

Sallamari Rannila

”PÄIVÄ ELÄINTARHASSA”  
Lastenvaatemalliston suunnittelu

Opinnäytetyö  
Muotoilun koulutusohjelma


Toukokuu 2014




MAMK

University of Applied Sciences

## KUVAILULEHTI

	<b>Opinnäytetyön päivämäärä</b>  27.5.2014				
<b>Tekijä(t)</b> Sallamari Rannila	<b>Koulutusohjelma ja suuntautuminen</b> Muotoilun koulutusohjelma Vaatetussuunnittelu				
<b>Nimeke</b>  PÄIVÄ ELÄINTARHASSA - Lastenvaatemalliston suunnittelu					
<b>Tiivistelmä</b>  Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella lapsekas vaatemallisto leikki-ikäisille lapsille, tehdä muutamista malleista prototyypit ja valokuvata ne mallien päällä. Malliston arvioinnissa käytän lasten mielipiteitä.  Malliston suunnittelussa käytin apuna Ilkka Kettusen (2000) muotoiluprosessin mallia, joka etenee tuotehausta konseptimuotoilun kautta tuotemuotoiluun. Lasten maailmaan perehdyn kokoamieni kollaasien avulla.  Ideoin malliston aiheita kollaasien pohjalta, joista päädyin eläinaiheeseen. Luonnostelin eläinaiheisia malleja ja karsin mallit kahdeksaan malliin, joista piirsin alustavat viivapiirrookset eli yksityiskohtaiset tuotekuvat ja tein viidestä protot. Protojen jälkeen kokosin lopullisen malliston: Norsu-paidan, Lisko-paidan, Kartta-paidan, Kirahvi-mekon, Papukaija-mekon, Harakanvarpaat-mekon, housut, legginsit ja pipon. Lopuksi valokuvasin protot lasten päällä. Kartta-paitaan, harakanvarpaat-mekoon ja kirahvi-mekoon suunnittelin printit ja printeistä valmistin kirahvin ja harakanvarpaat.  Kysyin mielipiteitä malliston vaatteista lapsilta, jotka toimivat vaatteiden malleina valokuvauksissa. Kysyin myös satunnaisilta lapsilta mielipiteitä valokuvista. Palaute oli pääosin positiivista, vaikkakin lapset eivät olleet monisanaisia. Väreistä ja printeistä pidettiin paljon.  Opinnäytetyötä tehdessäni huomasin, että varsinkin lastenvaatteiden valmistukseen ja suunnitteluun liittyvä kirjallisuus on vanhentunutta, joten jatkotutkimuksena voisi olla se, mitä tulee ottaa huomioon lastenvaatteita suunniteltaessa tai miten lasten värimaailma poikkeaa aikuisten värimaailmasta.					
<b>Asiasanat (avainsanat)</b> Ilkka Kettusen muotoiluprosessin malli, vaatetussuunnittelu, lastenvaatetus, malliston suunnittelu					
<b>Sivumäärä</b> 37	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"><b>Kieli</b></td> <td style="width: 50%;"><b>URN</b></td> </tr> <tr> <td>Suomi</td> <td></td> </tr> </table>	<b>Kieli</b>	<b>URN</b>	Suomi	
<b>Kieli</b>	<b>URN</b>				
Suomi					
<b>Huomautus (huomautukset liitteistä)</b>					
<b>Ohjaavan opettajan nimi</b> Satu Kivimäki Ilona Kauppi	<b>Opinnäytetyön toimeksiantaja</b>				

## DESCRIPTION

		<b>Date of the bachelor's thesis</b>  27 May 2014
<b>Author(s)</b> Sallamari Rannila	<b>Degree programme and option</b> Degree programme in Design Fashion design	
<b>Name of the bachelor's thesis</b> PÄIVÄ ELÄINTARHASSA - Designing children's clothes collection		
<b>Abstract</b>  The aim of my bachelor's thesis was to design a childish collection for 2,5-6- year-old children. I made five prototypes of my designs and photographed them with two child models. Later I let children evaluate the designs.  I used Ilkka Kettunen's (2000) model of design process as a foundation of my own design process. Kettunen's model starts with product search, continues with concept design and ends with product design. I familiarised myself with children's world by collecting photos and making picture collages of them.  I brainstormed the ideas of my collection through these collages and I ended up with an animal theme. I sketched animal-themed designs and narrowed them down to eight designs. I drew detailed drawings and made five prototypes of them. After the prototypes I assembled the final collection: Norsu shirt, Lisko shirt, Kartta shirt, Kirahvi dress, Papukaija dress, Harakanvarpaat dress, pants, leggings and a stocking cap. I designed three prints for the collection. I had two child models who wore my designs and I took photos of them.  I asked some opinions about my designs from children. Two of them were the models. Feedback was mainly positive, although the children were quite tight-lipped. They especially liked the colours and prints of my collection.  While working on by bachelor's thesis I noticed that what comes to designing children's clothes and making them there are not so many new studies around it available. As a further research one might study what should be taken account while designing children's clothes or how children's colour palette differs from the grown-up palette.		
<b>Subject headings, (keywords)</b> Kettunen's design process model, fashion design, children's fashion design, designing a collection		
<b>Pages</b> 37	<b>Language</b> Finnish	<b>URN</b>
<b>Remarks, notes on appendices</b>		
<b>Tutor</b> Satu Kivimäki Ilona Kauppi	<b>Bachelor's thesis assigned by</b>	

## SISÄLTÖ

1	JOHDANTO .....	1
2	TUOTTEEN MUOTOILUPROSESSI .....	2
3	LASTENVAATEMALLISTON MUOTOILUPROSESSI .....	6
3.1	Lapset ja pukeutuminen .....	6
3.2	Lasten maailma .....	10
3.3	Ideointi .....	12
3.4	Luonnostelu .....	14
3.5	Jatkokehittäminen .....	18
3.6	Mallien esittely .....	22
4	ARVIOINTI .....	29
5	POHDINTA .....	34
	LIITE/LIITTEET	
	1 Yksisivuinen liite	
	2 Monisivuinen liite	

## 1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö sai alkunsa siitä, kun kulutin turhaa aikaani sellaiseen työhön, joka ei sytyttänyt minua millään tavalla. Kun työnteko alkoi tuntua ylitsepääsemättömän tuskaiselta, pysähdyin miettimään, mikä *minua* oikeasti kiinnostaa. Jos minulla olisi mahdollisuus tehdä mitä tahansa, mitä tekisin? Tyhjältä pöydältä aloittaminen tuntui hyvältä ja pitkästä aikaa tuntui myös siltä, että olen innoissani tulevasta työstäni.

Tiesin heti, että haluan tehdä oman vaatemalliston yksin alusta loppuun saakka. Sen tekeminen opinnäytetyönä on mielestäni hyvä keino kokeilla omia taitojaan ja mallistolla on oma merkityksensä jo pelkästään viimeisenä koulutyönä. Se on myös hyvä askel koulumaailmasta työelämään. Jonkin aikaa pyörittelin mielessäni mallistoni kohderyhmää, mutta loppujen lopuksi päätös ei ollut vaikea: lapset. Pidän lasten maailmasta; se on värikästä, iloista ja viatonta. Haluan tehdä laadukkaita vaatteita lapsille, sellaisia, joita voi käyttää joka päivä.

Opinnäytetyön tavoitteena on suunnitella ja toteuttaa leikki-ikäisten lastenvaatemallisto, joka ilmentää lastenmaailmaa. Mallisto sisältää yhdeksän vaatekappaletta, jotka on tarkoitettu tytöille ja pojille. Suunnittelen, kaavoitan ja valmistan osan malleista ja valokuvaan ne.

Opinnäytetyöni suunnitteluprosessin tukena käytän Ilkka Kettusen (2000) muotoilu-prosessin mallia. Haluan myös pohtia työssäni ideointia ja luovuutta: miten ideat syntyvät ja mitä se luovuus sitten ylittäänsä onkaan. Olen itse kokenut ideoinnin välillä hyvin haastavaksi ja se on kuitenkin suuri osa tätä opinnäytetyötä. Inspiraation lähteistä vaatetusalan suunnittelijan näkökulmasta kertoo hyvin Claudia Eckert (2000). Ideoinnin ja luovuuden lähtökohdista on tehty useita teoksia, ja näihin tutustuessani olen huomannut, että oli kyseessä sitten mikä ala tahansa, lähtökohdat uuden tuotteen luomiselle ovat usein samanlaiset.

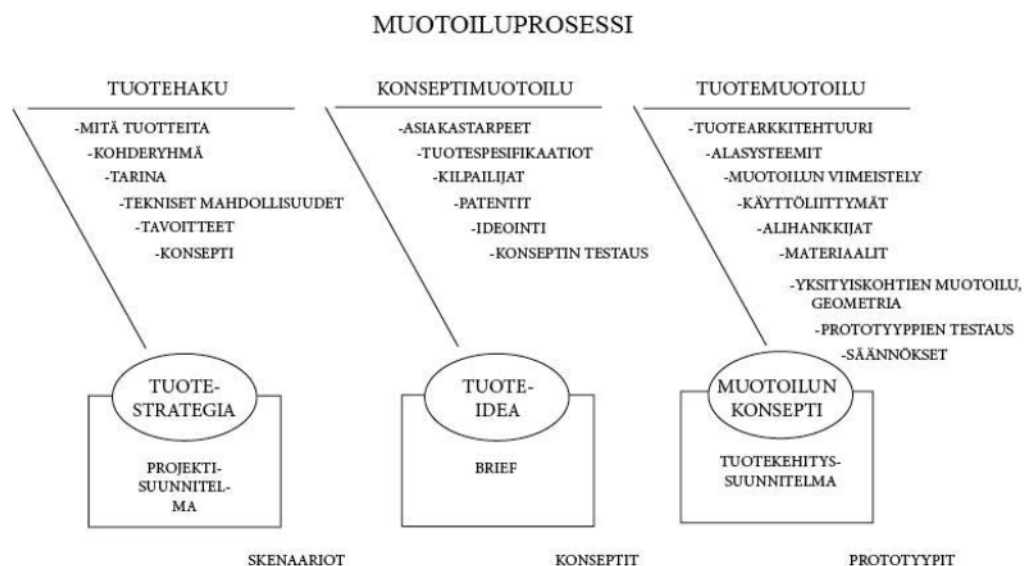
*Luovuus on sitä,  
että antaa itsensä tehdä virheitä.*

*Taide on sitä,  
että tietää mitkä virheet säilyttää.*

- sarjakuvapiirtäjä Scott Adams

## 2 TUOTTEEN MUOTOILUPROSESSI

Muotoiluprosessin malleja on olemassa monenlaisia. Tässä työssä käytän muotoiluprosessin kuvaamiseen Ilkka Kettusen (2000) muotoiluprosessia (Kuvio 1). Se on alun perin kehitetty teolliseen muotoiluun, joten siinä on osa-alueita, jotka eivät koske tämän vaatemalliston suunnitteluprosessia, mutta keskityn tässä niihin osa-alueisiin, jotka toimivat myös minun työssäni. Kettunen (2000, 56-57) jakaa muotoiluprosessin kolmeen vaiheeseen: tuotehaku, konseptimuotoilu ja tuotemuotoilu. Konseptimuotoilu on tässä työssä keskeisimmässä osassa, koska siinä keskitytään työn luovaan prosessiin. Tuotehaku ja tuotemuotoilu taas keskittyvät paljon sellaisiin asioihin, joita on otettava huomioon, kun on jo mukana vaateollisuudessa ja suunnittelee isoja kokonaisuuksia. Minulla ei ole omaa yritystä ja tämä mallisto tulee olemaan yksittäinen ja kokeileva, joten keskityn enemmän itse vaatteiden suunnitteluun.



