

Jenni Pitkänen

VISUAL INSANITY
Visual kei – kulttuuri vaatemalliston
suunnittelun innoittajana

Opinnäytetyö
Muotoilun koulutusohjelma


Toukokuu 2013




MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU

Mikkeli University of Applied Sciences

KUVAILULEHTI

 MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences	Opinnäytetyön päivämäärä 20.5.2013		
Tekijä(t) Pitkänen Jenni	Koulutusohjelma ja suuntautuminen Muotoilu Vaatetussuunnittelu		
Nimeke VISUAL INSANITY - Visual kei -kulttuuri vaatemalliston suunnittelun innoittajana			
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyön aiheena oli suunnitella yläosista koostuva vaatemallisto Japanista lähtöisin olevaan visual kei -pukeutumiskulttuuriin pohjaten.</p> <p>Tavoitteenani oli suunnitella mahdollisimman hyvin visual kei -suuntauksen tyylivaikutteita vastaava käyttövaatemallisto. Kohderyhmänä olivat länsimaiset 15-30-vuotiaat naispuoliset visual kei -kulttuurin harrastajat. Suunnittelun tueksi valitsin yhdysvaltalaisen Jane M. Lambin ja M. Jo Kallalin (1992) kehittämän FEA -mallin, joka perustuu käyttäjälähtöiseen suunnitteluun. Mallin tukemana perehdyin inspiraation lähteenä toimivaan kulttuuriin ja sen tyylivaikutteisiin.</p> <p>Aloitin mallien luonnostelun keräämäni tiedon ja ideakuvien perusteella. Näistä luonnoksista jatkokehittelin lopulliset mallit. Valmis mallisto sisältää kahdeksan erilaista yläosan vaatetta. Näistä neljä valmistin ja otin valmiista vaatteista myös valokuvat mallin päällä.</p> <p>Malliston julkistin omassa blogissani ja kahdesta malliston vaatteesta suoritin koemyynnin. Arvioinnin suoritin peilaamalla lopputulosta alussa määrittelemieni FEA -mallin kriteereihin sekä kohderyhmältä saatuun palautteeseen. Mallisto sai kohderyhmältä positiivista palautetta ja malliston koettiin vastaavan visual kei - kulttuurin piirteitä. FEA -mallin kriteereistä ilmaisevuus ja esteettisyys tulivat esille toimituutta paremmin, mutta kokonaisuutena kaikki osa-alueet toteutuvat valmiissa Visual Insanity -nimen saaneessa mallistossa.</p>			
Asiasanat (avainsanat) FEA-malli, vaatetussuunnittelu, visual kei, Japani			
Sivumäärä 54 + Liite 1s	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Kieli Suomi</td> <td style="width: 50%;">URN</td> </tr> </table>	Kieli Suomi	URN
Kieli Suomi	URN		
Huomautus (huomautukset liitteistä)			
Ohjaavan opettajan nimi Satu Kivimäki Ilona Kauppi	Opinnäytetyön toimeksiantaja		

DESCRIPTION

 MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences		Date of the bachelor's thesis 20.5.2013
Author(s) Pitkänen Jenni	Degree programme and option Degree programme in Design Fashion design	
Name of the bachelor's thesis VISUAL INSANITY - Visual kei -culture as an inspiration for a clothing collection design		
Abstract <p>The subject of the thesis was to design a clothing collection consisting of tops, based on the visual kei - clothing culture which originates from Japan.</p> <p>My aim was to design a wearable clothing line that matches well the stylistic influences of visual kei. The target group were Western 15-30-year-old female visual kei -culture hobbyists. I chose to use the FEA -model in my design process. The FEA -model is developed by the Americans Jane M. Lamb and M. Jo Kallal (1992) and it rests upon user-based design. Supported by the model I acquainted myself with the culture and its stylistic influences that I used as my inspiration.</p> <p>I started sketching the models based on the information and idea pictures I collected. From these sketches I developed the models further into final models. The final collection includes eight different upper body garments. From these I produced four and also took photos of a model wearing the garments.</p> <p>I published the collection in my blog and performed a test sale out of two collection pieces. I carried out evaluation by mirroring the end result against the FEA -model criteria I had set in the beginning and against the feedback I received from the target group. The collection got good feedback from the target group and according to them the collection matched the characteristics of visual kei -culture. Out of all the FEA -model criteria, expressiveness and aesthetics came forward better than functionality, but as a whole all sections come true in the final collection named Visual Insanity.</p>		
Subject headings, (keywords) FEA model, clothing design, visual kei, Japan		
Pages 54 + appendices 1 p.	Language Finnish	URN
Remarks, notes on appendices		
Tutor Satu Kivimäki Ilona Kauppi	Bachelor's thesis assigned by	

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	1
2	TIE -SUUNNITTELUMALLI.....	2
3	SUUNNITTELUN LÄHTÖKOHDAT.....	4
3.1	Visual kei -kulttuuri ja käyttäjä	4
3.1.1	Tyylin lähteillä – Visual kein kehitys ja variaatiot	5
3.1.2	Androgyynisyyden merkitys	11
3.1.3	Katumuoti ja tyylin tunnustaminen.....	14
3.2	Suunnittelun kriteerit	20
3.2.1	Toimivuus	20
3.2.2	Ilmasevuus	22
3.2.3	Esteettisyys	24
4	VISIOISTA VAATTEIKSI	26
4.1	Ideointi ja luonnokset	27
4.2	Mallien jatkokehittely	33
4.3	Visual Insanity – mallisto	37
4.4	Hinnoittelu ja myynti	45
5	ARVIOINTI.....	46
6	POHDINTA	49
	LÄHTEET	52

LIITE

1 Graafinen esitys kyselyn tuloksista

1 JOHDANTO

Olipa kerran nuori suunnittelijanalku, joka eräänä iltana eksyi Internetin monimutkaisilla poluilla. Tovin taivallettuaan hän löysi itsensä seuraamasta nopeatempoista musiikkivideota. Videolla vieraalla kielellä tuntojaan laulava esiintyjä kirvoitti huvittuneen hymyn pukeutumisellaan. Valikoimasta materiaaleja ja värejä - joita ei koskaan kenenkään tulisi yhdistää hyvän maun kadottamisen uhalla - oli koottu esiintyjän ylle kokonaisuus, joka jäi toiseksi ainoastaan luonnonlakeja uhmaavasti muotoilulle värikkäälle hiuspehkolle. Nuori suunnittelija sulki videon ja jatkoi vaelteluaan. Useita vuosia myöhemmin kokemus toimii merkinä sille illalle, joka toimi alkusysäyksenä upottautumiselle visual keinä tunnetun musiikki- ja pukeutumiskulttuurin maailmaan. Myöhemmin se johti myös tämän opinnäytetyön tekemiseen.

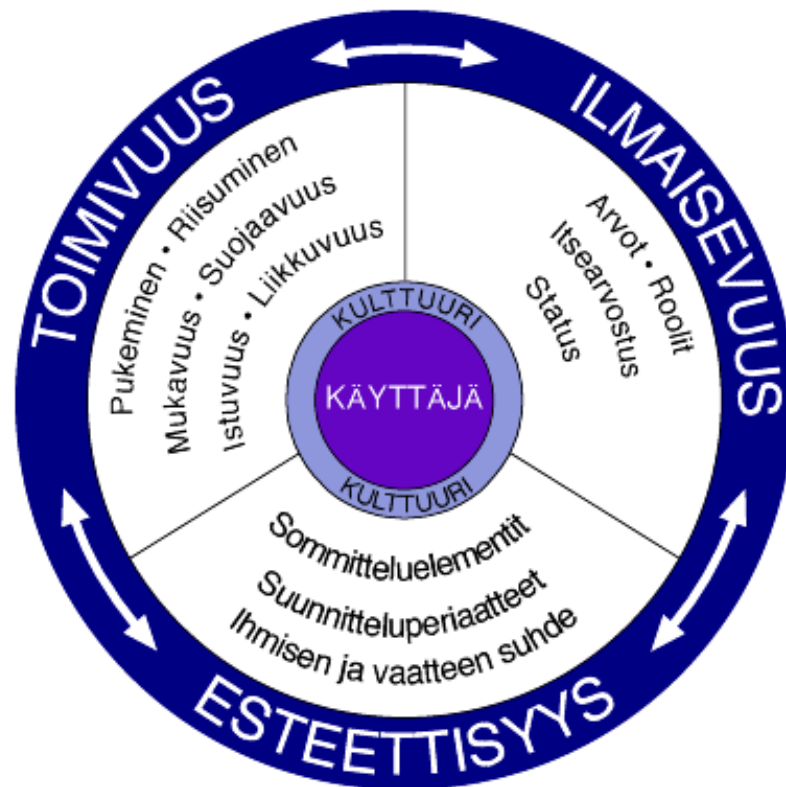
Opinnäytetyöni tavoitteena on vaatemalliston suunnittelu Japanista lähtöisin olevan visual kei -kulttuurin tyyli-vaikutteita noudattaen. Visual kei on yksi pukeutumisen alakulttuuri ja se on saanut alkunsa yli kaksikymmentä vuotta sitten Japanissa vaikutteinaan muun muassa punk ja länsimainen glam rock. Visual kei -kulttuurin mukaista pukeutumista harrastavat pääasiassa musiikkiartistit sekä muut tyyli-vaikutteiden fanit niin idässä kuin lännessäkin. Visual kei -artistin lavashow'ssa musiikkiin sopiva teatraalisuus on usein läsnä näyttävän pukeutumisen ohella, oli kyseessä sitten pienimuotoinen klubikeikka tai tuhansia ihmisiä vetävä arena. Tyylin pohjalta suunnitellun kahdeksan eri vaatetta sisältävän malliston olen suunnannut 15–30-vuotiaille naisille. Kuulun itsekin kohderyhmään. Asut ovat arkikäyttöön soveltuvia eivätkä puhtaasti esiintymisasuja.

Suunnitteluprosessia ohjastamaan olen valinnut Jane M. Lambin ja M. Jo Kallalin (1992) kehittämän FEA-mallin, joka perustuu käyttäjälähtöiseen suunnitteluun ja ottaa huomioon käyttäjää ympäröivän kulttuurin. Se sopii hyvin suunnittelun tueksi, sillä käyttäjät ja kulttuuri ovat tiukasti toisiinsa sidoksissa. Opinnäytetyössäni käsittelen suunnitteluprosessia kokonaisuutena sekä tutustutan lukijan visual kei -pukeutumisen menneisiin ja nykyisiin tyyli-vaikutteisiin.

2 TIE -SUUNNITTELMALLI

Yhdysvaltalaisten Jane M. Lambin ja M. Jo Kallalin (1992, 42–47) kehittämä FEA -malli perustuu käyttäjälähtöiseen suunnittelutyöhön. Koskennurmi-Sivosen (2000b) suomennoksessa FEA -mallista käytetään nimitystä TIE -malli. Saman nimityksen olen omaksunut myös omaan opinnäytetyöhöni ja sovellukseeni, joka esitellään tarkemmin luvussa 4. Alkujaan TIE -malli on kehitetty erityisvaatetuksen tarpeiden selvittämisen ja suunnittelun avuksi. Tyypillisiä erityisvaatetuksen kohteita ovat liikuntarajoitteisten asut, jotka sinällään saattavat olla toimivia, mutta eivät usein vastaa käyttäjien esteettisyyden tai ilmaisevuuden tarpeita. Samaan kategoriaan voivat myös kuulua erilaiset esiintymisasut ja työvaatteet. TIE -mallissa eri osa-alueet pyritään ottamaan huomioon, jotta saadaan aikaan käyttäjälle mahdollisimman miellyttävä lopputulos. Vaikka malli onkin suunniteltu erikoisvaatetusta varten, sitä voidaan Lambin ja Kallalin (1992, 46) mukaan hyvin soveltaa lähes kaikkiin käyttäjälähtöisiin suunnitteluprojekteihin. Valitsin TIE -mallin ohjastamaan suunnitteluprosessiani, koska suunnittelen kohderyhmälle joka on tiiviisti kulttuuriin sidottu. Koin mallin selkeäksi tavaksi selvittää kohderyhmän tarpeita ja mieltymyksiä.

Mallin (Kuvio 2) keskiössä on käyttäjä tai kohderyhmä, jota analysoimalla ja profiloimalla pyritään selvittämään vaatteelle asetettavat vaatimukset. Näihin kuuluvat muun muassa käyttäjän fyysiset piirteet, persoonallisuus, harrasteet ja mieltymykset. Mallin tarkoituksena on selvittää käyttäjän tarpeet ja halut ottaen samalla huomioon asun käyttötilanne sekä käyttäjää ympäröivä kulttuuri, joka voi vaikuttaa merkittävästi vaatteiden ulkoiseen olemukseen ja käyttöön. (Lamb & Kallal, 1992, 42-43.)



KUVIO 1. TIE-malli (Lamb & Kallal 1992, suomennos Koskennurmi-Sivonen)

Käyttäjää ja kulttuuria ympäröivät tekijät voidaan määritellä tarkemmin itse tapauskohtaisesti toimivuuden (functional), ilmaisevuuden (expressive) ja esteettisyyden (aesthetic) mukaan. Näistä kolmesta suunnittelun pääkriteeristä tulee myös mallin nimi. (Lamb & Kallal, 1992, 42.)

TIE -mallissa toimivuudella tarkoitetaan sellaisia vaateen ominaisuuksia, jotka vaikuttavat suoranaisesti sen käyttöön. Tällaisia ominaisuuksia ovat muun muassa suojaavuus, istuvuus, liikkuvuus, lämpömukavuus sekä käytön helppous. Myös huollettavuuden voi laskea mukaan tähän kategoriaan. Ilmaisevuuden alle lukeutuvat läheisesti käyttäjän persoonallisuuteen liittyvät asiat, joita halutaan vaateuksen keinoin joko peittää tai tuoda esille. Vaatteissa voivat heijastua käyttäjän omat mielipiteet ja maailmankatsomus, rooli yhteiskunnassa, kiinnostuksenkohteet sekä käyttäjän minäkuva. Esteettisyys puolestaan keskittyy puhtaasti vaateen ulkonäöllisiin elementteihin. Näitä ovat esimerkiksi vaateen linjat, värit, muodot, pinnat ja kuviot, joista yhdessä muodostuu katsojan silmää miellyttävä kokonaisuus. (Lamb & Kallal, 1992, 43.) Usein kauneuden standardit liittyvät läheisesti siihen kulttuuriin, jossa eletään, eivätkä ne ole täysin samoja kaikille yksilöille.

TIE -mallin kolme eri kriteeriä eivät sulje toisiaan pois. Jotkin osa-alueet voivat tietylle kohteelle suunnitellessa nousta tärkeämmiksi kuin muut, esimerkiksi esteettisyys voi nousta toimivuutta tärkeämmäksi tekijäksi. Muutoin kaikki kolme ovat vuorovai-
kutuksessa keskenään. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että suunnitellun vaateen tulisi olla toimiva mutta ilmaiseva, ilmaiseva mutta myös esteettinen ja esteettisyydestään huolimatta myös toimiva. (Lamb & Kallal, 1992, 42–43.)

