toimeenpanoa edeltävä vaihe, nimittäin materiaalikokeilut ja prototyypin tekeminen. Näin ollen prosessissani oli neljä erilaista vaihetta huolimatta siitä, etteivät ne seuranneet toisiaan Wallasin mallin mukaisessa järjestyksessä. Tämä tarkoittaa, että toimeenpanoon päästäkseni minun ei tarvinnut joka kerta aloittaa ensimmäisestä vaiheesta, vaan minun oli mahdollista palata esimerkiksi edelliseen vaiheeseen.

2.4 Kuva-analyysi ja havainnointi

Ensimmäinen vaihe luovassa prosessissani oli tutkia upcyclingia ilmiönä nyky-päivänä ja taidevaatteen merkitystä sekä analysoida NBA pre-game -muotia ja haute couturea kuvien avulla. Kuva-analyysillä tutkin sekä NBA pre-game -muodin että haute couturen piirteitä erikseen rajaten kunkin aiheen sisäisiä yhteneväisyyksiä ja eroja. Kuva-analyysi toimi siis menetelmänä, jolla tulkitsin valitsemiani kuvia ja rajasin tietoa laajoista aiheista. (Gaimster 2011.)

Kuvien analysointia aloittaessa on analyysille asetettava tavoitteet ja kriteerit, jotta on selkeää, mitä kuvasta halutaan tietää. Koska tavoitteenani oli kuva-analyysin avulla saada inspiraatiota ja rajata tietoa laajoista aiheista, valitsin menetelmäkseni vastaanottajakeskeisen kuva-analyysin, joka ottaa huomioon ensisijaisesti kuvan katsojan näkökulman. Kuva-analyysin viestintäteoreettisessa mallissa määritellyt tarkasteltavat elementit ovat viestin vastaanottajan (eli kuvan katsojan) lisäksi viestin lähettäjä (eli kuvan tekijä) sekä itse viesti (eli kuvallinen ilmaisu). Näille kolmelle tarkasteltavalle tekijälle on eri nimityksiä, mutta teoria on pitkälti sama: tarkastellaan kuvan peruserkityksiä (eli viestiä), sen tunnesävytteisiä tulkintoja (viestin vastaanottajaa) ja kuvan tekijän omia ajatuksia sitä tehdessä (kuvan tekijää). (Anttila 2000.)

Tohtori Shlomo Lee Abrahamov, muotoilun luennoitsija Holon Institute of Technology:ssa Israelissa, jakaa kuvien lukemisen myös kolmeen tasoon. Käytän kuva-analyysissäni Abrahamovin tasoille antamaa termistöä. Ensimmäinen taso on faktuaalinen taso, jossa kuvasta luetaan puhtaasti kuvan objektiiviset piirteet: mitä kuvassa näkyy. Toinen taso on tulkinnallinen taso, missä voi tehdä omia subjektiivisia oletuksia kuvasta. Kolmannessa, konseptualistisessa tasossa on kaksi määrettä, tiivistys ja universaali tulkinta, niin sanottu syvätkinta. Konseptuaalisessa tasossa tulisi pystyä irrottamaan tulkinta omasta työstä ja tulkita kuvan tekijän konsepti. (Gaimster 2011, 144.) Omassa työssäni en tulkinnut kuvan ottajan konseptia, vaan kuvassa esiintyvän asun. Kuvaa tehdessä nämä kolme tasoa usein menevät päinvastaisessa järjestyksessä: konseptin tasosta tulkinnalliseen, josta taas käytännön toteutukseen eli faktuaaliseen tasoon (Gaimster 2011, 145).

Tutkittuani molempia aiheita erikseen, havainnoin kuvista keräämäni tietoa etsien niistä säännönmukaisuutta ja luoden näistä havainnosta uutta tietoa (Valli & Aarnos 2018). Lisäksi havainnoin omaa työskentelyäni luovan prosessin vaiheissa. Havainnointia tehdään myös ”todellisissa elämäntilanteissa”, jonka takia sen käyttöä menetelmänä on suunniteltava etukäteen, jotta kootava tieto olisi luotettavaa ja tarkkaa. Tehdessämme havaintoja tutkimuksessa, käytämme aistejamme tarkemmin kuin arkitilanteissa. (Anttila 2000, 218.) Havaintoja ohjaa merkityksenhakuisuus, halu ”nähdä enemmän” kuin havaittavassa kohteessa päällepäin on. Se, mitä havaitsija näkee, perustuu hänen tieto- ja kulttuuripohjaansa, eli hänen tiedollisiin esiedellytyksiin. (Kuusamo 1990.)

3 VALMISTELU JA HAUTOMINEN

3.1 Upcycling ilmiönä

Vaatteiden tuottaminen kuluttajille on pitkään vaikuttanut ympäristöön negatiivisesti ja onkin keksitty monia tapoja, kuinka vaatteita voisi valmistaa ympäristöystävällisemmin. Ympäristöystävällistä vaateteollisuutta pyrittiin edistämään esimerkiksi Suomessa jo 1960-luvulla jätevesien käsittelyn säätelyllä. 1990-luvulla nousi eko-trendi kodintekstiileissä ja muodissa, jolloin muun muassa ekologisemmat materiaalit kuten hamppu, pellava ja värjäämätön puuvilla esiteltiin valtavirralla. Etenkin luonnollisen värinen puuvilla oli muutaman vuoden

suosittua, mutta tämä eko-trendi kuitenkin hälveni osittain vaatteiden korkeiden hintojen takia. 2000-luvulle tultaessa kehitettiin uusia tapoja kierrättää materiaalia vaatteisiin, esimerkiksi PET-muovipulloista tehtiin synteettisiä kuituja, joista pystyi valmistamaan kangasta. (Niinimäki 2011.)

Vaatteiden tuottamisesta yleisesti on tullut halvempaa ja niiden laatu on puolestaan huonompaa, jolloin käytettyjen vaatteiden arvo on laskenut ja ne usein päätyivät kaatopaikoille. Vaatevalmistajille ei yksinkertaisesti ole taloudellisesti kannattavaa tehdä kestäviä vaatteita, joiden tuottaminen on kalliimpaa ja joiden kestävyys takia kuluttaja ei välttämättä osta jatkuvasti lisää uusia vaatteita. Niin uusien kuin vanhojen vaatteiden määrä on kuitenkin kasvanut niin suureksi, että vaate- ja tekstiilijätteet on arvioitu nopeimmin kasvavaksi jätevirraksi. (Niinimäki 2011.)

Upcyclingin ja kierrätyksen kattoterminä on kiertotalous, jonka keskeisenä tavoitteena on hyödyntää materiaaleja tehokkaasti ja kestävästi, ja näin ollen säästää luonnonvaroja, kuten vettä ja energiaa. Kiertotaloudessa tuotteet, komponentit ja materiaalit pyritään pitämään käytössä mahdollisimman pitkään, jolloin myöskin jätettä ja hukkaa syntyy mahdollisimman vähän. Upcyclingissa valmistetaan uusi tuote, esimerkiksi vaate, jo olemassa olevasta materiaalista, esimerkiksi käytetystä vaatteesta tai tekstiilijätteestä, kuten tuotannon ylijäämästä tai leikkuupaloista. Upcyclingin tavoitteena on myös, että uuden tuotteen arvo on korkeampi kuin alkuperäisen materiaalin. (Mitä upcycling ja downcycling tarkoittavat? 2019.)

Weecos on suomalainen vastuullisten tuotteiden verkkokauppa. Siellä myydään eri merkkien tuotteita, muun muassa vaatteita, sisustustuotteita ja kosmetiikkaa. Heidän verkkokaupassaan on useita merkkejä, jotka käyttävät upcyclingia valmistamistapanaan. MEA upcycle studio on yksi näistä merkeistä. MEA valmistaa koruja ja vaatteita, jotka valmistetaan kuluttajalta käytöstä poistuneesta tekstiilistä. (MEA upcycle studio s.a.) MEA:lla on myynnissä esimerkiksi farkusta valmistettuja hiusdonitseja ja vaatteita (kuva 5, s. 15).



Kuva 5 MEA upcycle studion Denim toppi triangles (Weecos s.a.)

3.2 Taidevaate

Taiteen ja muodin välinen yhteys on ollut olemassa jo ainakin renessanssin aikakaudesta. Tällöin muodin rooli maalatuissa muotokuvissa oli suuri, sillä vaateen muoto vaikutti muun muassa kuvan kompositioon. Ajan taiteilijat myös suunnittelivat kuosituksia ja kirjailuja kankaille. Taide on puolestaan vaikuttanut moniin muotiluomuksiin, josta kuuluisa esimerkki on muotisuunnittelija Yves Saint Laurentin Mondrian mekko vuodelta 1965, joka nimensä mukaisesti oli inspiroitunut taidemaalari Piet Mondrianin taiteesta. Saint Laurentin lisäksi monet muut muotisuunnittelijat ovat ottaneet taiteesta inspiraatiota, etenkin 1900-luvun jälkeen, jolloin muotisuunnittelijan asema kasvoi. (Mackrell 2005.)