**KUVIO 1. Muotoiluprosessin malli (Kettunen 2000, 56-57)**

Muotoiluprosessi kuuluu osana laajempaa tuotekehitysprosessia ja se on vaihe, jossa muotoilijalla on eniten mahdollisuuksia vaikuttaa valmistettaviin tuotteisiin. Muotoilun rinnalla kulkee samanaikaisesti mm. tuotteen tekninen suunnittelu ja markkinointi. ”Tuotekehitys alkaa halusta, tarpeesta tai ideasta ja päättyy, kun konseptin on todettu menestyvän kaupallisesti”. (Kettunen 2000, 56.) Tämä työ alkaa halusta tehdä lasten-

vaatemallisto opinnäytetyönä, mutta itse malliston menestyminen kaupallisesti on vielä hyvin kaukainen tavoite, koska opinnäytetyöni tulee päättymään siihen, että olen saanut suunniteltua mallistoni valmiiksi. Mitä tapahtuu sen jälkeen, on vielä arvoitus.

### Tuotehaku

Tuotehakua edeltää tuotestrategia, joka perustuu yrityksen liikeideaan ja toiminta-ajatuksen. Se konkretisoituu projektisuunnitelmassa. ”Tuotehaun aikana luodaan vaihtoehtoisia tavoitteita ja skenaarioita uudelle tuotteelle tai tuoteperheelle.” Tuotehaun aikana mietitään muun muassa mikä on tuotteen kohderyhmä ja sen tuottama hyöty kyseiselle kohderyhmälle, mitkä ovat tuotteen tekniset mahdollisuudet ja mikä on tuotteen taustalla oleva tarina. Tuotehausta syntyy tuoteidea. Briefiksi kutsutaan tuoteidean kirjallista kuvausta. (Kettunen 2000, 56.) Tämä opinnäytetyö koskee lastenvaatemallistoa, joka sisältää sisävaatteita sekä tytöille että pojille. Päädyin valitsemaan kohderyhmäksi leikki-ikäiset lapset, koska pidän siitä, että leikki-ikäisille lapsille voi suunnitella lapsekkaita vaatteita ja olen töissäni huomannut, että lastenvaatteisiin panostetaan todella paljon. Malliston sisältää noin 10 vaatekappaletta. Tarkoituksena on, että osa vaatteista on unisex-vaatteita, jotka siis käyvät molemmille sukupuolille. Mallistoni on suunnattu leikki-ikäisille eli n. 2-6-vuotiaille lapsille. Koska tässä työssä ei ole toimeksiantajaa, varsinaista briefiä ei sen varsinaisessa merkityksessä kirjoiteta.

### Konseptimuotoilu

Latinan konseptin käsite viittaa käytännöllisiin suunnitelmiin ja luonnoksiin. Usein samanaikaisesti konseptia luodessa tapahtuu myös luova ideointi (Reunanen 2007, 58.) Ilkka Kettusen (2000, 56-57) muotoiluprosessin mallissa konseptilla tarkoitetaan suunnitteluvaihetta, jonka alku on muotoilubrief ja loppu on se vaihe, kun yksi konsepti on valittu jatkokehitykseen. Konseptimuotoilu itsessään sisältää neljä eri vaihetta: tieto, idea, valinta ja testaus. Tässä työssä keskityn tietoon ja ideointiin. Perehdyn jo olemassa oleviin tuotteisiin ja lapsia ympäröivään maailmaan. Kokoan löydöksistäni kollaasit, joita käytän ideoinnissa apuna. Se, mitkä vaatteet pääsevät valmiiseen mallistoon, on paljolti minun päätettävissä. Lopullisesta mallistosta valmistan neljä mallia, jotka valmistetaan ja valokuvataan.

Kettusen (2000, 63) mukaan tiedon keräämisen tavoite on saada suunnittelija tutustumaan tuotteen kohderyhmään, sen toiveisiin, toimintaan ja ympäristöön. Eckert

(2000) kuvailee suunnittelijoiden käyttävän useita erilaisia lähteitä etsiessään uusia ideoita. Sellainen on esimerkiksi ottaa inspiraatiota jo olemassa olevista samankaltaisista tuotteista. Tässä tapauksessa se siis tarkoittaa sitä, että perehdyn lastenvaatteisiin, joita on jo saatavilla. Uskon myös, että aikaisemmin tehdyt lastenvaatteet eivät voi olla vaikuttamatta suunnitteluun, koska vaatteet ovat sellainen asia, josta kaikilla on varmasti jo aikaisempaa tietoa ja kokemusta.

Ideointi on konseptimuotoilun tärkein ja luovuutta vaativin vaihe. Ideoinnissa on tarkoitus keksiä itse ja lainata mahdollisimman monia toimivia ratkaisuja olemassa olevaan ongelmaan. Idea luonnostellaan yleensä piirtämällä. (Kettunen 2000, 70.) Tässä opinnäytetyössä *ongelma* on ehkä hieman vääränlainen sana kuvaamaan työtäni, malliston suunnittelua. En ole mallistossani keksimässä uusia vaatekappaleita vaan enemmänkin tarkoitukseni on löytää oma tyylini ja keino ilmaista se malliston vaatteiden avulla. Sen takia käytän paljon hyväkseni olemassa olevaa tietoa ja taitoa ja näin ollen kollaasit ovat hyvä lähde inspiraatiolle.

Luonnosteltuani ideani paperille valitsen luonnoksistani parhaimmat ja jatkan niiden kehittämistä. Kettusen (2000, 91) mukaan luonnoksista valitaan ja kehitetään muutama viimeistely konsepti, joka työstetään esimerkiksi esityskuvan muotoon. Minun tyylini sopii se, että piirrän mahdollisista malleista viivapiirroksat hyvin aikaisessa vaiheessa, koska koen, että niin voin helpommin ryhmitellä ja valikoida mieluisimmat mallit. Jostain malleista valmistan protoja, joiden avulla pystyn testaamaan mallien toimivuuden. Ja koska malliston on tarkoitus tulla lapsille, tarkoitukseni on kysyä mielipidettä valmiista mallistosta suoraan lapsilta. Kaikkia tuotteita ei ole kuitenkaan tarpeen testata etukäteen (Kettunen 2000, 87). Vaikka leikki-ikäiset lapset eivät osta vaatteitaan itse, on heillä kuitenkin vaikutusvaltaa vaatevalinnasta koskevissa päätöksissä. Terhi-Anna Wilska (2004, 23) on tutkinut, että suomalaisen lapsen vaikutus jokapäiväisessä kulutuksessa on suurempi kuin Euroopassa tai muissa Pohjoismaissa ja lisäksi lapsi otetaan mukaan kauppaan useammin, jolloin lapsi oppii esittämään omia toivomuksiaan hyvin varhaisessa vaiheessa.

### Tuotemuotoilu

Konseptimuotoilun tuloksena syntyy tuotekehityssuunnitelma, joka sisältää mm. resurssit, aikataulut ja kustannukset. Jatkokehitys alkaa arvioimalla valittu konsepti. Tuotemuotoiluvaihe sisältää mm. muotoilun viimeistelyn, materiaalien ja värien va-



linnan, alihankkijat ja tuotteen sisäisen arkkitehtuurin luomisen. Tuotteen sisäisellä arkkitehtuurilla tarkoitetaan tässä työssä vaatteiden linjoja ja leikkauksia. Tuotemuotoilun vaihe on muotoiluprosessin viimeinen vaihe ja se päättyy tuotteen lanseeraukseen. (Kettunen 2000, 57.)

Tämä työ on yksittäinen vaatemallisto, joten minulla ei esimerkiksi ole alihankkijoita, vaan teen kaiken itse. Kustannukset ja resurssit ovat rajalliset, mutta tarkempaa suunnitelmaa niistä en aio etukäteen tehdä. Budjettia ei siis ole mallistoni valmistusta varten, vaan katson työn edetessä, mitä hankintoja tulee vastaan. Vielä en ole varma, miten mallisto tullaan lanseeraamaan, mutta kutsuisin opinnäytetyön valmistumista ja esittämistä malliston ensimmäiseksi lanseeraukseksi.

Olen tehnyt soveltanut Kettusen (2000) muotoiluprosessin mallia omaan työhöni ja tehnyt sen pohjalta oman versioni kyseisestä mallista (Kuvio 2). Alkuperäisestä mallista olen poiminut ne osa-alueet, jotka vaikuttavat malliston luomiseen.



**Kuvio 2. Muotoiluprosessimalli (soveltanut Rannila 2014)**

### 3 LASTENVAATEMALLISTON MUOTOILUPROSESSI

”Koska luova ajatteleva on olemassa olevien ideoiden yhdistelyä, tiedon ja informaation keräämisellä on prosessissa keskeinen rooli” (Koski ym. 2004, 90). Eckert (2000) mainitsee mahdollisiksi inspiraation lähteiksi myös tutustumisen muihin töihin. Opinnäytetyössäni se voisi tarkoittaa sitä, että laajentaisin tiedonhankintaa koskemaan esimerkiksi naisten vaatteita tai koruja. Tässä työssä keskityn kuitenkin tiedonhankinnassa enemmän lastenmaailmaan, lastenvaatteisiin ja erilaisiin kuviin. Eckertin (2000) mukaan myös kuvat, taide, esineet, luonto ja arkielämä voivat sytyttää inspiraation. Monet konkreettiset tuotteet paljastavat paljon yksityiskohtia ja usein tekotavankin – toisaalta tuotekuvien kohdalla täytyy taas muistaa, että kuva on aina jonkun tulkinta kohteesta.

#### 3.1 Lapset ja pukeutuminen

Lapsi on leikki-ikäinen n. 2,5-vuotiaasta aina kuusivuotiaaksi asti (Valtonen 2014). Jo kolmevuotiaana lapsi on omatoiminen: pukeutumista ja riisuutumista halutaan kokeilla itse. Kolmevuotias haluaa myös olla osa päätöksentekoa, esimerkiksi lapsen voi antaa valita, pukeeko hän mieluummin päällensä sinisen vai punaisen paidan. (Kahri 2003, 11.) Lastenvaatteita ostavan kuluttajan maailma on laajentunut 2000-luvulla, kun nettikaupat ovat päässeet valtaan (Hänninen ym. 2008, 75). Lasten pukeutuminen keskittyy muutenkin internetissä aivan uudelle tasolle. Olen tutustunut moniin lapsien pukeutumista käsitteleviin blogeihin. Luonnollisesti tällaisia blogeja pitävät äidit, jotka ovat myös erityisen kiinnostuneita muodista ja vaatteiden valmistuksesta. Uskon, että tällaiset bloggaajat osaavat käyttää hyödykseen omaa kokemustaan; mikä vaate on omilla lapsilla toimiva ja mikä vaatii muokkausta. Toisaalta usein bloggaajien tulee olla myös selvillä siitä, mikä on tällä hetkellä in lastenvaatemaailmassa ja toisinaan bloggaajat toimivat myös itse trendienluojina. Tällainen tieto on minulle hyödyksi tätä mallistoa suunniteltaessa.

Toinen nettipalvelu, josta pidän, on Pinterest. Se on sivusto, jolle voit luoda oman profiilin ja kerätä kuvia muilta sivustoilta, siis tavallaan virtuaalinen kuvapankki. Parasta Pinterestissä on se, että siellä pystyy selailemaan toisten kuvapankkeja ja kuvia voi myös etsiä eri kategorioiden alta: mm. *Kids* on yksi näistä kategorioista. Toisaalta täytyy myös aina muistaa, että itse suodatan lukemaani ja näkemääni omien mieltym-

mysteni mukaan, koska minulla on oma näkemykseni siitä, mikä toimii ja mikä ei. Minulla ei ole omia lapsia, eivätkä siis arkipäiväni pyöri lastenmaailmassa. Tällöin mm. blogit ja Pinterest ovat hyvä keino päästä syvemmälle lasten pukeutumiseen. Myös isojen vaateketjujen tuotteista saa hyvän käsityksen vallalla olevista trendeistä (Kuva 1).



