

Kaisa Minkkinen
Opinnäytetyö
Kevät 2023

Muotoilija (AMK)
Muotoilun tutkinto-ohjelma
Teollinen muotoilu

LATTIARUOKAILURYHMÄN MUOTOILUPROSESSI

Tuotekokonaisuuden suunnittelu ja toteutus

Tiivistelmä

Opinnäytetyössä avataan tuotemuotoiluprosessia Origo-kokonaisuuden takana. Työssä käydään läpi kaikki koko projektiin vaikuttaneesta taustatutkimuksesta tuotteen toteutukseen saakka, painottaen työn loppua kohden istuinten osuutta.

Origo on teemalliseen, vuoden 2020 Habitare-suunnittelukilpailuun luotu lattiaruokailuryhmä, jonka prosessin taustalla vaikuttavat työssä esillä olevat pohdinnat arkisen tuotteen merkityksellisyydestä käyttäjän arjessa. Työssä katsotaan käyttökokemusta kokemuksellisuuden näkökulmasta, ja käsitellään tuotemuotoilua vastuullisuuden kautta.

Valmis tuotekokonaisuus on konkreettinen, käyttövalmis ruokailuryhmä merkityksellisille hetkille.

Tekijä	Kaisa Minkkinen
Otsikko	Lattiaruokailuryhmän muotoiluprosessi
Oppilaitos	Metropolia Ammattikorkeakoulu
Tutkinto	Muotoilija (AMK)
Koulutusohjelma	Muotoilun tutkinto-ohjelma
Suuntautuminen	Teollinen muotoilu
Ohjaajat	Merja Kosonen, Tuomo Äijälä, Juha Ainoa

Abstact

The thesis unfolds the product design process behind the Origo set. The work goes through the process as a whole, starting from the background research that influenced the entire project, all the way to the finished product, emphasizing the design of the seats towards the end of the work.

Origo is a floor-dining set created for the themed 2020 Habitare Design Competition. The set is influenced by writer's reflections on the relevance or significance of everyday product in the user's everyday life. In the work user experience is looked from an experience design point-of-view, and the product design process through responsibility related factors.

The finished product set is a tangible, ready-to-use dining set for all those who seek meaningful moments.

Author	Kaisa Minkkinen
Title	Design Process of a Floor Dining Set
Academy	Metropolia University of Applied Sciences
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Design
Specialization	Industrial Design
Instructors	Merja Kosonen, Tuomo Äijälä, Juha Ainoa

Sisällys

Tiivistelmä / Abstarct		3.5 Ruokailuhetki	34	4.5 Merkityksen löytäminen	86
		3.6.1 Benchmark Japani	38	4.6 Inspiraatio	88
Sisällys		3.6.2 Benchmark Marokko	40	4.7 Ideointi ja analogia	90
		3.6.3 Benchmark hygge	42	4.8 Saimaa Wool	94
1 Intro		3.7 Ruokailun sosiaalinen merkitys	44	4.9 Paperilta protoksi	96
1.1 Aiheen esittely	2	3.8 Kokemuksellinen muotoilu	48	4.10 Protosta tuotteeksi	102
1.2 Aihe ja viitekehys	4	3.9 Contra brief	52	5 Lopputulos	
1.3 Tavoitteet	6	3.10 Muotoilututkimus	54	5.1 Konseptin analogia	108
		3.11 Moodboard	56	5.2 Materiaalit	110
2 Startti		3.12 Pöytä	58	5.3 Dimensiot	112
2.1 Suunnittelukilpailu	10	4 Istuimet		6 Reflektointi	116
2.2 Design brief	12	4.1 Stoori	68	7 Päätelmät	122
2.3 Muotoiluprosessi	14	4.2 Suunnittelu osana kokonaisuutta	70	8 Origo	126
		4.3.1 Benchmark zabuton	72	Lähteet	150
3 Teoria & tutkimus		4.3.2 Benchmark pouf	74		
3.1 Tutkimuskysymys	18	4.3.3 Benchmark zafu	76		
3.2 Tutkimusmenetelmät	20	4.4.1 Kankaan materiaalivalinta	78		
3.3 Vastuullisuudesta	22	4.4.2 Täytteen materiaalivalinta	82		
3.4 Ergonomia ja käytettävyys	30				

1

intro

1.1 Aiheen esittely

Opinnäytetyö käsittelee vuoden 2020 Habitare-suunnittelukilpailun finalistityön Origo-ruokailuryhmän suunnittelun vaiheita. Aihe valikoitui opinnäytetyön aiheeksi, kun kilpailuehdotukseni valittiin yhdeksi kilpailun finalisteista. Habitare-suunnittelukilpailu on lähtökohtaisesti vuosittain järjestettävä nuorille muotoilijoille suunnattu kilpailu, jonka teema vaihtelee vuosittain.

Teeman tulkinta onkin yksi kilpailun kiintoisimmista aspekteista. Oman kilpailutyöni tarkoitus on toimia analogiana ihmisten väliselle vuorovaikutukselle. Tutkin aiheeseen liittyen paljon minua kiinnostavia, ihmisen elämään ja olemiseen liittyviä aiheita. Tämän lisäksi tutustun ruokailuhetken liittyviin tapoihin ja tottumuksiin benchmarkien kautta unohtamatta tuotemuotoiluun liittyviä konkreettisia seikkoja.

Muotoilijana tähtään helpottamaan ihmisen

arkea ja luomaan siitä merkityksellistä. Erityisesti merkityksellisyys ja merkitykset ovat esillä tässä työssä; miten tehdä arjesta merkityksellistä ja mikä tekee ruokahetkestä merkityksellisen. Juuri merkityksellisyys tekee elämästä täyttä.

Toinen minulle tärkeä aihe on kestävä kehitys. Aiheena se on myös alati kehittyvä, ja tietotaito päivittyy jatkuvasti. Muotoilijana haluankin tähdätä kestävä arjen muotoiluun. Se voi pitää sisällään tuotteen elinkaaren jopa kehdestä kehtoon tai sen, kuinka tuotteella tai palvelulla rohkaistaan kestävämpiin valintoihin.

Opinnäytetyössä käsiteltävä suunnitteluprosessi etenee muotoilussa paljon käytetyn tuplatimantin mukaisesti tutkimuksesta tuotteen suunnitteluun ja lopulta Habitareen menevän valmiin prototyypin toteutukseen.



1.2 Aihe ja viitekehys

Opinnäytetyö käsittelee vuoden 2020 Habitare-suunnittelukilpailun finalistityön Origo-ruokailuryhmän suunnittelun vaiheita. Lopulliseen kokonaisuuteen kuuluu pöytä ja kolme istuinta.

Kilpailutyö oli kokonaisuus, joten käsittelen aihetta kokonaisuutena, mutta opinnäytetyössä keskityn istuinten tuotemuotoiluprosessin kuvaamiseen. Pöydän prosessi kuvataan työssä omana kokonaisuutena suppeammin. Tutkimusta tehdään paitsi tuotesuunnittelun perinteisin keinoin myös kilpailun briefissä määriteltyjen vaatimusten perusteella. Tutkimuksen tavoitteena on toimia tukena ja suunnannäyttäjänä muotoilupäätöksille.

Nykyisin on välttämätöntä kiinnittää tuotteen suunnittelussa huomiota myös vastuullisuuden eri osa-alueisiin, kuten esimerkiksi käyttöikää pidentäviin seikkoihin, joten aihe on oleellinen osa opinnäytetyötä.

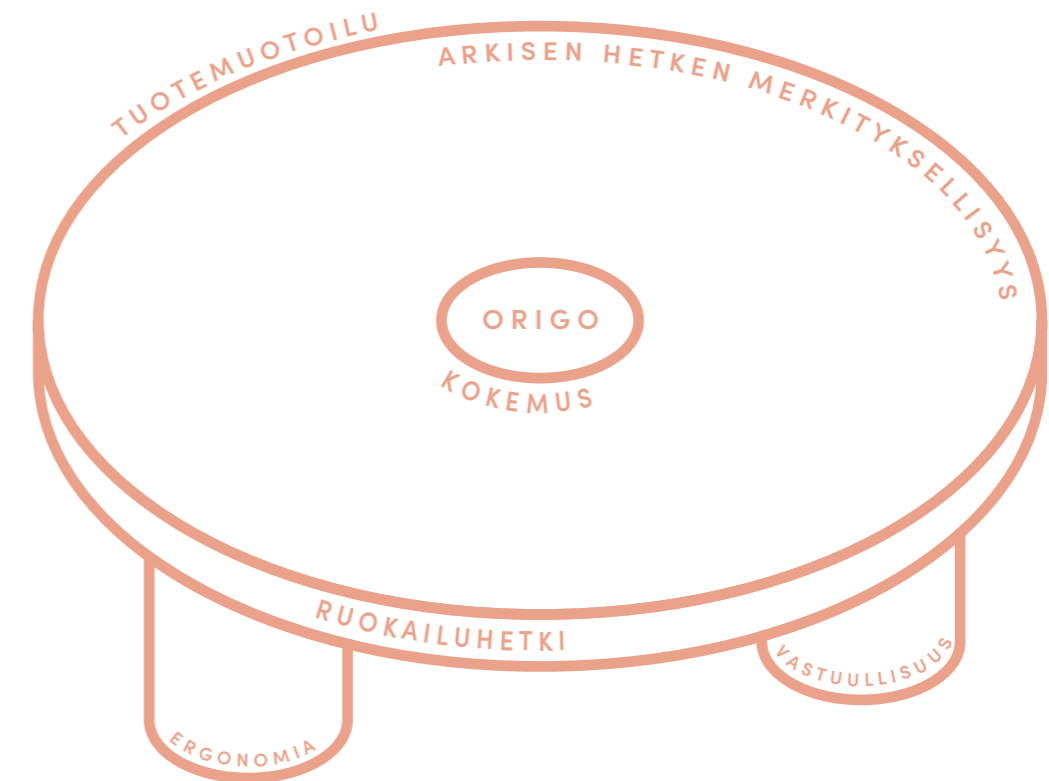
Sitä käsitellään omana lukunaan osana tutkimusta sekä sivutaan pitkin työtä.

Näiden lisäksi työssä käsitellään tuotteiden kokemiseen liittyvää emotionaalista puolta ja yhdistetään aiheen tutkimusta käytäntöön.

Teorettinen viitekehys

Teorettisen viitekehys nimensä mukaisesti kehystää tuotekehityksen tai tutkimuksen tekijät selkeään ja ymmärrettävään muotoon.

Origo-kokonaisuuden suunnittelu on tuotemuotoilua, ja siihen liittyy esimerkiksi ergonomian, käytettävyyden ja vastuullisuuden lisäksi abstraktimmat käsitteet, kuten kokemuksellisuus, merkityksellisyys sekä taustalla kilpailun teema, päivittäisen veden ja leivän nauttiminen.



Kuvio 1. Opinnäytetyön viitekehys.

1.3 Tavoitteet

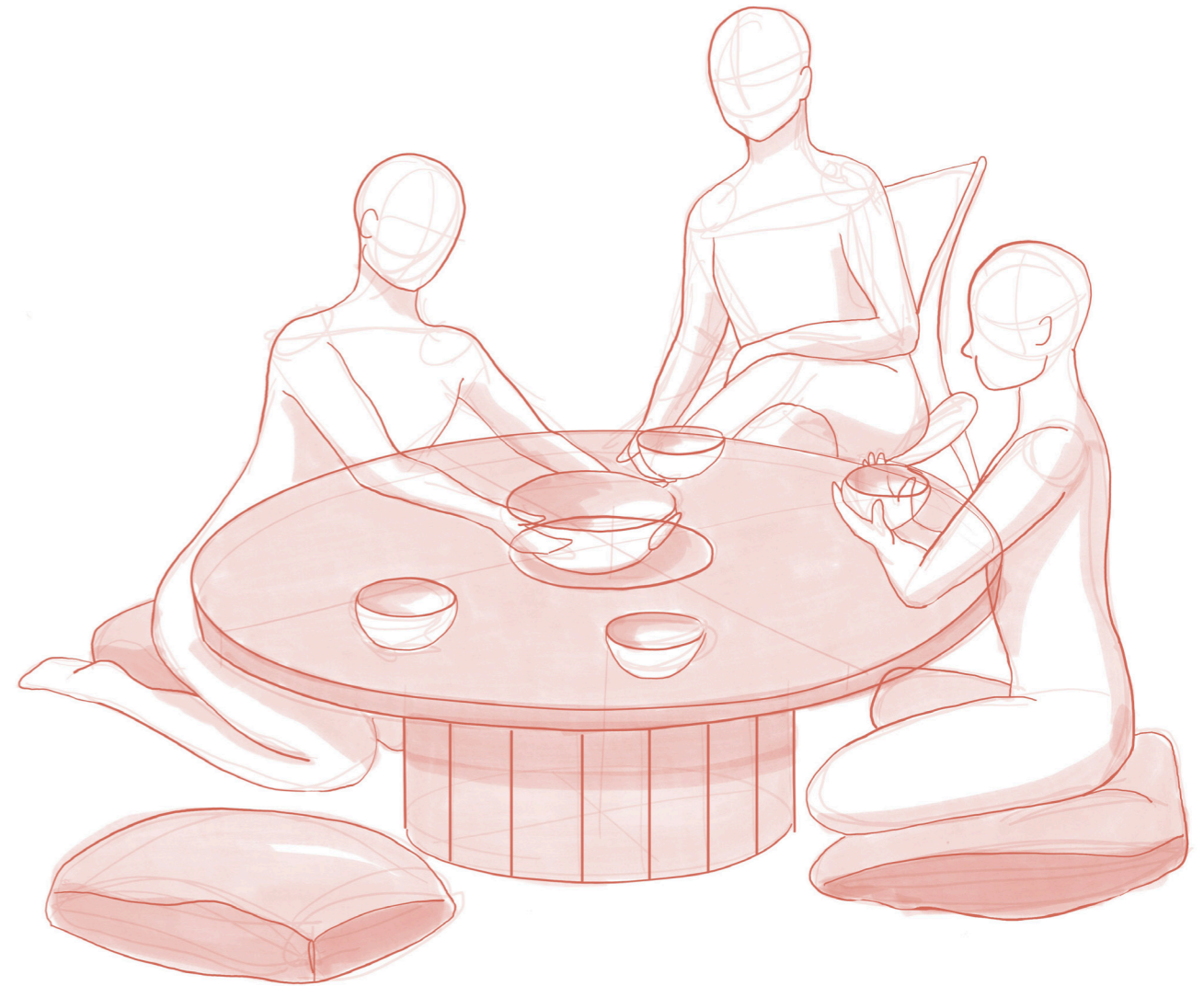
Työn tavoitteena on löytää ruokailuhetken keskeiset piirteet ja suunnitella niiden pohjalta harmoninen esineiden kokonaisuus, jota tarvitaan nauttiaksemme jokapäiväinen leipämme. Projektissa ei siis niinkään ratkaista jotakin perustavanlaatuista ongelmaa, vaan lähdetään siitä ajatuksesta, että tuotettavien objektien on tuettava jonkin arkisen toiminnon merkityksellisyyden toteutumista.

Tavoitteena on siis ymmärtää päivittäistä ruokailuhetkeä sekä siihen liittyviä merkityksiä ja luoda niiden pohjalta merkityksellinen, mutta samalla käytettävyydeltään toimiva kokonaisuus. Kokonaisuuden suunnittelu toteutetaan muotoilun tutkimusmenetelmiä ja prosesseja käyttäen.

Tavoitteenani on myös haastaa omaa käsitystäni siitä, mikä on muotoilussa sallittua, sekä uskaltaa astua boksin ulkopuolelle niin konseptitasolla kuin toteutuksessa.

Haluan kuitenkin pysyä käyttöesine-muotoilussa luomatta varsinaista teosta. Tavoitteena on suunnitella Habitare suunnittelukilpailun briefiä vastaava kokonaisuus, ja tavoitella kilpailun voittoa.

Projektin lisäksi opinnäytetyön tavoitteena on myös pureutua omaan muotoiluprosessiin analyttisesti, ja ymmärtää omaa, muotoilullista ajatteluprosessia entistä paremmin.



2

startti

2.1 Suunnittelukilpailu

Habitare-suunnittelukilpailu on vuosittain järjestettävä, lupaavia muotoilun ja arkkitehtuurin opiskelijoita esiin nostanut kilpailu. Kilpailun pääpalkinnolla (Suomen Messusäätiön lahjoittama 5000 €) kannustetaan opiskelijoita jatkamaan opintoja ja luomaan omaa uraansa. Kilpailun järjestää Aalto-yliopiston Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu yhdessä huonekalu-, muotoilu- ja sisustustapahtuma Habitaren kanssa.

Kilpailun eteneminen

Kilpailu on kaksivaiheinen. Ensimmäisessä vaiheessa kuka tahansa alan opiskelija voi hakea mukaan vuoden teeman mukaisella työllään. Yleensä Aalto-yliopiston Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulun lehtoreista koostuva jury valitsee toiseen vaiheeseen siirtyvät finalistityöt.

Toisessa vaiheessa finalistit valmistavat ehdotuksensa 1:1 mittakaavassa, ja lopulliset työt esitellään vuoden Habitare-messuilla. Voittajan valitsee mukaan kutsuttu päätuomari, joka on yleensä ollut ansioitunut, joko kotimainen tai ulkomainen muotoilija tai arkkitehti, jolla on usein ollut jonkinlainen sidos Suomeen ja Taiteiden ja suunnittelun korkeakouluun esimerkiksi vaihto-opintojen muodossa.

Kun kilpailu julkistettiin alkuvuodesta 2020, oli päätuomarina määrä olla tanskalainen muotoilija Cecilie Manz. Koronaviruksesta johtuvien rajoitusten vuoksi Habitaren, ja sen mukana suunnittelukilpailun finaalin, siirtyessä ensin vuoden 2020 syksystä syksyyn 2021 ja sen jälkeen syksyyn 2022, vaihtui myös kilpailun päätuomari.

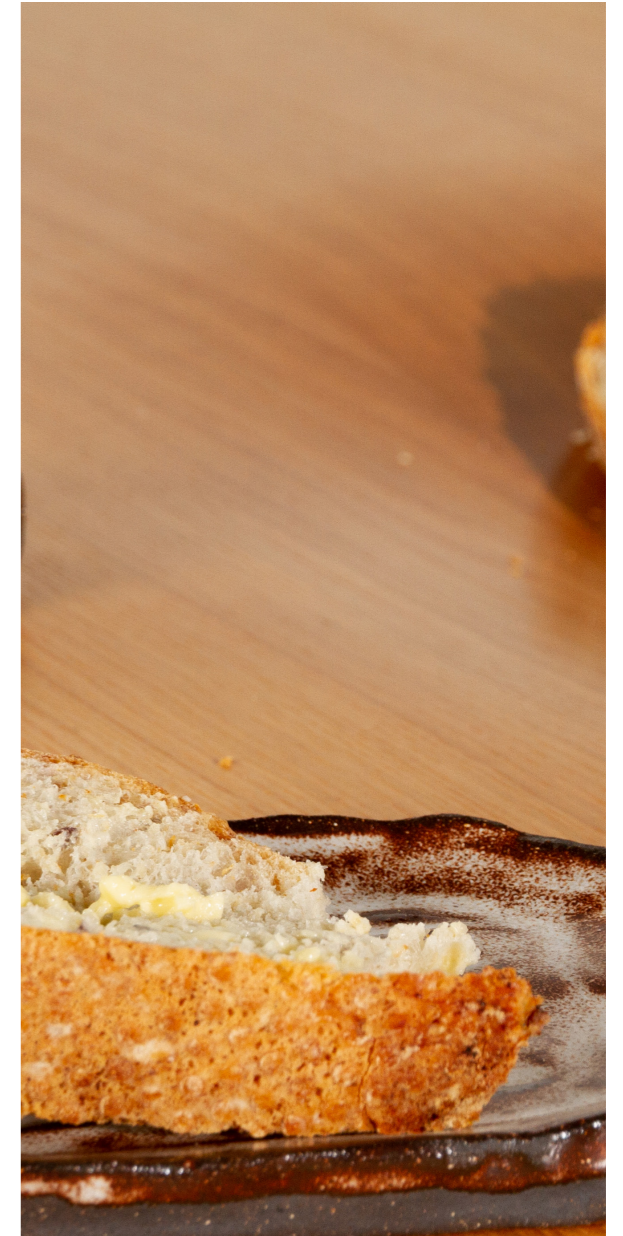
Finalistityöt arvioi lopulta päätuomariksi kutsuttu ruotsalainen muotoilija ja arkkitehti Anna von Schewen. Von Schewen on valmistunut Tukholmassa sijaitsevasta

Konstfack-muotoilukorkeakoulusta vuonna 1995 ja perustanut oman yrityksensä 1997. Von Schewen suunnittelee huonekaluja ja esineitä niin ruotsalaisille valmistajille kuin kansainvälisille brändeille. Hän on myös niittänyt mainetta näyttelytilojen suunnittelustaan sekä töistään arkkitehtinä. Hänen töissään yhdistyvät kokeileva ja tutkiva ote sekä skandinaavinen muotokieli ja tekstiiliosaaminen. (Von Schewen 2022.)