3 SUUNNITTELUN LÄHTÖKOHDAT

3.1 Visual kei -kulttuuri ja käyttäjä

Kulttuurin käsitteeseen kuuluvat monien muiden osa-alueiden ohella myös muoti, pukeutuminen ja vaatteet (Ruohonen 2001, 63). TIE -mallia käytettäessä ja tehdessä suunnittelutyötä tietylle käyttäjäryhmälle on tärkeää selvittää käyttäjää ympäröivän kulttuurin olennaisia piirteitä. Tässä tapauksessa kyseessä on visual kei -kulttuuri, jonka perinteitä ja ominaisuuksia tarkastelen tässä osiossa pukeutumisen näkökulmas-
ta. Pukeutuminen kattaa kaikenlaisen ulkonäön manipuloinnin vaatteiden, asusteiden, korujen ja kehon muokkausten keinoin (Koskennurmi-Sivonen 2000a). Katsoin parhaaksi käsitellä yhdistetysti käyttäjää ja kulttuuria, sillä raja näiden kahden välillä on häilyvä.

Visual kei on syntymästään asti ollut villi musiikkityyli, joka rakensi itsensä länsimaisen glam rockin ja japanilaisten nuorten kapinallisuuden harteille. Tämä runsaasti muotoiluja kampauksia, koristeltuja vaatteita ja androgyynisyyttä korostava tyyli on napannut fanien huomion ympäri maailmaa. Toisin kuin muut japanilaiset viihdemuodot, visual kei ei ole kuitenkaan noussut suuren yleisön tietoisuuteen - kuten esimerkiksi animaatiot ja videopelit ovat tehneet. Jopa synnyinmaassaan Japanissa visual kei jää helposti valtavirtaviihteen varjoon. Verrattain pienestä harrastajakunnastaan huolimatta visual kei on kuitenkin hyvin elinvoimainen underground-kulttuuri. Visual kei on kasvattanut suosiotaan vuosi vuodelta länsimaissa ja tyyliä edustavat artistit ovat viimeisen neljäntoista vuoden aikana löytäneet tiensä Japanista muiden maiden esiintymisareenoille. (Pfeifle 2011a, 74–75, 78–79.) Fanit ovat nopeasti ottaneet pukeutumistyylin omakseen. Pääasiallisesti harrastajakunta koostuukin omien kokemuksieni perusteella esiintyjistä ja heidän seuraajistaan. Internet on mahdollistanut tiedon nope-

an leviämisen – mikä varmaan on yksi pääsyistä, miksi ilmiö on levinnyt kotimaastaan muualle.

J-rock (japanilainen rock-musiikki) ja visual kei liittyvät termeinä läheisesti toisiinsa. Harrastajakunta länsimaissa on pitkälti yhtä samaa joukkoa. J-rock terminä kattaa alleen monia erilaisia musiikkilajeja popista metalliin. Ilmeisesti kyseistä sanaa käytti ensimmäisenä tokiolainen J-Wave -radioasema, josta se sittemmin yleistyi levykauppojen ja harrastajien käyttöön. Samalla tapaa myös visual kei kattaa alleen monia eri tyyliä niin musiikin kuin pukeutumisenkin saralla. Länsimaissa näiden kahden termin sekoittaminen toisiinsa on hyvin tyypillistä, vaikka tarkemmin ottaen visual kei on vain yksi J-rockin monista alalajeista. Englantia ja japania iloisesti yhdistelevä termi ”visual kei” tarkoittaa kirjaimellisesti ”visuaalista tyyliä”. Yhteistä nimittäjää visual kei -bändeille on turha etsiä musiikkityylistä. Visual kei -yhtye voi yhtä hyvin soittaa kevyttä poppia tai speedmetallia, mutta japanilainen speedmetalyhtye ei välttämättä ole visual kein edustaja. (Yun 2005, 11–13.)

3.1.1 Tyylin lähteillä – Visual kein kehitys ja variaatiot

Visual kei sai alkunsa Japanissa 1980-luvulla. Tuolloin Japanin populaarikulttuuri ja muoti alkoivat jälleen kääntää katseensa omiin perinteisiinsä oltuaan usean vuosikymmenen ajan länsimaisen kulttuurin hurmiossa. (Steele 2010, 235.) Rock-musiikki kasvatti suosiotaan ja teki tietään viihdemaailmaan, jota aikaisemmin oli vallinnut lähes yksinomaan kevyempi pop-musiikki (Ishida 2010, 6). Visual kein taustat ovat senaikaisessa rockissa, kapinallisessa punkissa sekä länsimaisessa glam rockissa. Ensimmäisen kerran termiä käytettiin vuonna 1983 perustetusta punkahtavasta BUCK-TICK -yhtyeestä (kuva 1), joka vuosikymmenen lopulla läpimurtonsa myötä tuli tunnetuksi taivaisiin kurkottavista kampauksistaan ja sekopäisestä käytöksestään. (Yun 2005, 48.)



KUVA 1. BUCK-TICK vuonna 1988.

Samoihin aikoihin myös eräs merkittävimmistä visual kei edelläkävijöistä, bändi nimeltä X (myöhemmin X-Japan) nousi indie-piireistä suuren yleisön tietoisuuteen tehden lopullisen läpimurtonsa vuonna 1989. X-Japan oli Japanissa ensimmäinen modernin rockin edustaja, joka esiintyi kansalle televisiossa ja täytti kolmena peräkkäisenä iltana maan suurimman esiintymisareenan, Tokyo Dome. Vaikka bändin tyylivaiutteet tulivatkin glam rockin edustajilta (kuten yhdysvaltalaiselta KISS-yhtyeeltä), se onnistui luomaan oman, leimallisesti japanilaisen tyylinsä. Siinä missä Yhdysvalloissa 1990-luvulla ei enää panostettu lavaesiintymiseen samalla tapaa kuin ennen, Japanissa ilmiö lähti nousukiitoon. X-Japanin menestys avasi tietä suosioon myös muille rockmuusikoille. (Yun 2005, 25–26, 126.)

X-Japanin jäsenten ulkonäkö oli yhtä yksilöllistä kuin heidän musiikkinsakin. Tyyli vaihteli hiotusta glamour-lookista särmikkäämpään, kulmikkaaseen ulkoasuun. Varsinaisen paradoksi oli rumpali Yoshiki, jonka naisellisen herkkä ulkomuoto riiteli voimakkaan soittamisen kanssa. (Yun 2005, 126.) Yhtyeestä julkaistujen lehtikuvien perusteella 1980-luvun lopulta seuraavan vuosikymmenen alkuvuosiin asti X-Japanin pukeutumistyyliin kuuluivat pääosin mustasta nahkasta valmistetut, ihonmyötäiset vaatteet, joita oli koristeltu runsaasti metallisilla soljilla ja muilla yksityiskohdilla (kuva 2).



KUVA 2. X-Japan noin 20 vuotta sitten

Valtaisasta menestyksestään huolimatta X-Japan koki 1990-luvulla myös monia vastoinkäymisiä ja bändin sisäisiä muutoksia. Vuosikymmenen puolivälissä bändin puukeutumistyylillä vaihtui hillitympään ja modernimpaan, kulkien pois päin siitä mitä visuaaliksi oli alkujaan ollut. Suurimpia muutoksia oli tavaramerkkimäisen pitkän hiustyylin lyhyeksi leikkaaminen. Syksyllä 1997 X-Japan ilmoitti hajoavansa ja vuodenvaihteessa järjestettiin massiivinen jäähyväiskonsertti. Fanien suru kuitenkin syveni entisestään, kun yhtyeen kitaristi Hideto Matsumoto (hide) (kuva 3) kuoli yllättäen vajaa viisi kuukautta myöhemmin. (JaMe-world 2011.)



KUVA 3. hide

Pinkeistä hiuksistaan tunnettu hide oli aiemmin lähtenyt menestyksekkäästi soolouralle ja hänen kuolemansa kosketti monia. Visual kei -kulttuurissa hide on eräänlainen legenda. Vielä tänäkin päivänä hiden musiikkia myydään ja hänen kappaleistaan tehdään miltei vuosittain erilaisia cover-versioita. (JaMe-world 2011.) Myös hiden loppuaikojen värikästä hius- ja pukeutumistyyliä jäljitellään usein eräänlaisena kunnianosoituksena kitaristin muistolle, niin tavallisten fanien kuin visual kei-artistien toimesta. Kuluvalla vuosituhanella toimintansa uudelleen aloittanutta X-Japania ja sen jäsenien – menneiden ja nykyisten – vaikutusta visual kei -kulttuuriin ei mielestäni kannata väheksyä. Muihin tyylin kehittymiseen vaikuttaneisiin ja ennen vuosituhanen vaihdetta perustettuihin visual kei -yhtyeisiin lukisin myös seuraavat yhtyeet: D'ERLANGER, LUNA SEA, COLOR, MALICE MIZER ja Dir en grey.

Yhdeksänkymmentäluvun loppupuolta kohden visual kei suosio hiipui. Muutamana vuoden kestänyt huippuaika oli ohi. Tavallaan tyylielä eli tuolloin eräänlaista murrosvaihetta, joka määritteli seuraavan vuosikymmenen suunnan. Esiintymisasuista tuli yhtenäisempiä ja yksityiskohtiin kiinnitettiin enemmän huomiota. (Pfeifle 2011a, 78.) Monet visual kei -yhtyeinä aloittaneet vaihtoivat tyyliään enemmän suuren yleisön makuun sopivaksi, esimerkkinä 1991 perustettu L'Arc~en~ciel (Wong 2012). Yhtyeen alkuvuosien teatraaliset asut muuttuivat kuvien perusteella vuosien saatossa helpokäyttöisempiin ja pelkistettyihin vaatteisiin (kuva 4). Myös hiustyylit muuttuivat radikaalisti lyhyempään ja vähemmän muotoiltuun malliin.



KUVA 4. L'Arc~en~ciel'in tyyli vuonna 1994 ja 2000.

Tyylin vaihtaminen saattaa joskus tuoda mukanaan enemmän haittaa kuin hyötyä. Monet fanit eivät pidä radikaaleista muutoksista, oli kyseessä sitten bändin jäsenien tai tyylin vaihdos. Jos uusi suunta ei miellytä faneja, he lopettavat yhtyeen fanittamisen. Toisaalta taas samalla tutulla uralla kulkeminen voi tylsistyttää ihmisiä johtaen samaan lopputulokseen. (Pfeifle 2011b.) Nykypäivänä monet bändit vaihtavat ulkoasuun jokaisen uuden julkaisun tai isomman esiintymisen myötä, joten jäsenet saattavat käydä läpi useammankin hius- ja pukeutumistyylin vajaassa vuodessa.

Moni nykypäivän visual kei -kulttuurin edustajista kasvoi 1990-luvulla ja jatkoi tyyli-
lajin perinteitä uudelle vuosituuhannelle idoleidensa inspiroimana. Uotila (1995, 69)
kertoo pukeutumiskuvan synnyttämistä jäljistä, jotka painautuvat kokemuksiin ihmisten
mieleen ja kulttuurin muistiin. Mielestäni samalla tavalla vanhan visual kein vai-

lutteet ujuttautuvat nykypäivän tyyliin muistoina vanhoista ajoista. Yunin (2005, 12) mukaan viimeisen kymmenen vuoden aikana visual keistä on tullut yhä modernimpaa ja laajasti muualta vaikutteita ottavaa. Visual kei -bändit ammentavat vaikutteita pu-keutumiseensa gootti-, punk- ja glamrock-ikonografiasta, mutta myös mangasta ja animesta (japanilaisista sarjakuvista ja animaatioista), elokuvista, kuvataiteesta sekä eri aikakausien tyylien kulttuureista.

Mielestäni ei ole yhtä täysin oikeaa tapaa edustaa visual keitä. Kulttuurinmukaisen lookin saavuttaa parhaiten hyvällä hiustyyllillä ja mahdollisesti meikillä, joita voi sit-ten korostaa vaatteilla jotka sopivat omaan persoonaan parhaiten. Tyypillisesti rock-henkisemmät käyttäjät suosivat vaatteiden pohjana mustaa ja valkoista, joita voidaan piristää kirkkailla pää- ja neonväreillä. Useamman värin yhdistely ja villien kuviokan-kaiden käyttö ei ole sekään väärin, päinvastoin. Varsinkin eläinkuosit ovat suosiossa vuodesta toiseen. Asukokonaisuuksia tarkastellessa huomaa usein, että tyypilliset vi-sual kei -vaatteet ovat linjoiltaan melko puhtaita ja yksinkertaisia. Takkien ja puseroi-den kauluksissa muodolla leikitellään, mutta pääasiallisesti tyylinmukainen asukoko-naisuus koostuu niin sanotuista perusvaatteista joita kerrostetaan ja yhdistellään kes-kenään. Varsinaisen sävöyksen tyyliin saa runsailla yksityiskohdilla, kuten nauhoilla, metalliosilla, pitsillä ja printtikankailla. Perusmallinen kauluspaitakin saa uudenlaisen viestin, kun siihen lisätään särmikkäämpiä koriste-elementtejä. Suunnittelijana minua viehättääkin visual keissä läsnä oleva ”tee se itse” -ajatusmalli. Värivalinnoilla ja kan-kaiden kuvioden aiheilla voi myös tuoda esille minkälaista visual keitä edustaa, sillä tyyli suunnan sisällä on useita variaatioita.



KUVA 5. Oshare kei-bändi SuG.

Visual kein variaatioihin kuuluvat muun muassa oshare kei, sentai kei (supersankari-tyyli) ja eroguro (eroottinen ja groteski) sekä angura kei (johdettu sanasta underground). Alalajeja on valtavasti, eikä niiden erottelu toisistaan ole kovin hedelmällistä jokaisen yhtyeen kohdalla. (Yun 2005, 12.) Selkeitä eroja tyylien välillä kuitenkin on. Niistä yleisin oshare kei syntyi vastapainona tummanpuhuvalla, goottimaiselle visual keille korostaen värikkyyttä ja positiivisuutta pukeutumisessaan. Tyyllilajin edustajat kiinnittävät yhtä paljon huomiota lavaesiintymiseensä ja ulkomuotoonsa kuin visual kei-artistitkin, mutta kappaleet ovat vauhdikkaampia ja yleissävyltään valoisampia. Hyvä esimerkki tämäntyyppisestä yhtyeestä on SuG (kuva 5), joka on kuvaillut itseään ”Heavy Positive Rock” -ryhmäksi. Yhtyeen asut ovat aina trendikkäitä ja tarkkaan valikoituja, kenties yhtyeen muodin parissa puuhailevan vokalistin ansiosta. (JaMe-World 2010.) Tämäntyyppisten trendikkäiden yhtyeiden tarkastelu on suunnittelun kannalta hyödyllistä, sillä niissä peilautuu hyvin katumuotikulttuuri. Vaikka SuGin kaltaista värikästä yhtyettä ei suoraan käyttäisi mallina tyyllille, asuista voidaan silti poimia muita kiinnostavia elementtejä suunnitteluun.

3.1.2 Androgyynisyyden merkitys

Aiemmin mainittu androgyynisyys (sukupuolineutraalisuus) on kenties yksi hämmäntävimpiä puolia visual kei-kulttuurissa. Kauneus tai feminiinisyys ei ole naisten etuoi-

keus (Yun 2005, 22). Valtaosa lavoilla juoksentelevista muusikoista on usein runsaalla meikillä ehostettuja miehiä, joskin aiheeseen vihkiytymätön voisi useammankin vilkaisun jälkeen luulla toista. Toisinaan jopa harrastajat erehtyvät. Yksi syy siihen miksi länsimainen yleisö saattaa vierastaa visual kei -muusikkoja voi piillä ulkomuodossa. Toiset kokevat tyylin häiritsevänä, vaikka länsimaissa on paljon suosittuja erikoisesti pukeutuvia esiintyjiä kuten Lady Gaga tai Marilyn Manson. (Pfeifle 2011a, 82.)