**KUVA 1. Tunnettujen yritysten lastenvaatteita**

Kollaasissa (Kuva 1) on lastenvaatteita, joita on tällä hetkellä myynnissä tai tulossa myyntiin tunnetuilta vaateyrityksiltä. Lastenvaatteiden valikoima on todella laaja, joten tähän kollaasiin olen valinnut sellaisia vaatteita, jotka ovat minun mielestäni mielenkiintoisia. Pidän kollaasin vaatteiden puhtaista ja raikkaista väreistä. Paitojen printit ovat hauskoja ja lapsellisia. Vaatteet ovat mielestäni aika yksinkertaisia, mutta esimerkiksi oikeassa yläkulmassa oleva Bang Bang Copenhagenin badbat-huppari on saanut printin ja hupun muodon avulla vaatteesta tosi mielenkiintoisen ja lapsenomaisen.

Huomaan, että mielenkiintoni keskittyy kuvissa helposti joko värikkäisiin vaatteisiin tai lapsien iloiseihin ilmeisiin. Pukeutumisen kuvittelee, halusi tai ei, kertovan jotain lapsen persoonasta. Minulle värikkäät ja siistit vaatteet luovat kuvan iloisesta ja reippaasta lapsesta. Vänskä (2012, 112) kertoo vaatteiden ja persoonallisuuden rakentamisen välisestä kytköksestä: ”Muotivaatteiden ostaminen lapsille kertoo heidän huoltajiensa pyrkimyksestä rakentaa mielikuvaa menestyvästä persoonallisuudesta. Samalla vaatteisiin liittyy myös vahva oletus siitä, millaista on oikean- ja vääränlainen lapsuus. Lasten vaatteiden muotoa ja malleja sääntelevät vahvat näkemykset oikean- tai vääränlaisen lapsuuden esiittämisestä. Itse asiassa lasten pukeutumisessa näkyy, että nykysubjektius rakentuu sellaisen normaaliuden käsitteen ympärille, joka koostuu keskiluokkaisiksi määriteltävistä elämänarvoista ja ominaisuuksista: lastenvaatteiden tulee olla siistit, hillityt ja peittävät.” Täytyy siis todeta, että itsekin koen siistit ja peittävät vaatteet jollakin tapaa ”oikeanlaisiksi” lastenvaatteiksi. Tosin mielestäni vaatteiden ei välttämättä tarvitse olla hillittyjä, ainakaan värien ollessa kyseessä. Mallistoni tarkoitus ei ole lähteä rikkomaan noita käsityksiä, ja tänä päivänä tuntuu, että lastenvaatemuodissa rajojen rikkominen on ainoa tapa saada enemmän huomiota ympärilleen. Mielestäni on tarpeellista tietää, mikä on enemmistön käsitys siitä, millainen on ”hyvä” vaate ja toisaalta samalla ymmärtää se, ettei lapsen pukeutuminen kuvaa lapsen persoonaa.

Blogien ja Pinterestin avulla olen kerännyt toisen kollaasin lastenvaatteista (Kuva 2). Sinänsä blogit ja Pinterest voivat sisältää samoja kuvia lastenvaatteista, joita aikaisemmassa kollaasissa (kuva 1) jo esittelin, mutta blogien ja Pinterestin taustalla on aina ihmisiä, jotka haluavat tuoda kuvan esille. Kollaasissa on siis sellaisia kuvia, joita on jaettu paljon Pinterestissä eri käyttäjien kesken ja toisaalta myös sellaisia, joita minä pidän mielenkiintoisina. Pinterestissä ja vaateblogeissa on paljon muodista kiinnostuneita ihmisiä, joten molempien avulla on mahdollisuus saada kuva siitä, mikä tällä hetkellä on isojen joukkojen kiinnostuksen kohteena.



**KUVA 2. Lastenvaattekuvia blogeista ja Pinterestistä**

Pidän tämän kollaasin (Kuva 2) vaatteista, joissa on käytetty eläinaiheita. Eläimet tuntuvat olevan loputon aihealue lastenvaatteissa. Ehkä tämä johtuu siitä, että eläimissä on samaa viattomuutta kuin lapsissa ja toisaalta eläimistä saa kuvitettua todella lapsikkaita hahmoja. Myös tässä kollaasissa pidän vaateiden värimaailmasta ja muodoista. Vasemmassa alakulmassa oleva kissapaita on mielestäni toimiva kaikessa yksinkertaisuudessaan; hauska oivallus syntyy yhdistettäessä paita mustien housujen kanssa.

Monet näiden kollaasien vaatteista ovat tällä hetkellä ns. muodissa ja muodikkaina pidettävien yritysten mallistoja. Jyrki Reunanen (2007, 184) kuvaa muodikkuutta mielestäni osuvasti: ”Muodikasta pidetään nykyaikaisena ja modernina, mutta se on aikansa tavallisuutta. Muodikkuus tarkoittaa jäljittelyä, jossa tärkeintä on seurata trendejä. Jotakin ihailaan siksi, kun kaikki muutkin ihailevat. Muotipuhe kuulostaa uudenaikaiselta, mutta se vain toistaa sitä samaa, mitä kaikki muutkin. Mitä enemmän muoti leviää, sitä tavallisemmaksi se tulee, jolloin ”uutuus” kääntyy vastakohtaansa keskinertaisuudeksi.” Minun tulisi siis suunnittelussani nähdä näiden valmiiden tuotteiden yli ja etsiä jotain uutta. Näitä kollaaseja kerätessäni olen vältellyt kuvia, joissa lapset

on puettu aikuisten vaatteisiin. Tuntuu, että nuorten tai aikuisten vaatteet, jotka ovat muodissa tällä hetkellä, siirretään seuraavaksi hieman kutistettuna pienten lasten päälle. Sen lisäksi, että lapset tekevät ostopäätöksiä itse yhä nuorempina, markkinat tarjoavat yhä nuoremmille aikuismaisia tuotteita, esimerkiksi muotivaatteita (Anttila 2004, 29). En pidä siitä, että lapsista tehdään ”pikkuaikuisia”, vaikkakin se tuntuu olevan yksi muotisuuntaus mainoskuvia selailtaessa. Oman mallistoni vaatteet tulevat olemaan selvästi lapsille suunnattuja, lapsekkaita.

### 3.2 Lasten maailma

Mielestäni lasten maailmaan pääsee sisälle parhaiten tekemällä siitä visuaalisen kuvituksen. Elämäntapataulu kuvaa kohderyhmän jäsenten persoonallisia ja sosiaalisia arvoja ja elämäntapaa. Usein elämä esitetään positiivisesta ja idealistisesta näkökulmasta. (Kettunen 2000, 81.) Olen valinnut elämäntapatauluun kuvia, jotka edustavat omaa näkemystäni kohderyhmästäni ja siitä, minkälaisia vaikutteita haluan saada malliston suunnittelun tueksi (Kuva 3). Samalla elämäntapatauluissa tulee esille Eckertin (2000) mainitsemia mahdollisia inspiraation lähteitä: mm. esineet, luonto ja taide.



**KUVA 3. Elämäntapataulu lasten huoneesta**

Mielestäni lasten lelut ja lastenhuoneiden sisustukset luovat mielenkiintoisia kuvia myös siitä, mitä niissä asuvat ja leikkivät lapset mahdollisesti pukevat päälleen. Kohderyhmäni lapsi elää iloisessa kodissa, jossa on värikkäitä ja kauniita yksityiskohtia (Kuva 3). Eläinaiheet lelut ovat suosittuja. Lapsuus on hauskaa ja huoletonta aikaa ja se saa näkyä ja kuulua.

Niin kuin sanotaan: lapsen työ on leikkiä. Kohderyhmäni lapsi on mielikuvituksellinen ja kiinnostunut häntä ympäröivästä maailmasta (Kuva 4). Maatila ja sen eläinten tarkkailu, ruudun hyppely tai vaikka keinuminen ovat mielekästä puuhaa. Sirkus, huvipuistot ja satumaiset metsät ovat unelmakohteita ja täynnä seikkailuja. Kollaasissa välittyy myös lapsen herkkyyks ja viattomuus. Esimerkiksi oikeassa alakulmassa oleva juliste on kuin unesta; siinä on keveyttä ja satumaisuutta.



**KUVA 4. Elämäntapataulu lapsen maailmasta**

En ole lähtökohtaisesti etsinyt näihin kollaaseihin kuvia, joissa esiintyy eläimiä, mutta olen huomannut, että eläinaiheet toistuvat paljon sekä lastenvaatteissa että lastenhuoneiden sisustuksessa. Eläimet tuntuvat olevan suuressa roolissa myös lasten kirjallisuudessa ja televisio-ohjelmissa. Eläinteema vaatetuksessa on myös mukavan laaja

alue näin suunnittelijan kannalta; se voi tulla esille printtinä, vaateen muodossa tai vaikka pelkästään väreissä ja niiden yhdistelmissä.

### 3.3 Ideointi

Koski ym (2004, 88-89) toteavat, että usein vähätellään sitä, miten olemassa olevien ideoita käytetään hyväksi. Uusien ideoiden tuottamisen lisäksi olemassa olevien ideoiden yhdisteleminen vaatii myös luovuutta. Jussi Koski ym. (2004, 88) lainaa hauskaasti Henry Fordin näkemystä kuuluisan Ford T-mallin synnystä:

*”En keksinyt mitään uutta.*

*Minä vain yksinkertaisesti yhdistelin muiden tekemiä keksintöjä autoksi.”*

Ideoinnissa on kuitenkin tarkoitus tuottaa omia ajatuksia, vaikka inspiraation lähteet ovatkin muualta. Lähdeaineiston on tarkoitus antaa sysäys ideoinnille, mutta sen ei saa antaa päästä pääosaan. (Reunanen 2007, 191.) Juuri se tarkoitus on tiedon keräämisellä ja kollaasien tekemisellä: tarvitsen alkusysäyksen ja jonkinlaisen hahmotelman sille, mitä haluan ja mitä minun tulee ottaa huomioon, mutta itse ideointi lähtee vasta tästä kaikesta eteenpäin.

Millainen sitten on luova ihminen? Luovuus tuntuu olevan sellainen ominaisuus, jota joko on tai ei ole. Tämä ei kuitenkaan pidä paikkaansa. Koski ym. (2004, 58) kuvailevat luovaa ihmistä sellaiseksi, joka tietää paljon omasta alastaan ja on halukas oppimaan lisää; useimmiten ihminen keksii uusia ajatuksia asioihin, jotka ovat hänelle tärkeitä. Se on siis sellaista, jota voi oppia ja kehittää. Kettusen (2000, 40-42) mukaan luovan henkilön ominaisuuksia ovat mm. ongelmaherkkyys, omaperäisyys, ideasujuvuus ja – joustavuus ja uudelleenmäärittelykyky. Luova henkilö siis tuntee halua tarttua haasteisiin ja usein osaa miettiä ongelmia erilaisesta näkökulmasta kuin muut. Uskon, että luovuus perustuu paljon omaan haluun viedä osaamistaan mahdollisimman pitkälle ja syvää kiinnostusta tekemistään kohtaan. Mitä kiinnostuneempi tekemistään kohtaan on, sitä enemmän sille haluaa omistautua.

Tämän työn kohdalla olen tehnyt paljon töitä ajatuksissani. Törmään töissäni päivittäin lastenvaatteisiin ja usein panen merkille sen, mitä tekisin toisin tai miksi joku vaate on mielestäni kiva ja toinen ei. Mallistoni pyörii siis jollakin tavalla päässäni



joka päivä ja joskus idea voi tulla yllättävässäkin tilanteessa. Luovuus tarkoittaa minulle paljon työtä, myös sellaista, mikä ei näy ollenkaan. Luonnostelen malleja paperille vasta pitkän ajatustyön jälkeen. En keskity niinkään siihen, että keksisin uusia vaatekappaleita, vaan suunnittelen vaatteita, joissa on jokin hauska tarina tai idea taustalla. Toivoisin, että joku vaatteita katsoessa kokisi oivalluksen. Itse pidän siitä, kun näen vaatteen, jossa on jokin hauska idea ja sitä katsoessa tulen ajatelleeksi ”miksi minä keksinyt tuota”.