Taidevaate on käyttämäni käänös englannin sanalle artwear, ja tarkoittaa puettavaa taidetta. Termi on syntynyt, kun käsitöille on haluttu taiteen arvo eli niitä on haluttu pidettävän omana taiteenmuotonaan. Puettavalla taiteella alun perin tarkoitettiin uniikkeja vaatteita, jotka tekstiilitaiteilija oli tehnyt perinteisin tekniikoin käsin valmistamastaan tekstiilistä. Nämä vaatteet suunniteltiin usein

päivä- tai iltakäyttöön, mutta vaatteita tehtiin myös vain taideteoksiksi, jolloin ne olivat vähemmän käytännöllisiä pukea tai pitää päällä. (Leventon 2005.)

Taidevaatteiden tekijät irtaannuttivat puettavan taiteen muodista suunnilleen 1970-luvulle asti, mutta nykyään taidevaatetta voi pitää myös omana tyyllilajinaan muodin sisällä. Nykypäivänä taidevaatteita on muutenkin monipuolisesti erilaisia ja eri tavoin tehtyjä, vaihdellen käsitetaiteesta performanssitaiteeseen. (Leventon 2005.) Opinnäytetyöni taidevaate on puettava taideteos, jota ei ole suunniteltu olemaan erityisen käytännöllinen: sen suurin käyttötarkoitus on olla näytillä itse vaatteena tai valokuvataiteessa.

3.3 NBA pre-game -muoti

Koripallon ja muodin yhdistyminen ei ole uusi ilmiö. 1970-luvulta asti jokaisella vuosikymmenellä on ollut ainakin oma muotihetkensä- tai ikoninsa koripallon saralta. Se, mikä kuitenkin on muuttunut lähivuosina, on sosiaalisen median nousu ja fanien kiinnostus suosikkipelaajinsa asuihin. (Destefano 2020.)

Vuonna 2005 NBA-pelaajien pukeutumista rajoitettiin tyyllillisesti heidän edustaessa NBA:ta ja pelaajien asujen tuli tällöin olla asiallisia, jolloin muun muassa ketjut, päähuivit, farkut, t-paidat ja lenkkikossut kiellettiin. Tyyllillisesti sopeva asu oli miesten puku. Osalla pelaajista on stylisti auttamassa pukujen valinnassa, mutta ei kaikilla. Stylistien osallistuminen pre-game -muotiin alkoi karkeasti 2000-luvun alkupuolella, mistä yksi esimerkki on stylisti Rachel Johnsonin toiminta. Hän on ollut useiden pelaajien stylisti ja stailasi muun muassa NBA pre-game -muodin ensimmäisen mittatilauspuvun NBA-pelaaja James LeBronille. Ennen tätä pelaajilla saattoi olla luksusbrändien pukuja, mutta ne olivat usein pelaajille istuvuudeltaan liian isoja: LeBronin puku oli ensimmäinen varta vasten tehty pitkälle koripallopelaajalle sopiviin mittoihin. (Prewitt 2019.)

Pukeutumisen rajoittaminen nopeutti NBA pre-game -muodin nousua julkisuuteen ja sen mieltämistä huippumuodiksi (Graham 2016), ja vaikka pukukoodi NBA-pelaajien edustustilaisuuksissa on nykyäänkin voimassa, sitä ei enää valvota. NBA pre-game -muotia edelsi pelin jälkeiset lehdistötilaisuudet ja pelaajien asut niissä. Pelipaikalle vievistä betonisista tunneleista on tullut kuin

muotinäytösten lavoja, joissa pelaajat ilmaisevat heidän yksilöllisiä tyylejään ennen peliasuun vaihtamista. Tämä matka pukuhuoneisiin tarjoaa pelaajille myös mahdollisuuden syventää yhteyttänsä faneihin, nostaa uusien fanien ja sponsorien mielenkiintoa, ja jopa viestiä jonkun asian puolesta. (Prewitt 2019.)

NBA:lla ja muodilla on siis pidempikin historia, mutta kuva-analyysissäni keskityin 2020-2021 NBA-kauden näyttävimpiin ja tyyliinsä puolesta eniten huomiota herättäneisiin pelaajien asuihin. Tekemäni kuva-analyysin tavoitteena on purkaa ja löytää eniten toistuvat pre-game -muodin asujen elementit. Faktuaalisen tason tarkastelukohteena ovat asujen värytys, printti, pinta ja kuosi sekä vaatekappaleet ja niiden yksityiskohdat (esimerkiksi taskut, huppu, nyörit ja napit). Tulkinnallisessa tasossa tarkastellaan asun tyyliä ja sen istuvuutta, mallia ja mittasuhteita. Kolmannessa eli konseptuaalisessa tasossa tulkitaan asua sen päällään pitäjän näkökulmasta ja tutkitaan asun elementtien suhdetta toisiinsa.

Russell Westbrook, Washington Wizards:in pelaaja, tunnetaan yhtenä NBA:n näyttävimmistä pukeutujista ja hänellä on myös oma brändinsä Honor The Gift. Hänellä oli päällään helmikuussa 2021 iso, polvien yli ulottuva keltainen takki, musta poolopaita ja mustat leveälahkeiset pohkeen puoliväliin ulottuvat housut. Takissa pääntiessä on melko isot kaulukset ja neljä keltaista nappia. Takin materiaali on todennäköisesti samankaltaista kuin trenssitakeissa eli popliinia, tosin melko paksua sellaista sen laskeutuvuuden perusteella. Asun tyylin tulkitsen minimalistiseksi juuri sen vähäeleisyyden takia. (Kuva 6, s. 18.)



Kuva 6 Russell Westbrookin pre-game asu 18.02.2021 (Westbrook 2021)

Tämä Westbrookin asu on huomattavan väljä, niin sanotusti ”over-size”. Asun koko korostuu erityisesti hihojen väljyydessä ja pituudessa, sillä niistä näkyvät vain sormet. Takin ja muiden vaatekappaleiden värit luovat korkean kontrastin keskenään. Asullaan Westbrook on todennäköisesti halunnut ilmaista puhtaita linjoja ja antaa takin toimia asun pääroolissa yhdistämällä sen mustiin vaatteisiin: vaaleat vaatteet takin alla olisivat tehneet siitä vähemmän erottuvan.

Westbrookin pukeutumistyyli vaihtelee laidasta laitaan värien ja siluettien suhteen. Tämän kevään asuissa hänen asujensa väreissä toistuivat eniten sininen, harmaa, musta ja keltainen. Kuvassa 7 on kymmenen Westbrookin pelikauden 2020-2021 pre-game asua. Suurin osa asuista koostuu tasaisista väripinnoista: vain asussa 4 on selkeä kuosi, tosin muutaman asun paidassa (asut 3, 5 ja 8) on printti. Westbrookin asuille ominaista on myös asusteet, erityisesti päähineet. Asuissa 3 ja 7 hänellä on päässään pipo, asussa 6 lierihattu ja asuissa 9 ja 10 balaclava eli kypärämyssy. Muita Westbrookin käyttämiä asusteita on aurinkolasit (asut 2 ja 4) ja techwear -tyyliset taskulliset asusteet (asut 3 ja 6).



Kuva 7 Kollaasi Russell Westbrookin pre-game asuista pelikaudella 2020-2021 (Seeve 2021)

Tyylillisesti kuvan 7 asut 3, 5 ja 7 määrittelin kasuaaleiksi, sillä ne ovat melko rentoja vaatteita, jotka sopivat jokapäiväiseen käyttöön. Kuvan 7 asut 2, 8 ja kuvan 5 asu ovat minimalistisia, sillä ne ovat kasuaaleja asuja näyttävämpiä, mutta kuitenkin vähäeleisiä muotokieleltään ja väritykseltään. Techwear on käytännöllisyyttä korostava pukeutumistyyli ja tätä tyyliä edustaa Westbrookin asut 6 ja 10, tosin asun 6 lierihattu ei istu techwearin tyyliin. Uskon tämän olevan tietoinen tyylillinen kontrasti. Farkku on suuressa osassa asussa 1 ja 9. Asussa 1 vain takki on farkkua, mutta koska se on yhdistetty tummiin housuihin, se erottuu asusta. Lähes kaikki Westbrookin asut ovat malliltaan väljiä, vain asu 2 on melko tyköistuva. Asujen väljyys vaikuttaa myös niiden mittasuhteisiin ja muun muassa asuissa 4 ja 9 väljyyden takia Westbrookin kehon muoto peittyy täysin. Suurimmassa osassa asuja väljyydestä huolimatta asujen mittasuhteet kuitenkin täsmäävät kehon kanssa.