Rock-musiikissa androgyynisyys ei ole uusi ilmiö. Se tähtää hämärtämään sukupuolien välisiä eroja sekä maskuliinisuuden ja feminiinisuuden vastakkainasettelua. Androgyyninen pukeutuminen paljastaa sitoutumattomuuden tiettyyn ideologiaan ja ulkonäköön. Rockin maailmassa sen keinoin voidaan yhdistää myös runollisuus ja shokeeraavuus, jota voidaan käyttää myös markkinoinnissa hyväksi. Näyttävä pukeutuminen levittää tyylin sanomaa yleisölle. Vaikka yleisö ei heti innostuisi kokeilemaan tyyliä itse, se todennäköisesti vaikuttaa heidän ajatteluprosessiinsa ja näkemykseensä siitä mikä on hyväksyttävää. Esimerkiksi miesten meikkaamisesta on tullut hyväksyttävämpää viime vuosikymmeninä. (Kaiser 1997, 454, 460.) Siinä missä miespuoliset esiintyjät korostavat kosmetiikalla feminiinisiä piirteitään, naispuoliset visual kei-artistit hakevat usein miesmäisempää ja särmikkäämpää ulkonäköä. Lopulta tyyliuuntaus ei vaikuta mielestäni sen enempää miehiseltä kuin naiselliseltakaan.

Niin sanottu ristiinpukeutuminen on kuitenkin ilmiönä kaikkea muuta kuin uusi Japanissa, jonka taiteisiin kuuluu ominaisesti yli neljäsataa vuotta vanha kabuki-teatteriperinne. Kabuki on täynnä melodraamaa, upeita pukuja ja lavasteita. Todellisuuden ja fantasian rajamailla liikkuvaa kabukia esittivät alkujaan naiset ja nuoret pojat, kunnes naisten esiintyminen kiellettiin siveettömänä vuonna 1629. Tämän jälkeen kabukissa on näytellyt vain miehiä ja tämä perinne jatkuu edelleen. Naisten rooleihin erikoistuneille miesnäyttelijöille on oma terminsäkin: *onnagata*. Kabukissa esiintyjät käyttävät usein erilaisia maskeerauksia ja meikkiä tuomaan hahmoja esille ja meikin värimaailmalla voidaan tuoda esille eri merkityksiä. Esteettisyys menee usein realismin edelle. (Eväsoja 2008, 53–58.) Kabuki on myös tuotu suoraan visual kei maailmaan erään genren artistin, Miyavin, toimesta vuonna 2008. Miyavi luonnehti tyyliään ”kabuki rockiksi”. (Gasperini 2008.) Tyyli yhdisteli perinteisiä japanilaisia kuvioita, vaatteiden leikkauksia ja runsaita värejä hip-hop- ja rockvaikutteisiin vaatteisiin, luoden kirkkaan ja teatraalisen kokonaisuuden (kuva 6).



KUVA 6. Miyavi ”This Iz The Japanese Kabuki Rock”-kiertueellaan 2008

Vaikka visual kei-yhtyeitä seuraavien ja ihailevien joukko on hyvin naisvoittoista, naisjäsenistä koostuvia menestyneitä bändejä on suhteellisen vähän. Joskus taas heitä ei erota miespuolisten vastineidensa joukosta. (Tokyohive 2011.) Tästä ilmiöstä hyvänä esimerkkinä on gootihenkisiä ja tummia vaatteita suosiva exist†trace (kuva 7), jonka tyyli ei suoranaisesti korosta heidän naisellisuuttaan, muttei pyri sitä täysin kätkemäänkään.



KUVA 7. Vain naisjäsenistä koostuva exist†trace.

Tämän opinnäytetyön kannalta tämä on mielestäni relevantti huomio, sillä malliston suuntaan naisille. Androgyynisyyden piirteiden tuominen suunnitteluun on mielestäni melko haastavaa. Vaatteita suunniteltaessa on kuitenkin aina otettava huomioon vartalon muodot, halutaan niitä sitten korostaa tai peitellä. Mallistossani haluan kuitenkin enemmän korostaa naisellisia muotoja kuin häivyttää niitä, joten maskuliinisia elementtejä pitää tuoda esille muilla keinoin, kuin kulmikkailla ja peittäävillä ratkaisuilla.

3.1.3 Katumuoti ja tyylin tunnustaminen

Vuosia kestäneen harrastuneisuuteni myötä olen huomannut, että visual kei -pukeutuminen on tiiviisti sitoutunut eri musiikkiartisteihin ja heitä ympäröivään fani-kulttuuriin. Harrastajien keskuudessa eri tyyli variaatiot kokevat usein erilaisia fuusioita, kun pukeutumisvaikutteita poimitaan eri tyylejä edustavilta esiintyjiltä ja yhdistetään vain itseä kiinnostavat osiot. Muusikkoja voidaan pitää eräänlaisina muodin johtajina. He esiintyvät yleisölle korokkeelta samalla tapaa kuin suuret muotitalot esittelevät omia näyttäviä luomuksiaan näytöslavoilla. Esiintymisasut voivat olla yliampuvia ja epäkäytännöllisiä eivätkä siten arkikäyttöön soveltuvia, mutta niiden elementte-

jä voidaan käyttää hyväksi tavallisempaan käyttöön soveltuvien vaatteiden suunnittelussa.

Erilaiset tyylit syntyvät usein eri ryhmien välisestä vuorovaikutuksesta. Pukeutumisen tarkoituksena voi olla myös halu kuulua ryhmään ja tulla tunnistetuksi sen jäseneksi. Ryhmien kukoistaminen on suoraan sidonnainen sen jäsenien aktiivisuuteen ja ryhmän kasvaessa sen keskinäinen kommunikointi usein vaikeutuu. (Kaiser 1997, 360.) Monille japanilaisille nuorille pukeutuminen on yksi viihteen muoto ja luo yhtenäisyyden tunnetta ympäröivään alakulttuuriin ja sen jäseniin. Pukeutuminen voidaan myös nähdä keinona irtautua arkipäivästä, tapana jolla astutaan aivan toisenlaiseen todellisuuteen. Perinteisistä henkilön määrittelevistä tekijöistä, kuten luokasta, sukupuolesta ja ammatista tulee vähemmän tärkeitä määritelmiä ja ne korvataan uusilla, uniikeilla identiteeteillä. Pukeutumisesta tulee vapauden tavoittelemisen keino. (Kawamura 2010, 210–225.) Jos verrataan visual kei-pukeutumista Japanissa ja länsimaissa, niissä ilmenee todennäköisesti enemmän eroja kuin verrattaessa vain japanilaisia harrastajia keskenään. Eri tyylejä yhdistellään kenties vielä huolettomammin, mutta artistien vaikutus on paljon näkyvämpi. Länsimaissa on hankalampaa saada käsiinsä muotilehtiä, joissa tyyliä esiteltäisiin, eikä meillä ole samanlaista tunnettua katumuodin polttopistettä kuten Harajukun alue Tokiossa. Lähin vastine sille ovat konsertit, erilaiset isommat tapahtumat ja harrastajien itse järjestämät pienemmät koontumiset. Muu vaikutte tulee todennäköisimmin tuttavapiiristä ja Internetin yhteisöistä.

Varakkaammat harrastajat voivat hankkia vaatevarastonsa *h.NAOTO*n ja *SEX POT ReVeNGen* kaltaisten tuotemerkkien valikoimasta. Punk-henkiset vaatteet ovat suosittuja käyttäjäkunnan parissa. (Godoy & Vartanian 2008, 148.) Muuten vaatteita yhdistellään, tehdään ja muokataan itse tyyliin sopiviksi hyvin samalla tapaa kuin lähes nollabudjetilla toimivat aloittelevat muusikotkin tekevät. Erilaisia materiaaleja yhdistellään huolettomasti näyttävän efektin aikaan saamiseksi. Toisinaan asut onnistuvat, toisinaan taas ne ovat yhtä sekamelskaa. Mielestäni on käyttäjästä itsestään kiinni, kuinka koreasti hän haluaa pukeutua ja minkä hän kokee tyylikkääksi ja kauniiksi. Yleisesti ottaen katumuoti toimii peilinä kulttuurille ja siinä missä tavalliset harrastajat ottavat vaikutteita musiikkiartisteilta, myös nämä artistit ottavat vaikutteita katumuodista.

Usein käyttäjät haluavat korostaa omaa kiinnostustaan visual keihin pukeutumisellaan. Monet näyttävät sen pukeutumalla bändi-paitoihin ja kantamalla mukana erilaisilla bändilogoilla varustettuja asusteita tai muuten vain pukeutumalla kuten idolinsa. Monilla artisteilla on niin sanottu ”signature look” eli tyyli, joka on ominaisesti vain heidän. Toisin sanoen mikä tahansa vastaava tyyli tuo harrastajille automaattisesti tiettyjä asioita tai henkilöitä mieleen. Tunnetuin esimerkki tästä lienee suosittu the Gazette-yhtyeen (kuva 8) basisti Reita, joka on itsepintaisesti käyttänyt kangaskaistaletta nänensä peittona viimeisen vuosikymmenen. Tästä asusteesta on tullut niin selkeä symboli, että visual keitä tuntevien keskuudessa vastaavaa käyttämällä henkilö julistaa suoraan yhteytensä kyseiseen rock-yhtyeeseen.



KUVA 8. Visual kei –bändi the GazettE vuonna 2008.

Keet (2007, 70) puolestaan esittelee teoksessaan kaksi harrastajaa (kuva 9), joista vasemmanpuoleinen on pukeutunut kuvanottohetkellä Dir en grey:n vokalistia jäljitellen. Toisen tytön pukeutuminen edustaa hänen omien sanojensa mukaan hänen ”jokapäiväistä tyyliään”. Ulkopuolinen tuskin osaisi sanoa eroa tyylien välillä. Käyttäjille sillä ei sinällään ole väliä, sillä ulkopuolisten tulkintaa tärkeämpää on, että ryhmän jäsenet ymmärtävät viestin (Ruohonen 2001, 6).



KUVA 9. Cosplay-henkinen pukeutuminen ja originelli tyyli vierekkäin

Vaikka pukeutumisessa usein tarkoituksena on oman luovuuden korostaminen, myös toisten imitointi on yleistä. Japanin kulttuurissa imitoinnilla ei ole samanlaista negatiivista leimaa, joka sillä on länsimaissa. Kyse on sosiaalisesta tapahtumasta, ei mielikuvituksen puutteesta. (Kaiser 1997, 474.) Cosplaylla (Lyhennys termistä ”costume play”) eli pukuilulla voidaan ilmaista omistautumistaan tietylle kulttuurin osalle.

Cosplay -kulttuurissa on kaksi puolta. Yhdessä henkilöt pukeutuvat animaatio-, sarjakuva- tai pelihahmoksi. Toisessa ryhmässä henkilöt pukeutuvat visual kei -artisteja matkien. He menevät usein konsertteihin puvussa. Sukupuolirajat hämärtyvät helposti, kun kyseinen pukuilija paljastuu yllättäen naispuoliseksi, vaikka esittääkin enemmän tai vähemmän onnistuneesti ihailemaansa miesartistia. (Steele 2010, 244.) Cosplay -asut voivat olla hyvinkin yksityiskohtaisia ja näyttäviä. Niistä pyritään tarkoituksella tekemään mahdollisimman samankaltaisia ihailun kohteen kanssa (kuva 10). Malliston suunnittelun kannalta voin käyttää cosplayn periaatteita ottamalla artistien asuista ja niiden yksityiskohdista inspiraatiota, sortumatta kuitenkaan suoranaiseen kopiointiin.



KUVA 10. Faneja pukeutuneena yhtyettä edustaviin cosplay-asuihin Versailles-bändin konserttiin Tokiossa.

Oma kohderyhmäni rajautuu käytännöllisistä syistä länsimaisiin käyttäjiin. Pfeiflen (2011, 86) tekemässä tutkimuksessa todetaan, että pääosa länsimaisista JaME-world.com – verkkosivulla kyselyyn vastanneista harrastajista on 15–22-vuotiaita. Kyselyssä kartoitettiin visual kei -kansainvälistymistä. Enqvistin ja Maukosen (2010, 24) opinnäytetyöstä käy ilmi, että yksinään Suomesta japanilaisen musiikin harrastajia löytyy useampi tuhat. On kuitenkin huomioitava, etteivät kaikki näistä ole automaattisesti visual kei -kulttuurin harrastajia tai pukeudu tyylin mukaisesti. Itse rajasin koh-

deryhmäni 15–30-vuotiaisiin naisiin, koska koin ryhmän ajatuksiltaan yhtenäisemmäksi ja lukumäärältään laajemmaksi. Omien kokemuksieni mukaan visual keistä kiinnostuneita on nykyään paljon 20–30-vuotiaiden ikäluokassa ja monet heistä ovat olleet harrastajia useamman vuotta. Kohderyhmäni henkilöt ovat kiinnostuneita visual kei-kulttuurista ja siihen liittyvistä ilmiöistä, vaikka he eivät päivittäin pukeutuisikaan mainittua tyyliä seuraten. He myös kommunikoivat muiden harrastajien kanssa.

3.2 Suunnittelun kriteerit

Lambin ja Kallalin (1992, 42–47) TIE -mallin mukaan parhaimman lopputuloksen saadakseen suunnittelijan tulee ottaa tasapuolisesti huomioon mallin kolme eri osa-alueita, eli toimivuus, ilmaisevuus ja esteettisyys. Tiettyjä osa-alueita voidaan kuitenkin painottaa tapauskohtaisesti käyttäjän tarpeiden mukaan. Tämän opinnäytetyön suunnittelussa TIE -mallin kolmesta kriteeristä ilmaisevuus ja esteettisyys ovat toimivuutta tärkeämpiä elementtejä. Ilmaisevuus on tärkeä osa-alue, koska suunnittelu pohjautuu ulkonäköpainotteiseen kulttuuriin, jossa tyyli on keskeinen vaikutin. Vaatteiden tulisi olla kulttuuriin sopivia ja lähettää oikeanlaista viestiä. Esteettisyys sisältää vaateen ulkomuotoon vaikuttavat asiat ja ne arvot, joita arvioin käyttäjän kokevan tärkeinä pukeutumisessa mukaan lukien visuaalinen miellyttävyys. Tarkoitukseni on suunnitella normaalikäytön kestäviä vaatteita, joten TIE -mallin kolmannessa kriteerissä eli toimivuudessa haluan ottaa huomioon muun muassa huollettavuuden ja puettavuuden. Päätin kuitenkin, että tarvittaessa voin suunnittelussa joustaa toimivuuden osa-alueen kriteereistä, jos ne vaikuttaisivat liian rajaavasti ilmaisevuuteen.

3.2.1 Toimivuus

Toimivuus viittaa usein tuotteen hyödyllisyyteen. Lambin ja Kallalin (1992, 42) mallissa toimivuuteen kuuluviin tekijöihin on valittu istuvuus, liikkuvuus, mukavuus, suojaavuus ja puettavuus. Arvioin käyttäjän mieltymyksiä ja vaateen mahdollisia käyttötilanteita ja niiden asettamia vaatimuksia. Rajasin vaatimuksia pääasiassa omien kokemuksieni ja mieltymyksieni perusteella, sillä kuulun itsekin kohderyhmään. Määrittelin tärkeimmiksi tekijöiksi käyttömukavuuden, huollettavuuden, puettavuuden, istuvuuden ja turvallisuuden.