Liikanen (2010) toteaa, että ideoinnissa tärkeäksi muodostuu oikeanlainen asenne. Jos olettaa, että joka asiaan on olemassa vain yksi ratkaisu, omat mahdollisuudet rajottuvat paljon. Epävarmuuden sietokyky kuuluu ideointiin ja on edellytys luovuudelle. Liikanen myös muistuttaa, että ideointi on ensimmäinen vaihe ja hyvää ideaa tulee kasvattaa ja vaalia. Epävarmuus siitä, onko idea hyvä tai onko ylipäätänsäkään mitään ideaa, on minulla hyvin usein mielessä. Toisaalta on hyvä kyseenalaistaa itseään, kunhan sen ei anna vaikuttaa liikaa ideointivaiheessa.

Kollaaseja analysoidessani ideat alkoivat pyöriä eläinten maailmassa. Kollaaseissa näkyy minua miellyttävä vaatteiden värikkyyys ja yksinkertaiset linjat. Eläinaiheeseen päädyttyäni halusin vielä koota yhden kollaasin eläimistä, joiden väritystä tai muotoa voi käyttää avuksi luonnostelussa (Kuva 5).



## KUVA 5. Villieläimiä

Eläinten turkin tai höyhenten väritykset ovat erityisen kauniita ja ne muodostavat hienoja kuvioita. Värialueita voi miettiä myös mahdollisina vaatteiden leikkauksina. Eläinten muodot luovat myös ideoita vaatteiden malleista. Esimerkiksi norsun isot korvat luovat kaarevan leikkaussauman ja pingviinin väritys saa miettimään kaksiosaista vaatetta, jossa on värikäs yläosa ja selkeät linjat.

### 3.4 Luonnostelu

Piirtäminen on muotoilijalle luonnollinen tapa ilmaista ideoitaan. Sen avulla pystyy taltioimaan ajatukset muistiin, mutta se myös samalla stimuloi mielikuvitusta ja ajattelua. Luonnosta pystytään tarkastelemaan ja arvioimaan ja se on ensimmäinen askel ajatuksen muuttumisessa todelliseksi innovatiiviseksi. (Kettunen 200, 72-73.) Luonnostelu on minulle tärkeä ja vaativin vaihe mallistoni suunnittelussa. Toisinaan vaatii paljon työtä saada päässä oleva kuva samanlaisena paperille. Olen myös huomannut, että usein luonnosteltaessa jumitun yhteen ideaan ja luonnokset alkavat toistamaan toisiaan. Yritin estää tätä tapahtumasta tekemällä luonnoksia ottaen lähtökohdaksi aina yhden eläimen (Kuva 5). Näin ollen mielessäni ei toistu koko ajan samat kuviot, muodot tai leikkaukset.

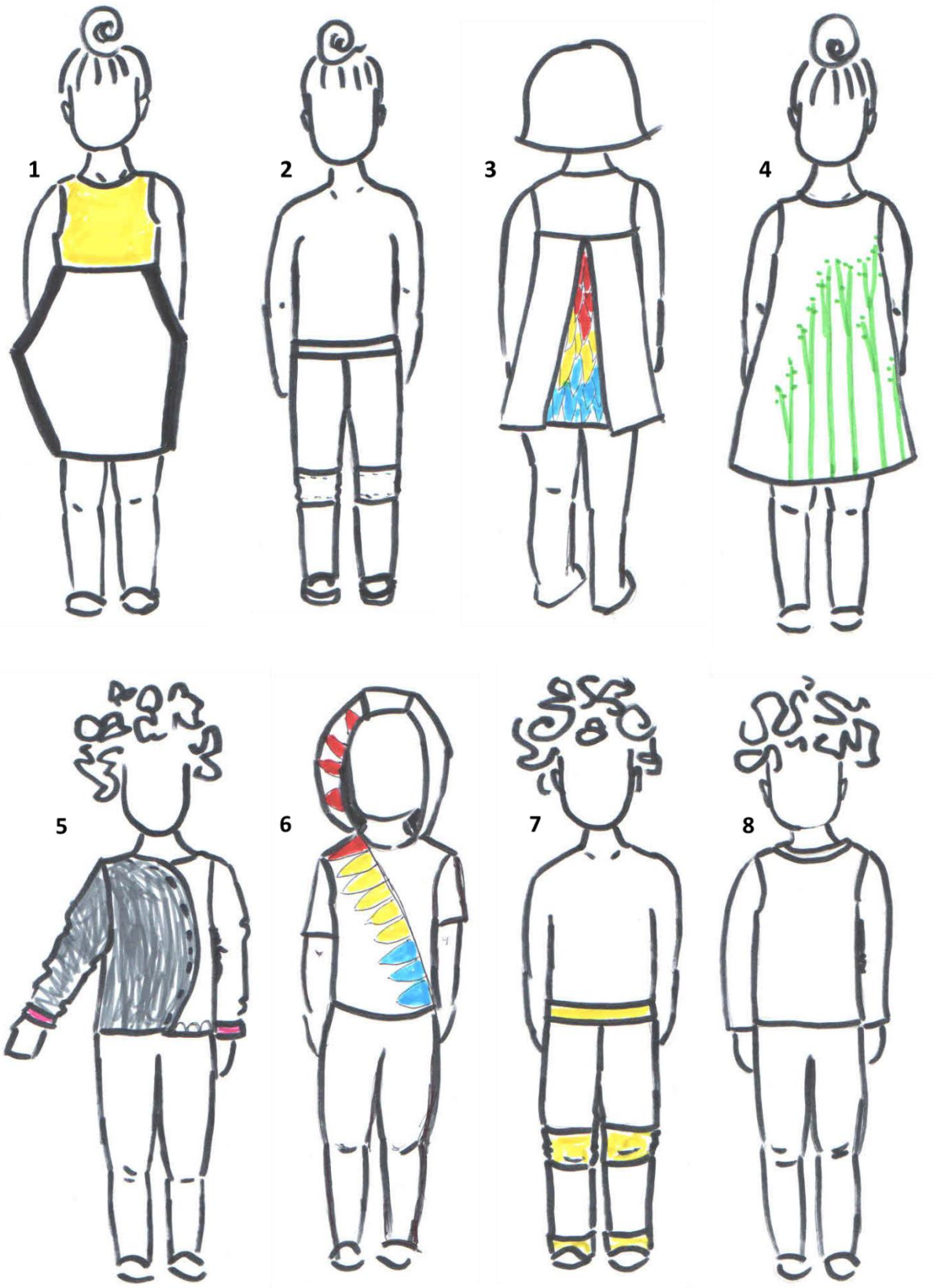
Luonnostelussa tärkeää on luoda piirustus, joka välittää käsityksen vaateen tunnelmasta ja tyylistä, jolloin konkreettiset yksityiskohdat jäävät vielä toisarvoisiksi (Martin 1999, 158). Ensimmäisissä luonnoksissani en ole siispä keskittynyt miettimään vaateen toteutusta vaan yrittänyt vain saada ideani paperille (kuva 6). Kettunen (2000, 98) kuvaa luonnostelua ympyrän kehäksi, jossa piirtämistä käytetään ajattelun ja ideoinnin välineenä: kun itse näemme, mitä olemme piirtäneet, synnyttää se taas uusia ideoita, joita voimme luonnostella paperille. Huomasin näin myös tapahtuvan minun kohdallani: kun olin piirtänyt mielestäni potentiaalisen mallin paperille, lähdin luonnostelemaan siitä mallista erilaisia versioita. Joskus huomasin palaavani takaisin alkuperäiseen malliin, toisinaan taas löysin samasta ideasta monta hyvää erilaista mallia. Koska mallistoni on sekä tytöille ja pojille, niin mallin idea oli usein helposti siirrettävissä esimerkiksi paidasta mekoksi. Mielessäni oli, että mallistoni vaatteet ovat suhteellisen yksinkertaisia, joten halusin suunnitella malleihin sopivia printtejä. Print-

tien suunnittelu tapahtui vaatteiden luonnostelun kanssa samanaikaisesti ja usein tietty vaatemalli synnytti idean printistä.



### KUVA 6. Ensimmäisiä luonnoksia

Ensimmäisen luonnoksen aiheena oli norsu. Olin pyöritellyt ideaa norsu-paidasta mielessäni jo pidempään, ennen kuin sain sen paperille. Sen avulla minulle aukesi idea malliston muista vaatteista. Eläinaihe on jossain malleissa selvemmin nähtävissä kuin toisissa ja esimerkiksi alaosissa on leikitty enemmänkin värien kanssa. Kuvan 7 oikeissa reunoissa olevat mallit ovat ns. perusmalleja, joihin on tarkoitus tulla printti. Luonnostelin malleja, karsin niistä pois sellaiset, jotka eivät mielestäni toimineet ja tein jäljelle jääneistä siistityt versiot (kuva 7 ja 8).



**KUVA 7. Ensimmäiset mallit**

Seuraavaksi tein malleihin tarvittavia muutoksia ja jatkoin suunnittelua eteenpäin. Jätin jotain ”turhia” yksityiskohtia pois ja toisaalta taas joihinkin malleihin lisäsin

niitä. Ensimmäisissä luonnoksissa oli vaatteesta piirrettynä vain etu- tai takakappale riippen siitä, kumpi puoli toi esille vaatteen idean. Piirsin molemmat kappaleet seuraavaksi viivapiirroksin. Esimerkiksi mallissa 3 (Kuva 7), olin keskittynyt tuomaan esille takakappaleen laskoksen yksityiskohdan, mutta seuraavaksi tarkoituksena oli miettiä, millainen etukappale sopii siihen, tarkoituksena kun ei ole viedä huomiota pois takakappaleesta. Suunnittelin mekkoon lopulta söpön värikkään kauluksen. Vaatesuunnittelun opettaja kehotti minua myös kiinnittää huomiota siihen, miten tuotteen saa valmistettua kustannustehokkaasti ja minkälaisia rakenteita vaatteet vaativat. Rakenteita mietin tarkemmin viivapiirroksia piirtäessäni.



**KUVA 8. Ensimmäiset kolme printtikokeilua**

Kannattaa myös harkita tarkkaan, kuinka paljon vaatteissa käyttää valkoista materiaalia, koska kyseessä ovat lapset. Tämä mielessä suunnittelinkin mallin 1 valkoiseen osaan printin. Tässä vaiheessa päätin luopua Haiprintistä (Kuva 8) ja ottaa kaksi muuta printtiä jatkokehittelyyn mukaan. Kirahviprintin on tarkoitus olla iso ja vaatteen keskipiste. Toisaalta printistä voisi suunnitella kokonaisen kankaan tai vaihtoehtoisesti ”kirahvilauman” eri kokoisia kirahveja. Eläinpuiston Karttaprintti on mielestäni mie-

lenkiintoinen ja sen haluan ehdottomasti jatkokehitykseen. Tarkoitukseni ei ole tehdä malleista liian monimutkaisia. Varsinkin ne vaatteet, joihin tulee painatus, ovat hyvin yksinkertaisia, jotta painatus pääsee oikeuksiinsa. Luonnoksia ei määrällisesti ole paljon, mutta keskityin luonnosteltaessa niihin ideoihin, joista itse pidin ja vein niitä pidemmälle. Näin ollen päätin ottaa kaikki mallit jatkokehittelyyn. Jatkokehittelyn aikana voi kuitenkin aina nousta esille uusia ideoita.

### 3.5 Jatkokehittely

Jatkokehittely kuuluu Kettusen (2000, 57) muotoiluprosessissa tuotemuotoiluosioon ja siinä viimeistellään muotoilu ja keskitytään mm. valitsemaan materiaalit ja värit. Käsinpiirretyistä luonnoksista siirryin nopeasti viivapiirroksiin, joissa mietin tarkemmin mallien rakenteita ja linjoja (Kuva 9). Koneella piirtäessä on helppo kokeilla, miten värit sopivat yhteen ja muutoksia on vaivatonta tehdä. Viivapiirroksia tehdessä tulee myös mietittyä tarkemmin vaatteiden valmistusprosessia.