Teema

Vuoden 2020 kilpailun teema oli 'Vettä ja leipää.' Teeman kautta pohdittiin, mitkä ovat ne välttämättömät huonekalut ja esineet, joita tarvitsemme nauttiaksemme hyvästä ruoasta ja seurasta. Tavoitteena oli löytää ihanteellinen yhdistelmä esineistä, jotka muodostavat tähän tarvittavan, harmonisen ja yhtenäisen kokonaisuuden. Pakollisina osina kokonaisuuteen tuli kuulua pöytä, penkki ja kulho. Osallistujien toivottiin työllään tutkivan teeman kulttuurisia, taiteellisia ja muotoilullisia ominaisuuksia.

Osallistujia kannustettiin myös muodostamaan monialaisia tiimejä, joiden avulla eri materiaaleista saadaan koottua miellyttävä kokonaisuus. Kaikki kolme finalistia olivat kuitenkin tällä kertaa mukana yksilöinä. (Habitare-suunnittelukilpailu 2022; STT Info 2022.)



2.2 Design brief

Kuten aiemmin työssä todettiin, vuoden 2020 kilpailun teema oli 'Vettä ja leipää.' Kilpailussa etsittiin ihanteellista yhdistelmää esineitä, joita tarvitsemme nauttiaksemme jokapäiväisen leipämme.

Osallistujien tehtävä oli suunnitella ja valmistaa vähintään pöytä, penkki ja kulho, ja heidän toivottiin tutkivan kilpailun teeman kulttuurisia, taiteellisia ja muotoilullisia mahdollisuuksia. Kilpailijoiden toivottiin muodostavan monialaisia tiimejä, joiden avulla eri materiaaleista saataisiin muodostettua mielenkiintoinen kokonaisuus.

Lähtöajatuksat kilpailuun

Työstin ehdotuksen sen ajatuksen pohjalta, että ruokailu on vain nimellinen keskusta tai väline meille muistella ja luoda muistoja sekä merkitseviä hetkiä.

Ajatus muotoutui briefistä tehdyn tiedonhaun sekä aiheen pohdinnasta syntyneiden mietteiden pohjalta.

Hakiessani mukaan kilpailuun vuoden 2020 keväällä oli päätuomarina tanskalainen Cecilie Manz, johon olin vastikään tutustunut tarkemmin ja jonka tekemisestä pidän. Tämä osaltaan vaikutti kilpailuehdotukseni ulkoisiin ominaisuuksiin - jalopuuta, selkeät linjat, neutraali väripaletti. Kyseiset piirteet ovat myös asioita, joista itse pidän ja jotka sopivat ajatukseeni seesteisestä kokonaisuudesta.

Katselin kilpailun aiempia finalistitöitä. Mukana oli paitsi funktionaalisia myös hyvin esittäviä töitä, jopa teoksia. Tästä päättelin, että paino on paitsi käytettävyydellä myös ilmaisulla. Tämä oli minulle vieraampi näkökulma, ja yhdeksi isoimmista haasteista tulisikin osoittautumaan taiteellisempi ilmaisu.



Kuva 1: Habitare Suunnittelukilpailu.

2.3 Muotoiluprosessi

Luovan tai innovatiivisen työn ehkä univeraalisti tunnetuin prosessimalli on tuplatimantti. Tuplatimantti on British Design Councilin vuonna 2005 popularisoima suunnitteluprosessimalli. Se on muokattu unkarilais-amerikkalaisen kielitieteilijän Béla H. Bánáthy'n vuonna 1996 ehdottamasta divergenssi-konvergenssimallista. Kuvion kaksi timanttia edustavat prosessia, jossa ensin asiaa tutkitaan laajemmin tai syvemmin, jonka jälkeen ryhdytään kohdennettuihin toimiin. Ensimmäinen timantti keskittyy asian ymmärtämiseen, ja tiivistää löydösten avulla ongelmakohdan. Toinen osio on konkretiaa, ja siinä keskitytään ratkaisemaan ensimmäisestä osiosta heränneitä ongelmia. (Ball 2019.) Palvelumuotoilu Palon sivuilla asia kiteytetään erinomaisesti: ”Divergenssi tarkoittaa avointa suhtautumista, jossa kerätään tietoa tai ideoita ilman arviointia. Konvergenssi-vaiheessa tietoa analysoidaan ja arvioidaan, jotta voidaan poimia siitä paras kiteytys tai näkökulma. Toisin

sanoen, konvergentti ajattelu pyrkii yhteen oikeaan ratkaisuun, divergentti ajattelu taas pyrkii löytämään mahdollisimman monta ratkaisuvaihtoehtoa.” (Innanen 2018.)

Tämä tuotemuotoiluprosessi eteni luonnollisella tavalla tuplatimantin mukaisesti, joskin testasin myös Jesper Jensenin kehittämää kokemuksellisen muotoilun välinettä sen ohella. Tuplatimantti vastasi tässäkin suunnitteluprojektissa briefin pohjalta syntyneeseen muotoilijan tarpeeseen tutkia aihetta, validoida ja valikoida spesifi lähestymistapa, ideoida sen pohjalta, ja lopulta toteuttaa lopullinen kokonaisuus edellisten askelten tuloksena.

Ensimmäisessä **Löydä**-vaiheessa keräsin tietoa ja tutkailin erilaisia ruokailuhetkiä hyvin laajasti. Käytin apuna benchmarkkausta sekä havainnointia. Tiedonkeruun tukena oli kaksi tutkimuskysymystä.

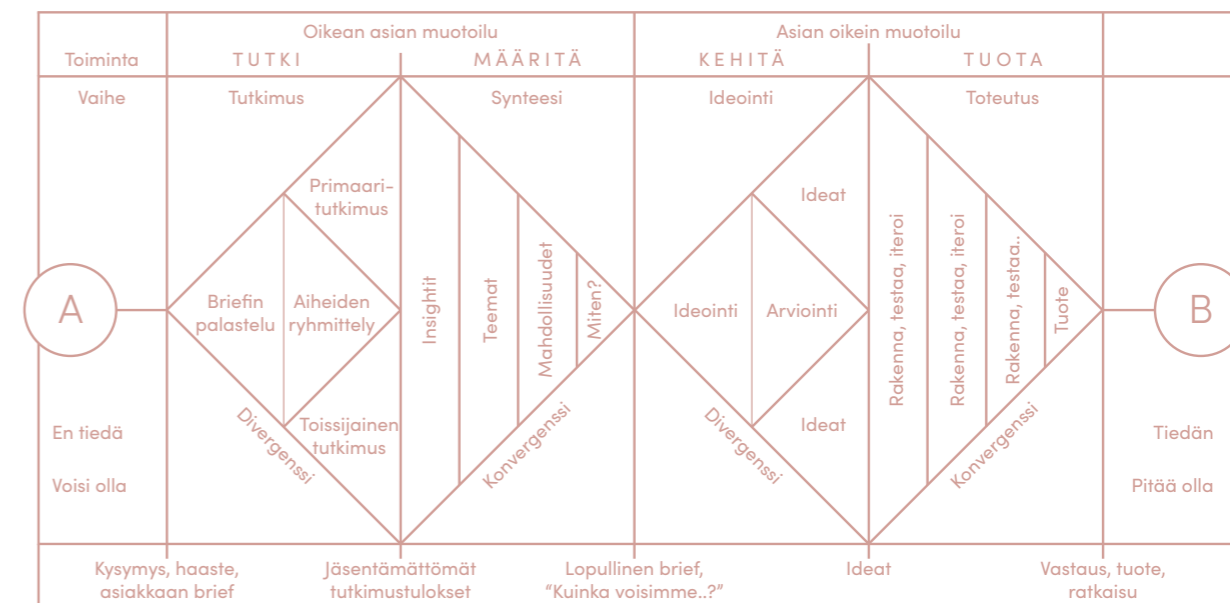
Toisessa, **Määritä**-vaiheessa määritin mitkä ovat ne mahdollisuudet, jotka tulivat ensimmäisessä vaiheessa esiin, ja joita haluan lähteä viemään eteenpäin. Tämän tukena käytin kokemuksellisuustyökälyä. Vaiheen lopuksi koostin löydöksistä contra briefin tukikysymyksineen.

Kolmannessa **Kehitä**-vaiheessa ideoin ja prototypoin

määritelemäni contra briefin pohjalta.

Neljännessä, **Tuota**-vaiheessa prototypoin ja valmistin lopulliset esineet edellisestä vaiheesta valikoiduista, briefiin ja contrabriefiin vastaavista ideoista.

Näitä vaiheita toistin useasti paitsi kokonaisuuden, myös pöydän ja istuinten suunnittelussa.



Kuvio 2. Tuplatimantti: Dan Nessler on luonut tuplatimantista oman, tarkemman versionsa. Alkuperäinen infograafi: Dan Nessler, The Revamped Double Diamond.

3

tutkimus, teoria

3.1 Tutkimuskysymys

Tutkimuskysymystä mietittäessä huomasin, että olin huomaamattani määrittänyt kysymykset itselleni jo paljon aiemmin. Kilpailun briefissä on jo hyvin muotoiltu kysymys: ”Mitkä ovat ne välttämättömät esineet, joita tarvitsemme nauttiaksemme päivittäisen leipämme?” Yksinkertainen vastaus on ne briefissäkin pakollisina osina mainitut pöytä, penkki ja kulho. Monimutkaisempi vastaus piti mielestäni sisällään niin seuran kuin ympäristönkin - ruokailuhetken. Tätä aihetta syventääkseni halusin pohtia, mitä merkityksiä ruokailuhetkellä on, ja miten se edistää arjen merkityksellisyyttä.

Kilpailun brief oli apuna tutkimuskysymysten muotoilussa. Briefissä toivottiin osallistujien tutkivan aiheen kulttuurisia, taiteellisia ja muotoilullisia ominaisuuksia. Jäin kiinni sanaan kulttuurinen - mitä kaikkea se pitää sisällään. Kulttuuri on jokaiselle yksilölle erilainen, mutta samalla kollektiivinen ilmiö. Miten

ruokailuun liittyvä sosiaalinen puoli meihin vaikuttaa? Miten ruokailu näyttäytyy eri kulttuureissa? Onko eri kulttuurien ruokailuhetkissä jotain yhdistävää? Mikä ne erottaa toisistaan kautta maailman?

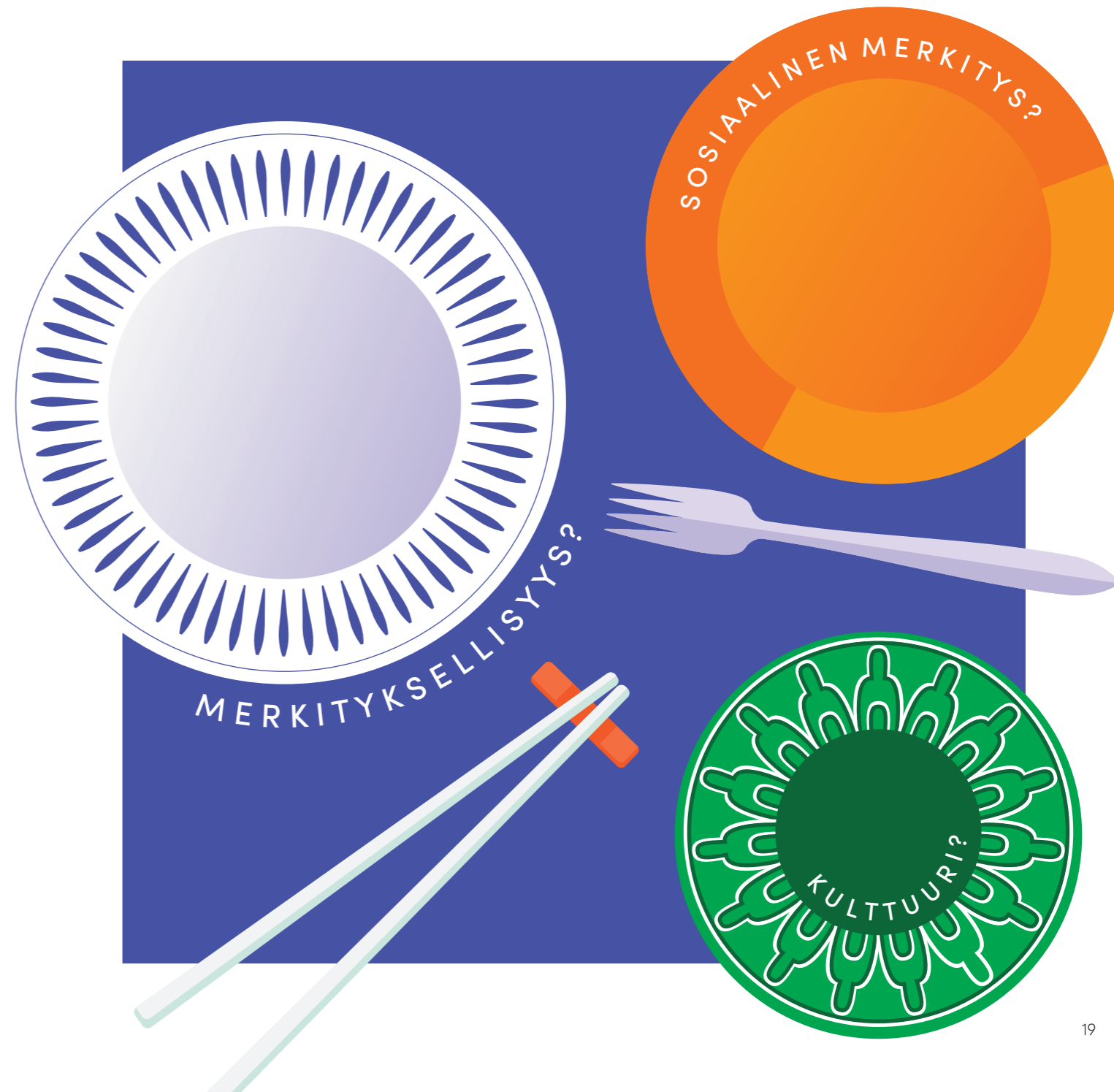
Näiden ajatusten pohjalta tutkimuskysymykseksi määrittyi:

Mikä tekee ruokailuhetkestä merkityksellisen?

Tutkimuskysymyksenä voidaan pitää seuraavaa:

Millaisia sosiaalisia ja kulttuurisia merkityksiä liittyy yhteiseen ruokailuhetkeen?

Työssä kulttuurinen tutkimus on rajattu japanilaiseen ja marokkolaiseen lattiaruokailuun liittyvään kulttuuriin sekä tanskalaiseen kodikkuuteen, olotilaan ja hyvinvointiin liittyvään käsitteeseen *hygge*.



3.2 Tutkimusmenetelmät

Tässä osiossa käsitellään projektissa käytetyt tutkimusmenetelmät. Pääasiallinen tutkimusmenetelmä oli benchmarkkaus, ja sen tukena käytin sekä passiivista että aktiivista havainnointia, joskin jälkimmäistä runsaammin. Koska tutkimuksen ja muotoilun kohteena on arkinen ruokailuhetki esineineen, oli omia kokemuksia pohjana käyttäen luonnollista valita nämä kaksi tutkimusmenetelmää tähän projektiin.

Benchmarkkaus

Benchmarkkaamalla eli vertaisarvioinnilla, esikuva-arvioinnilla tai vertaisanalyysillä kyseenalaistetaan omaa toimintaa vertaamalla sitä toisten toimintaan. Benchmarkkauksella pyritään tunnistamaan heikkouksia ja vahvuuksia vertaamalla omaa toimintaa usein niihin, jotka tekevät vastaavan asian parhaiten.

Vaikka usein verrataan samaan asiaan, esimerkiksi kärjistetysti tuolia suunniteltaessa tuoliin, on usein hyödyllisempää etsiä vertailukohteita myös varsinaisen oman aiheen ulkopuolelta. Benchmarkkausta tehdessä tutkimuskysymysten ja -tavoitteiden on hyvä olla etukäteen selvillä, jotta kyetään keskittymään aiheeseen. (Oppariapu 2016a.)

Benchmarkkaus valikoitui tutkimusmenetelmäksi tässä projektissa useammassa kohtaa juuri edellämainittujen syiden vuoksi; se on erinomainen tapa tehdä näkyväksi asioiden vahvuudet ja heikkoudet. Halusin myös luoda kokonaisuuden, jolla on syvempi merkitys, ja tutkinkin ruokailun sosiaalisia ja kulttuurisia merkityksiä benchmarkkauksen avulla. Myöhemmin prosessissa käytin vertaisarviointia hyväksi myös määrittäessäni lattiatyynyjen ominaisuuksia. Näihin asioihin ei ollut olemassa valmiita standardeja, jolloin benchmarkkauksen tärkeys korostuu.

Havainnointi

Havainnointi on nimensä mukaisesti toiminnan tai tapahtuman observointia. Menetelmällä saadaan tietoa siitä, miten tutkittu asia toimii käytännössä. Parhaimmillaan havainnointi paljastaa nekin asiat, joita käyttäjät eivät joko halua tai osaa sanoittaa. Tutkija voi havainnoida joko aktiivisena tai passiivisena havainnoijana sekä niiden välimuotoina. Aktiivinen havainnoija osallistuu itse toimintaan. Tällöin tapahtuman tallennus esimerkiksi videoimalla voi tulla tarpeeseen, jotta tutkija voi osallistua huolehtimatta muistiinpanoista. Passiivinen havainnoija pysyy itse tapahtuman ulkopuolella osallistumatta toimintaan. (Oppariapu 2016b.)

Havainnointia tein tutkimalla tietoisesti omia sekä perheen ja ystävien kanssa toteutettuja ruokailuhetkiä sekä niihin liittyviä objekteja, niin sanotusti aktiivisena havainnoijana. Havainnointi oli strukturoimatonta, eikä tuloksia tallennettu erikseen, vaan havainnot tehtiin itse hetkessä keskusteluihin, ja myöhemmin reflektoiden niitä omiin kokemuksiin ja oletuksiin ruokahetkistä, sekä vertaillen niitä ruokailuhetkien benchmarkkauksesta saatuihin tutkimustuloksiin. Havainnoinnin tuloksia käsitellään osiossa 3.5 Ruokailuhetki reflektoiden niitä aiheeseen liittyviin tutkimustuloksiin.