Eritoten *käyttömukavuus* on vaateen toimivuuden kannalta tärkeää, sillä epämukava vaate on harvoin käyttökelpoinen. Risikko ja Marttila-Vesalainen (2006, 7) määrittelevät mukavuuden koostuvan monista eri tekijöistä. Heidän mukaansa ”ihminen tuntee olonsa mukavaksi vaatteessa, kun hänellä ei ole liian kuuma tai kylmä, eikä vaate rajoita liikettä, purista tai hiosta”. Tämän lisäksi on otettava huomioon, että käyttömukavuuteen kuuluvat myös vaateen tarkoituksenmukaisuus ja sen esteettinen miellyttävyys. Haluan myös ottaa huomioon eritoten liikkuvuuden mukavuuden elementtinä – vaatteissa pitää pystyä kumartumaan ja hengittämään normaalisti.

Tahdon mallistoni vaatteiden olevan käyttökelpoisia ja suhteellisen helposti huollettavissa, mikä tarkoitti sitä että kaikkien käytettävien materiaalien tuli olla puhdistettavissa. *Huollettavuus* toimisi mielestäni parhaiten, jos kaikki tuotteet olisivat kotona vesipestävässä joko käsin tai koneellisesti. Huollettavuus voi pidentää tuotteen käyttöikää ja siten lisätä sen arvoa. Todennäköisesti vaateen käyttäjä ei halua pesettää vaatetta aina pesulassa enkä halunnut materiaalivalinnoilla aiheuttaa mahdolliseen ostopäätökseen negatiivisesti. Tämän takia puuvilla on varteenotettava materiaalivaihtoehto käyttövaatteille. Puuvilla kestää hyvin pesua, on miellyttävän tuntuinen ja myös hengittää (Markula 1999, 49–51).

Puettavuus viittaa siihen, kuinka helposti vaate on puettavissa ja riisuttavissa. Vaateen pukemisen ja riisumisen helppous vaikuttaa myös käyttömukavuuteen (Mäkinen 1996, 91). Harvalla on toista henkilöä aina avustamassa vaateen pukemisessa, joten halusin vaatteiden olevan helppoja pukea ylle. Tästä syystä suunnittelussani pyrin välttämään esimerkiksi runsasta kiinnittimien käyttöä, varsinkin vaateen selkäpuolelle. Lisäksi niiden käytössä tulee myös ottaa huomioon, että ne kestävät samat käsitteilyt ja pesut kuin itse vaatekin (Mäkinen 1996, 82).

Vaateen *istuvuuden* koen esteettisyyden kannalta tärkeäksi kriteeriksi. Hyvin istuva vaate on tasapainoinen, sileästi laskeutuva, linjoiltaan selkeä ja vastaa käyttötarkoitustaan (Anttila & Jokinen 2000, 13). Näin istuvuus vaikuttaa mielestäni käyttömukavuuden lisäksi myös *turvallisuuteen*, sillä huonosti istuva vaate saattaa hiertää käyttäjän ihoa ja aiheuttaa ongelmia. Hypoteettisella tasolla voidaan ajatella, että käyttäjä haluaisi pukeutua vaatteisiin esimerkiksi rock-konserttiin tai muuhun kulttuuriin liittyvään tapahtumaan, jossa on paljon ihmisiä. Konserteissa tyypillisesti myös liikutaan aktiivisesti musiikin mukana. Tuolloin esimerkiksi liiallisten roikkuvien osien ja ras-

kaiden yksityiskohtien käyttöä pitää välttää suunnittelussa jotta turvallisuuskriteeri toteutuu. Liialliset liikkuvat osat saattaisivat luoda väkijoukossa vaaratilanteita. Käyttäjän turvallisuus on otettava huomioon liikkeen aikana. Visual kei -vaatetuksessa, eritoten esiintymisasuissa, on tyypillisesti monenlaisia roikkuvia osia, mutta vaateen käyttömukavuuden ja turvallisuuden takia rajoitan niiden käyttöä.

3.2.2 Ilmaisevuus

Ilmaisevuus on suoraan liitettävissä vaateen symboliikkaan ja siihen, millaista viestiä vaate välittää ja miten käyttäjä haluaa itsensä nähtävän. Usein käyttäjät etsivätkin vaatteita, jotka korostaisivat heidän persoonaansa ja kiinnostuksenkohteitaan. Ilmaisevuuteen kuuluvat esimerkiksi erilaiset arvot, roolit, statukset ja itsetunto. (Lamb ja Kallal 1992, 42–43.) Omaan työhöni valitsin ilmaisevuuteen roolin lisäksi materiaalit, värit ja tyylin.

Rooleilla tarkoitetaan käyttäjän suhdetta erilaisiin ryhmiin ja tiettyjen odotusten mukaista (tai niiden vastaista) käyttäytymistä. Roolia voidaan luoda ja tukea tietynlaisella pukeutumisella, kuten esimerkiksi teatterissa tehdään. Roolit ovat kiinteä osa yhteiskuntaa ja ihmisten välistä vuorovaikutusta. (Tampereen yliopisto 2011.) Nykypäivänä varsinkin naisilla on useita monitasoisia rooleja, jotka voivat muuttua tyylinvaihdoksen mukana (Suojanen 1996, 15–16). Perinteisten sukupuoliroolien raja-aitojen rikkominen pukeutumisen keinoin on rock-musiikkikulttuurissa tavallista ja usein tahdonmukaista (Ruohonen 2001, 129). Itse tulkitsisin tämän ilmiön tietyn roolin tavoitteluna. Käyttäjä siis haluaa vahvistaa omaa rooliaan ja tuoda esille kuulumistaan visual kei -kulttuuriin. Tavoitteen saavuttamisen keinoina pidän visual keissä tyypillisen muuntautuvuutta ja androgyynisyyttä. En kuitenkaan suunnittele mallistoa täysin sukupuolineutraaliksi. Kohderyhmänä ovat 15–30 –vuotiaat naiset ja se saa näkyä. Koska mallisto on suunnattu selkeästi naisille, haluan tasapainottaa vaatteiden feminiinisyyttä tuomalla esiin myös miehistä särmää materiaalivalinnoillani.

Materiaalit ja niiden yhdistely ovat oleellinen osa mallistoani. Oikeiden materiaalien valinta on avain onnistuneeseen suunnitteluun. Niiden avulla suunnittelija voi tuoda parhaiten omaa näkemystään esille. Erityyppisten kankaiden välille täytyy kuitenkin löytää oma tasapainonsa, sillä liian monen materiaalin ja värin käyttö voi johtaa sekavaan kokonaisuuteen. Malliston pitäisi näyttää yhtenäiseltä. Kuitenkin liian vähäinen

ja yksitoikkoinen materiaalien ja värien käyttö voi luoda tylsän yleiskuvan. (Jones 2002, 96, 106). Koen materiaaleista muun muassa nahkan ja metalliset yksityiskohdat rock-henkiseen visual kei -kulttuuriin kuuluviksi, yhdistettynä yksivärisiin sekä kuviollisiin kankaisiin.

Värit vaikuttavat ihmisiin niin esteettisestä, fyysisestä kuin psykologisestakin näkökulmasta. Ne kertovat käyttäjänsä luonteesta. (Anttila & Jokinen 2000, 38.) Eri värejä, niiden sävyjä yhdistelemällä ja voimakkuutta vaihtelemalla saa aikaan erilaisia vaikutelmia. Niillä voi vaikuttaa objektin tasapainoon Värien keskinäisillä suhteilla ja niiden määrillä on vaikutusta siihen, mitä silmä lopulta näkee. (Feisner 2000, 68–69.) Tällä periaatteella kirkkaamman värit voivat päästä paremmin esille jos niitä yhdistetään tummaan pohjaan, kuten visual kei -kulttuurille on tavallista. Materiaalivalintojeni lisäksi haluan ilmaista myös väreillä sitä mihin kulttuuriin suunnittelen. Värit otetaan huomioon myös esteettisyyden näkökulmasta. Koska pääinspiraationi tulee kulttuurin tummempaa pukeutumista suosivalta puolelta, ei pastellisävyyden ja hempeiden väriyhdistelmien valitseminen ole hedelmällistä. Tilanne olisi toinen jos malliston yleinen linja ottaisi inspiraationsa valoisammasta oshare keistä, josta voin kuitenkin ottaa vaikutteita yksityiskohtiin ja linjoihin. Malliston väriteemat pohjautuvat viimeisen parin vuoden sisäisiin väritrendeihin kohderyhmäni kulttuurissa. Keräämieni lähdekuvien pohjalta rikas punainen ja syvä sininen nousivat voimakkaimmin esille. Tämä on sinänsä mielenkiintoista, sillä Hibin (2000, 8, 26) mukaan eritoten japanilaisessa kulttuurissa punainen väri symboloi intohimon lisäksi pyhyyttä. Se on mahtailava ja arvokas väri, siinä missä sininen taas on tavanomainen ja rauhallinen. Niiden keskinäinen vuorovaikutus luo mielenkiintoisia jännitteitä.

Tärkein elementti ilmaisevuudessa on tässä työssä kuitenkin *tyyli*. Tyylin lyhyt määritelmä on ”aikakauteen, yhteisöön tai henkilöön liittyvä tapa toimia ja pukeutua” (Lindfors & Paimela 2004, 190). Käsitteenä omaa tyyliä ja tyyliä pidetään usein tärkeinä ihmisistä saatavassa kokonaisvaikutelmassa ja siihen liitetään useita ominaisuuksia, kuten yksilöllisyys, persoonallisuus, yleinen olemus ja kokonaisuus. Pelkäämään vaatteista puhuttaessa tyyliin voidaan liittää värit, vaatteiden malli ja muoto. (Honkavaara 2000, 282.) Tyyliä yhdistyvät kaikki edellä mainitut ilmaisevuuden kriteerit. Suunnittelun malliston tulisi jollain tavalla ottaa huomioon kaikki nuo kriteerit ja ilmentää inspiraation lähteenä toimivaa kulttuuria.

Tässä työssä tyylin määritteet tulevat suoraan kulttuurista. Koska visual kei -kulttuurin tyyli kuitenkin on suhteellisen laaja käsite eri alalajeineen, katsoin parhaaksi rajata inspiraationi kohdetta hieman. Tähän vaikuttavat omat kiinnostuksenkohteeni suunnittelijana ja asiat jotka koen kiinnostaviksi. Visual kei tyyli suunnitelmista minulle vaikuttavimmat ovat linjoiltaan siistit, tehostevärejä mustaan ja valkoiseen yhdistelevät asukokonaisuudet yksityiskohtineen, joten Sadien (kuva 11) ja aiemmin tässä työssä mainitun the GazettEn (kuva 8) kaltaisten yhtyeiden edustama tyyli saa enemmän painoarvoa työssäni kuin kulttuurin vanhemmat tyyli-vaikutteet. Arvioin tyyliä myös katu-
muodin perusteella. Vaikka voin käyttää visual keiä kokonaisuutena historioineen kaikkineen inspiraationa, haluan malliston olevan ajanmukainen ja kuvastavan omaa käsitystäni tyylistä.



KUVA 11. Sadie

3.2.3 Esteettisyys

Esteettiset näkökohdat viittaavat ihmisten kauneudenkaipuuseen ja siihen mikä heidän mielestään on kaunista. Vaatetuksessa esteettisiä seikkoja voivat olla muun muassa linja, muoto, väri, tekstuuri ja malli. Kuluttajat reagoivat vaatteisiin sen mukaan mikä on heidän kulttuurilleen ominainen käsitys kauneudesta. (Lamb & Kallal 1992, 43.)

Kaikki yhteisöt muodostavat jonkinlaisen käsityksen kauneudesta. Tämänlaiset käsitykset yleensä vahvistuvat yleisen mielipiteen mukaan. (Jones 2002, 58.) Pukeutumisen estetiikka on monimutkainen käsite, mutta pukeutumisen kuvaa arvioidessa arvioidaan yleensä kohteen visuaalisia ominaisuuksia niiden esteettisen arvon kannalta. Puku voidaan kokea leikkaukseltaan, väriltään tai malliltaan kauniiksi. ”Kaunis” terminä on määrittelijästään ja kohteesta riippuvainen, eikä se että jonkin kauniiksi koetun teoksen kauneus takaa toisen teoksen kauneutta. Käytännössä se tarkoittaa sitä, ettei vaate ole välttämättä kaikkien ihmisten päällä kaunis. (Uotila 1995, 25.)

Tässä opinnäytetyössä esteettisyys viittaa suoraan visual kei-kulttuurin ja suunnittelijan näkemykseen siitä mikä on kaunista. Tähän vaikuttavat myös Risikon ja Marttila-Vesalaisen (2006, 7) mainitsevat mukavuuden kriteerit, sillä usein käyttäjä haluaa vaateen olevan myös esteettinen. TIE -mallissa tämä on mielestäni hyvin huomioitu kolmen pääkriteerin (toimivuus, ilmaisevuus, esteettisyys) vuorovaikutuksella. Tässä työssä esteettisyyden kriteereiksi olen valinnut muodon, tekstuurin, materiaalit ja yksityiskohdat.

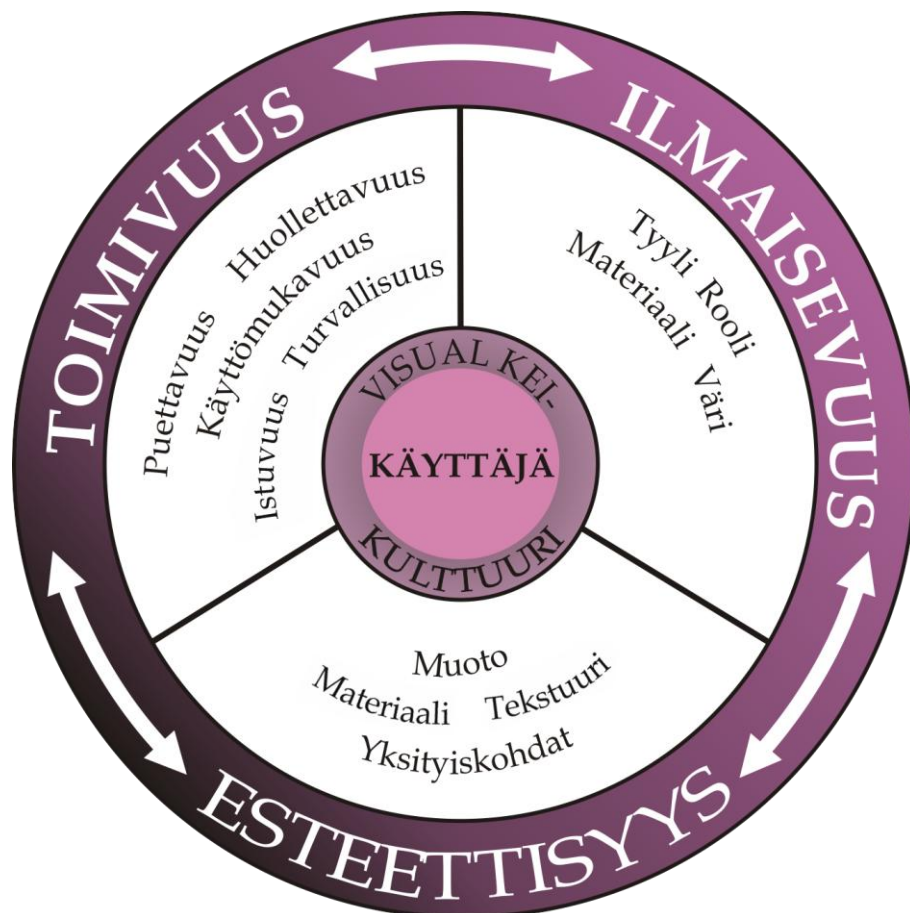
Muoto on yleiskuva vaatteesta. Se sisältää vaateen siluetin ja sen linjat, rytmin ja leikkaukset. (Jones 2002, 76–80.) Muodon osatekijöihin laskisin myös toimivuuden kriteereissä mainitun istuvuuden. Arvioin muotoa kokoamieni ideataulujen perusteella (kuvat 12 ja 13). Mielestäni yleiskuva visual keistä on rock-henkisen rento, muodoltaan löysiä vaatteita yhdistellään tiukempien ja rajaavampien ylä- tai alaosien kanssa. Muotoa voidaan ajatella myös malliston yhteensopivuuden kannalta, eli eri vaatekappaleita voisi pystyä käyttämään yhdessä ilman, että se vaikuttaa negatiivisesti käyttömukavuuteen.