**KUVA 9. Ensimmäisiä viivapiirroksia**

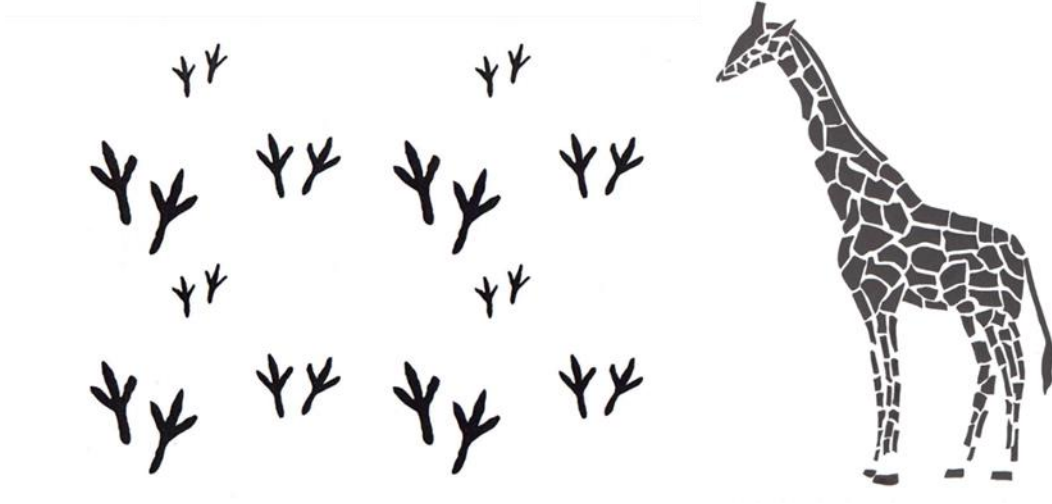
Materiaaleina lastenvaateissa suositetaan käytännöllisiä, kestäviä ja helppohoitoisia. Esimerkiksi erilaiset trikooneulokset sopivat hyvin lastenvaatteiden materiaaleiksi, koska ne ovat miellyttäviä ihoa vasten ja niiden ompelu on helppoa. Collegeneulokset ja fleece ovat myös hyviä materiaaleja (Hetemäki & Hiljama 1993, 7.) Kudotuista kankaista puuvilla on lastenvaatteiden paljon käytetty materiaali. Se on hengittävä, joten se tuntuu mukavalta päällä ja puuvilla kestää yleensä 60 °C pesun. (Honkimaa & Kivimäki 1990, 11.) Vaatteiden pesunkesto tulee tärkeäksi, kun kyseessä ovat lastenvaatteet. Lapset eivät varo sotkemasta vaatteitaan, joten pesukertojen tiheys on suu-

rempi kuin aikuisilla. Tämän malliston materiaaleina käytetään pääosin puuvillatrikoota. Puuvilla on suhteellisen luja kuitu, se ei sähköisty ja sitä on helppo värjätä (Talvenmaa 2002, 14). Ja koska mallistoni sisältää printtejä, koen, että puuvilla on osuvin valinta materiaaliksi. Puuvillalla on tietenkin myös huonoja ominaisuuksia, kuten kutistuvuus pesussa ja rypistyvyys, mutta näitä ominaisuuksia voidaan poistaa tai vähentää tiettyjen viimeistelymenetelmien avulla (Markkula 2001,45).

Värit näyttävät erilaisilta erilaisissa materiaaleissa. Tekstiilin pinta- ja rakenneominaisuudet tulevat helpoiten esille yksivärisissä ja neutraaleissa tekstiileissä ja voimakas kuosi tai kirjavuus kätkee kankaan hienorakenteen. Esimerkiksi kansanpuvuissa kirjavat värit kompensoivat materiaalien yksinkertaisuutta. (Arnkil 2007,61.) Värimaailmassa käytin inspiraationa kokoamiani kollaaseja (kuvat 1-5). Halusin käyttää paljon raikkaita ja puhtaita värejä. Vaikka mallistossa on myös valkoisia vaatteita, on niissä aina jokin värikäs yksityiskohta. Vaatteiden materiaalit eivät ole itsessään mielenkiintoisia, joten mielenkiinto löytyy malleista ja väreistä. Koen myös, että valkoinen raikastaa ja korostaa siihen yhdistettyjä värejä.

Liekki (2013) kirjoittaa artikkelissaan siitä, että vaatteiden väri vaikuttaa siihen, kuinka lapsen suhtaudutaan. Esimerkiksi vaaleanpunainen mielletään länsimaissa tyttöjen väriksi, vaikka toisaalta sukupuoleen liitetyt värit ovat aina riippuneet aikakaudesta ja kulttuurista. Noin sata vuotta sitten vaaleanpunainen liitettiin poikien väriksi ja sinistä pidettiin sopivana tytöille. Tänä päivänä sukupuoli- jaottelu näkyy vaateliikkeissä lastenvaateosastolla hyvin selvästi. Mallistossani en ole jaotellut värejä tyttöjen tai poikien väreiksi. Monet vaatteista käyvät molemmille sukupuolille, enemmänkin vaateen malli on se erottava tekijä. Tietenkin minun tulee ottaa huomioon, että kulttuurissamme vaaleanpunainen mielletään tyttöjen väriksi, ja jos haluaa malliston olevan myös kaupallinen, tulee vaatteiden luoda tietynlaisia mielikuvia ostajille. Vaaleanpunainen ja röyhelöinen tyyli ei miellytä minua ollenkaan, joten se on jo yksi suunnitteluuni vaikuttava tekijä.

Ennen kuin olin tehnyt tarkkaa valintaa lopullisesta mallistosta, valmistin muutaman seulan kankaanpainantaa varten ja testasin, miten printit toimivat. Seuloihin valitsin harakanvarpaat- ja kirahviprintin (Kuva 10). Kirahviprintin on tarkoitus olla yksittäinen printti kankaalla ja harakanvarpaiden kokonainen kangas.



**KUVA 10. Harakanvarpaat- ja kirahviprintti**

Käytin kankaanpainannassa menetelmänä kaaviopainantaa. Kaaviopainannassa tehdään seula kuvion valmistamista varten ja seulaan siirretään haluttu kuvio kiinteästi valottamalla tai vaihtoehtoisesti tilapäisesti jollakin muulla menetelmällä. Jotta haluttu kuvio saadaan siirrettyä seulaan, tarvitaan kuviosta positiivifilmi. (Pellonpää-Forss 2009,53.) Tein seulaan kuviot valotustekniikalla ja positiivifilmin tein tietokonetulos-teenä. Painoväriä valmistin sekoittamalla painopastan ja pigmenttivärejä. Pigmenttivärien kiinnitys kankaaseen tapahtuu kuivalla kuumakiinnityksellä eli esimerkiksi sili-tysraudalla (Pellonpää-Forss 2009, 86)

Kankaanpainanta sujui hyvin (Kuva 11) lukuun ottamatta sitä, että kirahviprintin seulan teippaukset vuotivat jostain välistä väripastaa läpi ja painettuun kankaaseen tuli tahra. Halusin kuitenkin tehdä siistin painatuksen, joten päädyin leikkaamaan mekon kankaan niin, että tahrat jäivät saumavarojen puolelle. Se tietenkin muutti alkuperäistä mallia erinäköiseksi, mutta koska kyseessä oli kuitenkin kokeilu, oli se mielestäni hyvä ratkaisu. Etukappaleeseen tuli siis suunnitelmasta poiketen poikittainen sauma rinnan alapuolelle ja koska lähdin kokeilevalle linjalle tein yläosaan pitkittäissauman keskelle eteen. Kokeilu oli ihan onnistunut, mutta päätin kuitenkin pysyä alkuperäisessä suunnittelussani.





**KUVA 11. Kankaanpainantaa - harakanvarpaat**

Mallistosta valitsin valmistettavaksi Norsupaidan, Kirahvimekon, Liskopaidan, Harakanvarpaat-mekon ja trikoolegginssit (Kuva 12). Valmistettujen vaatteiden koot ovat 110 cm ja 92 cm. Protojen tekeminen oli hyvä tapa testata, ovatko suunniteltujen vaatteiden rakenteelliset ratkaisut toimivia, ja miten malleja voi kehittää eteenpäin. Liskopaidan haastavuudeksi ilmeni värikkäiden ”suomujen” kiinnitys ja pohdin myös, pitäisikö materiaalin olla kevyempi. Myös lapsen pään koon arvioiminen huppua tehdessä oli vaikeaa, lapsen pää kun on tiedetysti aika suuri vartaloon suhteutettuna. Hupun sopivuus tuli testattua myöhemmin sovitusvaiheessa. Norsupaidasta tuli aikalailla sellainen kuin olin suunnitellutkin enkä tehnyt siihen muutoksia. Harakanvarpaat-mekon alkuperäinen idea lähti pingviinistä, mutta kun painon printin ja yhdistin sen keltaiseen yläosaan, tuli siitä enemmänkin mieleen tipu. Mielestäni se toimii tipumaisenaikin, vaikka se ei ollutkaan alkuperäinen suunnitelma. Trikoolegginssit olivat mielestäni ihan kivat, joskin aika tylsähköt, joten päätin valmistuksen jälkeen hioa niitä vielä viimeisiä viivapiirroksia tehdessäni.