3.3 Vastuullisuudesta

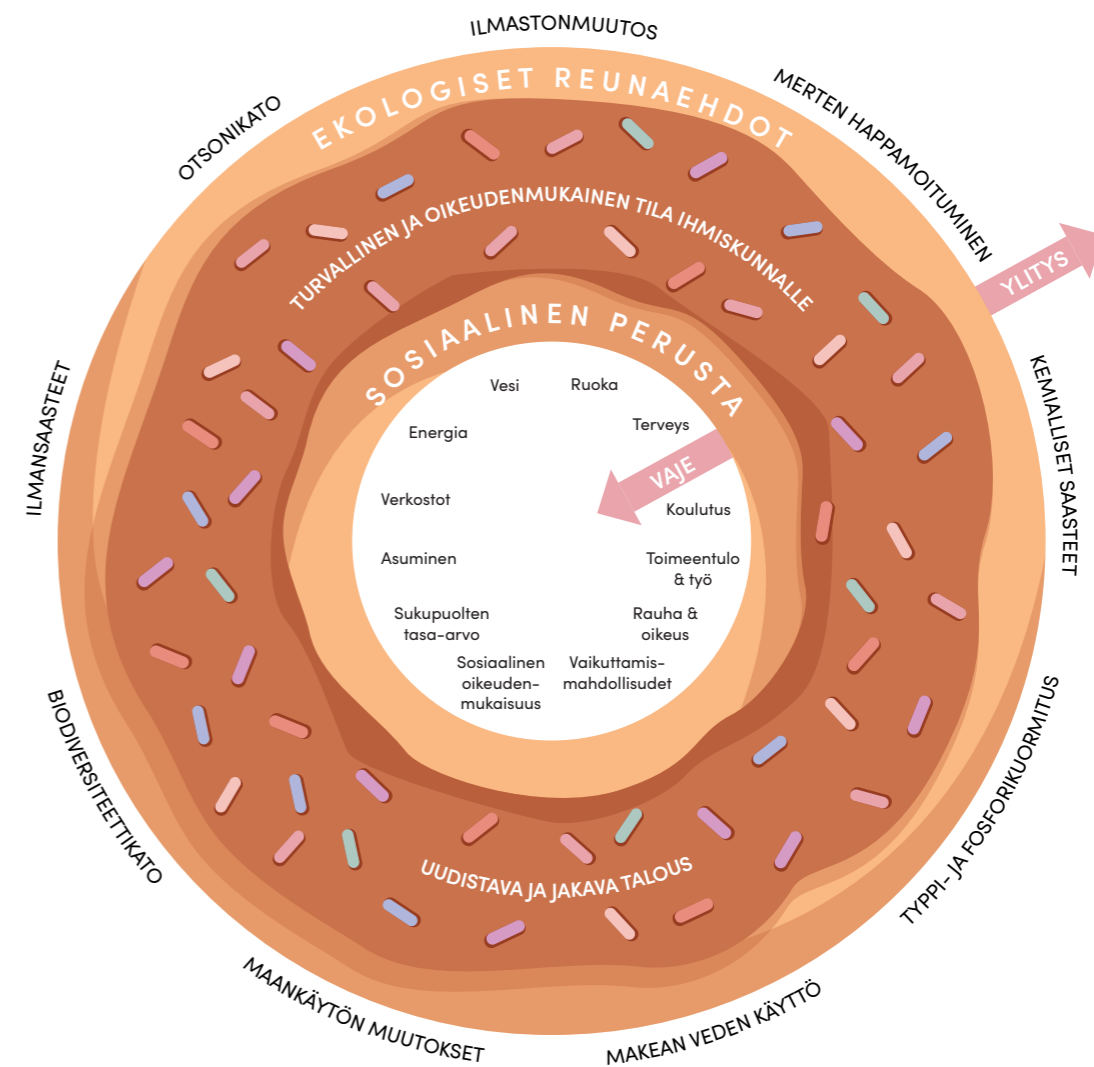
Tässä osiossa käsitellään vastuullisuutta sekä yleisesti että tuotemuotoilussa peilaten sitä myös oppinäytetyössä käsiteltävään projektiin. Vastuullisuus on sekä tarpeellista että itselleni mielenkiintoista.

Vastuullisuudesta

Vastuullisuus ja kestävä kehitys ovat lähellä toisiaan, ja niistä puhutaankin usein synonyymeina. Termien erona pidetään sitä, että vastuullisella toiminnalla pyritään kohti kestävää tavoitetta. Molemmat termit muodostuvat samoista rakennuspilareista - sosio-kulttuurisesta, ekologisesta sekä taloudellisesta vastuusta ja kestävydestä. Sosio-kulttuurisella vastuulla tarkoitetaan vastuuta toimintaan liittyviä sidosryhmiä kohtaan. Tällä tarkoitetaan yrityksen vastuuta taata hyvinvoinnin edellystysten siirtyminen sukupolvelta toiselle. Taloudellisella vastuulla tarkoitetaan liiketoiminnan

taloudellisia vaikutuksia yrityksen omistajiin ja sidosryhmiin. Vastuuseen sisältyvät huolehtiminen liiketoiminnan kannattavuudesta, kilpailukykyä ja tehokkuudesta. Organisaatio voi huolehtia sosiaalisesta ja ympäristövastuustaan vain, jos sen taloudellinen suorituskyky on hyvä. Riskienhallinta on osa taloudellista vastuullisuutta. Ekologinen tai ympäristövastuu on kestävä kehitys. Kestävän kehityksen keskeinen tavoite on säilyttää biologinen monimuotoisuus ja ekosysteemien toimivuus, samalla kun ihmisen taloudellinen ja aineellinen toiminta sopeutetaan luonnon kestävykseen pitkällä aikavälillä. (Ympäristöministeriö 2022.)

Nämä kestävyiden pilarit limittyvät ja ovatkin tosiasiaa toisistaan keskinäisesti riippuvaisia asioita. Taloustieteilijä Kate Raworthin kehittämä kestävyysdonitsi (kuvio 3, viereinen sivu) kuvaa ekologisen, sosiaalisen ja taloudellisen vastuun ja



Kuvio 3. Kestävyysdonitsi: keskiosaan on sijoitettu ihmisten hyvinvointiin vaikuttavat yhteiskunnalliset, sosiaalisen kestävyiden avainkysymykset. Ulkokehällä ovat maapallon kantokykyyn liittyvät asiat; ihmisen aiheuttama ympäristökuorma vaikuttaa merkittävästi ihmisten hyvinvointiin. Taloudella taas on mahdollistajan rooli: toimiva, sosiaalinen perusta siis edellyttää toimivaa taloutta, joka kuitenkin käyttää luonnonvaroja sekä kuormittaa ympäristöä. Donitsin osat ovat siis eri tavoin kytköksissä toisiinsa, jolloin ne ovat keskinäisriippuvaisia toisistaan. Esimerkiksi työpaikat parantavat hyvinvointia, mutta saattavat edistää luontokatoa jollain alalla. (Kestävä kehitys 2022.) Alkuperäinen infograafi: Kate Raworth, Doughnut Economics.

kestävyyden suhteita toisiinsa.

Yritysvastuu eli yhteiskuntavastuullisuus

Yritysvastuu on alun perin yritysten reaktio kansalaisjärjestöjen ja median lietsomiin yritysten toimintaan kohdistuviin vaatimuksiin, mutta nykyään erilaiset vastuullisuuden raportit ja standardimallit kuuluvat olennaisena osana, ja jopa kilpailuetuna, yritysten toimintaan.

Yrityksille on asetettu Suomen ja EU:n tasolta vaatimuksia erilaisista vastuullisuusraporteista eli ESG- raporteista (environmental, social, governance). Suurin osa yrityksistä perustaa vastuullisuusraportointinsa Global Reporting Initiative eli GRI-standardiin (Global Reporting 2022), jonka tavoitteena on luoda yleisesti hyväksytty toimintamalli yhteiskuntavastuun raportointiin. NSRS, Nordic Sustainability Reporting Standard, on uusi vastuullisuusraportoinnin standardi, joka on kehitetty Pohjoismaiden pienille ja keskisuurille yrityksille. (NSRS 2022)

Vaikka vastuullisuusraportointi on toistaiseksi lakisääteinen velvoite ainoastaan suurimmille ja pörssiyrityksille, monet yritykset kohtaavat sen käytännössä pakollisena velvollisuutena esimerkiksi

taksonomian tai alihankintaketjuun kuulumisen seurauksena. Lähivuosina raportointivelvollisuutta yhtenäistetään koskemaan kaikkia listattuja yrityksiä, ja sen sisältövaatimuksia täsmennetään EU:n tasolta Corporate Sustainability Reporting Directive eli CRDS-direktiivillä. (CRDS 2022.)

Kun seuraa ilmastokeskustelua tavan kansalaisena, jää usein tunne siitä, että on kuluttajien vastuulla tehdä oikeita päätöksiä, vaikka ohjausten tulisi tulla valtio- tai EU-tasolta. Toimia on kaikesta huolimatta tehty. YK: kestävän kehityksen agenda Sustainable Development Goals, Agenda 2030, ohjaa tälläkin hetkellä hallitusten ja valtioiden toimintaa (Agenda 2030). Euroopan vihreän kehityksen ohjelma EU Green Deal taas on politiikka-aloitteiden paketti, jonka tavoitteena on ohjata EU:ta kohti vihreää siirtymää, jotta EU saavuttaisi ilmastoneutraaliuden vuoteen 2050 mennessä (EU Green Deal 2022). Toimia siis tehdään, vaikka suurten koneistojen liikehdintä tuntuukin hitaalta tavalliselle ihmiselle.

Vaikuttava vastuullisuus

Yhä enenevässä määrin vastuullisuus nähdään yrityksissä kilpailuetuna ja osana strategiaa, kertoo Sitran vuonna 2022 julkaiseman selvitys *Vastuullisuuden tulevaisuus*.

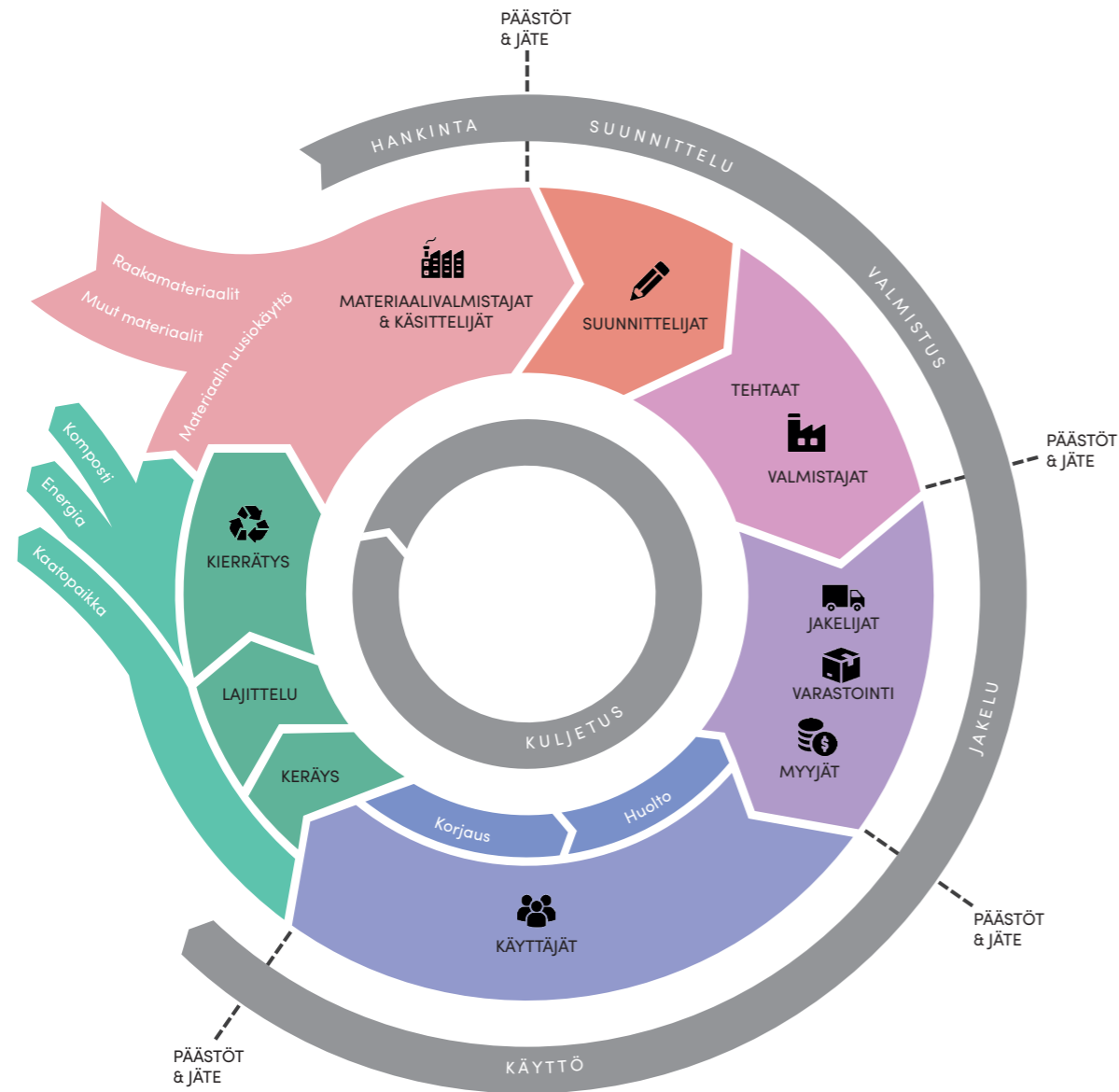
Kestävä kehitys ja vastuullisuus ovat usein mukana arvonmuodostuksessa, ja yritysten kiinnostus aiheeseen kumpuaa paitsi kiinnostuksesta kestäväan kehitykseen myös tuottavuuteen liittyvistä tekijöistä. Yritykset työskentelevät ollakseen niin kuluttajien kuin yhteistyökumppanien silmissä houkuttelevia ja optimoidakseen tuotantotehokkuuden valtiotason ilmastotavoitteita ja niistä johtuvia säädöksiä silmällä pitäen. Yritykset ovat pitkään tienneet, että suunnittelupäätökset määräävät suurimman osan tuotteen valmistus-, käyttö- ja ylläpitokustannuksista. Sama logiikka pätee myös kestävyteen (kuvio 4, s. 32). Onkin selvää, että kestävä liiketoiminta syntyy vain tulevaisuustietoisesti vastuullisuuteen sitoutumalla.

Elinkaariajattelu

Erityisesti tuotemuotoilussa puhutaan usein tuotteen elinkaaresta. Sillä viitataan tuotteen koko matkaan raaka-aineen hankinnasta jätteiden käsittelyyn asti. Elinkaariajattelun peruseriaate onkin, että tuotteen aiheuttamiin ympäristövaikutuksiin lasketaan mukaan myös suorien vaikutusten, eli valmistusprosessin, lisäksi myös ne epäsuorat ympäristövaikutukset, joita aiheutuu ennen ja jälkeen valmistuksen, eli tuotteen elinkaaren eri vaiheissa. Elinkaariajattelun tavoitteena on siis selvittää kokonaisympäristövaikutukset tuotteen

lineaarisen elinkaaren alusta loppuun. (Ympäristö.fi 2022.) Tällaista ajattelua kuvataan sanoilla "kehdesta hautaan", ja sen ongelmana voidaan nähdä se, että elinkaarensa päätökseen tullut esine kelpaa vain jätteeksi. Kyse on niin sanotusta lineaaritaloudesta, joka ei ole pitkällä tähtäimellä kestävä.

Tähän ongelmaan vastaa elinkaariajattelusta laajennettu malli "kehdesta kehtoon", jonka kehittivät ja popularisoivat William McDonough ja Michael Braungart vuonna 2002 julkaistussa kirjassaan *Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things*. Peruseriaatteeltaan se ei eroa alkuperäisesti elinkaariajattelusta, vaan lisää siihen vaatimuksen siitä, että käytöstä poistuneen tuotteen tulee olla helpohkosti hyödynnettävissä uuden tuotteen raaka-aineeksi vaikeasti hyödynnettävän jätteen sijasta. Kehdesta kehtoon -malli siis muokkaa tuotteen elinkaaren vastaamaan luonnon kiertokulkua alkuperäisen elinkaariajattelun lineaarisesta mallista. Ajattelumalli onkin olennainen osa ympäristön kantokyvyn rajoissa toimivan talouden eli kiertotalouden peruseriaatteita, joiden mukaan materiaalit ja tuotteet pidetään kierrossa mahdollisimman pitkään minimoiden samalla tuotteen tai palvelun kokonaisympäristövaikutukset. (Euroopan parlamentti 2022.)



Kuvio 4. Elinkaarimuotoilu: Elinkaariajatteluun perustuva muotoilu ottaa huomioon tuotteen koko elinkaaren. Tuotteen suunnittelu määrittää suuren osan paitsi tuotteen valmistus-, käyttö- ja ylläpitokustannuksista, myös tuotteen kestävydestä ja vastuullisuudesta. Yllä olevaa graafia tarkastelemalla huomaa, kuinka suuri vaikutus näennäisesti pienellä osuudella tuotteen elinkaarta on kokonaisuuteen. Alkuperäinen infograafi: Greenblue. Life Cycle Design.

Elinkaariarviointi

Tuotantoprosessien, palveluiden ja tuotteiden vastuullisuutta voidaan mitata erilaisin mittarein ja standardein. Näistä kenties tunnetuin lienee tuotteen tai palvelun elinkaaren ympäristövaikutuksia mittaava menetelmä Life Cycle Assessment eli LCA. Sen avulla voidaan arvoida ja analysoida tuotteen tai palvelun vaatimia resursseja ja ympäristövaikutuksia globaalilla mittakaavalla. Elinkaariarvioinnin periaatteet on standardisoitu ISO 14040-standardiksi, ja se pitää sisällään neljä vaihetta, joita toistetaan tarvittaessa: tavoitteiden ja soveltamisalan määrittely, inventaarioanalyysi (Life Cycle Inventory, LCI), vaikutusarviointi (Life Cycle Impact Assessment, LCIA) sekä tulosten tulkinta.

Elinkaariarviointi perustuu elinkaariajatteluun, ja sen lisäksi on monia muita samaan ajatteluun pohjaavia menetelmiä ympäristövaikutusten mittaamiseen, kuten esimerkiksi erilaiset jalanjälkilaskelmat (vesi-, hiili-, fosforijalanjäljet).

Elinkaariarviointia sovelletaan nykyään myös muuhun kuin alkuperäiseen tarkoitukseensa tuotteiden vertailuun. Sitä käytetään nykyisin esimerkiksi tuotekehitykseen, erilaisten järjestelmien ja tuotantovaiheiden vertailuun, lainsäädännön tueksi, markkinointiin sekä ympäristömerkkien myöntämiseen.

Elinkaariarviointi voi myös olla tapa tuoda tärkeää tietoa helposti kuluttajien saataville, jolloin arvioinnilla on myös siltä kannalta tärkeä, yleissivistävä vaikutus.

Kestävä tuotemuotoilu

Tätä osiota varten luin valtavasti kestävästä muotoilun asiantuntijan Leyla Acaroglun kirjoittamia tekstejä. Hän on listannut useita vastuullisuuteen ja kestävyteen liittyviä aiheita, joita en ollut aiemmin tietoisesti yhdistänyt kestävässä muotoiluun.

Kestävä tuotemuotoilu pyrkii luomaan ekologisesti kestävästä elinkaaren omaavan, vastuullisen tuotteen, ja se pitää sisällään erilaisia, tuotteen elinkaareen liittyviä seikkoja. Näitä ovat muun muassa **materiaaliin ja materiaalien määrään liittyvät valinnat, tuotteen kierrätettävyyden ja uudelleenkäytettävyyden tai -hyödynnettävyyden, korjattavuuden, pitkäikäisyyden, modulaarisuuden, koottavuuden ja purettavuuden, tehokkuuden, vaikuttavuuden ja tasa-arvoisuuden.** (Acaroglu 2020.)

Nämä muotoilupäätökset tehdään yleensä jo suunnitteluvaiheessa, joten päätökset tuotteen vastuullisuudesta syntyvät jo suunnittelupöydällä. **Tuotteen materiaalivalinnat** ovat usein se näkyvin

ja ymmärrettävin osa tuotteen vastuullisuudesta. Ne liittyvät moneen muuhun kestävän muotoilun osa-alueeseen, kuten esimerkiksi kierrätettävyyteen, uudelleenkäytettävyyteen ja pitkäikäisyyteen. Materiaali voi olla paikallista, tai paikallista vastaava materiaali voidaan rahdata paikan päälle pallon toiselta puolelta. Materiaalin keräys ja prosessointi voivat myös jättää suuren sosiaalis-ekologisen negatiivisen jäljen, tai olla jättämättä. Vaihtoehtoja on monia, ja kyse onkin muotoilijan - tai asiakkaan - päätöksistä. Kuitenkin esimerkiksi elektroniikkaa suunniteltaessa on käytännössä mahdotonta luoda tuotantoprosessiltaan kaikin puolin täysin vastuullinen tuote - tällöin kyse muiden haittojen minimoimisesta tai joskus jopa kompensoimisesta. Tuote voidaan esimerkiksi suunnitella purkamista ajatellen tai sitä varten, eli **'design for disassembly'**. Tällöin tuotteen materiaalit, liitokset ja kokoaminen suunnitellaan nopeuttamaan ja helpottamaan tuotteen purkamista korjausta, uudelleenvalmistusta ja kierrätystä.