Tekstuuri kuvaa vaateen materiaalia. Kankaan pintaa voidaan manipuloida painamalla siihen kuvioita, tekemällä esimerkiksi laskoksia tai lisäämällä siihen toista materiaalia. Se on vaikuttavimpia visuaalisen ilmaisun elementtejä vaatetussuunnittelussa ja toimii usein inspiraation lähteenä. (Jones 2002, 77.) *Materiaalit* ja niiden yhdistely ovat tärkeässä osassa, sillä koen niiden tarjoamat mahdollisuudet kiinnostaviksi. Iso osa malliston ideoinnissa pohjautuikin erilaisten materiaalien yhdistämiseen. Materiaaleiksi lasken kaikki, mistä vaate muodostuu. Näihin havainnoin myös kuuluvaksi erilaiset *yksityiskohdat*, kuten erilaiset korostetut pinnan manipuloinnit, napit, metalliosat ja vastaavat lisäkkeet. Vaatteiden suunnittelussa yksityiskohdat ovat aina olleet

mielestäni kiehtovia, mikä varmaan on yksi syistä miksi visual kei pukeutumiskulttuurina viehättää minua, sillä erilaisia yksityiskohtia käytetään runsaasti. En kuitenkaan halua lisätä ylenpalttisesti yksityiskohtia esteettisyyden hinnalla. Yksityiskohtien tulee olla tasapainossa mallistossani, puhumattakaan siitä kuinka runsaat yksityiskohdat helposti kohottavat vaatteiden valmistuskustannuksia.

4 VISIOISTA VAATTEIKSI

Heti alusta lähtien minulla oli jo jonkinlainen käsitys siitä, minkälaisia vaatteita haluaisin nähdä ja suunnitella mallistooni. Minulla oli jo ennen tutkimustyön aloittamista paljon tietoa kulttuurista, sillä kuulun itsekin kohderyhmään. En kuitenkaan halunnut suunnitella vaatteita pelkästään itselleni, joten tiedonkeruu tuli tarpeeseen. Ohjaajien neuvosta päätin suunnitella vain yläosia. Prosessin edetessä ja tutustuessani enemmän kulttuuriin ideat muovautuivat ja synnyttivät lopulta kahdeksan erilaista ylävartalon vaatetta.



KUVIO 2. TIE-mallin sovellus (Jenni Pitkänen 2013)

Ennen suunnittelutyön aloittamista laadin kohderyhmän profiloinnin ja kulttuurin pohjalta oman sovellukseni TIE-mallista (kuvio 2). Suunnittelutyölleni täytyi asettaa rajoja, jotta työskentely olisi tarkoituksenmukaista eikä mielivaltaista. TIE -mallini kriteerit toimivat ohjenuorana suunnittelulleni ja arvioin myös lopullisen malliston onnistumista kriteerien täyttymisen mukaan.

4.1 Ideointi ja luonnokset

Malliston vaatteiden on tarkoitus vastata mahdollisimman hyvin käyttäjän tarpeisiin. Heti alusta toimivuus asetti suunnitteluun useita rajoitteita, jotka vaikuttivat myös esteettisyyteen ja ilmaisevuuteen. Esimerkiksi huollettavuus on yksi niistä syistä, joiden takia päätin käyttää mallistossani muun muassa keinonahkaa oikean nahkan sijaan, sillä valitsemani materiaali sietä vettä paremmin kuin aito nahka mutta antoi silti ulkonäöllisesti vastaavan vaikutuksen. Aluksi ajatus jonkinlaisen korsetin suunnittelusta viehätti minua, mutta päädyin hylkäämään idean, sillä se osittain soti aiemmin määrittämiäni käyttömukavuuden kriteereitä vastaan. Tiukassa korsetissa käyttäjä ei kykene liikkumaan ja hengittämään vapaasti ja visioin vaatteiden olevan pääasiassa rentoja.

Lähdin havainnoimaan tyyliä kuvien avulla. Keräsin sadoittain lähdekuvia tyypillisestä kulttuurinomaisesta pukeutumisesta ja kokosin kiinnostavimmista kuvista kaksi ideataulua. Ideataulu 1 (kuva 12) esittelee visual kei -musiikkiartistien tyyliä sekä väriteemaa, jonka koin inspiroivaksi ja mallistooni sopivaksi.



KUVA 12. Ideataulu 1 – Värit, mallit ja materiaalit

Ensimmäisen ideataulun perusteella valitsin malliston pääväreiksi syvän punaisen, tummansinisen sekä kullan. Lisäksi valitsin pohjiksi mustaa, valkoista ja harmaata. Mielestäni niiden väliset kontrastit tuovat esiin haluamaani särmää. Kuvia tutkimalla tulin siihen lopputulokseen, että asujen yleisilme on nykypäivänä varsin rento. Materi-

aalit ovat hyvin laskeutuvia. Erilaisilla jakuilla ja takeilla tyyliin saadaan ryhdikkyyttä. Malliston yhdisteltävyyden kannalta koin järkeväksi valita monia erilaisia yläosia kuten mekkoja/tunikoita, lyhyt- ja pitkähihaisia paitoja sekä jakkuja – vaatteita, joita käyttäjä voisi halutessaan pukea kerroksittain.

Ideataulussa näkyy monenlaisia eri materiaaleja. Suunnittelun kannalta materiaalit olivat rajaava tekijä, sillä joitain materiaaleja voi olla hankala saada käsiinsä. Tämä oli otettava huomioon jo luonnosteluvaiheessa. Olisin halunnut suunnitella todella näyttäviäkin kokonaisuuksia mielenkiintoisista materiaaleista, mutta jouduin palauttamaan itseni maan pinnalle ja hyväksymään rajallisen budjettini. Tiesin jo alusta alkaen, että tulisin valmistamaan kahdesta neljään mallia opinnäytetyön puitteissa. Kustannuksia leikatakseni oli edullisempaa suunnitella malleja, joissa voisin käyttää hyväkseni pitkälti samoja materiaaleja. Niin sanottu ”vähän tuota ja vähän tätä” -mentaliteetti ei oikein toimi, kun koettaa asetella kaavoja kankaalle mahdollisimman kustannustehokkaasti. Aikaakin säästyy, kun ei tarvitse jatkuvasti asetella uutta kangaspakkaa leikkuupöydälle. Näin saatoin myös kuvainnollisesti tappaa kaksi kärpää yhdellä iskulla, sillä käyttämällä muutamaa materiaalia monipuolisemmin saisin myös kaipaamaani yhtenäisyyttä mallistoon. Kankaiden leikkuussa säästetyn ajan voi niin ikään käyttää erilaisten yksityiskohtien tekemiseen ja vaatteiden viimeistelyyn.

Toiseen ideatauluuni (kuva 13) valikoin kuvia muutamista kulttuurin katumuodin edustajista sekä erilaisista yksityiskohdista. Tässäkin taulussa punainen ja musta ovat hallitsevia värejä. Eritoten pidin erilaisia nauhoja ja metalliosia inspiroivina, sillä niillä saisi yksinkertaisempaankin malliin enemmän särmää. Pitsi taas henkii enemmän pehmeyttä mutta myös jonkinlaista eroottisuutta. Ideataulua kootessani olin entistä varmempi siitä, että haluaisin yhdistää metallisia niittejä jotenkin mallistoni vaatteisiin.



KUVA 13. Ideakollaasi katumuodista ja yksityiskohdista

Aloitin malliston luonnostelun hahmottelemalla itselleni, millaisia linjoja haluaisin mallien noudattavan. Halusin asujen olevan helposti yhdisteltävissä asukokonaisuudeksi. Tämän takia takkimallisten vaatemallien alle tulevien vaatteiden tuli olla muodoltaan niukempia muttei kuitenkaan kiristäviä. TIE -malliin valitsemani istuvuus ja

turvallisuus oli otettava huomioon jo tässä vaiheessa. Tuumailin, että pidemmät mekkoiset mallit voisivat levitä helmaa kohden. Pidin myös suorista linjoista ajatuksena, sillä niitä olisi helpompi valmistaa kuin enemmän muotoa omaavia. Piirsin kymmeniä eri luonnoksia, joista sitten rajasin liian toisiaan muistuttavat mallit pois. Mekoissa ja hihattomissa yläosissa minua kiinnostivat erilaiset laskokset. Visioin monen vaateen materiaaliksi trikookankaan ja se vaikutti huomattavasti luonnosteluuni. Pitkistä malleista ja hihattomista puseroista valitsin kahdeksan kiinnostavinta jatkokehittelyyn (kuva 14).



KUVA 14. Ensimmäisiä luonnoksia mekoista ja hihattomista puseroista

Hylkäsin miltei heti mekkomallit #1 ja #2 niiden liian yksinkertaisuuden vuoksi. En kokenut, että saisin malleista kehiteltyä mitään mallistoon sopivaa. Muista mekko- ja hihattomista malleista sen sijaan pidin, joskin ne kaikki tarvitsivat vielä paljon jatkokehittelyä. Hihattomista malleista #6 ja #7 muistuttivat hieman toisiaan, mutten vielä tässä luonnosteluvaiheessa osannut sanoa syntyisikö kummastakaan itseäni miellyttävää mallia. Samalla tapaa mallit #5 ja #8 tapailivat samaa ideaa suurella kaulusmallilla. Olin nähnyt paljon runsaita kauluksia monissa visual keitä esittelevissä kuvissa, joten niillä oli perustellusti oma paikkansa luonnoksissani.

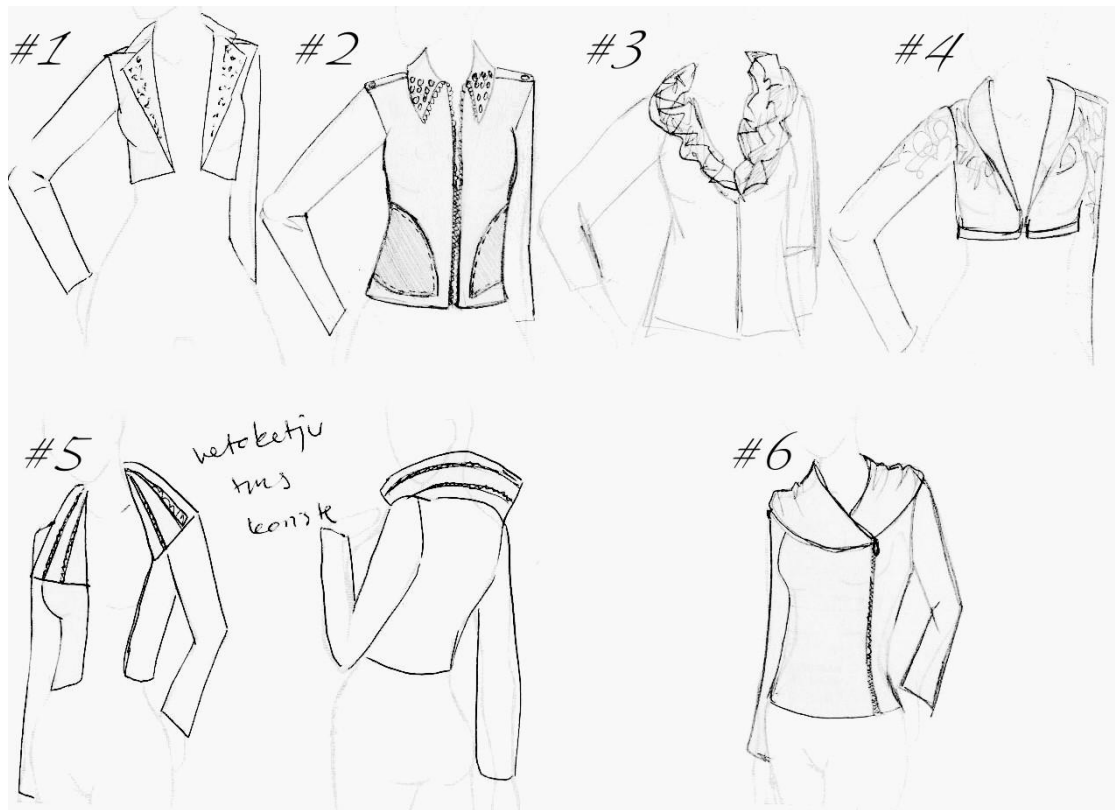
Puseromalleissa koin paljon enemmän turhautumista, sillä en pitänyt kovin paljoa yhdestäkään piirtämästäni mallista. Ne tuntuivat liian sievisteleviltä. Alustavista puseroluonnoksissani kenties suurin ansio oli se, että ne tapailivat suunnilleen haluamaani muotoa, vaikka muuten koin mallit äärettömän tylsiksi (kuva 15).



KUVA 15. Ensimmäisiä luonnoksia puseroista

Mallit #1 ja #8 muistuttivat minusta liikaa puseroita, joita on tarjolla yleisimmissä vaatekaupoissa. Malli #2 taas jaksoi kiinnostaa minua vain lyhyen hetken ajan ja joutui pian karsituksi. Kimonomallista inspiraationsa ottavat hihat sen sijaan kiehtoivat minua, vaikka epäilin niiden käytännöllisyyttä. Katumuotikuvia tutkiessani olin nähnyt monia erilaisia suurihihaisia t-paitoja, joten arvelin vastaavien soveltuvan hyvin mallistooni.

Halusin ehdottomasti sisällyttää mallistoon myös yhden tai kaksi takkimallista vaatetta, sillä kokemukseni mukaan ne ovat suosittuja vaatekappaleita visual kei - kulttuurissa. Yhdistelevyyden lisäksi niillä voidaan mielestäni luoda aikuismaisempaa vaikutelmaa. Luonnostelu oli melko vaikeaa. Alitajuisesti rajoitin itseäni melko paljon suunnittelussa, sillä jokaisen mallin kohdalla sen valmistuksen helppous oli itselleni oleellinen seikka. Rajasin kaikista takkiluonnoksistani kuusi mallia jatkokehittelyä varten (kuva 16).