Brooklyn Nets -koripallojoukkueen pelaaja James Harden on myös saanut medialta huomiota tyylinsä puolesta. Hänen tyylinsä yleisesti on leikkisä ja hän käyttää rohkeasti muun muassa kuoseja vaatteissaan. Kuvassa 8 on seitsemän Hardenin pre-game asua NBA:n pelikaudella 2020-2021. Asuissa eniten näkyvät värit ovat musta, valkoinen, sininen ja punainen. Hardenin rohkea kuosien käyttäminen näkyy asuissa 1 ja 2, joissa paidat ja housut ovat asuittain samaa kuosia. Myös asu 6 on melkein kuin samaa kuosia päästä varpasiin, tosin kuosi koostuu farkkutilkuista tehdystä pinnasta. Farkkua on myös asussa 7, jossa on suuri farkkutakki ja valkoiset collegehousut ja -huppari. Asussa 3 Hardenilla on päällään värikäs kuosillinen neuletakki, joka yhdistetty mustaan paitaan ja housuihin. Kaikissa hänen asuissaan ei ole kuosia: asun 7 lisäksi myös asut 4 ja 5 koostuvat yksivärisistä pinnoista.



Kuva 8 Kollaasi James Hardenin pre-game asuista pelikaudella 2020-2021 (Seeve 2021)

Hardenin tyyliässä ei ole paljoa yksityiskohtia vaan joko vahva kuosi tai suuria selkeitä linjoja. Yleisilmeeltään hänen asunsa 2, 3 ja 5 määrittelin tyköistuviksi, asut 1, 4 ja 6 väljiksi ja asun 7 over-sizeksi suuren farkkutakin takia. Kuvan 8 asut ovat muuten mittasuhteiltaan Hardenin kehon mukaisia, paitsi asussa 4 torso korostuu ruskean, väljän takin takia ja asussa 7 Hardenin kehon muoto peittyi ja asu on visuaalisesti kookas.

Kokosin samalta pelikaudelta kymmenen mielestäni näyttävintä asua kuvaan 9. Kuvan pelaajat ovat asussa 1 on Kyrie Irving, asuissa 2 ja 6 Shai Gilgeous-Alexander, asuissa 3 ja 7 Caris LeVert, asuissa 4, 8 ja 9 Kyle Kuzma ja asuissa 5 ja 10 James Johnson. Värit, jotka eniten esiintyvät näissä asuissa

ovat musta, valkoinen ja ruskea. Yleisimmät värit näissä asuissa ovat suhteellisen neutraaleja, tosin asuissa on myös kirkkaita värejä esimerkiksi on asun 8 ja 10 paidoissa. Monissa asuissa on myös kirjavia, kuosillisia vaatekappaleita, etenkin takkeja, kuten asuissa 2, 4 ja 5. Topattua materiaalia on asuissa 6, 7 ja 9. Farkkua materiaalina on ainakin asujen 2, 3 ja 7 housuissa, luulen asujen 6 ja 10 housujenkin olevan farkut. Silmiinpistävimpiä vaatekappaleita ovat näyttävät ulkotakit asuissa 2, 4, 5 ja 7 sekä neulotut balaclavat asuissa 3 ja 8.



Kuva 9 Kollaasi näyttävimmistä pre-game asuista pelikaudella 2020-2021 (Seeve 2021)

Tyyllillisesti asut ovat hyvin erilaisia keskenään. Eniten kuvan 9 asuja kuitenkin määrittelin minimalismin (asut 6, 7 ja 9) ja ”räikeän” (asut 2, 8 ja 10) määritelmien alle. Asut 2, 6, 7 ja 10 ovat yleisilmeeltään tyköistuvia, asut 1, 3, 4 ja 9 over-sizeja ja asut 5 ja 8 väljiä. Torso korostuu asuissa 2, 6, 7 ja 9 muun muassa toppausten ansiosta. Asuissa 1 ja 4 kehon muodot peittyvät lähes kokonaan, asuissa 3 ja 8 painopisteet ovat alaosassa, sillä asut väljentyvät alaspäin, ja asuissa 5 ja 10 mittasuhteet ovat henkilön kehon mukaiset.

Keräsin kuvien 6, 7, 8 ja 9 asujen elementit kolmeen taulukkoon, jakaen elementit faktuaaliseen, tulkinnalliseen ja konseptuaaliseen tasoon ja tutkien elementtien esiintyvyyttä. Faktuaalisen tason taulukkoon keräsin väreihin ja vaatekappaleisiin liittyvät elementit. Yleisin värin jakautuminen asuissa oli se, että yhdessä asussa on kolme tai enemmän väriä. Yksivärisiä asuja oli tosin vain yksi vähemmän. Eniten esiintyvä väri oli musta, toiseksi eniten asuissa oli valkoista ja kolmanneksi eniten sinistä. Asuista 15 koostui pääosin yksivärisistä vaatekappaleista kuositettujen tai printillisten sijaan. Eniten esiintyviä materiaaleja kuvien asuissa olivat farkku ja neule. Yleisin vaatekappale oli ulkotakki, joka oli 11 asussa, ja toiseksi yleisin olivat farkut, joita oli 9 asussa. (Liite 1.)

Tulkinnallisen tason taulukkoon kirjasin asujen tyylien, istuvuuden ja mallin sekä mittasuhteiden esiintyvyydet. Eniten esiintyvät tyylit olivat minimalistinen ja kasuaali, joita kumpaakin oli 7 asua. Yleisin istuvuus asuissa oli väljä. Asujen mittasuhteet olivat yleisesti ottaen asujen kantajien kehojen mukaisia. Konseptuaalisen tason taulukossa jaoin, minkä ajattelin olevan asujen kantajien ydinajatus pukemalleen asulle. Yleisin oli katutyylä, minkä tyyliksi mielellän asut, jotka ovat jokseenkin arkisia ja voisi nähdä katukuvassa, mutta jotka kuitenkin erottuisivat siellä edukseen. (Liite 1.) Eli jos kokoaisi kaikki yleisimmät elementit yhteen, olisi kyseessä katutyylinen asu, jossa olisi ainakin mustaa, valkoista ja sinistä. Asu koostuisi pääosin yksivärisistä vaatekappaleista, joita olisivat ainakin ulkotakki ja farkut. Asun tyyli olisi jotain minimalistisen ja kasuaalin välillä. Se olisi istuvuudeltaan väljä, mutta kuitenkin mittasuhteiltaan asun kantajan mukainen.

3.4 Haute couture

Haute couturella voidaan tarkoittaa puhekielessä yleistä huippumuotia, mutta virallisesti se on oma suojattu nimikkeensä muodin parissa. Keskityin nimenomaan haute coutureen sen virallisessa merkityksessä. Haute couturen juuret ovat Pariisissa ja tämä ranskankielinen sanapari tarkoittaa kirjaimellisesti korkeaa ompelua.

Pariisilainen muoti on tunnetusti arvostettua ja haute couture on yksi osa sitä, ja sillä on pitkä historia. Jo 1800-luvulla Pariisilla oli johtava asema huippu-

muodin pääkaupunkina ja pariisilaisten muotisuunnittelijoiden status oli korkealla: heitä arvostettiin hyvän tyyliä ja muutoksen aloittajina. Muotitaloissa oli muotisuunnittelijan lisäksi taitavia käsityöläisiä, kuten räätäleitä, ompelijoita, hatuntekijöitä, pitsin tekijöitä ja koruompelijoita, ja vaatteet tehtiin asiakkaan mittojen mukaisiksi usein sovituksin. Asut tehtiin hienoimmilla käsityötekniikoilla, jolloin jokainen asu oli uniikki. 1900-luvulla haute couture nousi tiukasti rajatuksi muodin kategoriaksi. Vielä nykypäivänä haute couture on laillisesti suojattu nimike, jota saa käyttää vain luvan saaneet muotitalot. (Aakko 2016, 23, 24.)

Chambre Syndicale de la Haute Couture päättää mitä muotitaloja voi kutsua haute couture -muotitaloiksi ja siihen on määritelty tarkat säännöt. Jotta muotitaloa voitaisiin kutsua haute couture -muotitaloksi, pitää jäsenten suunnitella mittatilaustöitä yksityisasiakkaille, joille tulee pitää enemmän kuin yhden sovituksen ja käyttäen ateljeeta (työhuonetta), joka työllistää ainakin viisitoista kokoaikaista työntekijää. Jäsenillä tulee myös olla 20 kokoaikaista teknistä työntekijää, kuten ompelijaa, koruompelijaa tai muuta vastaavaa, ainakin yhdessä heidän työhuoneessaan. Lisäksi haute couture -muotitalojen tulee esitellä jokaisena sesonkina mallisto, joka sisältää ainakin 50 alkuperäistä design-asua. Sesonkien näytökset ovat tammi- ja heinäkuussa. (Morton 2021.)