Tuotteen **kierrätettävyys ja purettavuus** liittyvät siis läheisesti muun muassa materiaalin kautta toisiinsa. Kierrätettävyyteen liittyy kuitenkin muutakin kuin materiaalit ja purettavuus - on varmistettava, että tuote on mahdollista kierrättää olemassaolevissa järjestelmissä. Kierrätys ei myöskään ole vastaus kaikkeen, sillä osa materiaalista päätyy usein

jätteeksi. Voidaankin pyrkiä tuotteen tai materiaalin **uudelleenkäyttöön tai -hyödynnettävyyteen**, jolloin tuotetta tai sen osaa voidaan hyödyntää joko sellaisenaan tai suljetussa kierrossa uutena materiaalina. Tuote voidaan suunnitella myös niin, että jotkin osat kierrätetään ja joitain uudelleenkäytetään. Jotkin yritykset ottavat vastuun tuotteensa uudelleenhyödynnyksestä ja kierrätyksestä ottamalla vastaan vanhoja tai rikkiäisiä tuotteitaan tai tarjoamalla korjauspalvelua tai second hand -myyntiä tuotteilleen.

Eräs kestävän tuotemuotoilun tärkeä aspekti on **tehokkuus**. Sillä voidaan tarkoittaa tuotteen tuotantoprosessin tehokkuutta tai tuotteen käyttövaiheen luomaa energiantarvetta. Tätä muotoilun osa-aluetta Acaroglu kutsuu tehokkuussuunnitteluksi. Sen tarkoitus on suunnittelulla optimoida tuotteen elinkaaren prosessien tehokkuus. Nykypäivänä tuotteen tuotantovaiheen päästöjen nousu voi olla perusteltua, jos tuotteen käyttöikä pitenee sillä huomattavasti tai jos tuotteen käyttövaiheen päästöt vähenevät - eli jos tuotteen elinkaaren kokonaiskuormitus laskee merkittävästi. McKinseyn 2022 julkaisemassa artikkelissa *Product sustainability: Back to the drawing board* (Fuchs, Mohr, Orebäck, Rys 2022) todetaan, että kehitys mahdollistaa käyttöikänsä aikana huomattavan paljon energiatehokkaampien ja päästöiltään puhtaampien tuotteiden markkinoille tuomisen. Samaan

aikaan monimutkaisempien tuotteiden valmistukseen saatetaan tarvita yhtä moninaisempia materiaaleja, ja tuotantovaiheen kuorma saattaa jopa nousta. Eli kun kehitys kehittyy, yhä enenevässä määrin pääosa tuotteen elinkaaren päästöistä syntyy tuotantovaiheessa, jolloin mahdollistetaan vähäisemmät päästöt entistä pidemmän käyttövaiheen aikana.

Materiaalivalinnoilla voidaan vaikuttaa myös tuotteen käyttövaiheen pituuteen. **Tuotteen pitkäikäisyys** tarkoittaa sellaisten tuotteiden luomista, jotka ovat kestäviä ja esteettisesti ajattomia ja jotka säilyttävät arvonsa. Pitkään kestäviä tuotteita vaihdetaan harvemmin, ja niitä voidaan korjata ja päivittää. **Korjattavuus** onkin olennainen osa kestävästä muotoilusta ja kiertotaloutta. Korjauksen on onnistuttava yleisesti saatavilla olevilla menetelmillä, materiaaleilla ja välineillä, muuten sekään, kuten näennäinen kierrätettävyys, ei ole tarkoituksenmukaista. Myös tuotteen **modulaarisuus** voi lisätä tuotteen käyttöikää, kun tuote skaalautuu käyttäjän elämäntilanteeseen sopivaksi.

Tuote voi myös vahvistaa tai haastaa olemassaolevia rakenteita. Eriarvoisuutta esiintyy kaikkialla, myönsimme sitä tai emme. Suunnittelun mahdollisten vaikutuksen huomioiminen kaikenlaisiin ihmisiin on ratkaisevan tärkeää eettisten ja **oikeudenmukaisten** asioiden luomisessa. Tämä koskee myös toimitusketjua, jonka

tulisi varmistaa, että koko materiaali- ja valmistusketjussa olevia ihmisiä arvostetaan, heille maksetaan oikeudenmukaisesti ja heitä kunnioitetaan.

On myös otettava huomioon, että **esineet, joita muotoilemme, muovaamat myös meitä**. Käyttämämme asiat vaikuttavat elämäämme. Suunnittelulla voidaan ohjata ergonomiseen toimintaan, joten miksei sillä voitaisi ohjata myös kestävämpään tai positiivisempaan toimintaan?

Vastuullisuus tässä projektissa

Origon vastuullisuus syntyy pääosin materiaalivalinnoista, jotka liittyvät moneen muuhun kestävän muotoilun osa-alueeseen. Pyrin valitsemaan lähituotetut materiaalit, joiden matka raaka-aineesta tuotteeseen ei kuormita ympäristöä kohtuuttomasti. Tähtään suunnittelemaan pitkäikäisen tuotteen, joka kestää aikaa ja käyttöä ja joka on tarvittaessa korjattavissa sekä käyttöikänsä lopussa hyödynnettävissä. Tavoittelen lopputulokseksi tuotetta, joka on oikeudenmukainen ja joka ohjaa toimimaan oikeudenmukaisesti.

3.4 Ergonomia ja käytettävyys

Ergonomia määritellään englanninkielisessä määritelmässä seuraavasti: ”Ergonomia tarkastelee tieteenalana ihmisen ja toimintajärjestelmän muiden osien vuorovaikutuksia ja soveltaa ammattialana ergonomian teoreettisia periaatteita, tietoja ja menetelmiä ihmisen hyvinvoinnin ja toimintajärjestelmän tehokkuuden optimoimiseksi.” Lyhyesti sen voi määritellä tuotteen tai palvelun käyttömukavuutena. (Suomen Standardisoimisliitto SFS ry 2020.)

Ergonomia voi olla fyysistä, kognitiivista tai organisatorista. Fyysinen ergonomia pyrkii sopeuttamaan fyysisen toiminnan ihmisen anatomisiin ja fysiologisiin ominaisuuksiin sopivaksi. Kognitiivinen ergonomia näkyy järjestelmien, niiden

käyttöliittymien ja tiedon esitystapojen suunnittelussa. Organisatorinen ergonomia keskittyy teknisen ja sosiaalisen järjestelmän yhteensovittamiseen, mikä liittyy muun muassa tuotannon ja palveluiden kehittämiseen sekä henkilöstön yhteistyön edistämiseen. (Ergonomiayhdistys 2019.)

Ergonomiaan liittyy läheisesti antropometria, jolla tarkoitetaan ihmisruumiin (usein miehen) rakenteen, mittasuhteiden ja koostumuksen analysoimista erilaisin mittauksin.

Tuotesuunnitteluprosessissa ergonomia huomioidaan standardien sekä koehenkilöiden avulla. Suunnittelussa huomioidaan ihmiskehon mitat, voimat ja liikeradat. Hyvä ergonomia sujuvoittaa tai parantaa toimintaamme.



Kuvio 5. Ergonomia suunnittelussa: Ergonomian tiedollinen perusta koostuu ihmisen fyysisestä ja psyykkisestä toiminnasta teknisiä ratkaisuja käytettäessä.

Puutteellinen tai virheellinen ergonomia taas hankaloittaa tai jopa vaarantaa toimintamme.

Ergonomia ja käytettävyys kilpailutyössä

Tuotemuotoilussa tuotteen ergonomian voi ymmärtää osana tuotteen käytettävyyttä.

Ergonomian ja sen standardien käyttäminen on yleisesti kannattavaa, sillä ergonominen, useimmille sopiva tuote saa luonnollisesti käyttökertoja.

Origo on lattiaruokailuryhmä. Lattialla istuessa asento on luonnollisesti erilainen kuin tuoliilla istuessa, ja asiasta oli hankala löytää standardeja. Japanissa on kuitenkin pitkät lattiaruokailuperinteet, joten otin sieltä mallia erityisesti pöydän korkeuden ja koon suunnitteluun. Lattialla istumisen ergonomian optimoinnissa nojasin suurelta osin antropometriaan.

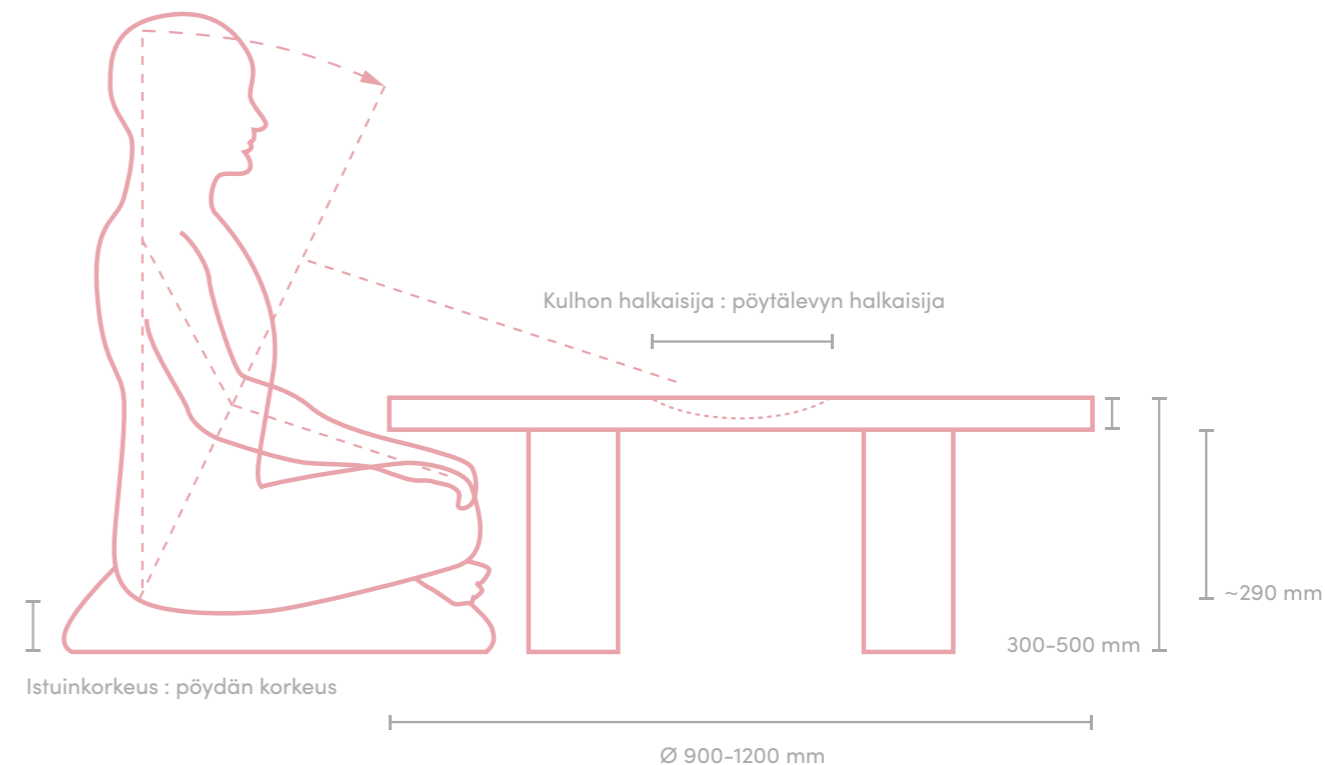
Kuviossa 6 (viereinen sivu) on määritelty lattiaruokailuryhmän ergonomiaan tai käyttömukavuuteen liittyviä seikkoja. Pöydän käyttömukavuuteen vaikuttavat korkeus, halkaisija sekä kulhon dimensiot.

Jokaisen pöydän ympärillä istujan on ulotuttava keskustassa olevaan kulhoon vaivatta. Tämä asetti

rajoituksia sille, kuinka iso kulhon oli oltava suhteessa pöytään, ja toisin päin. Korkeuteen vaikuttavat ruokailun lisäksi muut käyttötarkoitukset, kuten sohvapöytänä toimiminen. Sovhapöydän korkeudesta löytyikin jonkin verran standardeja ja tietoja. Pöytä ei saa kipata käyttäjän ottaessa siitä todennäköisesti tukea noustessaan ylös lattialta. Tämän vuoksi jalkojen määrä, sijainti ja koko on otettava huomioon suunnittelussa.

Istuinten koon on oltava riittävä, jotta risti-istunnassa istuva ihminen mahtuu niille mukavasti. Istuinten paksuus on myös käyttömukavuuden kannalta huomioitava - tyynyn on oltava tarpeeksi paksu siihen, etteivät sillä risti- tai polvi-istunnassa istuvan käyttäjän polvet, nilkat tai jalkapöydät painu maata vasten, ja tarpeeksi matala, jotta myös yksi tai molemmat jalat suorana istuminen onnistuu vaivatta. Lantiota ja selkää voi ohjata risti-istunnassa luonnolliseen asentoon tekemällä tyynyn muodosta keskustapainoitteisen niin, että laidat ovat keskustaa matalammalla. Tyynyjä voi myös käyttää päällekkäin, jos käyttäjällä on tarve päästä korkeammalle.

Tyynyjen ja pöydän on siis luotava kokonaisuus, jossa käyttäjän on hyvä viettää aikaa pidempäänkin.



Kuvio 6. Ergonomia lattiaruokailuryhmässä: Sopivana pyöreän ruokapöydän pöytälevyn halkaisijana neljälle hengelle pidetään 900-1200 mm. Tällöin jokaisella on tarpeeksi tilaa ruokailuun. Ihmisen tartuntaulottuvuus eteenpäin on keskimäärin välillä 620-790 mm. Pöydän korkeuden tulee olla japanilaisen lattiaruokailupöydän mukaisesti noin 300 mm, ja sopivan korkuisen sohvapöydän mukaisesti välillä 350 - 500 mm. Istumamukavuuteen vaikuttaa myös pöytälevyn paksuus, joka vie jalkatilalta senttejä. Tyynyillä istujan istuinkorkeuden tulisi olla 290 mm pöytälevystä alaspäin mitattuna, jotta pöydän äärellä istuminen on mukavaa. Keskeltä tai takaa korkeampi tyyny ohjaa selkärankaan oikeaan asentoon.

3.5 Ruokailuhetki

Määrittääkseni lähtötiedot havainnoin ja tutkin arkista ruokailuhetkeä, siihen liittyvä tapoja ja tottumuksia lähinnä kotona, mutta myös ulkona, sekä sen merkitystä Suomessa ja maailmalla. Suljin tutkimukseni ulkopuolelle työhön ja erityistilaisuuksiin liittyvät ruokailut, sillä halusin keskittyä arjen merkitseviin hetkiin.

Ruokailu yleisesti

Nopeimmillaan nykyruokailu on kaupasta mukaan napattu ja liikkeessä syöty eväs. Tällöin ruokailu ei välttämättä ole nautinto vaan vastaa perustarpeeseen. Olisikin ollut mielenkiintoista tutkia tätä aspektia enemmän, mutta tuomaristo ei olisi varmaankaan arvostanut ajatusta käytännössä tyhjistä ständistä, jossa on maksimissaan maahan heitetty, rutistettu servetti. Toisessa ääripäässä on monen ruokalajin pitkät illalliset,

joissa käytetään lähes jokaista ruokailuun perinteisesti liitettävää esinettä kattauksesta huonekaluihin. Näiden kahden ääripään väliin mahtuu monenlaisia ruokailuhetkiä - mikrossa lämmitetty, sohvalla puhelimen äärellä syöty annos; kaverin kanssa sovitut lounastreffit; perheen kesken nautittu päivällinen.

Ruokailuun liittyvät tavat vaihtelevat maasta ja kodista toiseen, vaikka esimerkiksi tietynlaiset käytöstavat ovat länsimaissa hyvin yleisesti käytettyjä sekä hyväksytyjä. Esimerkiksi ajallisesti Pohjois-Euroopassa syödään hieman eri tavoin kuin vaikkapa eteläisessä Euroopassa - ruokailut ajoittuvat myöhemmälle ja usein ruokailu tapahtuu ulkona ravintolassa, sosiaalisena tapahtumana. Myös esimerkiksi perheen kesken nautittujen aterioiden määrä ja tiheys vaihtelee - karkeasti voi sanoa, että mitä etelämmäksi Euroopassa mennään, sitä useammin ateriat syödään perheen kesken.

Suomalainen ruokailu

On helppo puhua suomalaisesta nykyruokailusta omien kokemusten kautta. Tapoja ja tottumuksia on tullut tähän astisessa elämässä vastaan laidasta laitaan. Osa perheistä ruokailee aina yhdessä, osa silloin kun ehtii. Osa yksilöistä pyrkii syömään päivän ateriat jonkun seurassa, osa taas yksin. Usein arki onkin yhdistelmä useampaa tapaa ruokailla.

Enenevässä määrin käytetään erilaisia tilausruokapalveluita valmiista aterioista kauppakasseihin, ja ulkona syödään enemmän kuin koskaan. Suomessa ravintolaruokailu onkin nykyään osa päivittäistä arkeamme eikä se rajoitu enää muutaman kerran vuodessa tapahtuvaan merkkipäivän juhlistukseen. Nykyään ulkona syöminen sisältää yhtä lailla perinteisen ravintolaruokailun, katuruoan, tilauspalvelut, laadukkaan pikaruuan ja ruokahifistelyn. Ulkona ruokailulta haetaan paitsi vatsantäyttöä, myös kokemuksia (Kespro 2018).

Ruokailun kokemuksellisuuden hakeminen näkyy myös ravintolapalveluiden käytössä. Kespro on 2019 tehdyssä, suomalaisten ravintoloiden käyttöä koskevassa tutkimuksessaan määritellyt neljä ulkona syömisestä profiilia; spontaanit kokeilijat (21 %), laatu-tietoiset

nautiskelijat (19 %), käytännölliset vatsantäyttäjät (41 %) ja harkitsevat kotikokkaajat (19 %). Näistä spontaaneille kokeilijoille ja erityisesti laatu-tietoisille nautiskelijoille ulkonasyömisestä kokemuksellisuus ja sosiaalinen merkitys on muuta väestöä suurempaa. (Kespro 2019, 7.) Tutkimus selvitti myös ulkona syömisestä motiiveita ja arjen piristäminen (67 %) nousi kauttaaltaan väestössä suurimmaksi syyksi. 48 % vastasi tapaavansa ystäviä / sukulaisia rennosti ruoan ääressä ja 45 % juhlistaakseen jotain. (Kespro 2019, 10.)

Tutkimuksessa kysyttiin myös syitä sille miksei ulkona ruokailla useammin. Yli puolet vastaajista kertoi syyksi hinnan ja sen rinnalla ajan riittämättömyyden tai tarjonnan vähyyden. Yksinäisyyden kokemus näkyy myös tässä tutkimuksessa; ruokailun sosiaalisuus on tärkeä ulottuvuus ja yksinasuvista 20 prosentille ulkona syömisestä este oli se, että heillä ei ole siihen seuraa. (Kespro 2019, 18.)

Vaikka tutkimus on muutaman vuoden vanha ja välissä on ehditty viettää myös ruokailutottumuksia muuttaneita koronasulkuja uskon, että tutkimuksesta saadut tulokset pitävät tällä hetkellä paikkansa kun kaikki paikat ovat taas auki. Kenties kuluneen vuoden kesänä ruokailun sosiaalinen ja kokemuksellinen puoli on entisestään korostunut. Tutkimuksesta voidaan kokonaisuudessaan päätellä, että ruokailun kokemuksellisuus,

merkityksellisyys sekä sosiaalinen puoli ovat nykypäivän suomalaisen toiveita ja tarpeita arjen ruokailusta.