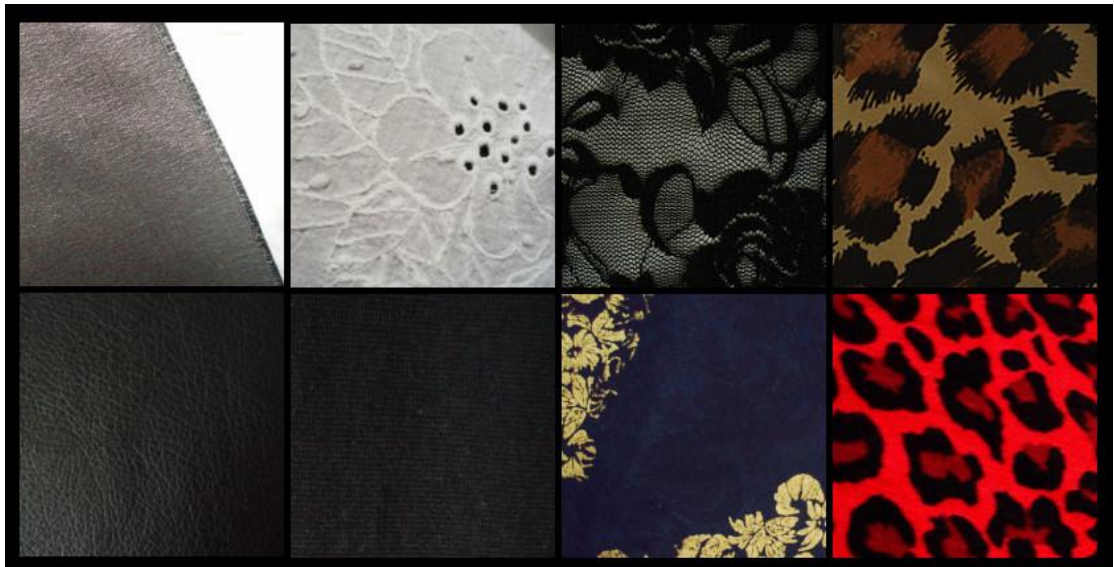


KUVA 16. Luonnoksia takeista

Mallissa #1 pidin sen yleisestä linjasta, mutta se kaipasi mielestäni jotain erikoisempaa kuin pelkät koristeet kauluksessa. Malli #2 yhdisteli useampaa materiaalia, mutta sellaisenaan olisi ollut liian kallis valmistaa, joten jouduin hylkäämään sen. Malli #3 taas tuntui vähän liian rouvamaiselta. Neljännessä mallissa päällysmateriaaliin oli yhdistelty pitsikuviointia. Pidin tästäkin suunnitelmasta, mutta syystä tai toisesta se jäi luonnoskasan pohjalle eikä lopulta päätynyt valituksi. Malleissa #5 ja #6 leikkittelin erilaisilla kauluksilla. Jatkokehittelyssä yksikään malleista ei sellaisenaan tullut valituksi.

4.2 Mallien jatkokehittely

Jatkokehittelyssä päädyin piirtämään malleja monta kertaa uusiksi. Yhdistelin aiempien luonnoksien ideoita ja pohdin mahdollisia materiaaleja (kuva 17). Materiaaleilla oli suuri osa kehittelytyössä, sillä ne antoivat ideoita ja rajasivat osan suunnitelmista kokonaan pois. Jouduin ottamaan huomioon materiaalien pesuominaisuuksia, ja miten eri materiaalien yhdistäminen vaikuttaisi niiden toimivuuteen ja esteettisyyteen.



KUVA 17. Malliston materiaaleja. Yläriivi: harmaa tafti, valkea puuvilla, musta joustopitsi, kuvioitu polyesterivuorikangas. Alarivi: musta keinonahka, musta puuvillatrikoo, kuvioitu sininen puuvilla, kuvioitu punainen puuvilla.

Olisin halunnut leikitellä enemmän kuviollisten vuorikankaiden kanssa, mutta niiden saatavuus oli huono. Pidin eritoten mustan keinonahan ja puuvillatrikoon yhdistelmästä, sillä keinonahka oli kiiltävämpää ja sopi hyvin yhteen mattapintaisen puuvillan kanssa. Yhdistelmässä oli tavoittelemani rock-henkeä. Tumma ja yksinkertainen pohja toisi myös paremmin esiin mahdollisia metallisia yksityiskohtia. Alkujaan olisin valmistuksen helppoutta ajatellen halunnut hankkia keinonahkaa suoraan kankaana. Päädyin kuitenkin hankkimaan kirpputorilta hyväkuntoisen keinonahkaisen vaateen ja leikkaamaan sen osiksi. Materiaali oli edullinen ja noudatti kierrätyksen periaatteita.

Puuvillan valitsin päämateriaaliksi sen kestävyys ja pehmeän tunnun takia. Vaikka sitä normaalisti pestäisiin 60 °C:n lämpötilassa, se voidaan pestä myös alhaisemmissa lämpötiloissa jos tuotteen toinen osa sitä vaatii. (Boncumber 2011, 114) Ennen lopullisten mallien valintaa kokeilin eri kankaiden ja materiaalien yhteensopivuutta esteettiseltä kannalta (kuva 18).



KUVA 18. Materiaalikoikeiluja

Testasin pinnanmuokkausta kerrostamalla puuvillatrikoota ja pitsiä. Kahden erilaisen mustan kankaan yhdistelmä vastasi hyvin aiempia mielikuviani ja olin etenkin sen valmistukselliseen helppouteen tyytyväinen. Kuvioitu sininen puuvilla aiheutti päänvaivaa, sillä materiaalin kullanväriset kuviot itsessään olivat jo kokonaisuutta hallitsevia. Olin alun perin ajatellut korostavani vaatteiden reunoja koristenauhalla, mutten onnistunut löytämään oikeanlaista nauhaa. Kaikki tuntuivat olevan riittämättömiä kuviollisen kankaan rinnalla. Kullan eri sävyt eivät mielestäni soveltuneet riittävän hyvin yhteen, joten hautasin idean.

Päädyin valitsemaan luonnoksistani kahdeksan vaatteen mallistooni kaksi pidempää, mekoksi tai tunikaksi soveltuvaa mallia, kaksi hihatonta mallia, kaksi takkimallia sekä yhden lyhyempihaisen mallin ja yhden liivin (kuva 19). Kahteen malliin suunnittelin myös oman printtikuvion. Malleista tuli lopulta paljon yksinkertaisempia kuin mitä olin opinnäytetyön alkutaipaleella visioinut, mutta valmistukselliselta kannalta olin niiden rakenteeseen tyytyväinen.



KUVA 19. Valittujen mallien viimeiset luonnokset

TIE – mallin sovellukseeni verrattessa luonnokset noudattavat melko hyvin asetettuja kriteereitä. Toimivuuden kriteereistä ne täyttivät kaikki. Ilmaisevuuden kannalta mal-

lien arviointi oli luonnosteluvaiheessa hankalaa, sillä luotin pääasiassa omaan vahvaan näkökulmaani. Sen onnistuneisuuden voisin havaita vasta muiden käyttäjien kommenttien perusteella. Olin silti materiaalivalintoihini tyytyväinen ilmaisevuuden ja esteettisyyden näkökulmasta, vaikka kehitettävää aina löytyikin.

4.3 Visual Insanity -mallisto

Valmiiseen mallistoon kuuluu kahdeksan erilaista yläosan vaatetta, jotka jokaisen nimesin visual kei -yhtyeiden laulujen lyriikoista poimimillani sanoilla. Malliston muodostavat ”Pulse”, ”Secret”, ”Glimmer”, ”Shiver”, ”Harmony”, ”Monochrome”, ”Ren ja ”Cherry Panther” (kuvat 20–27). Malliston nimi ”Visual Insanity” tarkoittaa visuaalista hulluutta ja kuvastaa mielestäni hyvin suunnitteluprosessiani, joka oli tahdiltaan hyvin intensiivinen.

Päätettyäni lopulliset mallit valitsin näistä neljä toteutettavaksi. Valmiista asuista otin valokuvat mallin päällä. Henkilön päälle puettuna vaatteet ovat kuitenkin aina eläväisempiä kuin pelkän mallinuken yllä. Ideaalia olisi ollut valmistaa kaikki kahdeksan mallia, mutta sekä ajallisesti että rahallisesti en siihen opinnäytetyön puitteissa pystynyt. Malleista, joita en valmistanut, piirsin suuntaa antavat esityskuvat (kuvat 24–27). Piirsin CorelDRAW-ohjelmalla kaikista malleista tarkemmat viivapiirrokset (kuvat 20–27), joissa näkyvät leikkaukset ja yksityiskohdat. Julkaisin malliston Internetissä omassa julkisessa blogissani huhtikuussa 2013. Panin kaksi valmistamistani vaatteista myös myyntiin.

Ensimmäinen malli (kuva 20) on nimeltään ”Pulse”. Se on valmistettu mustasta puuvillatrikoosta sekä mustasta joustopitsistä, molemmat materiaaleja jotka joustavat ja helpottavat vaateen päälle pukemista. Pitsin materiaali on polyesterin ja polyamidin sekoitus. Vaatteessa on kaksi kangaskerrosta, niistä alimmainen pitsiä joka näkyy päällepäin puuvillamateriaaliin tehdyistä viilloista. Näiden aukileikkausten ansiosta vaate saa hieman rosoisempaa näköä. Vaate on tavallaan vuoritettu pitsikankaalla ja helmassa kangaskerrokset on ommeltu yhteen pukemisen helpottamiseksi.



KUVA 20. Malli Pulse.

Omasta mielestäni mielenkiintoisin ominaisuus tässä hihattomassa paidassa on sen suuri kaulus, jota voi monipuolisesti säätää oman mielen mukaiseksi. Kauluksen voi joko asetella huivimaisesti alas, nostaa ylös hupuksi tai vetää sen alaspäin, jolloin vaatteeseen muodostuu pienet hihat. Puuvillatrikoo materiaalina on miellyttävä päällä ja pitsikin oli pehmeän tuntuinen eikä karkea tai kutittava, kuten alun perin pelkäsin. Se on myös helposti huollettavissa, helppo pukea päälle ja kaulus muistuttaa keräämissäni ideakuvissa esiintyneitä piirteitä. Tyyllillisesti se on hyvin yksinkertainen vaate, mutta siinä on samalla omat pienet jujunsa ja mielenkiintoiset yksityiskohtansa.

Toinen malli (kuva 21) on nimeltään ”Secret”. Materiaaleiksi valitsin mustan puuvillatrikoon ja kierrätetyn keinonahkan (polyuretaania), yksityiskohtina toimivat kullanväriset metalliset nitit edessä sekä metallinen vetoketju takana. Mallissa on kapeat mutta rennot pitkät hihat ja A-linjainen miehusta, joka levenee vyötäröltä helmaa kohden. Vaatetta ei ole vuoritettu. Takana oleva vetoketju on toimiva ja se on avattava, että vaatteen saa vedettyä pään yli. Vetoketjun alla on suojalista suojaamassa ihoa viileältä metallilta. TIE -mallissa olin valinnut materiaalin ilmaisevuuden ja esteettisyyden kriteeriksi. ”Secret” edustaa erilaisten materiaalien yhdistelyä mutta myös yk-

sityiskohtia. Vaikka vaate on pääasiallisesti musta, eri materiaalit tuovat erilaiset vaikutelmat.



KUVA 21. Malli Secret

Kehitettävää mallissa on sen pituus. Tekisin helmasta aavistuksen pidemmän, että sitä voisi käyttää paremmin mekkona. Tällä hetkellä vaate on enemmän pitkä paita tai tunika ja sen käyttäminen ilman peittäviä housuja alla vaatii vähän seikkailullisemman käyttäjän. Vaatteen kuvaushetkellä minulla ei myöskään ollut saatavissa oikeanlaisia pyramidimallisia niittejä, joten jouduin käyttämään pienempiä vastaavia eivätkä ne siksi nouse kuvissa vaatteesta esille niin hyvin kuin halusin. Vaihdoin nämä pienet niitit myöhemmin vastaavan värisiin 9 mm:n niitteihin, jotka toimivat paljon paremmin. Kaikki niitit kiinnittyvät käännettävillä hakasilla, joten materiaaliin ei tarvitse tehdä erikseen suurta reikää eikä kiinnityssysteemi näy päällepäin kuten ommeltavissa niiteissä. Jouduin tekemään prototyyppikappaleeseen myös sauman keinoahkaosaan keskelle eteen, sillä muuten materiaali ei olisi riittänyt. Takana olevat saumat olivat muodon kannalta välttämättömiä. Jälkeenpäin olen pohtinut, kannattaisiko tämän tyyppinen keinoahka kenties tukea jollain, sillä se muotoutuu aika helposti käytössä. Tukikangas voisi pitää sen kuosissa kauemmin.

Kolmas malli on nimeltään ”Glimmer” (kuva 22). Se on linjoiltaan suora ja materiaaleina toimivat valkea kukkakuvioinen puuvilla, musta keionahka sekä kullanväriset kartiomalliset akryyliiniitit. Kummallakin olkapäällä on koristeena 30 niittiä ommeltu-
na käsin kiinni keionahkaan. Pitkittäissuunnassa mallissa on saumat vain sivuilla, mikä nopeuttaa huomattavasti ompelua. Vaate on äärimmäisen helppo pukea päälle ja sopii kerrostettavaksi muiden kanssa. Ilman alle tulevia vaatteita sitä tosin voinee käyttää vain todella seikkailumieliset käyttäjät, sillä materiaali ei läpikuultavuudessaan peitä paljoa.



KUVA 22. Malli Glimmer

En ole täysin tyytyväinen vaateen keskietureunaan ja vaateen yleiseen muotoon. Vaikka malli on todella yksinkertainen, kaavassa on silti hieman kehitettävää. Todennäköisesti oikaisisin etureunan tyystin kaartamisen sijaan. Eteen olisi ehkä voinut kehittää myös jonkinlaisen kiinnityssysteemin, joskin liivi toimii ihan hyvin ilmankin sitä. Satuinkin ihastumaan valkean kankaan kuviointiin materiaaleja hankkiessani ja kokeilumielessä valitsin sen tähän malliin päämateriaaliksi. Kuviollisuus oli ehdoton plussa, sillä se lisää mielenkiintoa ja herkkyyttä vaatteeseen. Se ei kuitenkaan ole

yhtä laskeutuvaa ja helppoa kuin aluksi kaavailemani trikoo. Värivalintaani olen kuitenkin todella tyytyväinen, sillä puhdas valkea tuo kaivattua raikkautta kokoelman yleisilmeeseen. Liivi on myös monikäyttöinen, sillä se käy monien eri vaatteiden päälle. Kaikista valmistamistani prototyypivaatteista tämä oli leikkuun ja valmistuksen kannalta nopein tehdä.

Neljäs malli (kuva 23) ”Shiver” on kenties suosikkini kaikista suunnittelemani malliston vaatteista. Mielestäni siinä kiteytyy parhaiten visual kei-henkisyys, pääasiallisesti materiaalien ansiosta. Käyttämäni pantterin turkin kuviointia imitoiva vuorikangas (polyesteria) on lähes täydellinen valinta, sillä eläinkuosit näyttävät olevan suunnittelun pohjana olevassa kulttuurissani iso hitti. Alkuun epäilin materiaalien ja erilaisten kuosien yhteensopivuutta, mutta jälkeinpäin olin tyytyväinen, kun yhdistin tämän kuviollisen vuorikankaan sinipohjaisen painokuvioisen puuvillan kanssa. Molemmissa on miltei samaa kullanhohtoa. Vuorikangas toimii myös kivana yllätyksenä, sillä päällä ollessa se ei jatkuvasti näy, ellei helmaa käännä ylöspäin. Tähän olisi ehkä voinut kehittää jonkinlaisen kiinnikeratkaisun, jotta vaatteesta tulisi entistä monikäyttöisempi ja toimivampi.