Ompelukone keksittiin samoihin aikoihin, kun haute couturen nimike suojattiin. Chambre Syndicale de la Haute Couturen perustamisen syynä olikin alun perin ainakin osittain vaatealan käsin tehtävien töiden turvaaminen teknologian noustessa, ja käsin ompelun tekniikkojen osaaminen nousi omaksi taiteenmuodokseen. Haute couture sai alkunsa myös samoihin aikoihin kuin moderni taide, ja yleisö, joka vaati muotonsa muuttanutta taidetta, odotti myös muodilta jotain uutta ja erilaista. Kuten monet muut aikansa ilmiöt, 1900-luvun ensimmäisinä vuosikymmeninä haute couture jakaantui kahtia konservatiiviseen ja avantgardistiseen muotoon. Kahtiajako alkoi yhdistymään haute couturen parissa 1970-luvulla ja piirteitä molemmista tyyli-suunnista löytyi ajan muotiluomuksista. (Martin & Koda 1995, 15.)

Haute couture -muotitalojen luomuksissa hyödynnetään erityistaitoja vaativia kirjailuja ja ompelutekniikoita. Tämä onkin yksi syy, miksi Pariisi on pysynyt haute couturen keskipisteenä jo vuosisadan: siellä on jokaiselle tarvittavalle

vaatetuksen käsityötaidolle oma työpajansa, joita haute couture -muotitalot usein perinteitä noudattaen hyödyntävät. Vaikka huippumuodin ulkomuoto saattaa vaihdella prameasta hillityn eleganttiin tai tekniikat tuttuja hyödyntämisestä uusiin kokeiluihin, ylläpitävät mestarilliset käsityötaidot ja käsityönä valmistettu vaate luksuksen mainetta. Huippumuodin erottaa valmisvaatteesta juuri käsin tehty työ, joka on erottamaton osa haute couture -vaatteen valmistusta. Haute couturessa käytetyt kirjailut, pitsit ja höyhenet eivät ole siis vain jälkikäteen lisättyjä koristeluja, vaan olennaisia osia suunnitteluprosessia ja lopullista asua. (Martin & Koda 1995, 73, 74.)

Schiaparelli on Elsa Schiaparellin perustama muotitalo, joka on tunnettu koristeellisista muotiluomuksista. Schiaparelli on yksi haute couture -muotitaloista. Se tyyliään naisellinen ja leikkisä, ja se on ottanut kauan inspiraatiota taiteen maailmasta ja Elsa Schiaparelli teki aikoinaan asuja myös yhteistyössä taiteilijoiden kanssa, muun muassa surrealistisen taiteilijan Salvador Dalín (Martin & Koda 1995). Kuvassa 10 on yksi Schiaparellin kevään 2021 haute couture -mallistosta. Kuvan kaksivärinen asu on musta nilkkapituinen vartaloa myötäilevä mekko, jossa on malliltaan suuret ja pitkät valkoiset hihat. Mekon edessä on suunnilleen puoleen reiteen ulottuva halkio. Asun hihat ovat sisäpuolelta vahvasti rypytyt koko käden pituudelta, ja ulkopuolelta kangas puolestaan pussittaa ulospäin korostaen mallin olkapäitä.

Tulkitsin asun suureellisista hihoista huolimatta minimalistiseksi, sillä se on yleisilmeeltään vähäeleinen ja rauhallinen. Vaate on malliltaan vartaloa myötäilevä, tosin hihat yksin ovat kooltaan over-size niiden runsauden puolesta. Musta ja valkoinen luovat vahvan kontrastin keskenään ja mallin olkapäät korostuvat erityisen hyvin, koska värit vaihtuu hihoissa. Uskon Schiaparellin suunnitelleen asun ensisijaisesti iltapukukäyttöön, sillä asu on vähäeleisyydessään näyttävä ja suurista hihoistaan huolimatta suhteellisen käytännöllinen eivätkä ne rajoittaisi asun käyttäjän toimintaa. (Kuva 10, s. 26.)



Kuva 10 Asu Schiaparellin kevään 2021 haute couture -mallistosta (Roseberry 2021)

Schiaparellin kevään 2021 haute couture mallisto koostui 25:stä asusta, joista valitsin kymmenen asua kuva-analyysiini. Kuvan 11 kollaasin asuista viisi (asut 2,4,6 ja 9) ovat yksivärisiä ja toiset viisi (asut 1, 3, 5, 8 ja 10) kaksivärisiä. Kaikki asut koostuvat yksivärisistä väripinnoista ja asuissa eniten esiintyvät värit ovat musta, jota on viidessä asussa (asut 1, 3, 8, 9 ja 10), ja valkoinen, jota on neljässä asussa (asut 1, 2, 4 ja 5). Asuissa 5 ja 8 on värinä myös kultaa, ja myös muissa asuissa on suuria kultaisia asusteita, kuten korvakoruja ja käsilaukkuja. Eniten esiintyviä vaatekappaleita ovat mekot, joita on asuissa 1, 4, 6, 7 ja 10. Toiseksi yleisimmät vaatekappaleet ovat housut (asut 2, 5, ja 8) ja takki (asut 2, 5 ja 8).



Kuva 11 Kollaasi kymmenestä asusta Schiaparellin 25:n asun kevään 2021 haute couture -mallistosta (Seeve 2021)

Tyyliltään tulkitsin eniten kuvan 11 asuista näyttäväiksi ja liioitelluiksi. Asussa 2 ja 9 erityisen liioiteltua ovat asujen huput, asussa 4 mallin hartioilla ja takana oleva suuri selkäkappale ja asuissa 7 ja 8 vartalon muodot luovat vaatteet.

Myös asun 6 kokonaisuus, hiuspannasta laskeutuva mekko suurella laahuksella, on erittäin näyttävä. Suurin osa asuista (asut 1, 4, 7, 8 ja 10) on tyköistuvia ja asujen yleisin korostettu osa kehoa on torso (asut 2, 3, 7 ja 8). Määrittelin Schiaparellin asujen yleisimmäksi konseptiksi erikoisuuden, sillä koen monien malliston asujen kokeilevan rajoja ja menevän myös taidevaatteista. Tulkitsin erikoisiksi asut 2, 6, 7, 8 ja 9.

Alexandre Vauthier on muotisuunnittelija, kenellä on nimensä alla myös haute couture -muotitalo. Vauthierin tyyli on tyypillisesti mustavalkoinen ja kimaltava. Keräsin kuvan 12 kollaasiin kymmenen asua Vauthierin 29:n asun kevään 2021 haute couture -mallistosta. Kuvan asuista suurin osa on yksivärisiä. Eniten esiintyviä värejä asuissa ovat musta ja valkoinen, joita molempia on viidessä asussa: mustaa asuissa 2, 4, 6, 7 ja 8 ja valkoista asuissa 1, 2, 4, 8 ja 10. Punaista esiintyy kolmessa asussa (asut 4, 5 ja 9). Vaatteista kaikki paitsi asut 4 ja 8 koostuvat yksivärisistä vaatekappaleista. Asuissa 3 ja 5 on käytetty kimaltavia materiaaleja, mutta laskin ne myös yksivärisiksi. Vauthierille ominaista kimaltavuutta on myös asussa 4. Kuvan asujen yleisimmät vaatekappaleet ovat housut, joita on kuudessa asussa: asuissa 1, 2, 4, 6, 7 ja 9.

Myös Vauthierin malliston asuista tulkitsin suurimman osan näyttäväiksi ja liioitelluiksi. Tyylien varianssi jakaantui Vauthierin asuissa tosin tasaisemmin ja tyyliiltään näyttäviä asujakin oli vain kolme kymmenestä: asut 2, 4 ja 5. Näyttäväiksi tulkitsin asut niiden suurien linjojen ja materiaalien takia. Asuista viisi (asut 2, 3, 4, 5 ja 7) ovat tyköistuvia, tosin näistä asuista monessa on osia, jotka eivät ole täysin vartaloa myötäileviä, kuten asun 4 leveät lahkeet ja toppi sekä asun 7 takki. Mittasuhteiltaan asut jakaantuvat melko tasaisesti. Kolmessa asussa kuitenkin asujen mittasuhteet täsmäävät mallien mittasuhteiden kanssa: asuissa 6, 9 ja 10. Yleisin tulkitsemani konsepti näille Vauthierin asuille on rentous ja käytännöllisyys. Tällaisiksi tulkitsin asut 1, 6, 7 ja 10. Nämä asut koen olevan sellaisia, joita voisi nähdä arjessa esimerkiksi katukuvassa ja jotka ovat mukavia päällä. (Kuva 12, s. 29.)



Kuva 12 Kollaasi kymmenestä asusta Alexandre Vauthierin 29:n asun kevään 2021 haute couture -mallistosta (Seeve 2021)

Keräsin myös kuvien 10, 11 ja 12 asujen elementit kolmeen taulukkoon kuva-analyysin tasojen mukaisesti. Faktuaalisen tason taulukkoon keräsin väreihin ja vaatekappaleisiin liittyvät elementit. Näissä haute couture -asuissa selkeästi yleisintä oli, että asussa oli vain yhtä väriä; yksivärisiä asuja oli 12. Joissain yksivärisissä asuissa tosin käytettiin muusta asusta väritään eriäviä asusteita, kuten kenkiä, hattuja tai laukkuja. Yleisimmät värit olivat musta ja valkoinen, joita oli molempia kymmenessä asussa. Seuraavaksi yleisintä väriä, punaista,

oli vain neljässä asussa. Asuista 19 koostui pääosin yksivärisistä vaatekappaleista. Yleisin materiaali oli kiiltämätön, mattapintainen kangas. Mekkoja ja housuja oli yhtä useassa asussa: molempia oli yhdeksän. (Liite 2.)