Vaikkei ulkonasyöminen olekaan suoraan verrannollinen kotiruokailuun, molemmat edustavat nykyään arkiruokailua. Profiilit limittyvät keskenään ja yksi ihminen harvoin edustaa vain yhtä profiilia ruokailukäytöksessään.

Benchmarkit

Valitsin aiheen tutkimusmenetelmäksi tässä kohtaa vertaisarviointin eli benchmarkkauksen löytääkseni erilaisten ruokailuhetkien vahvuudet ja heikkoudet, ja kyetäkseni niiden pohjalta luomaan harmonisen kokonaisuuden ruokailuhetken esineistä.

Harkitsin benchmarkkeiksi korealaista grillauskonseptia, 'korean BBQ', tai muuta yhteisöllisen ruokailun konseptia. Nämä kuitenkin usein rinnastetaan alkuperämaissa erityistapahtumiin ja juhllisuuksiin ja vaikka opinnäytetyössä tavallaan onkin kyse arjen juhlasta, halusin tutkia esimerkkejä nimenomaan lattialla tapahtuvasta, jollain tavalla merkityksellisestä arkiruokailusta, johon ruokailuun liittyvien objektien estetiikka liittyy tavalla tai toisella.

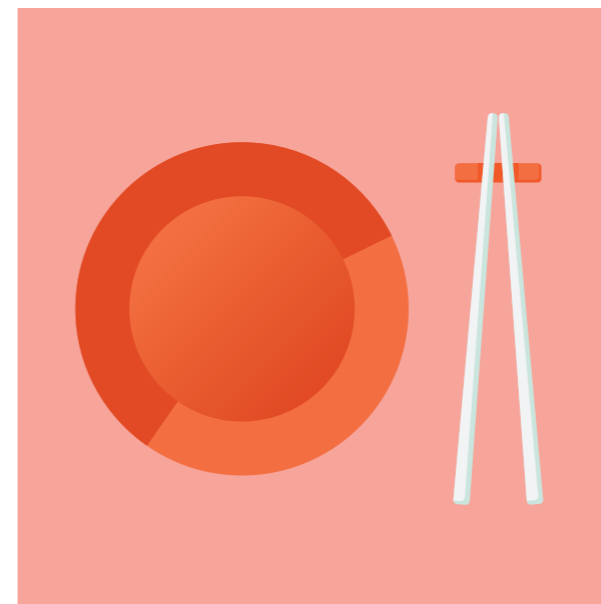
Valitsin kolme benchmarkia; perinteisen japanilaisen ja

marokkolaisen lattiaruokailutapahtuman objekteineen ja niihin liittyvine tapoineen sekä tanskalaisen käsitteen, *hyggen*.

Japanilainen ja marokkolainen lattiaruokailu valikoituivat benchmarkkeiksi, sillä molemmat edustavat mielestäni hyvin maailman eri kolkkien ja kulttuurien ruokailuperinteitä sekä tämän päivän maailmassa, että entisessä maailmassa ilman häiriötekijöitä.

Valitsin kolmanneksi benchmarkiksi *hyggen*, kotoisan olemisen käsitteen, sillä siihen liittyy olennaisena hyvän olon tavoittelu merkitsevien ruokailuhetkien kautta. Se edustaa myös benchmarkina minulle tutuinta, länsimaista ruokailua tavoitansa ja esineiltään.

Nämä valikoituivat lähempään tarkasteluun, koska tiedonhaun perusteella tavat ja tottumukset vaihtelevat jonkin verran, mutta ruokailun merkitys paitsi fysiologisena perustarpeena, myös vaikutus psyykkiseen perustarpeeseen eli yhteisöllisyyden kokemukseen vaikuttaa kautta maailman olevan sama. Benchmarkien kautta haluan tutkia paitsi fyysistä ruokailutapahtumaa, myös ruokailun syvempiä merkityksiä.



3.6.1 Benchmark | Japani

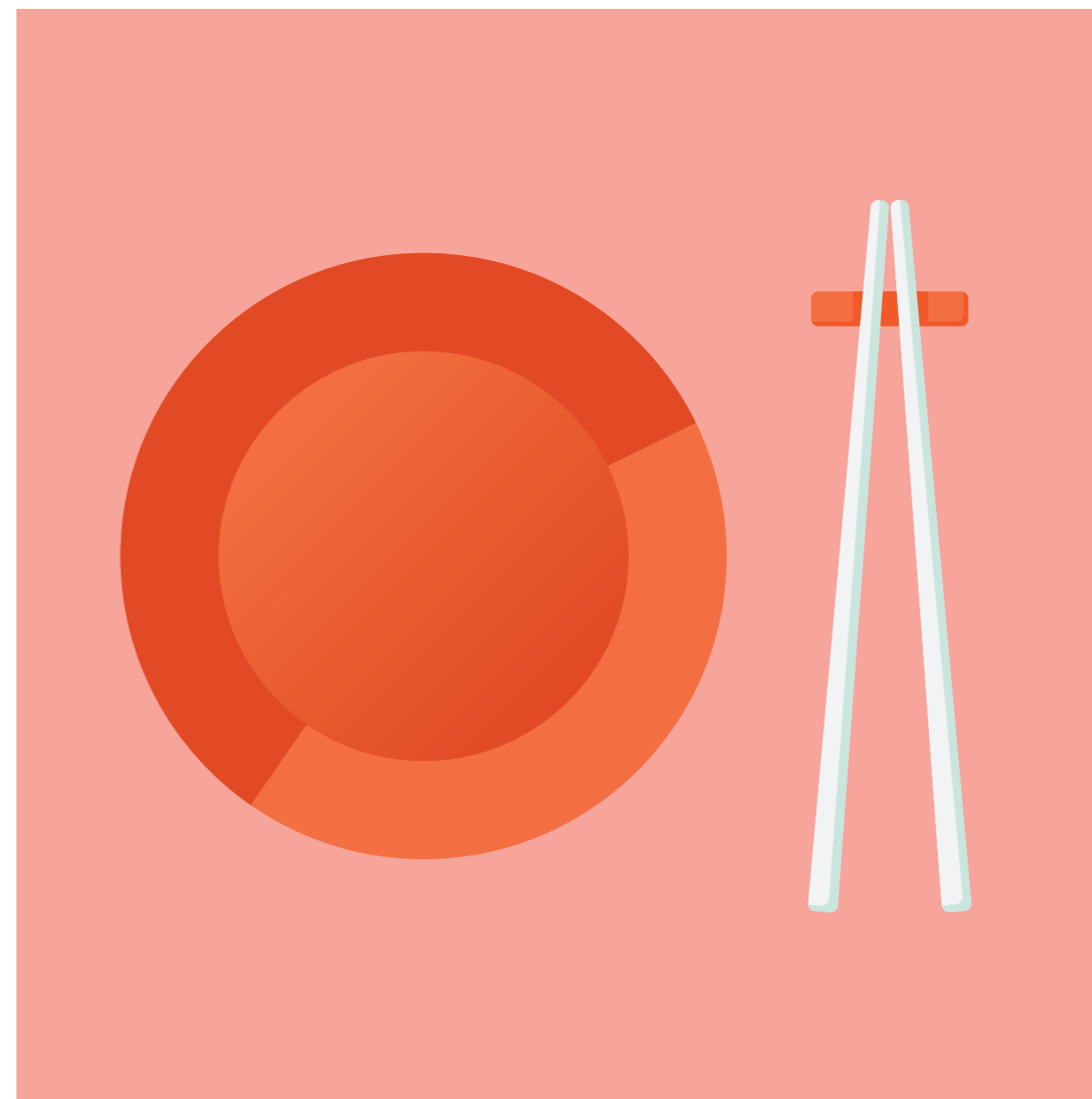
Ensimmäisenä benchmarkina tutkin perinteistä japanilaista, lattialla tapahtuvaa ruokailuhetkeä. Japani valikoitui tutkittavaksi lattiaruokailuun liittyvät etiketin ja kulttuurin vuoksi - ruokailu lattialla tuntuu rennolta tavalta kokoontua ruuan ääreen, mutta tiesin etukäteen siihen Japanissa liittyvän tarkkoja tapoja.

Japanissa syödään ja juodaan paikallaan - liikkeessä ollessaan syömistä tai juomista vieroksutaan. Työpäivän aikaiset ruuat saatetaan syödä kiireessä, muttei koskaan liikkeessä. Iltaisin voidaan kokoontua porukalla viettämään aikaa ja syömään ravintoloihin, mutta useimmat syövät päivällisen perheensä kanssa. Useissa ravintoloissa syödään länsimaisten pöydän ja tuolien ääressä, mutta perinteiset matalat pöydät ja istuintyynyt ovat myös laajasti käytössä. (Wikipedia 2022d.) Japanissa on paljon ruokailuun liittyviä tapoja. Suurin osa niistä liittyy syömäpuikkojen käyttöön. On tarkkaa,

milloin ja miten niitä käytetään ja niiden vääränlaisella käytöllä on tietämättömänä helpohkoa tulla tulkituksi huonotapaiseksi. (Wikipedia 2022e.) On myös kohteliasta nauttia ruuasta välillä hiljaisuuden vallitessa. Liian metelin pitämistä ei pidetä hyvänä käytöksenä eikä keskustelunaiheita tulisi tuputtaa.

Japanissa on oma sana yhdessä syömiselle tai jonkun kanssa aterian jakamiselle, 'kyōshoku', ja sitä pidetään yhtenä hyvinvoinnin tekijöistä. Asiaa tutkivat ovat kuitenkin huomanneet, että nykypäivänä japanilaiset nuoret syövät entistä enemmän yksin ja Japanin maa-, metsä- ja kalatalousministeriö yrittääkin muuttaa asiaa sivistämällä kansaa ruokailuun liittyvistä perinteisistä tavoista. (MAFF 2019.)

Japanilainen ruokailukulttuuri vaikuttaa perhekeskeiseltä ja siinä kunnioitetaan niin vanhempia kuin vanhempien sukupolvien tapoja.



3.6.2 Benchmark | Marokko

Tässä osiossa tutkailen perinteistä ruokailuhetkeä Marokossa. Ruokailu tapahtuu matolla lattialla istuen, yhteisen kulhon ympärillä. Japanilaisen ruokailuhetken lisäksi halusin tutkia lähemmin myös rennompia lattiaruokailutapoja. Marokossa noudatetaan pohjoisen Afrikan maiden kanssa samankaltaista, tarkahkoa etikettiä, mutta yleistunnelmaltaan ruokailuhetki tuntuu rennommalta.

Ruokailu on tapahtunut Marokossa perinteisesti matolla tai tyynyillä, poufeilla, lattialla istuen, yhteisen kulhon ympärillä, joskin nykyään Marokossa syödään paljon myös pöydän äärellä, tuolilla istuen. Edelleen tosin suositaan yhteisiä tarjoilukulhoja omien astioiden sijaan. (Le Trou Au Mur 2019.)

Tapana on myös syödä käsin oikeaa kättä käyttäen, sillä islamilaisissa ja arabikulttuureissa vasenta kättä pidetään epäpuhtaana, sillä sillä oletetaan henkilön toimittavan

hygienia- ja keuhkotehtäviä. Ruokailuun käytettävän käden sormia ei myöskään koskaan laiteta suuhun ennen aterian loppua, sillä kädellä otetaan ruokaa yhteisestä kulhosta. Jos sormet likaantuvat kastikkeista, ne pyyhitään esimerkiksi leipään. Leipää käytetäänkin usein ruokailuvälineiden sijalla esimerkiksi pataa tai kastikkeita syödessä. Leipä taitetaan 'lusikaksi' ja sillä kauhaistaan kastiketta tarjoilukulhosta.

Suuresta, yhteisestä kulhosta ruokaillessa, pysytään ruokaa ottaessa tarkasti 'omassa nurkassa' tarjoiluastiaa. Ruokaa on tapana myös tarjota aina lisää ja lopuksi ruokailijan on kohteliasta jättää lautaselle jonkin verran ruokaa merkinä yltäkylläisyydestä. (Visit Morocco 2022.)

Kaiken kaikkiaan, marokkolainen ruokailukulttuuri vaikuttaa hyvin vieraanvaraiselta ja yltäkylläiseltä. Ruoka ja ruokailuhetki on tarkoitettu jaettavaksi perheenjäsenten tai tuttavien kanssa.



3.6.3 Benchmark | hygge

Hygge on tanskalainen käsite, ja tarkoittaa suurin piirtein 'kotoisuutta', tai 'kodikasta olemista.' Se ei siis tarkoita varsinaista ruokailuhetkeä, mutta ruoka ja sosiaalinen ruokailu kuuluu olennaisena osana käsitteeseen. Valitsin käsitteen ja siihen liittyvät ruokailuun liittyvät tavat kolmanneksi benchmarkiksi, sillä länsimainen ruokailu on tavoiltaan minulle tuttua, ja sen osalta nimenomaan 'hyggeilyyn' liitetyt ruokailutavat kiinnostavat juuri käsitteen luonteen vuoksi. Pidän hyggeen liittyvää filosofiaa arjen pehmeystä tavoiteltavana asiana. Tanska on myös tutkimusten mukaan yksi onnellisimmista maista, ja se onkin ollut World Happiness Reportin onnellisimpien maiden listalla useana vuonna toisena, vuodesta 2019 alkaen Suomen jälkeen. (World Happiness Report 2022.)

Hygge viittaa arkiseen yhteenkuuluvuudentunteeseen ja miellyttävään tasavertaisuuden, läsnäolon ja

turvallisuuden tunteeseen, sekä sosiaaliseen 'flowhun.' (Linnet, Jeppe 2010) Olennaista käsitteeseen liittyvässä ruokailussa on, että ruoka on kotona itse tehtyä. Ruokaa tehdään isoja annoksia kaikille jaettavaksi ja hyggeen kuuluu yleisen ilmapiirin pitäminen rentona sekä miellyttävän oleiluympäristön luominen esimerkiksi kynttilöin. Perheen päivällinen usein venyy hyvin pitkäksi, kun sille otetaan tietoisesti aikaa ja pöydässä vaihdetaan päivän kuulumisia. Hyggeä voidaan toisaalta toteuttaa yhtä lailla sohvalle porukalla käpertyneenä herkkuja syöden. (Wiking, Meik 2016.)

Hygge tuo esiin elämän yltäkylläisyyden ja sen voikin ajatella heijastavan itseä ja niitä, joiden kanssa hetket jaetaan. Tunnelman luomisessa käytetyistä esineistä tulee konkreettisia muistojen astioita, joten kun niitä käytetään uudelleen, tulevat aiemmat muistot ikään kuin mukaan tilaan samalla kun tehdään uusia muistoja.



3.7 Ruokailun sosiaalinen merkitys

Tässä kappaleessa käsittelen ruokailun sosiaalisia puolia sekä aiheeseen liittyvää tutkimustietoa. Käsittelen pintapuolisesti myös ihmisen kokonaisvaltaista hyvinvointia, sillä se linkittyy aiheeseen omalta näkökannaltani oleellisesti, onhan käyttäjän fyysinen tai psyykinen hyvinvointi muotoilijan perimmäisenä tavoitteena.

Psykologiassa ihmisen ymmärretään olevan psykofyysissosiaalinen olento; kehosta ja mielestä koostuva kokonaisuus, joka on jatkuvassa vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa. Jokainen osio liittyy toisiinsa, ja kokonaisvaltainen hyvinvointi tarvitsee pohjaksi koko kolminaisuuden. Ihmisestä ymmärretään koko ajan enemmän, eikä nykylääketieteessä enää eroteta fyysistä kehoa

ja mieltä niin saumattomasti toisistaan - toisen epätasapaino voi vaikuttaa huomaamatta toiseen ja toisinpäin. Kokonaisuudessa onkin kyse tasapainosta, ja ihmisen sosiaaliset tarpeet ovat keskeinen osa hyvinvointia. Ihmisellä on luontainen tarve liittyä muihin ja tuntea kuuluvansa joukkoon. Tätä kirjoittaessa on juuri julkaistu viimeisin tutkimus, joka kertoo miten negatiivinen vaikutus yksinäisyydellä ja masennuksella on biologiseen ikään (Galkin 2022). Tämä tutkimus on vain yksi monista, ja yksinäisyyden ja sosiaalisen eristämisen on useissa tutkimuksissa todistettu linkittyvän muun muassa ennenaikaiseen kuolemaan sekä erilaisiin sairauksiin.

Kolmesta benchmarkista voi huomata, että kautta maailman ruokailussa juuri sosiaalisuus on yhdistävänä

tekijänä. Sosiaalisuus on usein myös se, joka tekee hetkestä merkityksellisen.

Eräs esimerkki, joka tuli tietoa hakiessa vastaan oli ranskalaiset, joille päivän ruokahetkien kuvattiin olevan pyhiä, ja ne pyrittiin viettämään jonkun kanssa. Ranskassa syödään keskimäärin kolme ateriaa päivässä, mutta ruokailuun käytetään keskimäärin yhteensä yli kaksi tuntia ja 80 % aterioista syödään muiden seurassa. Vertailun vuoksi, amerikkalaiset söivät päivässä keskimäärin tunnin ja 14 minuuttia, ja 60 % ruokailusta tapahtui yksin. (OECD 2009) Ranskalaiset myös nukkuivat eniten vertailumaista. Ranskassa onkin korkeat elinajanodotteet verrattuna koko maailmaan. Tästä ei voida tietenkään päätellä hyvinvoinnin olevan suora vaikutus sosiaalisesta ruokailusta, mutta se liittyy suurempaan kuvaan kokonaisvaltaisesta hyvinvoinnista.

Sosiaalisten suhteiden vaikutusta hyvinvointiin on tutkittu paljon, eikä niiden korrelaatiota voi kiistää. Varsinaisen ruokailutapahtuman sosiaalisen puolen merkitystä ihmiselle on tutkittu vähemmän, mutta aiheen tutkimusta kyllä löytyy, erityisesti lasten ja nuorten osalta.

Perheaterioiden määrällä vaikuttaa olevan jonkinlainen korrelaatio lapsen hyvinvointiin paitsi juuri sillä hetkellä, myös lapsen tulevaisuudessa; tutkimusten perusteella näyttää siltä, että perheaterioiden tiheydellä

on merkitystä lapsen psykososiaalisen hyvinvoinnin rakentumisessa ja resilienssin kehittämisessä. Ottawan yliopiston tutkimusryhmä tarkasteli aihetta koskevat valikoidut tutkimukset vuosien 1948 ja 2011 välillä. Perheaterioiden tiheys on tarkastelun mukaan käänteisesti verrannollinen lapsen mielenterveyden häiriöiden ja syömishäiriöiden kehittymiseen, väkivaltaisen käytöksen ja aineiden väärinkäyttöön. Positiivinen yhteys tiheillä perheaterioilla oli puolestaan kohonneeseen itsetuntoon sekä opiskeluun sitoutumiseen.

Vaikka lisätutkimusta tarvitaan, voidaan tutkijoiden mukaan olettaa yhteisten aterioiden määrän olevan verrannollinen lapsen ja nuoren hyvinvointiin. (Harrison 2015.)

Minnesotan yliopiston tutkimus puolestaan seurasi teinien ja heidän perheidensä ruokailutottumuksia. 10 vuoden jälkeen tutkijat palasivat aiheeseen tutkittujen henkilöiden kanssa, ja huomasivat, että ne teinit, joiden perheessä syötiin usein yhdessä, jatkoivat perinnettä omien ystäviensä kanssa. (Larson, Fulkerson, Story, Neumark-Sztainer 2013.)