KUVA 23. Malli Shiver

Myös kaavoituksellisesti koin tämän mallin mielenkiintoisimmaksi. Yksinkertainen kaulus on myös valmistuksellisesti helppo tehdä. Tekonahkaiset kaarrokkeet käden- teillä tuovat ryhtiä ja muotoa vaatteeseen. Helman muotolaskoksetkin toimivat samalla koristuksina, eivätkä vain välttämättömyyksiä muodon kannalta. Toimivuuden kannalta tällä lyhyellä jakulla on hyvät ja huonot puolensa. Se on monikäyttöinen, sopii mielestäni moniin tilanteisiin ja on helppo pukea, mutta huollettaessa se on pes- tävä käsin, ja materiaalin silittäminen voi viedä aikaa. Tässä mielessä toimivuuden kriteereistä on jouduttu joustamaan.

Viides malli (kuva 24) on nimeltään ”Harmony”. Sen päämateriaali on musta puuvil- latrikoo. Mallista voisi toki olla muitakin väri vaihtoehtoja, mutta päädyin käyttämään samaa materiaalia kuin parissa aiemmassa vaatteessa. Malli on epäsymmetrinen ja jättää toisen olan paljaaksi. Vastakkaisella olkapäällä on muovinen värikäs vetoketju ja edessä painatuskuvio. Hihoissa on helmaa kohden leventyvä kellomainen muoto ja ne yltyvät hieman kyynärpäiden alapuolelle.



KUVA 24. Malli Harmony

Painatuskuvion suunnitteluun en ole täysin tyytyväinen eikä se tule kuvissa hyvin esille. Se on mielestäni liian sievä ja tavanomainen. Pelkän painatuksen kehittelyyn olisin tarvinnut huomattavasti enemmän aikaa, kuin käytettävissä oli. Ilmaisevuuden kannalta se ei heijasta visual keitä kovinkaan paljoa, joskin asusteisiin oikein yhdistettynä siitä saisi enemmän irti. Vaatteen voisi myös tehdä ilman painatusta ja jostain valmiiksi kuvioidusta kankaasta, jolloin se voisi olla mielenkiintoisempi.

Kuudes malli (kuva 25) on ”Monochrome”, lantion alapuolelle ulottuva harmaa jakku. Edessä on kolme nappia sekä toimivat kannelliset taskut. Hihoissa on pitkittäissuuntaiset leikkaukset ja hihojen keskiosassa on kiinniommeltuja keinoahkasuikaleita. Samanlainen muokkaus löytyy myös pystysuunnassa taskujen kansista. Jakussa on edessä muotolaskokset ja takana kolme pitkää saumaa. Mallissa on myös herrainkaulus ja kolme nappia edessä.



KUVA 25. Malli Monochrome

Halusin materiaaliksi tähän malliin jotain tummempaa harmaata hieman siniseen viittaavaa kangasta. Harmikseni lähin värillisesti vastaava kangas, jonka onnistuin löytämään, oli tummanharmaa hohtava tafti (polyesteria). Jollain tapaa se kuitenkin viehättää minua leikkien jossain hienon ja mauttoman välimaastossa. Hienoinen hohto kan-

kaassa kuitenkin toimii. Vuorikankaaksi visioin mustaa. Pitkän jakun huoltaminen voi olla hankalaa, mutta tämäntyyppistä vaatetta en muutenkaan miellä jatkuvasti pestäväksi. Muilta ominaisuuksiltaan se vastaa toimivuuden kriteereitä.

Seitsemäs malli (kuva 26) on mustavalkoinen ja pitkähihainen mekko, ”Ren”. Materiaalina tässäkin mallissa on puuvillatrikoo, toinen yksivärinen ja toinen painokuvioellinen. Hihojen linja muistuttaa satulahihan mallia. Malli jättää olkapäät paljaaksi ja ulottuu puolireiteen. Kellotettu helma levenee runsaasti alaspäin. Eteen on ommeltu kiinni kolme erimittaista kullanväristä ketjua. Ketjut voisi myös jättää irrotettaviksi, jolloin koko vaateen voisi huoletta pestä pesukoneessa eikä tarvitsisi huolehtia ketjujen kulumisesta. Irrottavuus mahdollistaisi myös muokattavuuden.



KUVA 26. Malli Ren

Kahdeksas ja viimeinen malli (kuva 27) on nimeltään ”Cherry Panther”. Malli noudattaa pitkälti perinteisen kauluspaidan mallia siluutiltaan, mutta on hihatton ja siinä on pitkittäisleikkauksia sekä V-mallinen muoto etuhelmassa. Malli on edestä napitettava ja siten helppo pukea. Ylhäällä edessä on laskostuksia. Kauluksessa on myös yksityiskohtana kullanvärisiä kartiomallisia ja kevyitä akryyliniittejä. Kangasmateriaaleiksi on

valittu musta sekä punainen kuvioitu puuvilla. Tyylillisesti se noudattaa mainiosti visual kei – kulttuurille tyypillisiä piirteitä.



KUVA 27. Malli Cherry Panther

4.4 Hinnoittelu ja myynti

Koska valmistin mallistostani vain neljä vaatetta, otan vain ne huomioon laskiessani tuotteille hintoja. Äyvärin (2000, 67) mukaan hinta on erittäin tärkeä kilpailukeino ja sen muutokset vaikuttavat suoraan myyntituottoihin. Korkealla hinnalla myyminen voi johtaa vähempään myyntiin, mutta myös suurempiin myyntituottoihin, kun ei tarvitse myydä niin montaa kappaletta saadakseen parempaa tulosta. Omalla kohdallani hinnoittelu ja myynti toimivat enemmän harjoitusluontoisena kokeiluna kuin varsinaisena projektin päämääränä. Hinnoittelu on silti hyvä taito osata tulevaisuutta ajatellen.

Asettamalla tuotteelle hinnan myyjä ehdottaa sille jonkinlaista arvoa. Jokaisella asiakkaalla on oma käsityksensä arvosta, jonka mukaan hän tekee ostopäätöksiä. Erittäin huokea hinta voi johtaa epäilyksiin tuotteen laadusta. (Äyväri 2000, 67–68.) Omalla kohdallani tuotteiden hinnan määrittely nojaa pitkälti tietämykseeni omista kyvyistäni

ja siitä, kuinka hyvin ja nopeasti pystyn tuotteen valmistamaan. Prototyyppejä valmistessa kuitenkin menee aina enemmän aikaa kuin yleensä, sillä valmistuksen ohessa tapahtuu tuotekehittelyä. Kaikki myyntiin tarkoitetut kappaleet olivat prototyyppejä.

Olen laskenut tuotteiden myyntihinnan kulutettujen työtuntien ja kustannuskulujen mukaan, mikä on Johnssonin (1999, 97) mukaan yksinkertaisin tapa hinnoitella. Koska en ole perustamassa yritystä tai toiminimeä, koen tämän tavan hinnoitella itselleni parhaaksi. Työtunteihin kuuluu kaikki vaateen leikkauksesta sen ompeluun ja viimeistelyyn. Työtunnit ovat hieman yläkanttiin arvioituja, sillä tarkkaa työtuntimäärää on vaikea selvittää valmistamatta useampaa tuotetta. Myös kustannukset on pyöristetty ylöspäin tasaluvuiksi pienen voittolisän saamiseksi. Lopulliseksi tuntipalkaksi työstä tulee 13€/tunti. Työtunneista syntyvään summaan on lisätty kustannukset (taulukko 1).

TAULUKKO 1. Hinnoittelu

Tuote	Työtunnit	Kustannukset	Myyntihinta	Kate
Pulse-paita	5h	25€	90€	65€
Shiver-jakku	8,5h	11€	120€	109€
Secret-mekko	7h	20€	115€	95€
Glimmer-liivi	4h	7€	60€	53€

Koemyynnin suoritin lisäämällä kaksi tuotteistani, Pulse-paidan ja Shiver-jakun myyntiin *taitomaa.fi*-sivustolle. Kahden muun tuotteen koin tarvitsevan vielä kehittelyä, joten en halunnut asettaa niitä vielä myyntiin. Pääasiallisesti mainostin tuotteiden myyntiä blogissani ja jakamalla linkkiä erilaisissa sosiaalisissa medioissa. Viikon aikana myyntisivustolla paitaani oli katsottu 42 kertaa ja jakkua 34 kertaa. Kumpaakaan tuotteista en saanut myytyä, vaikka sainkin Shiver-jakkua koskevan tiedustelun. Asia ei kuitenkaan edennyt kaappoihin asti.

5 ARVIOINTI

Arvioin malliston onnistuneisuutta peilaamalla sitä soveltamani TIE -mallin kriteereiden täyttymiseen. Mielestäni noudatin hyvin alussa rakentamaani ohjenuoraa ja otin

kriteerit huomioon eri vaiheissa. Toimivuuden kriteereistä huollettavuus on ainoa jonka ominaisuuksista jouduin materiaalien takia tinkimään. Kaikki vaatteet ovat kuitenkin jollain tapaa huollettavissa kotona, vaikkei ehkä sillä helpoimmalla tavalla jos helppouden kriteerinä pidetään sitä, että vaate voidaan huoletta panna pesukoneeseen. Käyttäjää ajatellen kaikki vaatteet ovat helposti puettavissa itse. Ilmaisevuuden osalta onnistuin mielestäni hyvin. Toin mallistossani esille visual kei -kulttuurin vaikutteita, varsinkin Shiver -jakussa näkyy kulttuurin piirteitä. Kulttuuria olisi kuitenkin voinut ilmentää vielä selkeämmin muissa malleissa. Esteettisyyden näkökulmasta koen onnistuneeni, sillä olen malleihin tyytyväinen ja ne miellyttävät silmää. Materiaalit sopivat hyvin yhteen. Malliston lopullisesta värimaailmasta tuli melko hillitty ja mielestäni tarkoituksenmukainen. Ne noudattavat kulttuurille ominaisia värejä ja ovat ajanmukaisia.

Arvioin työtäni myös kohderyhmän eli potentiaalisten käyttäjien reaktioiden perusteella. Perustin julkistamista varten Internetiin uuden blogin selkeyden takia. Minulla on useita muita omia sivuja eri sivustoilla, mutta yksikään niistä ei käsittele selkeästi vain muotia eivätkä ne ole kaikille julkisia. Mainostin uutta blogia ja malliston sisältävää osiota monipuolisesti omilla sivustoillani ja suosituilla nettisivuilla, joissa tiesin länsimaisten visual kei-harrastajien käyvän säännöllisesti. Viikon aikana mallistoani kävi katsomassa yli 200 henkilöä ympäri maailmaa. Olin esittelytekstissäni pyytänyt ihmisiä jättämään kommentteja mallistosta. Muutamat heistä tekivätkin näin ja sain oikeastaan vain positiivista palautetta. Koska tiesin, etteivät läheskään kaikki mallistoa katsovat kommentoisi, lisäsin kuvien loppuun pienen äänestyksen jotta saisin lisää tietoa käyttäjiltä. (Liite 1) Kyselyssä tiedusteltiin kiinnostavinta ja vähiten kiinnostavaa mallia. Kiinnostavinta mallia oli äänestänyt 40 henkilöä, joista 30 % valitsi suosikikseen Shiver-jakun, 23 % Pulse-puseron ja 20 % Glimmer-liivin. Kyselyn ja kommenttien perusteella Shiver-jakku ja Pulse-pusero olivat onnistuneimmat tuotteet.

”Shiver nousi omiin suosikkeihin, koska malli ja materiaalit oli näyttäviä.”

“...my favorite is Shiver. The gold and blue combination really makes it special and the faux leather makes me think of VK.”

“I think that they way that you combines different materials like cotton and faux leather, really gives the clothing a visual kei inspired look without getting too exclusive when it comes to wearability.”

Toiseksi suosituimmaksi malliksi valittu Pulse -pusero vakuutti muunneltavuudellaan sekä pitsin ja trikoon yhdistelmällä. Myös Secret -mekossa parhainta oli materiaalien käyttö.

“Tykkään tosi paljo tosta Pulse topista. Se paljastaa musta kivasti ton pitsin kanssa ihoa sopivasti, eikä tarvitse olla ylitsepääsemättömän laiha käyttääkseen. Sit mun mielestä se huppu/kaulus-juttu on nerokas!”

”Secretissä on kiva tuo kangasyhdistelmä ja nuo niitit tuo kivan yksityiskohdan.”

Vähiten kiinnostavaa oli äänestänyt vain 31 henkilöä, joista 42 % oli valinnut vähiten kiinnostavaksi malliksi Harmony -puseron. Toiseksi tullut Monochrome -jaku sai 19 % äänistä ja kolmanneksi tullut Glimmer sai 16 % äänistä. Vaikka äänestykseen vastasi vain harva blogissa vierailevista henkilöistä eivätkä heistä kaikki äänestäneet molempiin kohtiin, sain kuitenkin suuntaa-antavaa tietoa siitä mikä malleista miellytti kohderyhmää ja mikä ei. Ilmeisesti Harmony -puseron tavanomaisuus ei vakuuttanut kuluttajia. Vaikka pidän itse kyseisen vaateen vetoketju-yksityiskohdasta, kokonaisuus vaatisi vielä kehittelyä. Ymmärrettävästi myös tuotteiden esillepano blogissani vaikutti äänestyksen tulokseen. Käyttäjän on helpompi kuvitella tuote ylleen, jos näkee siitä valokuvan kuin jos hän näkee siitä vain piirroksen. Kommenttien perusteella koko mallisto kuitenkin otettiin hyvin vastaan.

“These are so beautiful! I love how they can be wore everyday but still, have a certain elegance to them making the person stand out.”

“...the materials you used are very comfortable which is very important for me. All in all, the designs are gorgeous and I really like your choosing of materials and colors.”

“Näin visual kei tyylistä pitävänä on tosi hyvä näkösiä! Ei mee liiallisuuksiin, et voi käyttää ihan arkenakin ihmisten ilmoilla. Sit myös tietty vaikka keikoillakin!”

”Jos mietitään vkei kautta, niin näkisin kyl et vkeistä tykkäävät ihmiset vois hyvinkin pitää näitä! Minä mukaan lukien.”

Yksi kommentoijista myös arveli Cherry Panther -puseron soveltuvan sellaisenaan erään visual kei-yhtyeen vaatekaappiin. Kaiken kaikkiaan olin hyvin tyytyväinen saamaani palautteen määrään ja sen laatuun, varsinkin kun mallisto oli ajanpuutteen takia vain viikon ajan nähtävillä.

6 POHDINTA

Opinnäytetyön tavoitteena oli syventää tietämystäni vaate-suunnittelusta, kehittää ammattitaitoani ja toteuttaa mallisto, jonka inspiraation lähtökohdat sekä aihepiirin valitsin ensimmäistä kertaa kokonaan itse. Opinnäytetyö on koko opintojen ajan ollut minulle jonkinlainen tulevaisuudessa häärivä peikko, mutta työn aloittamisen lähestyessä siitä tuli vain yksi muista projekteista joilla täydentää ammattiosaamistani.