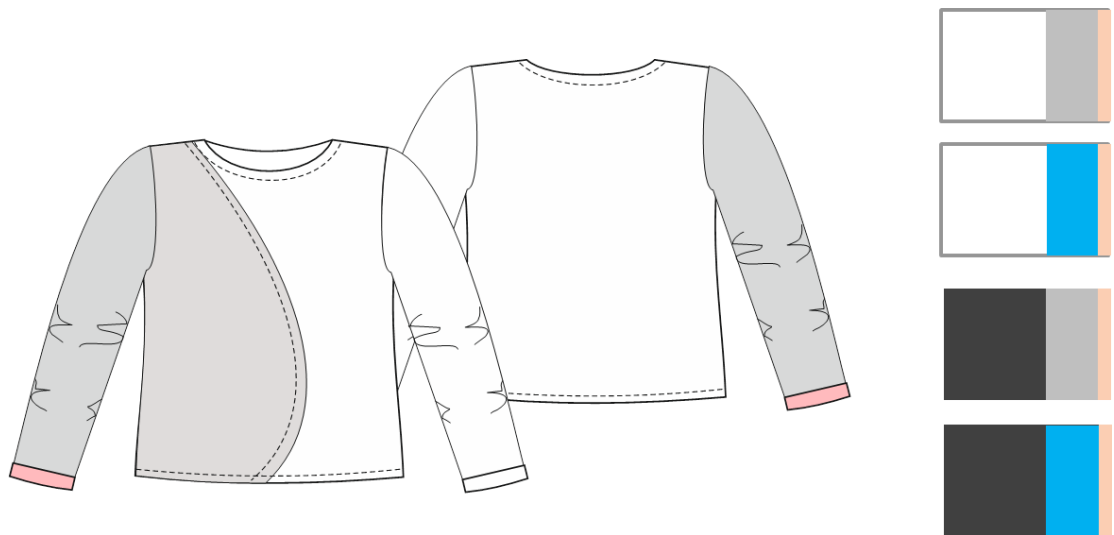


**Kuva 12. Protoja malliston vaatteista**

### 3.6 Mallien esittely

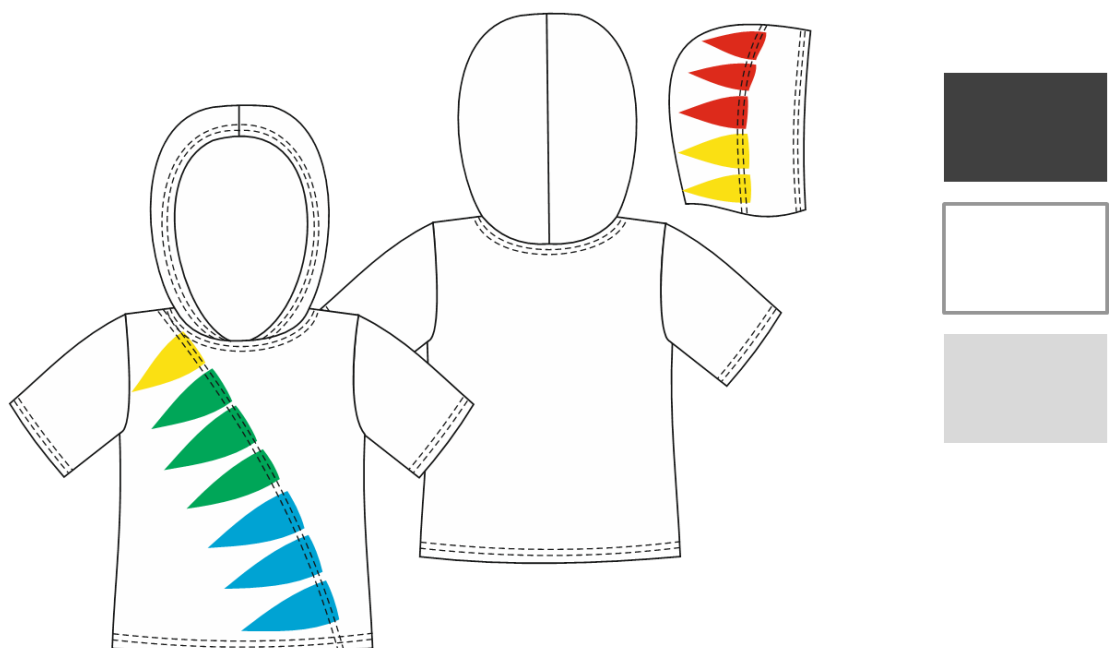
Tein valmistettujen protojen jälkeen muutoksia viivapiirroksiin ja piirsin kaikki viivapiirrookset valmiiksi. Lisäsin mallistoon myös vielä yhden asusteen, pipon, koska mielestäni mallisto kaipasi jonkin pienemmän tuotteen. Pipossa on myös helppoa käyttää suunnittelemani printtejä. Mallistosta ei enää jatkokehittelyn jälkeen pudonnut malleja pois vaan tuli vain muutoksia väreihin, printteihin tai rakenteisiin. Valokuvasin protot lasten päällä.

Norsupaitaan (kuva 13) ei tullut juurikaan muutoksia luonnosversion jälkeen. Norsupaidassa oikea hiha ja etukappaleen pyöreälinjainen osa ovat samanväristä vuorineulosta ja oikea hihansuu on vaaleanpunaista samettitrikoota. Haluan tässä mallissa pitää perusvärin yksinkertaisina, valkoisena ja mustana, jotta värillinen hiha ja etukappale tulevat paremmin esiin. Pidän Norsupaidasta, koska se on sopiva sekä tytölle että pojalle. Materiaalit tekevät vaatteesta mukavantuntuisen.



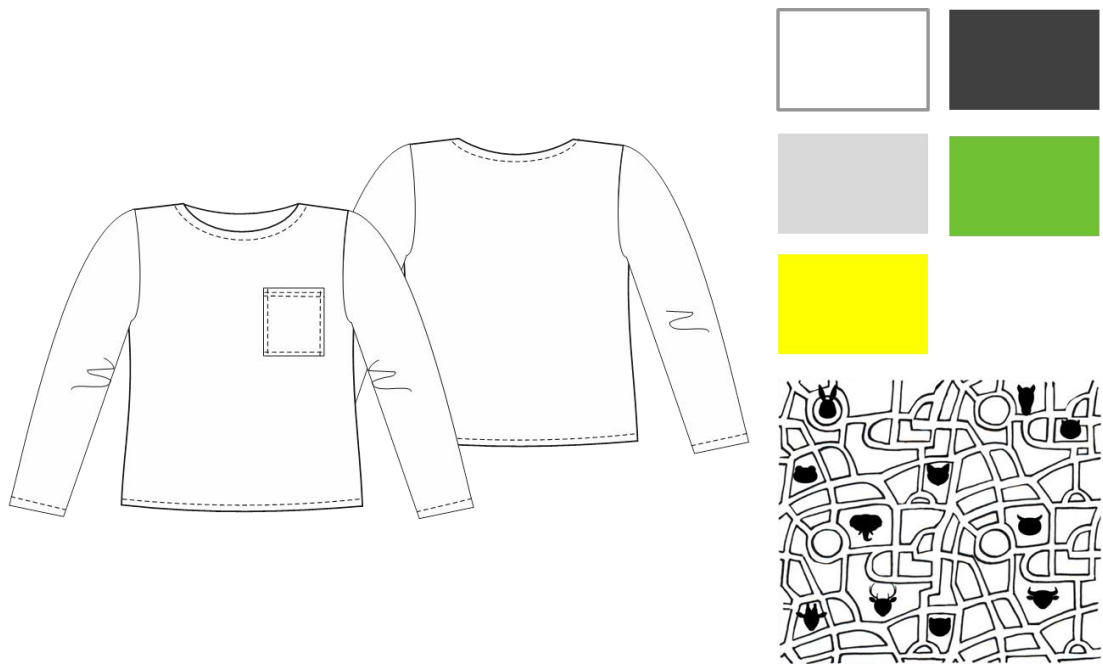
**KUVA 13. Norsupaita**

Liskopaita (kuva 14) on hupullinen lyhythihainen paita, jonka värikkäät suomut ovat vain toisesta reunasta kiinniommeltuja. Ne liikkuvat hauskasti lapsen liikkeiden mukana. Liskopaidan väri vaihtoehdot ovat musta, valkoinen ja harmaa, näin ollen paidan idea, eli liskon suomut tulevat parhaiten esille. Materiaali on puuvilla-elastaania.



**KUVA 14. Liskopaita**

Karttapaitaan (Kuva 15) tulee suunnittelemani karttaprintti. Paidassa on viisi väri vaihtoehtoa ja painatus tulee kankaalle mustalla värillä. Taskukappaleeseen ei tule painatusta vaan se tulee samalla värillä kuin paidan pohjaväri. Materiaali on puuvillatrikoota (95% puuvilla ja 5% elastaania).



**KUVA 15. Karttapaita**

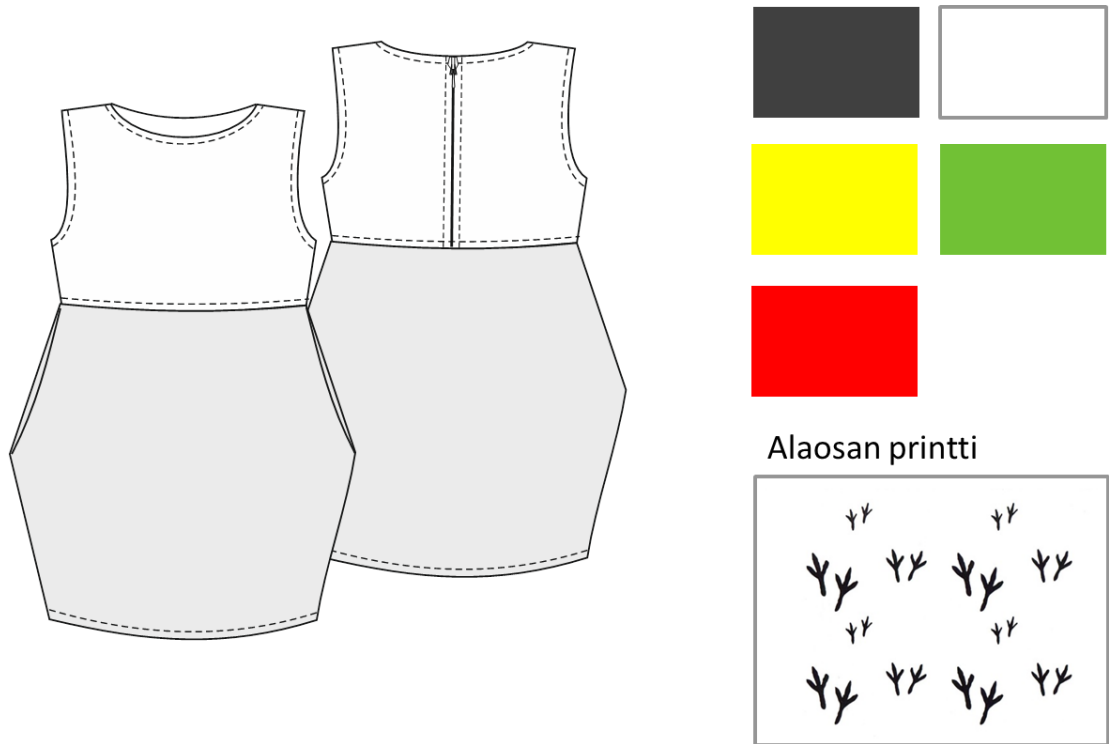
Kirahvimekko (kuva 16) ulottuu hieman polven alapuolelle. Kirahvipainatus tulee etukappaleelle isona kuviona. Mekon väri vaihtoehtoja on viisi, printin väri määräytyy mekon värin mukaan. Kirahvimekko on väljä ja antaa tilaa liikkeelle. Vetoketju on takana keskellä.



**KUVA 16. Kirahvipaita**

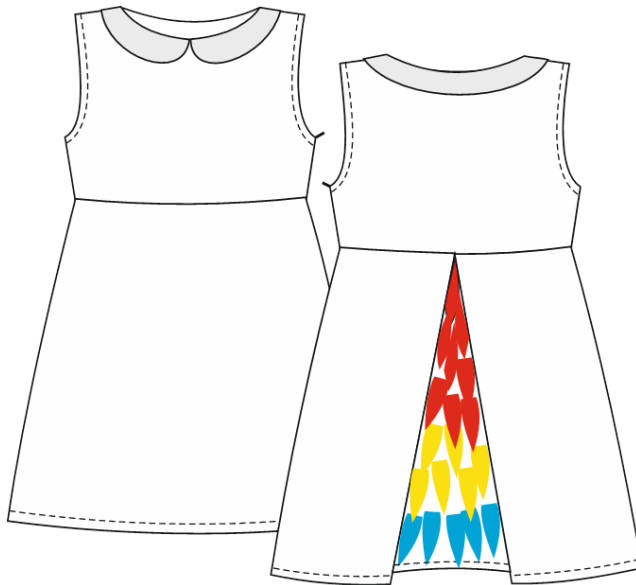
Harakanvarpaat-mekko (kuva 17) on polvipituinen ja se on kaksivärinen. Alaosan printti on painettu mustalla valkoiselle puuvillalle, jossa on hieman elastaania (3%).

Yläosan väri vaihtoehtoja on viisi. Mekon alaosan sivuissa oleva ”kolmio” on taitettu sisään, jolloin mekkoon tulee sivulle taskunomainen tila.



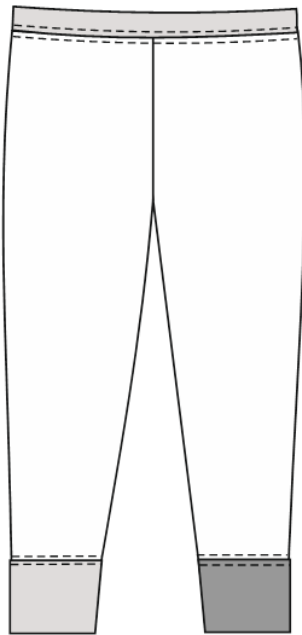
**KUVA 17. Harakanvarpaat-mekko**

Papukaijamekko (Kuva 18) ulottuu hieman polven alapuolelle asti. Etukappale on yksinkertainen, vyötärön kohdalla on poikittaissauma ja kaulukset ovat tehostevärillä. Mekkoa on kahtena värinä: valkoisena, jossa on vihreät kaulukset ja harmaana, jossa on keltaiset kaulukset. Mekossa on väri vaihtoja vain kaksi sen takia, että haluan takakappaleen laskoksen tulevan esille. Papukaijamekko on samantyylinen liskopaidan kanssa, eli ”sulat” ommellaan kiinni yläreunasta, jolloin sulat saavat liikkua vapaasti. Vetoketju on sivussa. Materiaali on puuvillaa, jossa on 3% elastaania.