2017 julkaistussa nuorten aikuisten ruokailun sosiaalisia merkityksiä tutkineessa tutkimuksessa Oxfordin yliopiston kokeellisen psykologian tutkija R.I.M. Dunbar tuli tulokseen, että ihmiset, joille ruokailu on sosiaalinen

tapahtuma, voivat kokonaisvaltaisesti paremmin ja heillä on laajempi sosiaalinen tukiverkko. Se, millainen kausaliteetti näiden asioiden välillä vallitsee, vaatii enemmän tutkimusta eikä sen määrittäminen ole täysin suoraviivaista. Tutkimuksesta selvisi myös se kiintoisa seikka, että verrattuna päivällä nautittuun ateriaan illalla ruuan jakaminen saa ihmiset tuntemaan itsensä läheisemmäksi seuransa kanssa. Syy voi olla esimerkiksi vähemmän kiireisessä ja enemmän hetkessä olevassa ilmapiirissä.

Benchmarkien ja tutkimuksen verrannollisuus ja tulkinta

Kolme tutkimaani benchmarkkia kertovat omaa tarinaansa ruokahetkestä. Moniin kulttuureihin kuuluu ruuan jakaminen ja sosialisointi ja monet tavat liittyvät itse ruuan jakamiseen ja tarjoiluun. Tavat ja tottumukset vaihtelevat, mutta ruokailun merkitys oli kautta maailman hyvin samankaltainen; ruokaa voi ajatella universaalina yhdistäjänä. Kulttuurista tai kuplasta huolimatta, ruoka yhdistää ja sen yllä solmitaan sekä vahvistetaan sosiaalisia suhteita.

Ruuan jakaminen on monissa kulttuureissa osoitus kohteliaisuudesta, ja kutsu ruokapöytään on usein merkki luottamuksesta, ystävydestä tai rakkaudesta.

Eväät elämään: Ihminen on kokonaisuus jonka perusta luodaan jo lapsena. Jos tutkimuksen mukaan perheessä syötiin säännöllisesti yhdessä lasten ollessa nuoria, lapset aikuistuttuaan todennäköisemmin toteuttivat tapaa sosiaalisten piiriensä kanssa. Selvisi myös, että ne ihmiset, joille ruokailu on sosiaalinen tapahtuma, voivat kokonaisvaltaisesti paremmin. Yhdessä ruokailu vastaakin yhteen ihmisen perustarpeista, sosiaalisen kanssakäymisen tarpeeseen. Tarpeen täyttäminen on useimmilla ihmisillä psyykkistä hyvinvointia lisäävä tekijä.



3.8 Kokemuksellinen muotoilu

Kokemuksellinen muotoilu tai kokemuksellinen suunnittelu keskittyy käyttäjäkokemukseen pyrkien luomaan käyttäjän elämään merkitystä elämäntyönsijaan.

Kokemussuunnittelu (XD, Experience Design)

eroaa käyttökokemussuunnittelusta (UX, User Experience) siten, että se on kaiken kattava, siinä on tunnetta ja se ei ole ainoastaan käyttäjäpolkujen sekä järjestelmien optimointia. Se ottaa huomioon aineelliset ja aineettomat elementit ja jotkin tahot argumentoivatkin, että nimet ovat vain semantiikkaa - kokemussuunnittelu pohjaa enemmän fyysisiin tuotteisiin. Kokemussuunnittelun sijaan puhun kuitenkin tässä tekstissä **kokemuksellisesta muotoilusta** sillä koen, että lähdemateriaalissa kokemuksellisuus on viety

vielä astetta syvemmälle. Kokemuksellisuus valikoitui yhdeksi Origon suunnittelun lähtökohdaksi etsiessäni tietoa ruokailuhetkistä ympäri maailman ja niiden pohjalta heräsi kysymys siitä, mikä on se juttu, joka tekee arkisesta merkityksellistä.

Muotoilija ja kokemuksellisen suunnittelun tutkija Jesper Jensen on artikkelissaan *Profound Experience Design* (2014) esittänyt mielenkiintoisen teorian kokemuksellisuudesta muotoilun välineenä ja kehittänyt sen pohjalta uuden kokemuksellisen muotoilun välineen. Jensen pohjaa ajatuksensa kokemusmuotoiluun ja vuorovaikutukseen erikoistuneiden tieteilijöiden Pieter Desmetin & Marc Hassenzahlin ajatuksiin siitä, että muotoilun kenttä on liian keskittynyt ongelmanratkaisuun ja 'tautien parantamiseen', kun näkökulmaa voisi siirtää

mahdollisuuksien tutkimiseen, ja 'onnen löytämiseen.' Tämä mahdollisuuksien näkökulmasta lähtevä lähestymistapa pohjaa ihmisten kokemukseen; se mikä oikeasti vaikuttaa meihin ja mikä antaa asioille merkitystä, on kokemuksemme. Siksi meidän tulisi muotoilla elämän kokemuksille, tarkoituksena tehdä jokapäiväisistä kokemuksistamme merkityksellisempiä. (Jensen 2014, 3)

Artikkelissa Jensen on määritellyt kokemuksen kolme dimensiota: instrumentaalinen ulottuvuus, käyttö- ja kokemusulottuvuus ja syvälinen ulottuvuus.

Instrumentaaliosuudessa on konkreettinen, usein fyysinen tuote, joka pitää sisällään muut dimensiot. Käyttö- ja kokemusulottuvuudessa käyttäjä on vuorovaikutuksessa tuotteen kanssa. Kolmannessa eli syvälinen osuudessa käyttäjä on täysin uppoutunut tuotteeseen tai sen käyttöön, toisin sanoen käyttäjä kykenee vain nauttimaan kokemuksesta vaivattoman ja luonnollisen vuorovaikutuksen ansiosta.

Jensen mainitsee myös Marc Hassenzahlin määrittämät kokemuksellisen muotoilun kolme huomioonotettavaa aspektia; mitä, miksi ja miten. (Hassenzahl. 2013) Sekä Jensenin että Hassenzahlin teorian voidaan yhdistää samaksi kuvioksi (kuvio 8 sivulla 53) ja voidaan ymmärtää niiden tarkoittavan kokemuksellisen muotoilun samoja aspekteja eri tavalla ilmaistuna.

Jensenin määritelmän mukaan kokemuksellisen muotoilun toinen dimensio, käyttökokemusulottuvuus saattaa kuulostaa palvelumuotoilulta, ja siinä on palvelumuotoilussa yleisesti käytettyjä piirteitä; muotoiluprosessin lopputuotteena saatetaan nähdä käyttäjäkokemus. Palvelun ja käyttäjän kokemuksen toisistaan erottaakin se, miten palvelu määritellään. Palvelua käytettäessä käyttäjä käyttää jonkin toisen tarjoamaa asiaa. Tuotetta käytettäessä käyttäjä käyttää asiaa itse.

Kokemus on myös aina subjektiivinen, joten muotoilijoina emme voi muotoilla itse kokemusta, ainoastaan kokemusta varten. Merkityksen luokin loppujen lopuksi tuotteen käyttäjä, ei muotoilija. (Jensen 2014, 12)

Arjen kokemusten merkityksellisyyttä tutkiessaan Jensen selvitti, että kokemukset voivat olla merkityksellisiä kahdella tavalla - tavoiteorientoituneella eli tavoitteen saavuttamisella tai ongelmanratkaisulla, joka johtaa onnistumisen tunteeseen tai abstraktimmalla, omniorientoituneella tavalla, joka on esimerkiksi kohtaamisia ihmisten kanssa tai yleistä hyvinvointia tukevaa toimintaa jolloin ihmiset ovat avoimia elämässä kaikelle muulle joka ei ole tavoitteellista. Karkeasti jaettuna, tavoiteorientoituneet kokemukset tukevat tavoitteiden saavuttamista ja omniorientoituneet

kokemukset hyvinvointia. Nämä kaksi suuntaa pohjaavat Aristoteleen esittelemään ajatukseen kahdesta erilaisesta onnellisuudesta, hedonismista ja eudaimoniasta, jossa eudaimonia on tavoitekeskeisempi ja hedonismi avoimempi sille mikä tuottaa iloa. Toinen Jensenin tutkimuksessa esille tullut aspekti liittyi kokemuksen suoriin ja epäsuoriin vaikutuksiin. Suorat vaikutukset ovat niitä, jotka liittyvät kokemukseen juuri *tässä ja nyt*. Epäsuoran vaikutukset ulottuvat syvemmälle tai pidemmälle, *sitten ja siellä*.

Tutkimuksensa perusteella Jensen kehitti kokemuksellisen muotoilun välineen, **'Experience Scope Frameworkin (ESF),'** kahden akselin matriisin, jossa kartoitetaan merkityksiä kokemuksissa. Tavoite- ja omni-orientaatiot ovat riippuvaisia toisistaan, joten Jensenin kokemuskehityksen oli tuettava molempiin liittyvien elementtien rinnakkaisuutta. Matriisin avoimuus oli myös tärkeää, jotta mahdollisesti muutoin piiloon jäävät merkitykset tulevat näkyviksi. ESR on suoraan sovellettavissa suunnitteluprosessiin ja se tarjoaa jäsennellyn tavan tutkia laajempaa kokemusta syvällisellä tasolla.

Testasin matriisia kokeilumielessä Origoa suunnitellessa (kuvio 7, viereinen sivu). Omien aiheesta heränneiden ajatusten pohjalta sijoitin matriisiin käsitteitä siitä mitä ruokailu merkitsee itselleni. Otin huomioon erilaiset

arkiruokailuni sekä yksin että yhdessä muiden kanssa. Vastaukset voidaan jakaa karkeasti perustarpeeseen liittyviin (värillinen) ja psykososiaaliseen hyvinvointiin liittyviin käsitteisiin. Psykososiaaliseen hyvinvointiin liittyvät asiat niputin tässä tapauksessa yhteen, sillä ne liittyvät läheisesti toisiinsa ruokailuhetkessä. Ympyröin matriisista myös suoraan visuaalisiin ja muotoilullisiin piirteisiin liittyvät käsitteet, ja niitä on verrattain vähän verrattuna muihin merkityksiin. Toki monet muut käsitteet voisi niputtaa isojen kattokäsitteiden alle niin halutessaan.

Matriisista voi todeta, että perustarpeisiin liittyvät käsitteet jakautuvat eri osioihin, joskin ne keskittyvät tavoiteorientoituneelle puolelle, ja omniorientoituneet asiat ovat kaikki omniorientoituneella puolella.

En tiedä, kuinka tarpeellinen matriisi on normaalissa tuotesuunnitteluprosessissa, mutta tässä kilpailutyössä se kirkasti oletuksen siitä, että ruokailuhetki voi olla paljon muutakin kuin perustarpeen täyttämistä.

Matriisi vertautuu mielestäni jossain määrin muotoiluajattelussa käytettyyn empatiakartaan, jossa asetaudutaan käyttäjän asemaan pohtien mitä käyttäjä tuntee, ajattelee (sisäiset motivaatiot), tekee ja sanoo (ulkoiset motivaatiot).



Kuvio 7. Kokemuksellisuusmatriisi: Arjen kokemukset voivat olla matriisin luojan mukaan merkityksellisiä kahdella tavalla: onnistumisen tunteeseen johtavalla tavoitteen saavuttamisella eli tavoiteorientoituneella tavalla sekä abstraktimmalla, omniorientoituneella tavalla, joka on esimerkiksi kohtaamisia ihmisten kanssa tai yleistä hyvinvointia tukevaa toimintaa. Matriisissa värilliset käsitteet liittyvät ihmisen fyysisiin perustarpeisiin, **mustat** psykososiaaliseen hyvinvointiin (joka myös monilla mittareilla lasketaan osaksi perustarpeita). Ympyröidyt käsitteet liittyvät suoraan muotoilullisiin piirteisiin. Alkuperäinen matriisi: Jesper Jensen, Experience Scope Framework.

3.9 Contra brief

Mikä tekee ruokailuhetkestä merkityksellisen?

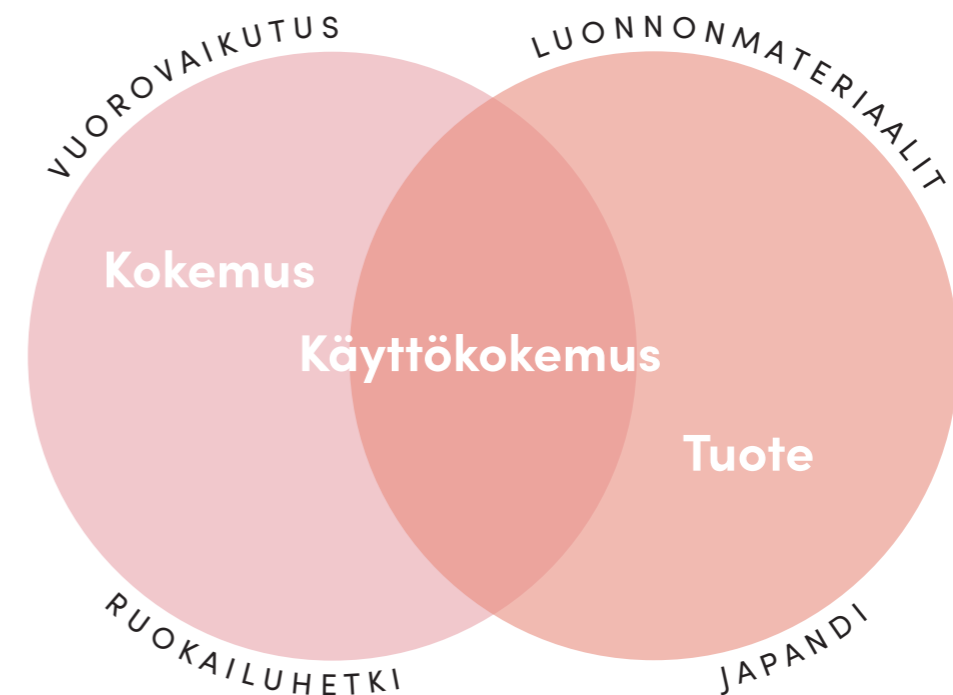
Millaisia sosiaalisia ja kulttuurisia merkityksiä liittyy yhteiseen ruokailuhetkeen?

Contra brief on alkuperäisen, usein asiakkaan briefin pohjalta tehty, tarkennettu brief tehtävänannosta. Usein se määritellään heti asiakkaan briefin jälkeen, mutta tässä tapauksessa se edustaa tuplatimantin keskikohtaa.

Lähtötutkimuksen perusteella voidaan todeta, että ruokailulla on vaikutusta paitsi fyysiseen terveyteen myös erityisesti sen sosiaalinen puoli vaikuttaa ihmisen henkiseen hyvinvointiin. Kokemuksellisuuden käyttäminen muotoilussa empatian ja muiden perinteisten muotoiluvälineiden lisänä voi kirkastaa tuotemuotoiluprosessin suuntaa kuten se teki tässä tapauksessa; onnistunut esine koostuu järkevän tuotantotavan lisäksi miellyttävästä käyttökokemuksesta

ja aikojen saatossa esineeseen kertyneistä muistoista. Kokemus on myös se joka tekee ruokailuhetkestä merkityksellisen. Kokonaisuuden estetiikan tulisi noudattaa omia mieltymyksiäni skandinaavisen ja japanilaisen muotoilun yhdistelmästä japandista. Olemukseltaan halusin kokonaisuuden olevan yhdistelmä sosiaaliseen ruokailuun liittyvistä tutkituista benchmarkeista yhdistäen näiden parhaat osat; hyggeen liittyvät sosiaalisen ja rennon olemisen, japanilaisen ruokahetkessä läsnä olevan tapojen kunnioituksen sekä marokkolaisen vieraanvaraisuuden.

Näiden seikkojen pohjalta lopputuotteena tulee olemaan selkeä, luonnonmateriaaleista koostuva japandihenkinen kokonaisuus, jossa ruokailu on vain nimellisenä keskipisteenä ja pääpaino on ihmisten välisessä kanssakäymisessä (kuvio 8, viereinen sivu). Miten tuotteen muotoilulla siis ilmaistaan syvempiä arvoja ja merkityksiä?



SYVÄLLINEN KOKEMUS

Merkitys

“Mitä?”

Ilmapiiiri
Vuorovaikutus
Hetken nautinnollisuus
Muistot, merkitsevyys

KÄYTTÖKOKEMUS

Flow / suhteet

“Mitä?”

Ruokailuhetki

TUOTE

Konkreettisuus

“Miten?”

Pöytä
Istuin
Kulho

Kuvio 8. Käyttäjän kokemus: Marc Hassenzahlin kokemuksellisen tuotteen 'pyhään kolminaisuuteen' perustuva erittely contra briefistä.

3.10 Muotoilututkimus

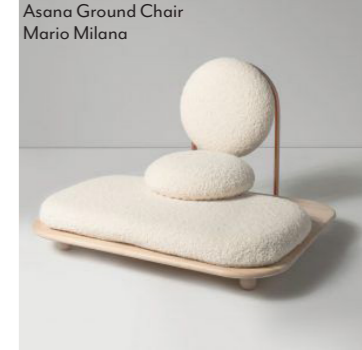
Osana suunnitteluprosessia tutkin ja analysoin jo markkinoilla olevia vastaavanlaisia tuotteita. Tarkoituksena oli myös tutkailla millaisista materiaaleista ja millaisin hinnoin tuotteita myydään. Katselin olemassaolevia matalia, täyspuisia, pyöreitä pöytiä. Eritoten massiivinen olemus ja geometriset muodot kiinnostivat. Tutkin lähinnä erilaisia sohvapöytiä ja sivupöytiä sekä ruokapöytiä. Istuintyynejen osalta tutkin paitsi istuimiksi tarkoitettuja tynnyjä, ja myös erityisesti raheja sekä muita matalia istuimia. Sekä istuimien että pöydän tapauksessa tutkin olemassa olevia japanilaisia lattiaruokailuryhmiä.

Johtopäätökset

Täyspuuta olevia massiivisia, geometrisia pöytiä löytyi jonkin verran. Hinnat olivat useampia tuhansia, mitä ei ole vaikea uskoa materiaalin määrän ja puuntyöstön

määrän tiedostaen. Näitä löytyi niin ruoka-, sohva- kuin sivupöytinä. Massiivisten pöytien materiaalina oli käytetty ylivoimaisesti eniten tammea, mutta myös saarnia, vaahteraa ja pähkinäpuuta oli käytetty.

Istuimissa hinnat olivat luonnollisesti maltillisempia, eikä varsinaisia lattiatyynyjä zabutonien lisäksi juuri löytynyt. Zabutonien täyteenä käytettiin muun muassa kapokkia ja puuvillaa, ja päälliskankaat olivat joko puuvillaa tai pellavaa. Rahien rungot olivat yleensä vanerista ja vaahtomuovista, täyte vaahtomuovia, ja päälliskankaat keinokuituja tai sekoitteita. Näiden kankaiden Martindale-arvo, eli hankauksenkestoa kuvaava luku olikin usein yli 50 000, joka tarkoittaa sitä, että ne kestävät erittäin kovaa käyttöä esimerkiksi julkisissa tiloissa (Hakola 2022). Tynnyjen materiaaleja tutkin tarkemmin myöhemmin tässä opinnäytetyössä. Vastaan ei tullut kovin montaa lattiatyynyä, eikä etenkaan pöytiä joissa on syvennys keskellä tasoa.



Tom Natural Three-Legged Coffee Table by Leanne Ford



Kuvakollaasi 1: Muotoilututkimus.



3.12 Pöytä

Kilpailutyö on kokonaisuus, joten esittelen tässä osiossa pöydän pääpiirteittäin ennen lattiatyynyjen suunnitteluprosessiin siirtymistä.

Valmistin pöydän ennen tyynyjä. Olin tekemässä lattiaruokailuryhmää, joten massiivisimman, keskittävän esineen valmistus ensimmäisenä tuntui loogiselta, sillä sen koko ja ominaisuudet määrittäisi esimerkiksi tynnyjen ominaisuuksia.

Pöydän halkaisija on 110 cm ja korkeus 40 cm. Materiaali on eurooppalainen tammi.

Analogia

Origo-kokonaisuus lähtee siitä ajatuksesta, että ruokailu on paitsi välttämättömyys, myös usein läsnä nimellisenä keskipisteenä elämämme hetkissä - niin käännekohtissa

kuin arjessakin. Ruokailun sosiaalinen merkitys on myös loppujen lopuksi hyvin samankaltainen ympäri maailman kun taas tavat vaihtelevat maasta ja kodista toiseen.