Pitkään aikaan minulla ei ollut aavistustakaan, minkälaista projektia lähtisin opinnäytetyönä tekemään. Epäröin myös aiheen valitsemista itselleni rakkaan harrastuksen parista, sillä en halunnut suhtautua kevytmieliseen visual kei -harrastukseeni liian ryppyotsaisesti. Lopulta kuitenkin päädyin valitsemaan visual kei maailman aiheekseni ja suunnittelemaan mallistoa itselleni. Koska olin varannut koko prosessille niin vähän aikaa (vajaan puoli vuotta), minusta oli myös paljon helpompaa työskennellä omalla aikataulullani ja ilman toimeksiantajaa. Ajattelin, että saisin kerrankin suunnitella erikoisemmalle kohderyhmälle ja siinä samalla käyttää opiskeluaikaani harrastukseni tutkimiseen. Se oli lopulta erinomainen päätös, sillä aito kiinnostus opinnäytetyötä kohtaan auttoi yli myös hankalammissa kohdissa. Tutkimustyötä tehdessäni havaitsin, ettei visual kei varsinaisesta pukeutumisuudesta ole julkaistu paljoa teoksia. Miltei kaikissa kulttuurista käsittelevissä teoksissa pukeutuminen oli huomioitu vain muutamalla kappaleella. Voisin siis sanoa, että opinnäytetyöni tuli tarpeeseen, ei vain itselleni mutta myös muille harrastajille.

Suunnittelijana - varsinkin kärsimättömänä sellaisena – sitä haluaa usein hypätä kaiken vähemmän kiinnostavan teorian yli ja aloittaa mallien luonnostelu ensimmäisten mielikuvien pohjalta. Opinnäytetyössäni jouduin kuitenkin pidättelemään itseäni. Vaikka minulla oli jo kattava ymmärrys kulttuurista ja siihen kuuluvista henkilöistä, en ollut ajatellut kohderyhmän tarpeita kovin tarkkaan. Tässä TIE -malli auttoi huo-

mattavasti ja oli selkeästi oikea valinta malliston suunnittelun avuksi. Se myös opetti minua ajattelemaan vaatteita useammalta eri puolelta. Kun olin sisäistänyt suunnittelumallin teorian paremmin, myös työskentely helpottui. Palasinkin useassa vaiheessa projektia takaisin TIE -mallin sovellukseen. Jos ajatukseni jumittui luonnostellessa, katselin keräämiäni ideakollaaseja ja TIE -mallia kysyen itseltäni, mitä luonnostelun alla oleva mallini tarvitsee ollakseen paras mahdollinen. Tein myös paljon puoli-aivotonta luonnostelua ja annoin vain ajatuksen lentää, etten rajoittaisi itseäni liikaa ja jumiutuisi lopullisesti. Täysin ongelmitta projektini ei edennyt, päinvastoin. Ongelmia tuli eritoten materiaalien hankinnan kanssa. Vaikka olin mielessäni ajatellut käyttäväni niin sanottuja ”perusmateriaaleja”, monet kaupat tarjosivat silti ”ei oota”, sikamaisen kalliita metrihintoja tai viikkokausien toimitusaikoja. Minulla taas ei ollut pohjatonta budjettia ja ylettömästi luppoaikaa. Jossain vaiheissa mutisin vastaan ja toisissa totesin, että on vain pelattava niillä korteilla, jotka saa.

Valmistus oli varmaan koko prosessista mielekkäin vaihe. Kun olin saanut mallit suunniteltua ja materiaalit hankittua, kaikki sujui suunnitelmien mukaan satunnaisia epätoivoisia vetoketjun metsästyksiä lukuun ottamatta. Valokuvasin mallit vain pari päivää niiden valmistumisen jälkeen, mikä oli antoisa kokemus. Mielestäni vaate todellakin saa henkensä siinä vaiheessa kun se puetaan päälle ja sen näkee liikkeessä. Olen tyytyväinen valmistamiini malleihin, vaikka ainahan niissä jotain korjattavaa näkee, kun tarpeeksi kauan tuijottaa vaatetta. Työnjälkeni oli kuitenkin mielestäni siistiä. Valmistamatta jääneihin neljään malliin en saanut samalla tavalla yhteyttä kuin muihin malleihin ja ne jäivät vähän vieraksi, vaikka ne itse suunnittelinkin. Materiaalin tuntu ja valmiin vaatteen näkeminen on minulle sillä tavalla tärkeää.

Jos jotain haluaisin tehdä toisin koko opinnäytetyöprosessissa, se olisi kirjallisuuden hankinta ajoissa. Kaikkiin löytämiini kirjoihin en ehtinyt lyhyiden laina-aikojen ja kiireen takia syventyä niin hyvin kuin olisin halunnut. Eniten harmaita hiuksia aiheutti se, kun kirjoja ei saanut ajoissa käsiinsä, koska ne olivat jonkun toisen käytössä. Visuaalikei-kulttuurista ei ole kirjoitettu kovin paljoa painettua tekstiä ja yleensäkin se mainitaan lähinnä sivuviitteenä yhdellä sivulla muutaman kuvan kanssa. Lähes kaikki pukeutumista koskevat lähteet olivat ulkomaisia ja sähköisessä muodossa, joten niiden etsimiseen meni tovi jos toinenkin. Yksinkertaisesti sanottuna olisin toivonut koko työlle niin paljon enemmän aikaa. Toisaalta taas tiukka aikataulu pakotti tekemään päätöksiä ja kaikki osaset olivat tuoreina mielessä koko ajan.

Mallistosta tuli kuitenkin kohderyhmän kommenttienkin perusteella onnistunut. Toivoisinkin tulevaisuudessa voivani suunnitella jonkinlaista jatkoa mallistolle. Jatkotutkimuksena suunnittelussa voitaisiin keskittyä enemmän materiaalilähtöisyyteen. Eri yhdistelmiä ja niiden toimivuutta voisi kokeilla paljon rohkeammin ja kattavammin. Nyt tuntuu lähinnä siltä, että tuli raapaistua vain pintaa ja että aihepiiristä löytyy vielä paljon uutta tutkittavaa.

LÄHTEET

Anttila, Raija & Jokinen, Raili 2000. *Sovitus ja Muotoilu*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Boncamber, Irma 2011. *Tekstiilioppi: Kuituraaka-aineet*. Tampere: Tammerprint Oy

Enqvist, Niina & Maukonen, Taru 2010. *Bou on poika ja pukee hameen ja se on ok – Japanilainen rock-musiikki Suomessa*. Mikkelin ammattikorkeakoulu. Kulttuurituotannon koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Eväsoja, Minna 2008. *BIGAKU - Japanilaisesta kauneudesta*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Feisner, Edith Anderson 2000. *Colour – How to Use Colour in Art and Design*. Lontoo: Laurence King Publishing.

Gasperini, Kathleen 2008. *Miyavi's Japanese Visual Kei Kabuki Rock Catapults Growing Subculture of Japanese Music*. WWW-dokumentti. http://www.labelnetworks.com/music/miyavi_08.html. Päivitetty 16.9.2008. Luettu 10.4.2013.

Godoy, Tiffany & Vartanian, Ivan 2008. *Tokyo Street Style*. Lontoo: Thames & Hudson Ltd.

Hibi, Sadao 2000. *The Colors of Japan*. Tokio: Kodansha International Ltd.

Honkavaara, Neene 2000. *Pukeutumisen kontekstuaalisuus*. Teoksessa Koskenurmi-Sivonen, Ritva & Raunio, Anna-Mari (toim.) *Vaatekirja*. Helsinki: Yliopistopaino, 269-288.

Ishida, Yoko 2010. *Finnish Fandom of Japanese Popular Culture*. Jyväskylän yliopisto. Taiteiden ja kulttuurin laitos. Pro gradu-tutkielma.

JaME-World 2010. *Oshare kei*. WWW-dokumentti. <http://www.jame-world.com/us/articles-62095-osshare-kei.html>. Päivitetty 18.4.2010. Luettu 10.4.2013

JaME-World 2011. *X-JAPAN*. WWW-dokumentti. <http://www.jame-world.com/uk/artists-biography-3-x-japan.html>. Päivitetty 1.5.2011. Luettu 3.4.2013.

Johnsson, Raoul 1999. *Käsityöyrityksen tuotanto*. Helsinki: Yliopistopaino.

Jones, Sue Jenkyn 2002. *Fashion Design*. Lontoo: Laurence King Publishing Ltd

Kaiser, Susan B. 1997. *The Social Psychology of Clothing: Symbolic Appearances in Context*. New York: Fairchild Publications, cop.

Kawamura, Yuniya 2010. *Japanese Fashion Subcultures*. Teoksessa Steele, Valerie (toim.) *Japan Fashion Now*. New Haven: Yale University, 210-226.

Keet, Philomena 2007. *The Tokyo Look Book: Stylish to Spectacular, goth to gyaru, sidewalk to catwalk*. Tokio: Kodansha International Ltd.

- Koskennurmi-Sivonen, Ritva 2000a. Vaatekirja. Helsinki: Yliopistopaino.
- Koskennurmi-Sivonen, Ritva 2000b. Käsityötuote. WWW-dokumentti. <http://www.helsinki.fi/~rkosken/kasityotuote.html>. Päivitetty 5.10.2002. Luettu 11.12.2012.
- Lamb, Jane M. & Kallal, M. Jo 1992. A Conceptual Framework for Apparel Design. *Clothing and Textiles Research Journal* 10/1992, 42-47.
- Lindfors, Vuokko & Paimela, Sirkka-Liisa 2004. À la Mode. Helsinki: Otava Kirjapaino Oy.
- Markula, Raija 1999. Tekstiilitieto. Helsinki: WSOY.
- Mäkinen, Helena (toim.) 1996. Toimiva työ- ja suojavaatetus. Helsinki: Työterveyslaitos.
- Pfeifle, Megan 2011a. Exposing the Underground: The Japanese subculture of Visual kei. *The George Mason review volume 21*. WWW-julkaisu. <http://gmreview.gmu.edu/current-volume>. Ei päivitystietoja. Luettu 9.4.2013.
- Pfeifle, Megan 2011b. Globalizing Visual Kei: Interview with Kiwamu, Starwave Records. WWW-dokumentti. <http://www.jame-world.com/us/articles-75957-globalizing-visual-kei-interview-with-kiwamu-starwave-records.html>. Päivitetty 13.8.2011. Luettu 9.4.2013.
- Risikko, Tanja & Marttila-Vesalainen, Ritva. 2006. Vaatteet ja haasteet. Helsinki: WSOY
- Ruohonen, Sinikka 2001. Nuorten pukeutuminen – Erottautumista, elämyksiä, harkintaa. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Steele, Valerie (toim.) 2010. *Japan Fashion Now*. New Haven: Yale University.
- Suojanen, Ulla (toim.) 1996. *Clothing and Its Social, Psychological, Cultural and Environmental Aspects*. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Tampereen yliopisto 2011. Roolit sosiaalisuuden kuvaajina. WWW-dokumentti. <http://www.uta.fi/avoinyliopisto/arkisto/sosiaalipsykologia/roolit.html>. Päivitetty 20.12.2011. Luettu 4.5.2013.
- Tokyohive 2011. Interview with all-female Visual Kei band, exist†trace. WWW-dokumentti. <http://www.tokyohive.com/2011/04/tokyohive-exclusive-interview-with-all-female-visual-kei-band-exist%E2%80%A0trace>. Päivitetty 14.4.2011. Luettu 10.4.2013.
- Uotila, Minna 1995. Pukeutumisen kuvaus. Helsinki: Yliopistopaino.
- Wong, Chun Han 2012. 20 Years of L'Arc-en-Ciel. WWW-dokumentti. <http://blogs.wsj.com/scene/2012/04/25/20-years-of-larc-en-ciel>. Päivitetty 25.4.2012. Luettu 12.4.2013.

Yun, Josephine 2005. J-rock. Helsinki: Like Kustannus.

Äyväri, Anne, 2000. Käsityöyrityksen markkinointi. Helsinki: Yliopistopaino.

KUVALÄHTEET

KUVIO 1. FEA-malli (Lamb & Kallal 1992, suomennos Koskennurmi-Sivonen). Saatavissa: <http://www.helsinki.fi/~rkosken/kasityotuote.html>.

KUVA 1. BUCK-TICK vuonna 1988. Takakansi. ARENA37°C Lokakuu 1988.

KUVA 2. X-Japan noin 20 vuotta sitten. Saatavissa: <http://utahimesama.com/?cat=13>.

KUVA 3. hide. Saatavissa: <http://www.jpopasia.com/celebrity/hide>.

KUVA 5. Oshare kei-bändi SuG. Saatavissa: <http://www.tokyohive.com/2011/05/sug-releases-pv-for-%E2%98%86gimme-gimme%E2%98%86/>.

KUVA 6. Miyavi ”This Iz The Japanese Kabuki Rock”-kiertueellaan 2008. Saatavissa: http://www.labelnetworks.com/music/miyavi_08.html.

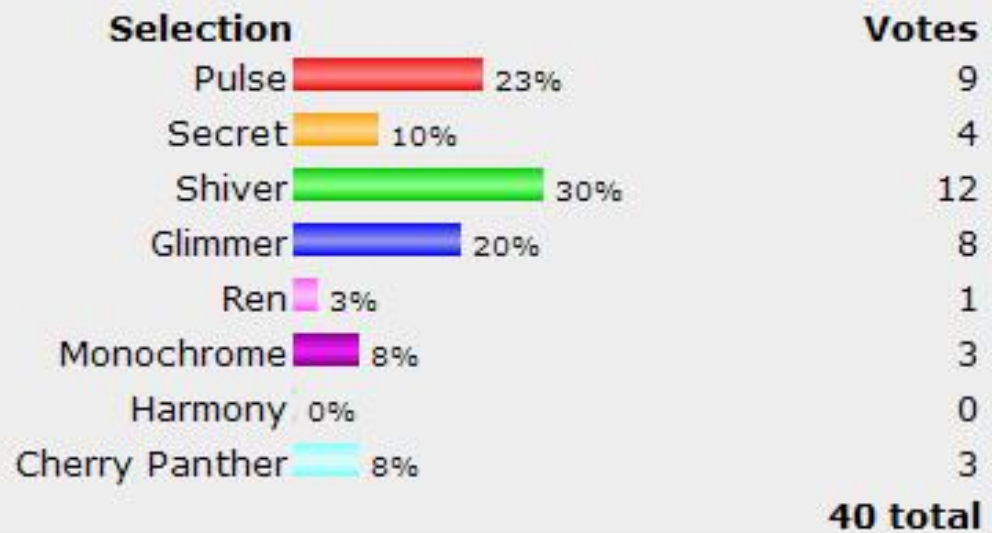
KUVA 7. Vain naisjäsenistä koostuva exist†trace. Saatavissa: <http://shattered-tranquility.net/index.php/page/2/?s=%E5%B0%91%E5%A5%B3>.

KUVA 8. Visual kei -bändi the GazettE vuonna 2008. Neo Genesis Vol.21.

KUVA 9. Cosplay-henkinen pukeutuminen ja originelli tyyli vierekkäin. Valokuva, sivu 70. The Tokyo Look Book: Stylish to Spectacular, goth to gyaru, sidewalk to catwalk.

KUVA 10. Faneja pukeutuneena yhtyettä edustaviin cosplay-asuihin Versailles-bändin konserttiin Tokiossa. Saatavissa: <http://tokyofashion.com/versailles-final-concert-fan-fashion-tokyo>.

KUVA 11. Sadie. FOOLS MATE Vol 367 Toukokuu 2011.

Kiinnostavin malli? || Most interesting model?**Vähiten kiinnostava malli? || Least interesting model?**