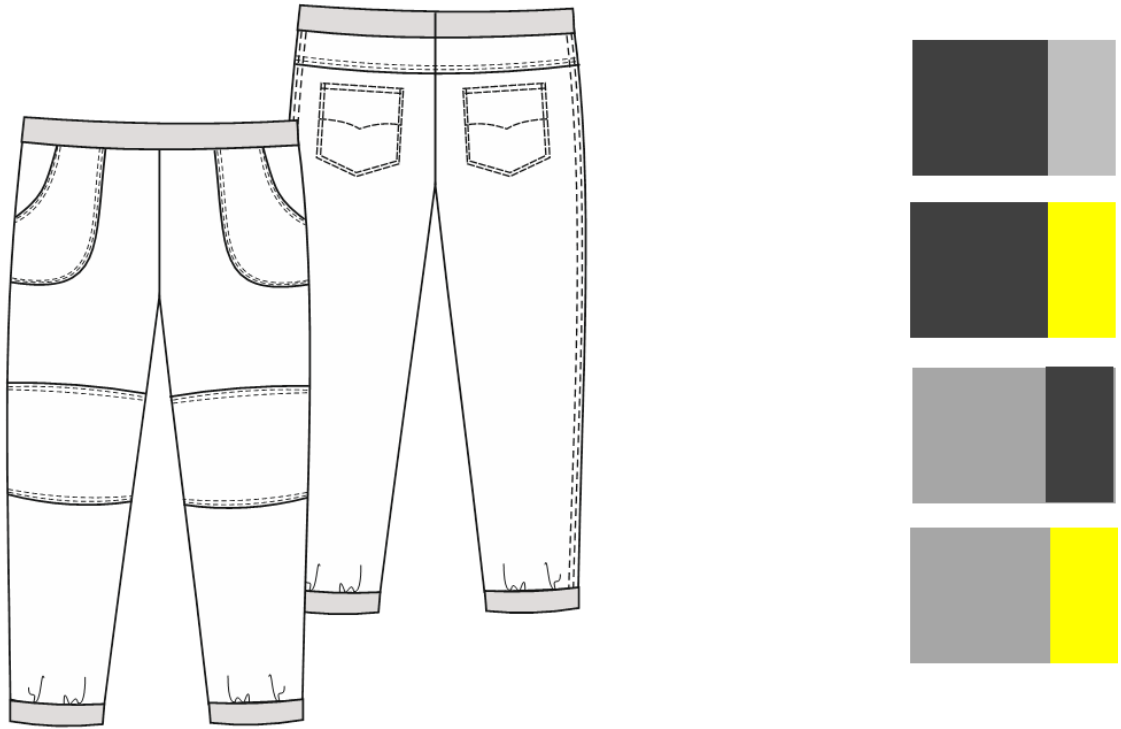
**KUVA 18. Papukaija-mekko**

Legginssit ovat puuvillatrikoota, jossa on 5% elastaania. Legginseissä on värikäs vyötärökaitale ja lahkeensuut. Toinen lahkeensuu on vyötärökaitaleen kanssa samanvärisen. Värikartassa suurin värialue (vasemmalta lukiessa) tarkoittaa legginssien väriä, toinen vyötärön ja toisen lahkeensuun väriä ja pienin värialue on toisen lahkeensuun. Legginsejä voi käyttää mekkojen kanssa.



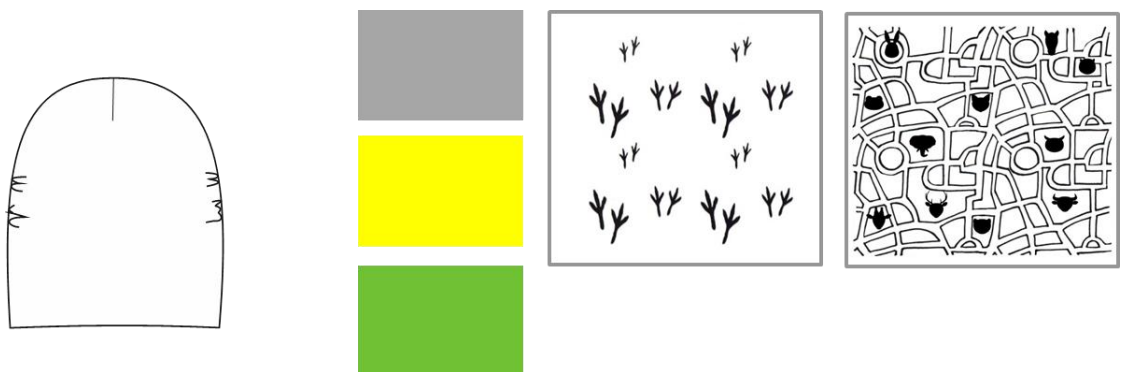
**KUVA 19. Legginssit**

Housut (kuva 20) ovat täyspitkät. Niissä on värilliset resorit vyötärökaitaleessa ja lahkeensuissa. Tikkaukset ovat myös värilliset. Vyötärökaitaleen joustavuus tekee housuista istuvammat erimuotoisille vartalaille. Edessä on taskut ja polven ylä- ja alapuolella on poikittaisleikkaussaumamat. Takataskut ovat tehty tikkaamalla, eli ne ovat vale-taskut.



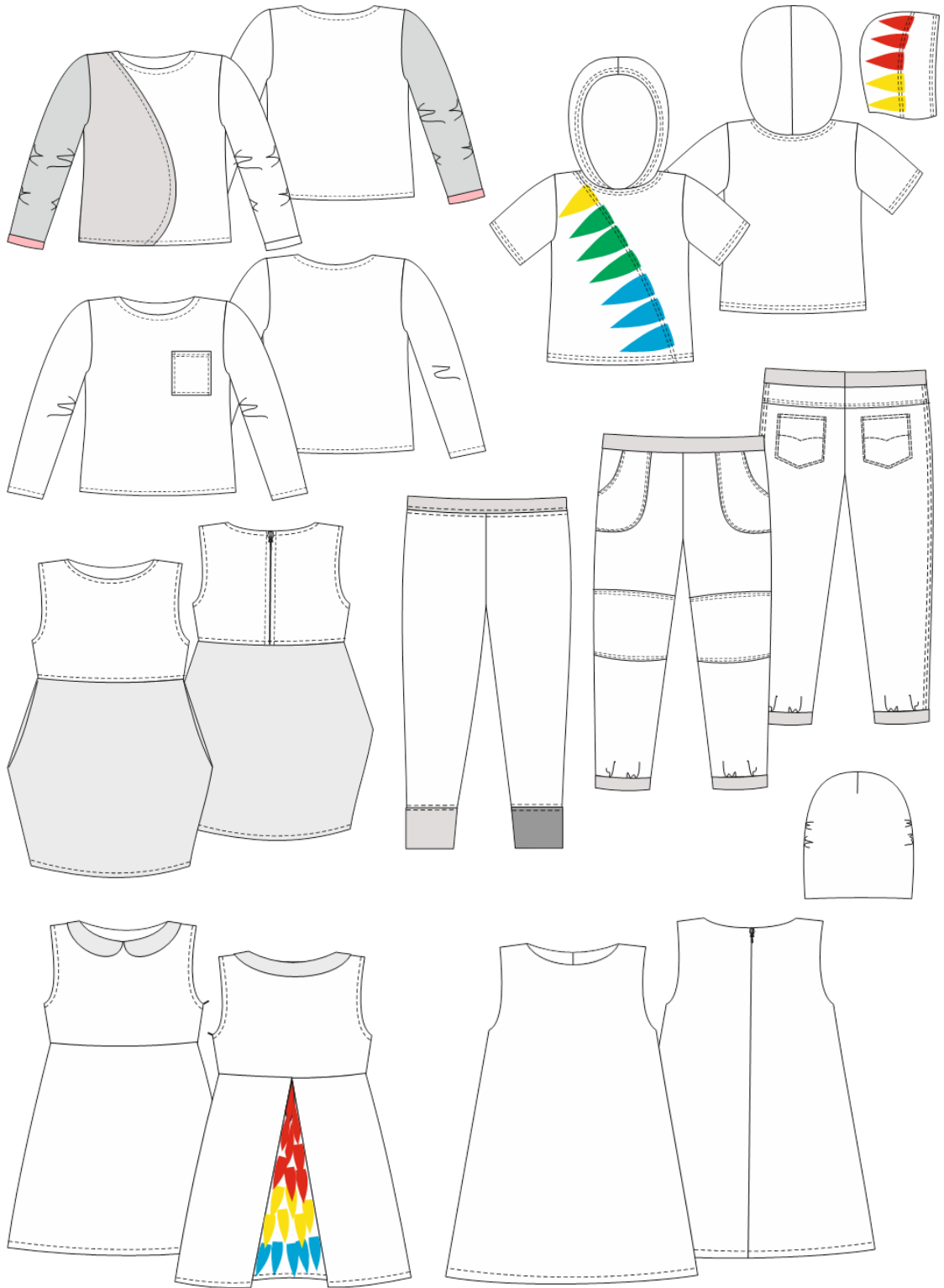
**KUVA 20. Housut**

Pipo (Kuva 21) on yksinkertainen malli, josta on kaksi eri printtivaihtoehtoa: harakanvarpaat ja kartta. Väri vaihtoehtoja on kolme. Printti on painettu mustalla värillä kankaalle. Pipo on puuvillatrikoota, jossa on elastaania 5%.



**KUVA 21. Pipo kahdella eri printillä**

Kokosin kaikki malliston vaatteet samaan kuvaan (kuva 22), jolloin mallistoa on helpompi katsoa kokonaisuutena. Mallisto koostuu kolmesta paidasta, joista yksi on lyhythytyihainen, kolmesta mekosta, housuista, legginsseistä ja piposta.



**KUVA 22. Koko mallisto**



#### 4 ARVIOINTI

Valokuvasin aikaisemmin valmistamani protot lasten päällä (Kuvat 23-25). Valokuvattuihin vaatteisiin ei siis ole tehty niitä muutoksia, joita tein viimeisiin viivapiirroksiin. Lapsista poika on kokoa 110cm ja tyttö 92cm. Pyysin heiltä palautetta ja seurasin heidän reaktioitaan myös valokuvaustilanteessa. Tulostin myös valmiit kuvat malleista vaatteineen paperille ja kysyin muutamilta satunnaisilta lapsilta kaupunkini kirjastossa, mitä mieltä he ovat vaatteista. Minun ei ollut tarkoitus haastatella lapsia sen enempää kuvien pohjalta vaan yksinkertaisesti kysyin, onko joku vaatteista mieleinen tai toisaalta onko joku sellainen, joka ei miellytä. Lapset olivat aika vähäsanaisia, mutta sain silti jotain heistä irti. Sain palautetta malleista myös yhdeltä äidiltä.

Huomasin kuvaustilanteessa, että housut (kuva 23) olivat mallille hieman pitkät, joten lahkeensuiden harmaat resorit eivät näy. Toisaalta resorit tekevät mallista sellaisen, että pitkät lahkeet eivät mene jalkojen alle, jolloin niitä voi käyttää vähän suurinakin, kasvuvara tekee vaatteesta pitkäikäisemmän. Myös vyötärön resori tekee vaatteesta mukavan päällä istuvan monen kokoiselle. Malli itse kommentoi vaatteitaan: *"näyttää dinosaurukselta ja juhlavaatteilta"*. Toinen poika n. 5-vuotias valitsi Lisko-paidan (kuva 23) mieluisekseen, koska siinä oli kivat värit ja se oli *"lohikäärme"*. Tässä huomaa myös sen, että lapset kokivat saman vaatteen erilailla, he näkivät siinä eri hahmon. Minulle taas Lisko-paita oli alun perin papukaijapaita. Erään äidin kommentti tästä vaatteesta oli: *"Musta väri on aina plussaa lasten vaatteissa, mustia vaatteita kun löytyy aika harvoin."*



**KUVA 23. Lisko ja housut**

Kirahvimekon (kuva 24) printti on valmiissa mallistossa suurempana, koko etukappaleen kokoisena printtinä. Etukappale on myös yksi ainoa kappale. Mekko näyttää raikkaalle ja kesäiselle mallin päällä. Printti on mielestäni onnistunut. Huomasin sovittaessani kirahvimekkoa mallin päälle, että vetoketju oli liian lyhyt, koska lapsen oli vaikea saada mekkoa päälle ilman apua. Koossa 92 vetoketjun pituus oli 18cm, joten sen täytyy olla ainakin 25cm.