Ruokapöytänä voi toimia sohvapöytä, oma syli tai vaikka lattia.

Ajatus yhteisen kulhon ympärille kokoontumisesra kiehtoo; sitähan me usein teemme enemmän tai vähemmän kirjaimellisesti kokoontuessamme yhdessä ruokailemaan. Pöydän keskipisteeseen sijoittuva tarjoiluastia muistuttaa myös itseäni sukuni mökistä. Mökillä on kymmenen, tai usein useamman hengen pyöreä pöytä. Pöydän keskusta pyörii, ja sen avulla tarjoiltavat saadaan liikutettua jokaisen pöydän äärellä istuvan ulottuviin. Mökin pöytään tiivistyy useita muistoja mökillä yhdessä serkkuperheiden ja isovanhemman kanssa vietetyistä juhannuksista sekä kesä- ja syyspäivistä. Näiden ajatusten pohjalta lähdin työstämään ajatusta setistä, jossa ruokaillaan yhteisen kulhon ympärillä rennosti lattialla tyynyillä istuen.

Pöydän dimensiot

Pöydän halkaisijan määritti kolme asiaa: 3-4 hengen pyöreän pöydän standardihalkaisija, puupajalla olevan CNC-koneen koko sekä se että jokainen ympärillä istuva ylettää vaivatta keskellä olevaan syvennykseen.

Korkeuteen otin mallia sekä sohvapöytien että japanilaisten chabudai-pöytien mitoituksista.

Sohvapöytien korkeus vaihtelee 35-50 cm välillä, ja perinteisien chabudaiden 15-30 cm välillä. (Wikipedia 2022a.) Halusin luoda pöydän joka toimii niin lattialla istuen kuin tuolinkin kanssa. Chabudain 30 cm korkeus tuntui 1:1 pahvimalleilla testatessa lattialla istuessa hieman matalalta ja hankalalta jalkojen asennon suhteen, joten kasvatin korkeutta 10 cm lisää. Näin pöytä toimii niin lattialla istuen kuin esimerkiksi sohvalta, kun sohvan yleisin ja mukavimmaksi mielletty istumakorkeus on 43-45 cm. Nykyjapanissa käytetään myös 40 cm korkeita chabudaita, sillä väestö pitenee.

Muotokieli

Konseptin analogian mukaisesti pyödyän muodoksi valikoitui pyöreä - pyöreä pöytä on pöydistä "sosiaalisin" ja vähiten hierarkisin, ja sen ympärille saa helpoiten koottua useamman henkilön kuin mille se on alunperin mittojensa puolesta tarkoitettu.

Pöydän design oli alkujaan hieman erilainen. Pöytälevyn halkaisija oli pienempi, alla oli yksi tynnyrimallinen jalka ja pöytälevyn keskellä oleva syvennys toimi erillisen, suurikokoisen kulhon paikkana. Kokonaisuuteen kuului alunperin myös erilliset lasikulhot, mutta ne jätiin myös



pois omaa briefiä ajatellen.

Kuten itselleni määritin, halusin pitää kokonaisuuden selkeänä sekä riisua sen ylimääräisestä.

Alkuperäisessä suunnitelmassa oleva erillinen kulho oli pyöreäpohjainen, sillä ajattelin sitä käytettävän pöydässä itsessään visuaalisena elementtinä. Kipuilin kuitenkin paljon asian kanssa, eihän kulholla tällöin olisi muuta fuktiota, sillä pyöreäpohjainen kulho estää sen käytön muualla kuin omassa syvennyksessään.

Tämän vuoksi tein päätöksen luopua erillisestä kulhosta, sillä kulhohan oli jo pöydässä itsessään. En tiennyt miten tuomaristo reagoisi tällaiseen päätökseen, onhan pöytälevyllä hyvin selkeä funktio eikä sitä olisi yleensä mitään järkeä muuttaa, mutta olivathan he toisaalta valinneet kilpailuehdotuksen mukaan vaikka jo ehdotuksessa pöydässä oli syvennys, ja penkin sijalla lattiatyyny.

Pöydän syvennystä - kulhoa - muutettiin myös hienovaraisemmaksi niin syvyyden, halkaisijan kuin reunojen pyöristykseen osalta. Lopputuotteessa CNC-koneella tehty kulho on jopa kuin väreitä puun pinnassa; niin hienovarainen lopputulos on.

Pöytälevyn reunat jätettiin skarpeiksi kontrastina kulhosta tulevalle organiselle vaikutelmalle. Samoin

pöydän tynnyrijalka muuttui kolmeksi tukevaksi lieriön muotoiseksi jalaksi niin valmistettavuuden kuin pöydän ulkonäönkin vuoksi.

Materiaali

Kulho vaikutti omalta osaltaan materiaalin valintaan ja materiaali kulhon lopulliseen muotoon. Halusin pöydästä näyttävän, joten sen sijaan että olisi tehty puutavarasta rimoista tehtyä liimalevyä, halusin tehdä levyn leveistä lankuista jolloin kulhokin olisi ominaisuutena todella näyttävä. Arabian kampuksen puupajamestari Pekka Koivikko oli hieman kauhuissaan suunnitelmista ja opin, että CNC-jyrsitty muoto puutavarassa voimistaa siinä luonnollisesti tapahtuvaa elämistä ja “käyristymistä”, jolloin on erityisesti niin sanotun lankkupöydän kanssa vaarana ettei pöytälevy ajan saatossa pysy horisontaalisesti täysin suorana.

Pyörittelin eri valmistusvaihtoehtoja jonkin aikaa. Pohdin muun muassa tehdäkö levy kaksikerroksisesta, rimalevystä. Puupajamestari ehdotti myös sen tekoa päätypuulevyksi jolloin eläminen olisi hyvin minimaalista. Päädyin kuitenkin siihen että haluan pöydän olevan selkeälinjainen, leveistä lankuista tehty esine.

Minimoidaksemme puun elämisen ja jotta jyrsitty

syvennys näyttää hyvältä syykuvioiden osalta, puutavaran oli oltava vartisahattua, kolmen tuuman paksuista tavaraa. Puun oli myös oltava kovaa, mahdollisimman vähän elävää jalopuuta. Halusin myös että puu on mahdollisuuksien mukaan kotimaista, tai vähintäänkin eurooppalaista. Hankin puutavaran Hakalan Puutukusta ja hankintahetkellä vaatimukset täyttäviä puulajeja oli tarjolla tammea ja saarnia. Molemmat olivat eurooppalaista puuta, joten kotimaisuus ei ollut ratkaisevana tekijänä valinnassa. Molemmat ovat myös syykuvioltaan hyvin kaunista. Alkuperäisessä suunnitelmassa oli tammipöytä, joten valitsin lopulta materiaaliksi sen.

Tammi on lämmin, kova puu ja vaikkei kotimaista puuta ollutkaan tähän projektiin saatavilla, valinta oli oikea.

Valmistus

Pöytä valmistettiin Metropolian Arabian kampuksen puupajalla. Olin samaan aikaan harjoittelussa, josta olin sopimalla saanut kaksi viikkoa vapaaksi pöydän valmistusta varten.

Ensin puutavara valmisteltiin hiomalla ja sahaamalla kolme sivua kantikkaiksi. Sen jälkeen seurasi ehkä vaikein osuus eli sopivien lankkujen valinta pöytälevyksi.

Pyörittelin ja tuijottelin vaihtoehtoja ainakin päivän verran. Valintojen jälkeen valmistettiin pöytälevy, ensin liimaamalla ja hiomalla, sen jälkeen jyrsimällä CNC-jyrsimellä kulho ja pyöreä muoto. Tämän jälkeen valmistettiin kolme jalkaa liimaamalla suorakulmion muotoisia paloja ensin riviin, hiomalla rivit suoriksi ja lopuksi rivit liimattiin päällekkäin, ja pyörittämällä jalat pyörivän CNC-jyrsimessä tehden niistä lieriön muotoisia, massiivisia jalkoja.

Pohdintaa pöytäprojektista

Ennen tätä projektia kokemukseni puupajalla sekä puun kanssa oli hyvin rajallinen. Tähän on monta syytä; päällimmäisinä se, että vietin suurimman osan ensimmäisen opintovuoden pajaperehdytysjaksosta kotona influenssassa sekä se että tätä ennen projekteissani ei juurikaan ollut käytetty puuta.

Ennen projektia minulla oli perustietämys puusta materiaalina sekä puun työstämisestä ja vaikka suunnittelin valmistusprosessin itsenäisesti, oli monia pieniä asioita, joita en osannut ottaa huomioon. Keskusteltuani Pekan kanssa asiasta pöydän valmistusprosessi tarkentuikin ja muuttui omasta alkuperäisestä suunnitelmastani hieman valmistusteknisesti järkevämmäksi. Pöytälevyn valmistus ei varsinaisesti muuttunut, mutta jalka muuttui



tarkkaa puusepäntyötä vaatineesta tynnyrijalasta kolmeen palkkijalkaan. Päätös oli perusteltu sekä valmistusteknisestä että muotoilullisesta näkökulmasta. Opin prosessin aikana valtavasti sekä puusta että puuntyöstöstä.

Habitaressa kävin kuuntelemassa 2022 Kaj Franck -muotoilupalkinnon voittajan, Nikarin perustajan Kari Virtasen haastattelun. Haastattelussa hän kertoi niin omista kuin Nikarin vaiheista ja puhui kotimaisesta puusta ja puusepäntyöstä. Haastattelu oli hyvin mielenkiintoinen ja mieleen jäi oman projektin vuoksi erityisesti eräs puoliksi leikillään, puoliksi tosissaan lausuttu lause siitä, kuinka nuoret, puusta vielä hieman tietämättömät suunnittelijat tulevat intoa puhkuen hullujen suunnitelmiensa kanssa seppiä luo, ja kuinka Virtanen kutsuu sitä "puuseppiä kiusaamiseksi."

Sitä tämä oma pöytäprojektini varmasti vähän olikin. Lopputuloksena on kuitenkin todella kaunis objekti, jossa näkyy mitä perinteisen puusepäntöön ja koneistuksen yhdistämällä on mahdollista tehdä.

4

istuinmet

4.1 Stoori

Tässä osiossa käsitellään istuintyynyjen muotoiluprosessia laajemmin. Kokonaisuutena prosessi oli pitkä ja mutkikas ulottuen vuoden 2020 alusta vuoden 2022 syksyyn. Luovasta prosessista kertovassa osiossa keskityn lähinnä koko prosessin loppupuoleen, jolloin alkoi oikeasti tapahtua.

Vuoden 2020 suunnitelmat tynnyistä olivat hyvin suoraviivaiset. Haluttu minimalistinen muoto ja fiilis saavutettaisiin tynnyin kulmiin sijoitetuilla taitoksilla. Tynnyin liikuttelun helpottamiseksi kulman pohjapuolelle sijoitetaan suorakulmio kahvaksi. Tämä suunnitelma oli jo lyöty lukkoon, kun täysin samanlaiset lattiatyynyt löytyivät Goop-brändin mallistosta ja malli oli mietittävä uusiksi.

Jo alunperin tuntui olleen hankala keksiä uutta tynnymallia ja nyt ongelma konkretisoitui. Oli hyvin hankalaa keksiä mitään omaa silmää miellyttävää

luovillakaan kikoilla. Kokeilin esimerkiksi herätellä omaa luovaa puolta yhdistelemällä erilaisia Pinterestistä napattuja ominaisuuksia miellyttäväksi kokonaisuuksiksi. Tämäkään ei tuottanut juurikaan tulosta sillä hetkellä, vaikka näiden pohdintojen voidaan katsoakin vaikuttaneen myöhemmin vakiintuvaan tynnymalliin.

Luovaan työhön tuli täysi stoppi, eräänlainen jumiutumisen. Vaikuttavana tekijänä tosin saattoi olla oman sairastumisen lisäksi itselleni asetetut vaatimukset työn merkityksestä ja työn laadusta. Onkin luovuuden kannalta vaarallista vaatia itseltään liikoa niin, ettei mikään oma idea tai ajatus kelpaa.

Jumiutumisen vaihe kesti enemmän tai vähemmän vuoden verran - tuntui olevan mahdotonta keksiä uutta tynnyä muodon kautta. Vaikeaa se toki onkin, sillä esineenä sitä on käytetty jossain muodossa jo vuosituhansien ajan.

Alkuvuodesta 2022 suunnittelu eteni taas.

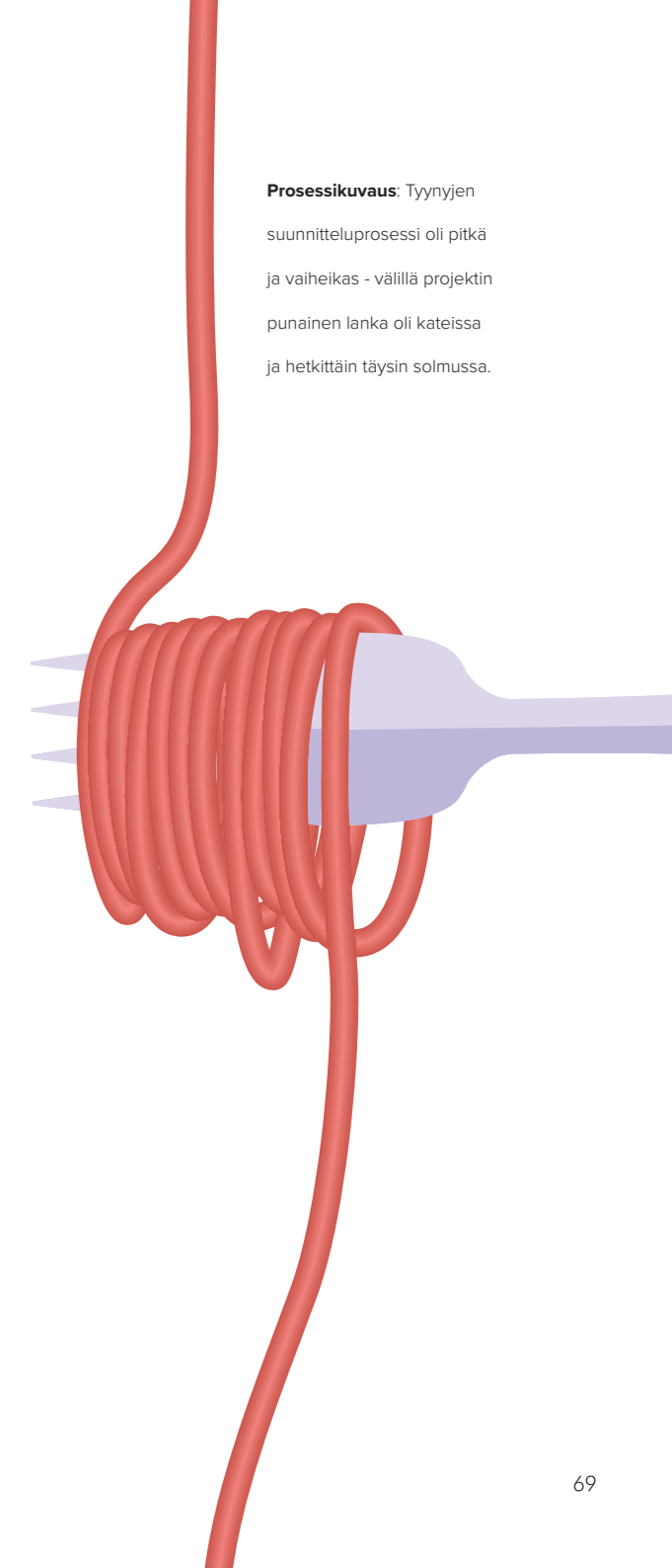
Aloin katsomaan muodonantoa eri näkökulmasta ottaen mallia vaihto-opintojeni aikana suoritettua kurssista.

Kurssilla luotiin mekrytyksellisiä esineitä matkamuuksitoiksi, 'catalan souvenir', yhdessä paikallisten artesaanien kanssa (joskin oma kurssini suoritettiin täysin digitaalisesti vasta alkaneen koronapandemian seurauksena). Kurssilla pohdittiin merkityksiä ja kokemuksellisuutta eri tavalla kuin olin siihen mennessä oppinut, ja niitä hyödynnettiin suunnitteluprosessissa olennaisesti. Kurssilla oppimieni asioiden pohjalta lähdin pohtimaan kuinka luoda omannäköinen mutta kuitenkin perinteinen lattiatyyny merkityksellä - ei vain osana merkityksellistä kokonaisuutta.

Tässä vaiheessa purin kokonaisuuden osiin. Kantava ajatus oli alusta asti ollut mielikuva siitä, miten ruokailu on nimellinen keskus ja mahdollistaja yhteisille hetkille. Pöytä kuvasti jo ajatusta, ja tynnyt toimivat sitä tukevin osina. Lähdin pohtimaan, mitä tynnyt voisivat jo itsessään kuvastaa. Ajatukset etenivät sosiaalisuuteen, ja ihmisten väliseen kanssakäymiseen.

Näiden ajatusten pohjalta tuli kokonaisuutta koskeva tarkoituksen ja merkityksen pohdinta; työtä koskevien ajatusten ja ideoiden kokoaisvaltainen kirkastus.

Prosessikuvaus: Tynnyjen suunnitteluprosessi oli pitkä ja vaikeas - välillä projektin punainen lanka oli kateissa ja hetkittäin täysin solmussa.



4.2 Suunnittelu osana kokonaisuutta

Olellaisena osana istuinten suunnittelua on se fakta, että ne ovat osa tiettyä kokonaisuutta, tietyllä hetkellä (kilpailussa). Tällöin mietittäväksi tulee yhteensopivuus ja toimivuus yhdessä pöydän kanssa. Istuinten on oltava niin muotokieleltään, materiaailtaan ja käytettävyydeltään yhteensopivia kokonaisuuden muiden osien - eli tässä tapauksessa pöydän - kanssa.

Tässä vaiheessa työ saattoi mennä vielä moneen suuntaan. Suunnitteluprosessin alkuvaiheessa olin harkinnut abstraktimpia tapoja esittää istuimet - kokonaan puuta olevat istuimet sekä erilaisten mattojen toimimista istuimena. Nämä vaihtoehdot olivat mukana pitkälle prosessissa ja omalta osaltaan tukivat ajatusta siitä, mitä ruokailu mahdollistaa ja mikä merkitys ympäröivillä kalusteilla kanssakäymisessä on.

Toinen, konkreettisempi suunta oli alkuperäisen suunnitelman mukainen, ja koska kyseessä oli kuitenkin kyseisen vuoden profiililtaan funktionaalisempi muotoilukilpailu, suunta oli helppo valinta.

Seuraava ja tärkeä valinta olisi siis istuinten yleisvaikutelman päättäminen. Ensimmäinen ja kenties luonnollisin vaihtoehto olisi tehdä tynnyistä fiiliksellään pöydän kaltaisia, käyttämällä luonnonmukaisia materiaaleja ja geometrisia muotoja. Toinen vaihtoehto muokkaisi muotoja pehmeämpään ja luonnollisempaan suuntaan kontrastina pöydän skarpille muotokielelle. Liika pehmeys tosin saattoi kadottaa liian suuren osan pöydän terävistä muodoista.

Tästä seuraava valinta koskisi sävyjä ja kontrasteja.

Värioppissa puhutaan väriteemoista, joista yksivärinen, analoginen, täydentävä sekä triadinen väriteema sopivat tähän mielestäni tähän kokonaisuuteen. Johannes Itten taas on on luonut väriteorian kontrasteista ja näistä sävykontrasti, tumma-vaalea-kontrasti, kylläisyyskontrasti ja määräkонтрасти toimivat tässä työssä. Näitä kahta teoriaa apuna käyttäen loin itselleni raffin suunnitelman siitä, mihin suuntaan suunnittelussa etenen.