Tulkinnallisen tason taulukkoon kirjasin asujen tyylien, istuvuuden ja mallin sekä mittasuhteiden esiintyvyydet. Asujen yleisin tyyli oli näyttävä ja liioiteltu: tällaisiksi kategorisoin yhdeksän asua. Eniten esiintyvä istuvuus oli tyköistuva ja mittasuhteiltaan asuilla korostettiin eniten torsoa. Konseptuaalisen tason taulukkoon tulkitsin suunnittelijan tai brändin keskeisimmän konseptin asuille. Konseptien varianssit jakaantuivat hyvin tasaisesti, ja yleisimmät tulkitsemäni konseptit olivat erikoisuus ja yhden vaatekappaleen esittely. Kaiken kaikkiaan näiden kahden haute couture -malliston jakauma meni melko tasaisesti elementtien suhteen: monesti yleisimpänä oli kaksi varianssia eikä vain yksi.

3.5 Taidevaatteen materiaalit

Alun perin idea asun tekemiseen lähti koripallopaitojen rei'itetystä materiaalista: pohdin, voisiko sitä hyödyntää muussakin kuin urheilutarkoituksessa. Minua kiehtoi paitojen reikäisyydestä syntyvä läpikuultavuus, mikä muistutti minua mesh-kankaasta. Mesh-kangas on läpikuultava ja useimmiten joustava kangas, jota usein käytetään muun muassa iltapukujen valmistuksessa. Otin yhteydettä helsinkiläisiin koripalloseuroihin ja kysyin, jos heillä olisi varastoituna ylimääräisiä koripallopaitoja tai muita koripallovaatteita. Sain kahdelta koripalloseuralta vaatteet, joita käytin opinnäytetyöni taidevaatteen tekemiseen (kuva 13, s. 31).



Kuva 13 Taidevaatteen materiaalina käytettyjä koripallovaatteita (Seeve 2021)

Helsinki Seagulls -koripalloseuralta sain muutaman koripalloasun, joissa osassa oli pelaajanumeron, pelaajan sukunimen, seuran ja sponsorien merkinnät. Seagullsilta saadut peliasut olivat väritykseltään pääosin tummansinisiä keltaisilla painatuksilla. Asuissa oli myös valkoista pienissä määrin. Seagullien peliasut näkyvät kuvassa 13 rekin vasemmalla laidalla. Toinen seura, jolta sain vaatteita materiaaliksi, oli Helsingin NMKY. Heiltä sain kaksipuolisia

mustavalkoisia peliasuja, jotka olivat tehty rei'itetystä materiaalista, ja värikäitä lasten pelipaitoja, joiden väritys oli keltainen, sininen, punainen ja valkoinen. Sain Helsingin NMKY:ltä myös muutaman koripallon. Koripalloja suunnitelin käyttäväni vaateen tukirakenteena.

4 OIVALLUS JA OIKEAKSI OSOITTAMINEN

4.1 Luonnokset ja kokeilut

Saatuani materiaalit taidevaatteen valmistukseen ja kerättyäni tietoa inspiraationa toimineista aiheista, lähdin luonnostelevaan asun ulkomuotoa. Oli iloinen sattuma, että lahjoituksena saamani koripallovaatteet olivat samanvärisiä kuin NBA pre-game -muodin ja haute couturen yleisimmät värit. Olin ostanut koripallovaatteiden materiaaliin, eli polyesteriin, sopivan kangasvärinkin, jolla voisi tarvittaessa värjätä polyesteria, mutta en lopulta tarvinnutkaan sitä. Kuvassa 14 on osa tekemistäni luonnoksista, ja siten suunnista, johon taidevaate olisi voinut mennä.



Kuva 14 Luonnoksia taidevaatteesta (Seeve 2021)

Luonnostelin keskenään melko erilaisia asuja, mutta monet niistä oli jonkinlaisia mekkoja, kuten kuvan ylärivissä. Mekkojen rakennetta mietin pelipaitojen materiaalin koon kautta, sillä ne ovat materiaalina pienempiä paloja kuin yleensä vaatteita tehdessä. Mietin, kuinka voisin hyödyntää pelipaitoja, ja esimerkiksi kuvan 14 luonnoksessa 1 olevassa mekossa mietin koripallopaitoja materiaalina jyrkästi levenevässä helmassa; koripallopaidat olisivat ommeltu hameen alaosaan niin, että palat levenisivät pitkälti koripallopaidan etu- tai takakappaleen mukaisesti, ja näin ollen hukkapaloja ei tulisi paljoa. Luonnoksessa 6 mietin koripalloshortsien vyötärönauhan käyttämistä osana asun rakennetta. En kuitenkaan pitänyt tästä ideasta syntyneiden asujen ulkomuodosta.

Kuvan 14 luonnosten 7, 8 ja 9 idea syntyi liioittelun ajatuksesta. Koripallopelelaaja on tyypillisesti pitkä ja harteikas ja mietinkin, kuinka tällaisia mittasuhteita voisi ilmaista vaatteella. Myös analysoimissani haute couture -asuissa korostettiin olkapäitä useammassa asussa. Luonnoksen 8 housut ovat edestä niin sanotusti liian pitkät, eli jatkuvat huomattavasti jalkojen yli, minkä ajattelin voivan korostaa pituutta. Luonnoksissa 7 ja 9 on erilaisia vaatteita, joissa hartioita korostettaisiin. Näissä on myös tarkoituksella liian pitkät hihat, jolloin kehon oikeat mittasuhteet hämärtyvät.

Lähdin kokeilemaan luonnostelemiani hartialinjoja käyttäen koripalloja olkatoppauksina. Leikkasin saksilla koripalloja halki, jättäen koripallon puolikkaat kuitenkin vielä yhteen. Muoviset koripallot olivat sisältä mustia, ja materiaali muistutti minua etäisesti nahkasta. Halkaistuani koripalloja, kokeilin niitä hartioilleni eri tavoin: muun muassa vain yhtä koripallon puolikasta per olkapää, koripallon puolikkaita asetettuina hartian etu- ja takapuolelle ja molempia puolikkaita hartiasta käsivartta kohti. Mielestäni mielenkiintoisimman näköinen tapa pitää koripalloa olkatoppauksena oli pitää molemmat puolikkaat pallosta kiinni toisissaan ja asettaa ne hartioille niin, että ne loivat kaksi kupua: yhden hartialle ja yhden käsivarrelle. (Kuva 15, s. 34.)



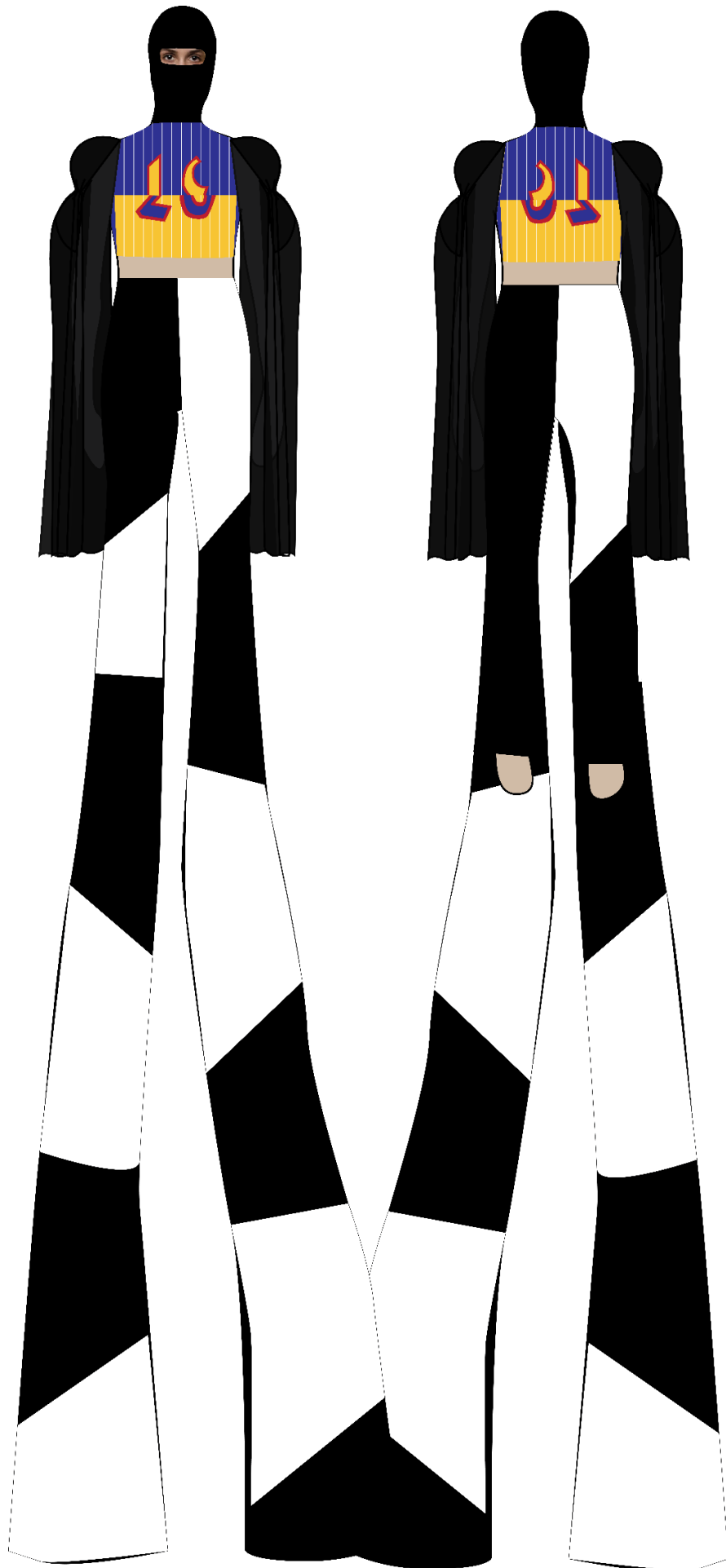
Kuva 15 Koripallon kokeilua olkatoppauksena (Seeve 2021)