Lapsi, joka toimi Kirahvimekon mallina on kaksivuotias, joten hänen kommentteja vaatteista tuli vain tämän mallin kohdalta ja kommentti oli: "*pieni mekko!*". Kommentti on aika osuva, koska mekon pukeminen vaati apuja. Kaksi tyttöä, n. 6-vuotiaat, pitivät erityisesti kirahviprintistä. Molempia mekkoja (kuva 24 ja 26) äiti kuvaili näteiksi.



**KUVA 24. Kirahvi**

Norsupaita (kuva 25) on lempivaatekappaleeni tässä mallistossa. Se on yksinkertainen, eikä ”norsumaisuus” tule liian helposti esille vaan vaate antaa tilaa tulkinnalle. Tässä paidassa kiteytyy minun ideani tämän malliston suunnittelussa: yksinkertaista ja selkeää. Vaatteissa olevan mallin kommentti tätä kuvaa katsoessa oli: *"Ne on upeat! Ne on kirahvi-norsu-vaatteet. Ne on mun uudet."* Tästä mallista en saanut muilta lapsilta kommentteja. Norsu-paita ja housut ovat hillitympiä vaatteita, ainakin värien osalta tässä mallistossa. uskon, että kun vierekkäin ovat Norsu- ja Lisko-paidat, herättää Lisko-paita enemmän mielenkiintoa lapsissa.



**KUVA 25. Norsu ja housut**

Harakanvarpaat-mekossa (kuva 26) oli samanlainen ongelma vetoketjun pituudessa kuin Kirahvi-mekossa: vetoketjun tulee olla pidempi, jolloin puettavuus paranee. Pidän itse paljon harakanvarvasprintistä ja sitä voisi kehittää eteenpäinkin. Materiaali alaosassa oli aika jäykkää, enkä ole varma onko se toimiva vai ei. Toisaalta pidän siitä, että sivut pysyvät muodossaan. Kuvaustilanteessa tyttölapsi oli tässä vaiheessa hyvin kyllästynyt kuvauksiin, joten hänen reaktionsa mekon pukemisesta hieman negatiivisemmat. Tästä mekosta n. 4-vuotias tyttö sanoi, että ”ihana”. Kysyessäni, että mikä tekee siitä ihanan, vastaus jäi saamatta.



## KUVA 26. Harakanvarpaat

Huomasin nopeasti, että tytöt kommentoivat mielellään vaatteita, jossa on tyttömalli ja pojat taas poikamallin pitämiä vaatteita. Selvästi he mielsivät poikamallin pitämät vaatteet poikien vaatteiksi, vaikka vaatteet voisivat yhtä hyvin olla työlläkin päällä. Toisaalta minä itse olen valinnut, mitkä vaatteet valmistan malleille puettavaksi. Olin toki mielelläni pukeutunut tyttömallin myös poikamallin vaatteisiin, mutta aika kahden samanlaisen, mutta erikokoisen, mallin valmistamiseen ei riittänyt. Mallistossani on myös mekkoja ja ne on taas suunnattu pelkästään tytöille, joten valitsin sen takia poikamallille juuri kyseiset vaatteet. Poikamalli kommentoi kaikkia kuvia yleisesti: ”*Kaunis värit. Upeat. Kaunis värit.*” Värit olivatkin yksi asioista, joista pidettiin paljon ja joihin myös olen itse kiinnittänyt paljon huomiota tämän malliston suunnittelussa. Lopuksi vielä yksi kommentti ujolta, n. 4-vuotiaalta, pojalta: ”*en halua kommentoida mitään näistä*”.

## 5 POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoitteena oli suunnitella lapsekas ja värikäs lastenvaatemallisto, ja toteuttaa osa suunnitelluista malleista. Olin ennen tämän opinnäytetyön aloittamista tehnyt toista opinnäytetyötä jo pitkän aikaa, mutta motivaationi sen tekemiseen oli pohjilla, koska aihe ei kiinnostanut minua millään tavalla. Marraskuussa 2013 päätin hieman viime hetkillä, vaihtaa opinnäytetyöni aiheen kokonaan ja aloittaa alusta. Oman malliston tekeminen nosti motivaationi korkealle. Koska en tämän työn aikana ole opiskellut täysipäiväisesti vaan käyn töissä, on ajan jakaminen malliston tekemisen ja töissä käymisen välillä ollut haastavaa. Välillä pitkät työrupeamat ovat hankaloittaneet opinnäytetyön kirjoittamista, koska siinä välissä pääsee unohtamaan, missä on menossa ja joutuu joka kerta tavallaan aloittamaan alusta.

Käytin työssäni Ilkka Kettusen (2000) muotoiluprosessimallia, joka on ehkä hieman vaikeaselkoinen tällaiseen suunnitteluprosessiin. Oma versioni siitä kuitenkin auttaa lukijaa hahmottamaan suunnitteluprosessini vaiheet. Karsin mallia selkeämmäksi ja poimin mallista ne kohdat, jotka toimivat tässä prosessissa. Kettusen muotoiluprosessin malli antoi kuitenkin hyvät raamit suunnittelutyölle ja tämän opinnäytetyön rakenteelle. Uskon, että tulevaisuudessa malliston suunnitteluun voisin kuitenkin kokeilla joitain toisenlaisia malleja.

Kun päätin mallistoni kohderyhmän, minulla ei ollut selkeää ajatusta siitä, minkälaisia vaatteita haluan suunnitella. Perekdyttyäni lasten maailmaan kollaasien avulla selkeni minulle varsinkin se, millaisia vaatteita en halua suunnitella. Eläinaihe tuli lopulta esille monessa kuvassa, koska se sitten sisustusta, leluja tai vaatteita, vaikka en tietoisesti koonnut kollaaseihin eläinaiheisia kuvia

Luonnosteluprosessi oli minulle paikoitellen vaikea. Olen suunnittelijana aika sisään-päinkääntynyt enkä kokenut, että olisin osannut kysyä palautetta luonnoksistani tarpeeksi. Palautteen vastaanotto ei ole ikinä ollut minulle ongelma, mutta omien töideni esittely on välillä vaikeaa. Pidän kuitenkin siitä, että minulla oli vapaat kädet suunnitella, mitä haluan ja protojen valmistaminen oli minulle myös hyvin mieluista tekemistä. Printtien suunnittelu ja kankaanpainanta on minusta erityisen mielenkiintoista. Eniten harmitti se, että tuntui, ettei minulla ole tarpeeksi aikaa keskittyä protojen valmistukseen. Kaavoitukseen, seulojen tekoon, kankaanpainamiseen ja protojen valmistamiseen minulla oli aikaa varattuna 40 tuntia. Aikatauluun nähden olen tyytyväinen aikaansaannoksiin. Protojen tekeminen auttoi suunnitteluprosessin viimeistelyä.

Tulevaisuuden näkymät mallistoni suhteen ovat vielä hämärän peitossa. Päällimmäisenä tavoitteena minulla oli saada opinnäytetyö valmiiksi ja valmistua artemiksi. Uskon, että jätän malliston hieman hautumaan ja ensimmäisenä tavoitteenani minulla on löytää oma tieni tällä monipuolisella alalla. Opinnäytetyötä tehdessäni huomasin, että kirjallisuus koskien juuri lastenvaatetusta ja sen suunnittelua on hyvin vähäistä ja olemassa olevat teokset jo päivityksen tarpeessa. Jatkotutkimuksena voisi olla se, mitä juuri lastenvaatteiden suunnittelu pitää sisällään ja miten lasten värimaailma poikkeaa aikuisten värimaailmasta.

Lopuksi täytyy vielä mainita, että tämän malliston ja opinnäytetyön valmistuminen ei olisi ollut mahdollista ilman niitä ihania ihmisiä jotka auttoivat minua tässä koitoksessa. Veljeni lapset, Oliver ja Sofia, toimivat loistavina malleina vaatteilleni, olen niin kiitollinen heille! Erityisesti poikaystäväni tuki tämän prosessin aikana on ollut minulle todella suuri voimavara, ilman sitä en varmasti olisi tässä. Kiitos.

## LÄHTEET

- Anttila, Anna (toim) (2004). Lapsuuden muuttuva maisema. Puheenvuoroja kulutus-kulttuurin seksualisoinnin vaikutuksista. Stakes, Raportteja 284. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Arnkil, Harald (2007). Värit havantojen maailmassa. Taideteollinen korkeakoulu. Gummerus Kirjapaino Oy.
- Eckert, Claudia (2000). Sources of inspiration: a language of design. University of Cambridge. UK.
- Hetemäki, Hanna Katri & Hiljama, Suvi (1993) Vaatteita leikki-ikäisille. OTAVA.
- Honkimaa, Outi & Kivimäki, Satu (1990). Vauvan vaatekaappi. Porvoo: WSOY.
- Hänninen, Ville & Nummelin, Juri & Teerijoki, Elina (2008). Retrovauvat. Suomalaisista lasten historiaa. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino oy.
- Kahri, Mari (2003). Lapsen arki on leikkiä 2, 3-6-vuotiaat leikin maailmassa. Kauhavan kirjapaino. Kauhava.
- Kettunen, Ilkka (2000). Muodon Palapeli. Porvoo: WSOY
- Koski, Jussi T. & Tuominen, Saku & Kärkkäinen, Ilkka (2004). Kuinka ideat syntyvät. Luovan ajattelun käsikirja. Porvoo: WSOY
- Liekki, Tiina-Rakel (2013). Vaatteiden väri vaikuttaa siihen, kuinka lapseen suhtaudutaan – valitsetko punaista tytölle ja sinistä pojalle?  
[http://yle.fi/uutiset/vaatteiden\\_vari\\_vaikuttaa\\_siihen\\_kuinka\\_lapseen\\_suhtaudutaan\\_-\\_valitsetko\\_punaista\\_tytolle\\_ja\\_sinista\\_pojalle/6903061](http://yle.fi/uutiset/vaatteiden_vari_vaikuttaa_siihen_kuinka_lapseen_suhtaudutaan_-_valitsetko_punaista_tytolle_ja_sinista_pojalle/6903061). Viitattu 21.4.2014
- Liikanen, Lassi (2010). Ideointi vaatii paljon työtä, luovuutta ja menetelmien tunte-musta. <http://web.aalto.fi/fi/current/news/2010-03-18/>. Haettu: 23.4 2014.
- Markkula, Raija (2001). Tekstiilitieto. Porvoo. WSOY.
- Martin, Judy (1999). Luonnostelu. Opas hauskaan taiteentekemiseen. Oy Valitut Palat. Tampereen Tekstifilmi Ky.
- Pellonpää-Forss (2009). Kankaanpainanta: välineet, suunnittelu, painanta. Jyväskylä:Gummerus Kirjapaino Oy.
- Reunanen, Jyrki (2007). Ideointi opas. Käsitteellisestä ajattelusta käytännöllisiin ideoihin. Pilot-kustannus Oy.



Talvenmaa, Päivi (2002). Tekstiilit ja ympäristö. Julkaisijat: Tekstiili- ja vaateteollisuus ry, Tekstiili- ja jalkine toimittajat ry ja Tekstiilikauppiain Liitto ry. Paino: Kainuun Sanomat Oy, Arkkipaino.

Valtonen, Riitta (2014). Leikki-ikäisen neurologinen kehitys.  
[http://www.thl.fi/fi\\_FI/web/lastenneuvola-fi/ohjeet/menetelmat/neurologia/lene](http://www.thl.fi/fi_FI/web/lastenneuvola-fi/ohjeet/menetelmat/neurologia/lene).  
Haettu 9.3 2014.

Vänskä, Annamari (2012). Muodikas lapsuus. Lapset mainoskuvin. Gaudeamus Helsinki University Press Oy.

**LIITE 1.**

**Yksisivuinen liite**

**LIITE 2(1).**

**Monisivuinen liite**

**LIITE 2(2).**

**Monisivuinen liite**

**LIITE 2(3).**

**Monisivuinen liite**