Kokeilin koripallopaitaa koripallon puolikkaiden muodostaman olkatoppauksen päälle. Mietin, kuinka saisin koripallon molempien puolikkaiden muotoja näkyville kankaan alta. Tässä vaiheessa ajattelin muodon tulevan esille laskoksilla, ja kokeilinkin neulata laskoksia näiden kahden pyöreän muodon väliin. Muoto ei kuitenkaan tullut esille haluamallani tavalla, joten jätin asian vielä hautumaan.

4.2 Lopullinen asu

Päättämäni asu koostui kolmesta vaatekappaleesta: balaclavasta, paidasta ja housuista. Asun muodot olivat liioitellut hartioista halkaistua koripalloa hyödyntäen ja lahkeista ylimitoitetuilla etukappaleilla. Suunnittelin housujen takakappaleet niin sanotusti normaalin pituisiksi, jotta lahkeiden päällä ei tarvitsisi kävellä. Inspiroiduin Russell Westbrookin ja muiden NBA-pelaajien käyttämistä balaclavoista ja päätin tehdä asuuni oman. Pidin myös siitä, kuinka balaclava peitti kasvot ja teki henkilöstä, jolla asu on päällään, jokseenkin anonyymin. Tämä korosti taidevaatteen luonnetta, jossa asu on teoksen ydin, ei sen sisällä oleva henkilö. Tein lopullisesta asusta luonnoksen, jossa näkyy asun pääpiirteet. (Kuva 16, s. 36.)

Halusin käyttää pelipaitojen numerointia luodakseni uusia printtejä vaatteeseen. Kokeilin erilaisia tapoja yhdistää koripallopaitojen numeroituja takakappaleita yhteen, ja esimerkiksi kuvan 16 luonnoksen paidan printtiä piirtäessä käytin kahta Helsingin NMKY:n lasten koripallopaitaa, joiden numerot pistin keskeltä poikki. Pidin siitä, miten numerot eivät olleet helposti luettavia ja muodostivat keskenään uudenlaisen kuvion.



Kuva 16 Lopullisen asun luonnos (Seeve 2021)

Asun paita oli rakenteeltaan vaikein, joten lähdin ensimmäisenä tekemään sen prototyyppiä. Paidassa oli useampi mietittävä asia: kuinka saada puolitetut koripallopaidat kauniisti etu- ja takakappaleisiin ja hihojen rakenne. Kuvan 17 ylärivissä näkyy ensin tekemäni pelkkä prototyypin miehusta. Kun olin tyytyväinen siihen, lähdin muuttamaan paidan kaavaa siten, että se jakaantui keskeltä. Kaavat näkyvät kuvan 17 keskellä, ja muokatusta kaavasta tehty prototyyppi muun muassa kollaasin alarivillä.



Kuva 17 Kollaasi taidevaatteen paidan prototyypin valmistuksesta (Seeve 2021)

Miehustan prototyypin jälkeen tein prototyypin paidan hihasta. En halunnut kiinnittää koripalloa kiinteästi vaatteeseen, jotta vaate olisi pestävissä. Jotta koripallo ei myöskään olisi epämukavasti paljasta ihoa vasten, tein hihaan kaksi kerrosta, joiden väliin halkaistu koripallo laitettaisiin. Sisempi, ihoa vasten tulevan hihaan kaavoitin tyköistuvaksi ja kyynärpäähän ulottuvaksi, jolloin se ei näkyisi hihaan alta, mutta kattaisi kuitenkin ihoalueen, johon koripallo saattaisi koskea. Ulospäin näkyvään hihaan kaavoitin aluksi vain tarpeeksi isoksi, jotta koripallo mahtuisi kauniisti olkapäille. Kun olin hihojen olkapäiden malliin tyytyväinen, lähdin kaavoittamaan koripallon puolikkaiden väliin jäävää kohtaa, mikä myös kannattelisi koripalloa hihaan sisällä. Pelkät laskokset eivät riittäneet, sillä tähän kohtaan tarvitsi joustavuutta, jotta koripallo saataisiin asetettua hihaan ja sieltä pois. Keksinkin käyttää koripalloshortsien joustavaa vyötärönauhaa, jonka avulla sain hihaan haluamani muodon. (Kuva 17, s. 37.)

Tehtyäni paidan prototyypin, tein prototyypin myös asun housuista. Housujen prototyyppi oli ulkomuodoltaan niin sanotusti normaalit suoralahkeiset housut. Prototyypit tehtyäni aloin tekemään lopullista asua. Ompelin ensin asun miehustan palat yhteen luonnosten ja kaavojen mukaisesti. Hihoja varten tarvitsin suuremman palan kuin yhdessäkään koripallopaidassa oli, joten yhdistin kaksipuolisen ja mustavalkoisen pelipaidan kerrokset siten, että paitojen numeroista muodostui printtikuvio hihojen sivuille. (Kuva 18.)



Kuva 18 Kollaasi lopullisen asun vaatekappaleiden valmistuksesta (Seeve 2021)

Asun balaclavan valmistin siten, että se sopisi yhteen paidan miehusta kanssa, jolloin asu jatkuisi päähän saumattomasti. Lasten koripallopaitoja oli kuitenkin rajallisesti, joten päätin keskittää palat balaclavan etuosaan ja tehdä sen takaosan eri materiaalista, Helsinki Seagullsin koripalloshortseista. Balaclavan tumma takaosa sopi hyvin yhteen paidan mustien pyöreiden hartioden kanssa, luoden muodolle jatkumon. Asun housut valmistin kolmessa osassa. Ensin ompelin koripallopaidoista tarpeeksi isot palat, jotta housujen kaavat mahtuisivat niihin. Seuraavaksi ompelin housut, joiden etukappaleet olivat vähän normaalia pidemmät. Ompelin pitkät lahkeet pala palalta housuihin, kasvattaen lahkeiden etukappaleiden pituutta mahdollisimman pitkiksi, pitäen ne keskenään saman mittaisina. Valmiiden housujen mitta vyötäröltä on suunnitteen 3 metriä. (Kuva 18, s. 38.)

4.3 Kuvaukset

Valokuvaaja Nuura Naboulsi kuvasi valokuvat taidevaatteesta Louhos ry:n studiossa. Toimin itse mallina näissä kuvauksissa. Kuvausten tavoite oli tuoda taidevaatteeni leikkisyyttä ja sen tärkeimmät elementit esille. Erityisesti halusin kokeilla erilaisia tapoja tuoda asun lahkeita esille. Pidimme kuvaukset studioolosuhteissa, sillä kuvausten aikana olevan alkukevään sää ei sallinut haluamiani ulkokuvauksia esimerkiksi koripallokentällä, koska asun lahkeet olisivat likaantuneet jo kuvausten alkaessa. Kuvassa 19 on yksi muokattu kuva kuvauksista ja liitteessä 3 on kolme muuta kuvaa taidevaatteesta.



Kuva 19 Kuva taidevaatteesta (Naboulsi 2021)

4.4 Näyttely

Vuoden 2021 sisällä tulen toteuttamaan installaation Louhos ry:n tilaan. Kuvassa 20 on suunnitelmani installaatiolle. Installaatio tulee koostumaan valokuvista ja itse taidevaatteesta. Haluan installaation ympärille ja lattialle mustat kankaat, jotta kuvat ja vaate ovat pääroolissa. Valitsin Louhos ry:n tilasta nurkan, johon installaationi sopisi parhaiten, mutta installaatio on mahdollista pystyttää muuhun kohtaan Louhoksen tilasta. Valokuvien ja itse taidevaatteen lisäksi tulen tekemään installaatiolle pisteen portfolioille, jossa kerron tiivistetysti asun tekemisen lähtökodista.



Kuva 20 Suunnitelma installaatiosta Louhos ry:n tilaan (Seeve 2021)

5 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS

Käytin opinnäytetyössäni laadullisia tutkimusmenetelmiä, joten arvioin tutkimuksen luotettavuutta sen mukaisesti. Laadullisella tutkimusmenetelmällä tehdyssä tutkimuksessa sen luotettavuuteen vaikuttaa tutkijan rehellisyys, sillä arvioinnin kohteet ovat hänen tekemänsä teot, valinnat ja ratkaisut. Tutkijan tulee siten arvioida tutkimuksensa luotettavuutta jokaisen tekemänsä valinnan kohdalla. Tutkijan on pystyttävä kuvaamaan ja perustelemaan tutkimustekstis-

sään, mistä valintojen joukosta valinta on tehty, mitä nämä ratkaisut ovat olleet ja miten hän on lopullisiin ratkaisuihinsa päätenyt. Laadullista tutkimusta ei voi koskaan toistaa sellaisenaan, sillä jokainen laadullisella tutkimusmenetelmällä tehty tutkimus on kokonaisuutena ainutkertainen. (Vilka 2021.)

Opinnäytetyössäni käytin Wallasin nelivaiheista luovaa prosessia tutkimusmenetelmänä. Kuvailin prosessini vaiheita ja päätöksiäni perusteellisesti. Prosessini eteni sovelletun luovan prosessin mallin mukaisesti edestakaisesti ja lomittain. Tein tavoitteelleni tarpeeksi kattavan taustatyön inspiraationi kohteista. Uskon kuitenkin, että laajemmalla kuva-analyysillä saisi tuloksen, minkä avulla pystyisi yleistämään haute couturen ja NBA pre-game -muodin piirteitä tarkemmin, tosin silloin tutkimus muuttuisi määrälliseksi laadullisen sijasta. Käytin opinnäytetyössäni luotettavia lähteitä, jotka ovat pääasiassa myös tuoreita. Vanhemmat lähteet koskevat pitkälti historiaa, joka ei yleensä muutu: historiasta voi tietty ajan saatossa selvittää lisää.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO

Opinnäytetyöni tavoitteena oli valmistaa taidevaate urheiluvaatteista ja järjestää sen pohjalta kuvaukset ja installaatio Louhos ry:n tilaan. Taidevaatteen valmistuksen menetelmänä käytin nelivaiheista luovaa prosessia, jonka neljä vaihetta olivat valmistelu, hautominen, oivallus ja toimeenpano. Valmisteluvaiheeseen kuului tiedonhankinta, minkä tein kuva-analyysin avulla. Kartoitin kuva-analyysillä NBA pre-game -muodin ja haute couturen viimeaikaisia ja yleisiä elementtejä, joista osaa hyödynsin inspiraationa taidevaatteen suunnittelussani.

Tämän työn päätutkimuskysymys oli: *”Miten suunnitella taidevaate koripallovaatteista?”*. Taidevaate on karkeasti määriteltynä vaate, jonka käyttötarkoitus on olla näytillä, puolestaan koripallovaatteiden tarkoitus on yleisesti ottaen käytännöllinen. Käytännönläheisen vaatteen muokkaaminen taiteelliseksi teokseksi vaatii luovuutta ja mukavuusalueelta poistumista. Monet tekemäni valinnat taidevaatetta tehdessä oli ensimmäisiä kertoja, ja lopullinen muoto syntyi luovan prosessin edestakaisessa liikevirrassa: pidin mielen avoimena muutoksille, jotta vaatteen muoto olisi mahdollisimman vapaa. Jostain tietyistä asi-

oista kuitenkin luovat ihmiset yleensä inspiroituvat, ja minun kohdallani inspiroiduin NBA pre-game -muodista ja haute couturesta. Inspiroiduin erityisesti NBA pre-game -muodista ja katutyylisestä; huomasin haute couturen olleen sitä vähemmässä määrin inspiraationi, vaikka asut olivat yleisesti ottaen näyttävämpiä.

Luovan prosessin ja upcyclingin ollessa tärkeitä osia tutkimustani, tarkensin päätutkimuskysymystäni alakysymyksellä: *“Minkälainen on upcycling-vaatteen luova prosessi?”*. Upcycling-vaatetta tehdessä pitää ottaa huomioon materiaalina toimivan tuotteen rajoitteet ja mahdollisuudet. Kun vaatetta tekee jo olemassa olevasta tuotteesta, koostuu käytettävä materiaali usein monesta palasta yhden suuren materiaallilähteen sijasta. Tämä rajoittaa tekemistä siinä mielessä, ettei pysty luomaan yhtä täysin saumatonta ja yhtenäistä pintaa. Upcycling-vaatteen tekeminen avaa kuitenkin myös mahdollisuuksia: voi tulla ideoita, joita ei syntyisi rajattomasta määrästä materiaalia ja käsillä oleva materiaali voi ohjata suunnittelua uusiin suuntiin. Uskon näin käyneen tekemäni taidevaatteen kohdalla, sillä olkapäiden muodon luomisessa saatavilla olevat koripallot materiaalina mahdollistivat oivallukseni. Upcycling-vaatteen luova prosessi on siis materiaalilähtöisempi kuin luova prosessi muuten: oivalluksia ei tule vain kerätystä tiedosta ja niin sanotun ongelman ratkaisun tavoitteesta.

7 POHDINTA

Tavoitteeni niin sanottujen konkreettisten tuotteiden, kuten taidevaatteen, kuvausten ja installaatio suunnitelman lisäksi oli oppia tekemään vaatteita itselle vähemmän tutusta lähtökohdasta eli käytetyistä vaatteista. Uuden luominen vanhasta on aina kiehtonut minua, joten olin melko innoissani päättämästäni aiheesta. Koen oppineeni paljon opinnäytetyötä tehdessäni, etenkin vaatteiden tekemisen suhteen; en ollut yli vuoteen valmistanut vaatetta alusta alkaen ennen tämän työn alkua.

Aluksi, kun en ollut vielä saanut vastausta koripalloseuroilta, pelkäsin, että taidevaatteen tekeminen tulisi kalliimmaksi kuin toivoin. Kun lopulta Helsinki Seagulls ja Helsingin NMKY vastasivat sähköpostiini, olin varma, että pystyn tekemään mielenkiintoisen asun miettimättä niin sanotusti ylimääräisiä asioita,

kuten rahallisia menoja. Materiaalien toimiessa myös inspiraation lähteenä, olivat seuroilta saadut koripallovaatteet ja koripallot suuri apu.

Installaatio, tai ainakin sen julkinen jako, on valitettavasti mahdollista vasta Louhos ry:n seuraavassa toimitilassa ja tämänhetkisen korona-pandemian aiheuttamien rajoitusten laskiessa. Olen kuitenkin todella tyytyväinen lopulliseen asuun, enkä malta odottaa, että pääsemme yhdessä Louhos ry:n kanssa pysyttämään installaatiota.

LÄHTEET

Aakko, M. 2016. Fashion in-between: artisanal design and production of fashion. Helsinki: Aalto University School of Arts, Design and Architecture.

Anttila, P. 2000. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta: Taito-, taide- ja muotoilualueiden tutkimuksen työvälineet. 3. painos. Hamina: Akatiimi Oy.

Aukeantaus, P. S.a. Luovuuden määritelmä. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.afot.net/Luovuus/Index.htm> [viitattu: 20.01.2021].

Destefano, M. 2020. The Best-Dressed Teams in the NBA Right Now. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.complex.com/style/nba-best-dressed-teams-right-now/> [viitattu: 14.01.2021].

Gaimster, J. 2011. Visual research methods in fashion. Oxford; New York: Berg Publishers cop.

Graham, z. 2016. How David Stern's NBA Dress Code Changed Men's Fashion. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.rollingstone.com/culture/culture-sports/how-david-sterns-nba-dress-code-changed-mens-fashion-104719/> [viitattu: 23.02.2021].

Hakala, J. 2002. Luova prosessi tieteessä. Helsinki: Gaudeamus Kirja.

Hiltunen, N. 2018. Vaatteiden kierrätys tuo hyvän omantunnon - totuus on karumpi kuin luulet. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.terve.fi/artikkelit/vaatteiden-kierratys-tuo-hyvan-omantunnon-totuus-on-karumpi-kuin-luulet> [viitattu: 20.01.2021].

Kirjallisuudentutkimus: avantgarde. 2021. Tieteen termipankki. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:avantgarde> [viitattu: 20.01.2021].

Kuusamo, A. 1990. Kuvien edessä. Helsinki: Painokaari Oy.

Leventon, M. 1989. Artwear Fashion and Anti-Fashion. New York: Thames & Hudson Inc.

Mackrell, A. 2005. Art and fashion: the impact of art on fashion and fashion on art. London: Batsford.

Martin, R. & Koda, H. 1995. Haute couture. New York: Metropolitan Museum of Art.

MEA upcycle studio. S.a. Weecos. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.weecos.com/fi/mea-upcycle-studio#brandinfo> [viitattu 20.03.2021].

Mitä upcycling ja downcycling tarkoittavat? 2019. Weecos. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.weecos.com/fi/blog/mita-upcycling-ja-downcycling-tarkoittavat> [viitattu: 20.01.2021].

Morton, C. 2021. Fashion A-Z, Haute couture. The Business of Fashion. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.businessoffashion.com/education/fashion-az/haute-couture> [viitattu: 20.01.2021].

Niinimäki, K. 2011. From disposable to sustainable : the complex interplay between design and consumption of textiles and clothing. Helsinki: Aalto-yliopiston taideteollinen korkeakoulu.

Prewitt, A. 2019. How Athletes Are Turning Arena Entrances into Fashion Shows. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.si.com/lifestyle/2019/07/22/athlete-fashion-pregame-arena-tunnel-entrance-photograph-nba-nfl-nhl-style> [viitattu: 14.01.2021].

Rathborn, J. 2020. NBA Draft 2020: What time does it start in the UK, who has the No 1 pick and how can I watch it?. The Independent. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.independent.co.uk/sport/us-sport/nba/draft-2020-what-time-start-uk-b1725070.html> [viitattu: 20.01.2021].

Tuominen, S. & Koski, J. 2007. Kuinka ideat syntyvät- luovan ajattelun käsikirja. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Uusikylä, K. 2012. Luovuus kuuluu kaikille. Jyväskylä: PS-kustannus

Vaatesuunnittelija. 2020. Työmarkkinatori. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://kokeile.tyomarkkinatori.fi/ammattit/Vaatesuunnittelija> [viitattu: 20.01.2021].

Valli, R. & Aarnos, E. 2018. Ikkunoita tutkimusmetodeihin: 1, Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. E-kirja. Jyväskylä: PS-kustannus. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 23.01.2021].

Valmisvaate. S.a. Suomisanakirja. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.suomisanakirja.fi/valmisvaate> [viitattu: 20.01.2021].

Vilka, H. 2021. Tutki ja kehitä. E-kirja. Jyväskylä: PS-kustannus. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 22.03.2021].

KUVALUETTELO

Kuva 1 Käsitekartta. Seeve, T. 11.01.2021.

Kuva 2 Viitekehys. Seeve, T. 18.01.2021.

Kuva 3 Päällekkäinen nelivaiheinen luova prosessi. Seeve, T. 11.01.2021.

Kuva 4 Esimerkkikuvaaja luovan prosessin edestakaisuudesta. Seeve, T. 18.01.2021.

Kuva 5 MEA upcycle studion Denim toppi triangles. Weecos. S.a.

<https://www.weecos.com/fi/mea-upcycle-studio/cycle2-denim-top-triangles> [viitattu 20.03.2021].

Kuva 6 Russell Westbrookin pre-game asu 18.02.2021. Westbrook, R.

18.02.2021. Saatavissa: <https://www.instagram.com/p/CLa4JTijgTh/> [viitattu: 02.03.2021].

Kuva 7 Kollaasi Russell Westbrookin pre-game asuista pelikaudella 2020-2021. Seeve, T. 02.03.2021

Kuva 8 Kollaasi James Hardenin pre-game asuista pelikaudella 2020-2021. Seeve, T. 02.03.2021

Kuva 9 Kollaasi näyttävimmistä pre-game asuista pelikaudella 2020-2021. Seeve, T. 02.03.2021

Kuva 10 Asu Schiaparellin kevään 2021 haute couture -mallistosta. Roseberry, D. 2021. Saatavissa: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2021-couture/schiaparelli/slideshow/collection#10> [viitattu 04.03.2021].

Kuva 11 Kollaasi kymmenestä asusta Schiaparellin 25:n asun kevään 2021 haute couture -mallistosta. Seeve, T. 04.03.2021.

Kuva 12 Kollaasi kymmenestä asusta Alexandre Vauthierin 29:n asun kevään 2021 haute couture -mallistosta. Seeve, T. 04.03.2021.

Kuva 13 Taidevaatteen materiaalina käytettyjä koripallovaatteita. Seeve, T. 10.03.2021.

Kuva 14 Luonnoksia taidevaatteesta. Seeve, T. 10.03.2021.

Kuva 15 Koripallon kokeilua olkatoppauksena. Seeve, T. 12.03.2021.

Kuva 16 Lopullisen asun luonnos. Seeve, T. 15.03.2021.

Kuva 17 Kollaasi taidevaatteen paidan prototyypin valmistuksesta. Seeve, T. 19.03.2021

Kuva 18 Kollaasi lopullisen asun vaatekappaleiden valmistuksesta. Seeve, T. 21.03.2021

Kuva 19 Kuva taidevaatteesta. Naboulsi, N. 21.03.2021.

Kuva 21 Suunnitelma installaatiosta Louhos ry:n tilaan. Seeve, T. 21.03.2021

NBA PRE-GAME -MUODIN KUVA-ANALYYSIN TAULUKOT

Faktuaalinen taso	Varianssi	Määrä x/28
Värin jakautuminen yksittäisessä asussa	Yksivärinen	11
	Kaksivärinen	5
	Kolme tai enemmän väriä	12
Värien esiintyminen	Keltainen	3
	Sininen	7
	Musta	11
	Valkoinen	10
	Liila	1
	Harmaa	3
	Ruskea	6
	Vihreä	4
	Punainen	5
	Pinkki	1
Väripinnat	Kuosillinen asu	3
	Ainakin puoliksi kuosillinen tai printillinen asu	10
	Pääosin yksivärisistä vaatekappaleista koostuva asu	15
Materiaali	Villa/neule	9
	Takkikangas	8
	Topattu kangas	3
	Farkku	11
	College	5
	Trikoo	6
	Nahka	2
Vaatekappaleet	Ulkotakki	11
	Neulepaita tai -takki	6
	Kauluspaita	6
	T-paita	4
	Poncho	3
	Huppari	5

	Liivi	2
	Balaclava	4
	Farkut	9
	Cargo -tyyppiset housut	5
	Pohjemittaiset housut	6
	Suoralahkeiset pitkät housut	6
	College housut	5

Tulkinnallinen taso	Varianssi	Määrä x/28
Tyyli	Minimalistinen	7
	Kasuaali	7
	Räikeä/Värikäs	3
	Techwear tai utility wear	2
	Vaatteen kuosi suuressa osassa	5
	Farkku suuressa osassa	4
Istuvuus ja malli	Tyköistuva	8
	Väljä/rento	13
	Over-size	7
Mittasuhteet	Korostettu torso	7
	Korostettu alaosa	3
	Kehon muoto peittyy lähes kokonaan	7
	Asun ja henkilön mittasuhteet täsmäävät	11

Konseptuaalinen taso	Määrä x/28
Rentous	7
Yhden vaatekappaleen esittely	5
Erikoisuus	4
Katutyylit	8
Yhteneväisyys	4

HAUTE COUTUREN KUVA-ANALYYSIN TAULUKOT

Faktuaalinen taso	Varianssi	Määrä x/21
Värin jakautuminen yksittäisessä asussa	Yksivärinen	12
	Kaksivärinen	7
	Kolme tai enemmän väriä	2
Värien esiintyminen	Kulta	2
	Sininen	1
	Musta	10
	Valkoinen	10
	Ruskea	2
	Hopea	1
	Punainen	4
	Pinkki	1
Väripinnat	Kuosillinen asu	1
	Ainakin puoliksi kuosillinen tai printillinen asu	1
	Pääosin yksivärisistä vaatekappaleista koostuva asu	19
Materiaali	Mattapintainen kangas	13
	Satiini/kiiltävä kangas	8
	Nahka tai vastaava	3
	Metallinen	2
	Kimaltava: paljettikangas tai vastaava	3
	Läpinäkyvä kangas	2
Vaatekappaleet	Takki	6
	Mekko	9
	Pitkähihainen paita	4
	Housut	9
	Lierihattu	3
	Toppi	2
	Shortsit	1
	Hame	1

Tulkinnallinen taso	Varianssi	Määrä x/21
Tyyli	Minimalistinen	5
	Kasuaali	2
	Juhlava	4
	Liioiteltu/Näyttävä	9
	Vaateen kuosi suuressa osassa	1
Istuvuus ja malli	Tyköistuva	11
	Väljä/rento	5
	Over-size	5
Mittasuhteet	Korostettu torso	6
	Korostettu alaosa	5
	Korostetut olkapäät	3
	Kehon muoto peittyy lähes kokonaan	3
	Asun ja henkilön mittasuhteet täsmäävät	4

Konseptuaalinen taso	Määrä x/21
Rentous/Käytännöllisyys	4
Iltapuku	4
Yhden vaatekappaleen esittely	5
Erikoisuus	5
Yhteneväisyys	3

KUVIA TAIDEVAATTEEN KUVAUKSISTA

Kuvat: Nuura Naboulsi, 2021