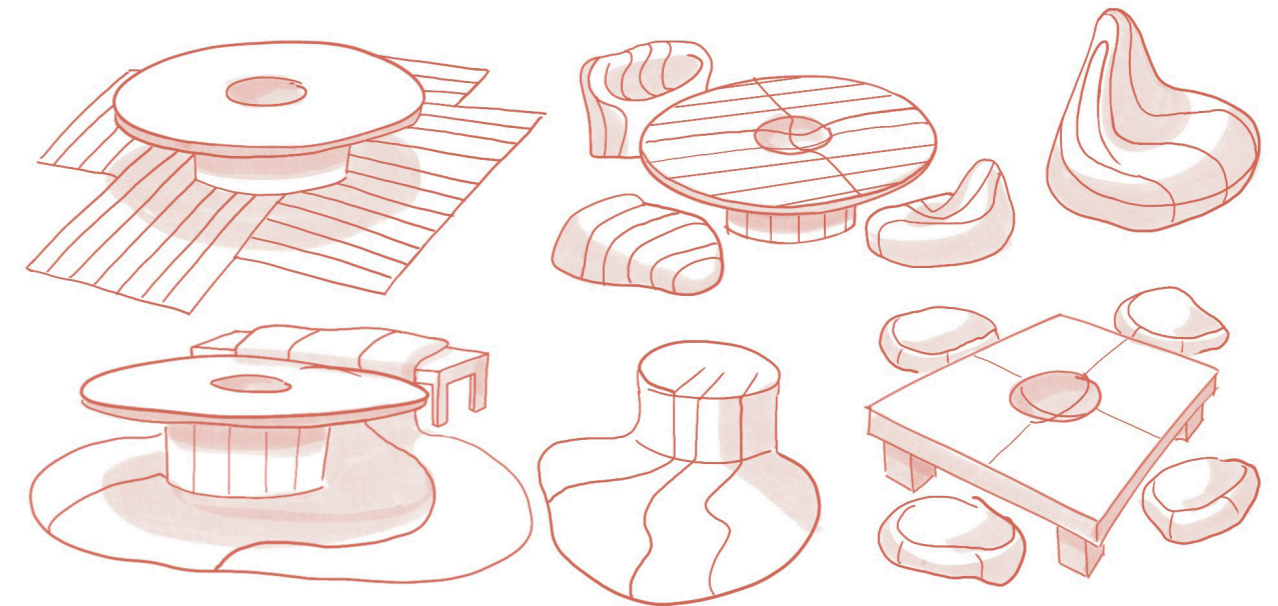
Pohdintojen pohjalta etenin määrittämään varsinaiset

lähtökohdat sekä fyysiset ja kuvainnolliset raamit Origo-kokonaisuuden istuintyyppien suunnittelulle.

Lähtökohdat suunnittelulle

Lähtökohdiksi määrytyivät ajatusta istuinten takana kuvastava design, käytettävyys sekä mahdollisuuksien mukainen vastuullisuus.

Tuotteen piti olla myös minun itseni valmistettavissa kilpailun säännösten mukaan.



Suunnitteluprosessin alkuvaiheita: Luonnoksia mattojen toimisesta istuimena, kokopuiseista kokonaisuudesta, sekä geometrisista muodoista.

4.3.1 Benchmark | zabuton

Zabuton on kutsumanimi japanilaiselle, suorakulmaiselle tyynylle, joka on tarkoitettu lattialla istuskeluun. Vaikka sitä yleensä käytetäänkin lattialla itsekseen, voi sitä käyttää myös tuolin pehmusteena tai yhdessä zaisun, jalattoman tuolin, ja kyösokun, japanilaisen käsinojan kanssa.

Materiaali, täyte ja dimensiot

Perinteisin zabutonin materiaali ja täyte on yleensä puuvillaa. Kangas voi olla myös muuta luonnonmateriaalia, kuten pellavaa tai silkkiä.

Perinteinen koko on 59 x 63 cm, mutta nykyään useimmissa kodeissa on 53 x 59 cm kokoisia zabutoneja käytännöllisyyden vuoksi, sillä tuota kokoa pidetään yleisesti vielä sopivana kaikenkokoisille ja -muotoisille vartaloille. Zabutonissa ja perinteisessä

puuvillatäytteisessä futonissa on materiaalien ja huoltotapojen kanssa paljon samaa. Kumpaakin käytetään yleensä tatamilla, jolloin materiaali pääsee hengittämään ja homehtumisen vaara on pieni - joskin nyky-Japanissa zabutoneja käytetään hyvin huoletta myös muilla lattiatyypeillä. Massiivisempi futon taas vaatii aina hengittävän alustan ja säännöllisen rullauksen. Zabutonin nimi tulee japaninkielisistä sanoista *za* ja *futon*, jotka tarkoittavat 'istumista paksulla lattiatätyllä.' Toisin sanoen, zabuton on istumista varten tarkoitettu futon. (Wikipedia 2022b)

Historia, tavat ja tottumukset

Korkealaatuisten, perinteisten, Kyotossa valmistettujen zabutonien kulmissa on aina tasselit - tupsut, joiden tarkoitus on suojata käyttäjän tietoisuutta ja tietoisuuden tilaa haitalliselta energialta. Kyotossa valmistetaan

Japanin perinteikkäimmät zabutonit Takaokaya-nimisen, 1919 perustetun yrityksen toimesta. Siellä zabutonien valmistuksen taito on siirtynyt sukupolvelta toiselle, ja jokainen tyyny valmistetaan käsin tunnistettavasta shibori- eli solmuvärjäyksestä lähtien. Kyoton zabutoneissa on y:tä muistuttava merkki keskellä tyynyä. *Sampo-tojin* tarkoitus on helpottaa tyynyn suuntaamista; y:n pohjan kuuluisi osoittaa eteenpäin.

Aluksi zabutoneja käyttivät ainoastaan korkea-arvoiset henkilöt, kuten keisarilliset henkilöt ja maineikkaat

buddhistimunkit ja niillä on pitkä historia muun muassa sumopainissa, mutta ne ovat aikojen saatossa levinneet koko Japanin kattavaan käyttöön olennaisena osana arkea.

Zabutonin päälle astumista pidetään huonona ja loukkaanvana käytöksenä ja sitä kuuluu lähestyä ja istua asiaan kuuluvalla eleganssilla ja kunnioituksella.

Jos istuu Japanissa lattiatyynylle, istuu lähes poikkeuksetta zabutonille. (Wada, Teni 2022.)



4.3.2 Benchmark | pouf

Marokkolainen pouf on rentoutumiseen tarkoitettu esine, nahkarahi, jonka historia ulottuu aina 1200-luvulle Ottomaanien valtakuntaan asti. Poufit, tai ottomaanit, ovat yleensä yhdelle hengelle tarkoitettuja istuimia tai jalkatukia.

Materiaali, täyte ja dimensiot

Autenttiset istuimet tehdään yleensä vuohennahasta ja perinteisesti ne on täytetty kamelinkarvalla. Nykypäivänä täytteenä käytetään perinteisiä tyynyntäytteitä, tai esimerkiksi käytöstä poistuneita tekstiileitä, sanomalehtiä, tai muita säilytyspaikkaa kaipaavia kankaita.

Yleisimmin valmistettava, pyöreä marokkolainen pouf on halkaisijaltaan 50 cm ja korkeudeltaan 35 cm.

Poufeja tehdään eri muotoisina ja värisinä, kaupungeille

ominaisin leikkauksin ja koristeluin. Muodoista pyöreä lienee tunnetuin ja käytetyin ja meille kenties tutuin malli valmistetaan Marrakeshissa (kuvattuna viereisellä sivulla). Aidot poufit valmistetaan käsityönä, ja niissä on tunnistettavia, valmistuskaupungeille ominaisia, kaktussilkillä tehtyjä kirjailuja.

Aidon marokkolaisen poufin tunnistaa sen pehmeästä nahasta sekä kirjailuista - usein esimerkiksi käsinommellusta 'Marokon tähtenä' tunnetusta symbolista tyynyt päällisosassa.

Poufit ovatkin sukupolvien käsityötaitojen näyte. Pehmeä vuohennahka parkitaan, värjätään ja kuivataan Marokon auringon alla, jonka jälkeen nahka leikataan, ommellaan ja koristellaan vuosisatoja vanhojen oppien mukaisesti.

Marokkolaiset poufit ovat siis paitsi huonekaluja, myös taidetta.

Historia, tavat ja tottumukset

Aikojen saatossa Marokossa on pitänyt majaa useat sivilisaatiot, uskonnot ja kulttuurit. Näiden vierailuiden aikana Marokko on imenyt vaikutteita näiltä sivilisaatioilta.

Turkin Ottomaanien valtakunnan aikaan poufeja ja ottomaaneja tuotiin Eurooppaan kaupankäynnin seurauksena, jolloin niille vakiintui valtakunnan nimestä johtuva 'ottomaani.' Pouf onkin kutsumanimenä lattiatyynyn tai -istuimen synonyymi, joskin sillä tarkoitetaan käytännössä samaa asiaa. Poufilla viitataan yleensä marokkolaiseen nahkaiseen lattialla pidettävään istuintyynyyn.

Poufeja käytettiin yleisesti koristamaan ja sisustamaan koteja, vaikka alkujaan niitä käytettiin ylhäistön istuimina tai jalkatukina. (Moroccan Corridor 2019.)

Nykypäivänä marokkolaiset poufit koristavat myös monia länsimaisia koteja. Suomessa ne yleistyivät muutaman vuoden takaisen boho-sisustustrendin myötä ja niitä käytetään laajalti kodeissa ja jonkin verran myös julkisissa tiloissa, esimerkiksi ravintoloissa. Käyttötarkoitukset vaihtelevat istuimista ja raheista aina sisustuselementtiin.



4.3.3 Benchmark | zafu

Zafu on usein meditoinnissa zabutonin ohella käytettävä, istumiseen tarkoitettu tyyny. Se on suunniteltu ohjaamaan ihmisen selkäranka luonnolliseen asentoon nostamalla lantiota ja siten vähentämään painetta selästä, polvista ja nilkoista. Tyynyllä istutaan joko risti- tai polvi-istunnassa niin, että tyyny on pakaroiden alla ja polvet ovat rentoina lantion alapuolella maata vasten.

Materiaali, täyte ja dimensiot

Päälliskangas on lähes poikkeuksetta puuvillaa, joskin esimerkiksi pellavaa käytetään joskus myös. Täyteenä suositaan kapokkikuitua tai tattarin akanoita, mutta käytössä on myös puuvilla ja tekokuidut.

Kapokki on yleisnimitys trooppisissa maissa kasvaville Bombaceae-heimon kasveille. Kuitua käytetään

tyynyissä, sillä kuidun pintakerros on vettä läpäisemätön eikä kuitu mätäne helposti tai paakkuunnu puuvillan tapaan. Sitä on aiemmin käytetty esimerkiksi pelastusliivien täyteenä.

Tattaritäytteinen tyyny taas muotoutuu käyttäjänsä muotoihin säilyttäen tukensa ollen samalla pehmeä istua. Akanoiden rakenne tekee tyynystä myös hengittävän ja viileän lämpiminä kausina. Tattariakana on materiaalina ekologinen - se syntyy viljankuorinnan sivutuotteena, sillä on pitkäikäinen ja lopuksi sen voi joko kompostoida tai käyttää esimerkiksi puutarhassa tai ruukkukasvien katteena. Tattarin viljelyssä ei käytetä torjunta-aineita eikä sitä ole tarve geenimuunnella. (Tattariina 2022.)

Tyypillinen zafu pyöreän muotoinen, sen reunat ovat laskostettua kangasta. Halkaisijaltaan zafu on 35 cm ja korkeudeltaan noin 20 cm. (Wikipedia 2022c.)

Historia, tavat ja tottumukset

Nimi 'zafu' on japania, ja tulee sanoista *za* (istua) sekä *fu* (osmankäämi). Sanat *zabuton*, *zazen* (istuallaan meditointi) ja zafu liittyvätkin läheisesti toisiinsa.

Vaikka zafut yleensä yhdistetään japanilaiseen zazen-meditaatioon, ne tulevat ilmeisesti alunperin Kiinasta, jossa ne täytettiin alunperin osmankäämien hajoavista pampuista irtoavasta pumpulimaisesta höytyvästä.

Osmankäämien haituvaa tutkitaankin parhaillaan Suomessa mahdollisena vastuullisena korvaajana untuvalle ja tekokuitutäytteelle. (Fluff Stuff 2022.)

Nykypäivänä nimet zafu ja zabuton ovat vakiintuneet käyttöön erityisesti joogien keskuudessa, zafun tarkoituksena meditaatiotyynyä tai -pehmustetta ja zabutonin pehmustettua mattoa tai tyynyä, jonka päällä meditoidaan zafua lisätukena käyttäen.



Kuva 3: Zafu.

4.4 Kankaan materiaalivalinta

Materiaalivalinta syntyi lopulta luonnostaan yhteistyökuvion kautta, mutta sitä ennen harkinnassa oli myös muita vaihtoehtoja, erityisesti kasvivärjäystä ajatellen. Kerron tässä osiossa vaihtoehtoista sekä pohdinnoista ja valinnoista niiden takana.

Materiaali

Materiaalin vaatimukset peilaavat omia arvojani kuluttajana ja muotoilijana. Päävaatimukset olivat:

Vastuullisuus

Käytettävyys

Luonnonmateriaali

Tärkeimpinä vaatimuksina listasin kangasmateriaalin *vastuullisuuden* osalta **materiaalin ja tuotannon kotimaisuuden tai vähintään eurooppalaisuuden** sekä **tuotannon vastuullisuuden**, ja *käytettävyyden* osalta **homeenkeston ja puhdistamisen helppouden**. Lisäksi sekä vastuullisuuden että käytettävyyden tärkeä aspekti on materiaalin muu **kestävyys eli hankauksenkesto**. Näiden lisäksi toivottava ominaisuus oli helpohko työstettävyys ompelijan vähäisen kokemuksen vuoksi. Näillä spekseillä vaihtoehtoiksi jäivät puuvilla, pellava ja villa.

Puuvilla on materiaalina kohtalaisen kestävä, mutta sen tuotanto kuluttaa valtavat määrät vettä ja siitä syntyy ympäristöhaittoja lannoitteiden ja torjunta-aineiden aiheuttamina. Materiaali ei myöskään

kosteudenkäsittelyominaisuuksiensa vuoksi välttämättä sovellu nykylattioilla käytettäväksi huolimatta siitä, että sitä on käytetty zabutoineissa aina (zabutoneja käytetään yleensä riisiohjista valmistettujen tatamimattojen päällä jolloin materiaali pääsee hengittämään). Puuvilla sitoo kosteutta itseensä, joka taas nykyisten länsimaisten kotien lattiamateriaaleihin yhdistettynä altistaa kosteuden kerääntymiselle kankaaseen ja tuotteen homehtumiselle. Puuvillakangas on muutenkin herkkä likaantumisen vaikkakaan se on toisaalta helppo huoltaa. Materiaali myös sopii kasvivärjäykseen. Puuvillaa ei ole tuoteta Suomessa.

Pellavaa, kuten puuvillaakin, on käytetty tekstiilinä jo tuhansien vuosien ajan. Puuvilla on pitkään syrjäyttänyt pellavan helpohoitaisuutensa vuoksi, mutta nykyään pellava tekee uutta tuleamista ekologisuutensa ansiosta. Myös pellavan parhaita puolia on kestävyys, mutta toisin kuin puuvilla, se hylkii likaa eikä nukkaannu. (Ada & Ina 2022.) Huonoiksi puoliksi voisi joku mainita rypistyvyyden, jonka taas itse näen vain materiaalin ominaisuutena. Ellei kangasta ole pehmennetty jo etukäteen kivipesulla, pellava myös pehmenee pesukertojen myötä, joskin konepesu saattaa saada aikaan pysyviä ryppejä. Puuvillaan verrattuna pellavan tuotantotavat ovat ekologisempia ja vaativat huomattavasti vähemmän vettä ja torjunta-aineita. Pellava oli ensisijainen valintani kasvivärjäykseen, sillä

villakankaita ei ollut valtavasti saatavilla. Myöskään pellavaa ei tuoteta Suomessa.

Villa on luonnollinen, antibakteerinen materiaali, joka lämmittää ja hengittää samanaikaisesti. Villalla on myös vaikuttava kosteuden käsittelykyky, sillä materiaali imee kosteutta, mutta pinta pysyy kuivana. Pintarakenne vaikeuttaa bakteerien selviytymistä kankaassa, mikä tekee siitä erittäin homeenkestävän, toisin kuin monet muut luonnonkuidut. Lattiatyynysuunnittelussa tämä oli huomioitava asia, sillä tyynyn materiaalin piti olla hengittävää tai tyyny tulisi joka kerta käytön jälkeen nostaa lattialta ilmavaan paikkaan kuivumaan ja tuulettamaan. Villan huolloksi riittää usein pelkkä tuuletus, sillä se hylkii likaa ja bakteereja. (Saimaa Wool 2022.) Villaa on yksi harvoista luonnonkuiduista, joita on saatavilla Suomessa tuotettuna ja villalankoja usein myös kasvivärjätään. Villakankaan löytäminen Suomesta on kuitenkin toistaiseksi hankalaa eikä suomenlampaanvillasta ole ymmärtääkseni valmistettu kankaita tätä ennen, ainakaan samassa mittakaavassa kuin Saimaa Wool. Lampaan villan tuotanto on pääosin eettistä ja ekologista, mutta siinä on omat ongelmansa, varsinkin eettisyyden saralla. Tästä esimerkkinä monelle materiaaleihin tutustuneille tuttu mulesing.

On mainittava, että eräässä vaiheessa prosessia tutkin myös nahan mahdollisuuksia tyynymateriaalina.

Nahka on kestävä, hyvällä huollolla ajan kanssa paraneva luonnonmateriaali. Sen käytön olisi kenties voinut oikeuttaa käyttämällä teollisuuden ylijäämää, mutta samaan aikaan materiaali mietitty: onko tiettyjen teollisuudenalojen ns. tukeminen tällä tavalla sopivaa vaikka kyse onkin hävikin pienentämisestä ja sitä tehdään jo. Nahka on myös hyvin arvokas materiaali, ja lopputuloksena olisi saattanut olla turhan poufien kaltainen tuote.

Materiaalitutkimus

Tutkin materiaaleja pitkään netin avulla ottaen mallia benchmarkeina listatuista zabutoneista, zafuista ja poufeista. Olin jo lähes päätenyt pellavaan. Tämän jälkeen kävin useammassa kangasliikkeessä tutkimassa ja keskustelemassa vaihtoehtoista. Pellavaa ja puuvilla oli odotetusti eniten saatavilla. Hieman yllättäen villakankaita ei jokaisessa liikkeessä ollut lainkaan tarjolla ja jos oli, niin useimmissa villakankaissa oli vahvikkeena tekokuitua, jotta saavutetaan huonekalukankaisiin vaadittava kulutuskestävyys. Kankaan kulutuskestävyydestä kertoo Martindale-hankauskeskustelu. Hankauskesto ilmoitetaan kierroslukuna; kuinka monta standardisoidun hankaustestin kierrosta kangas kestää hankausta, ennenkuin kaksi lankaa katkeaa. Eurooppalaisen

huonekalukankaisiin liittyvän standardin mukaan huonekalukankaiden hankauskesto tulee olla 15 000 (perusvaatimustaso), 25 000 (korkea vaatimustaso) tai 50 000 (erittäin korkea vaatimustaso, esimerkiksi julkutila).

Kangasvertailu

Seuraavalla sivulla on vertailu eri materiaaleista. Tuotetiedot on poimittu valmistajien ja myyjien (Annala, Ada & ina, Inkuri, Eurokangas) sivuilta. Vastuullisuudessa on toki paljon muitakin aspekteja samoin kuin kankaan huomioonotettavia ominaisuuksia, mutta taulukossa ovat tätä projektia varten oleellimmat ominaisuudet listattuna. Materiaalivaihtoehtoja edustavia kankaita on taulukossa jokaista kolme. Sataprosenttisia villakankaita ei taulukossa ole, sillä niitä oli hyvin hankala löytää.

Päätelmät

Villa on ominaisuuksiltaan paras lattialla käytettäväksi tyynyiksi. Tosin esimerkkikankaissa mukana oleva tekokuitu todennäköisesti vääristää tulosta hieman. Mutta vaikka Martindale-arvosanaksi vaihtaisi 1, olisi villakankaiden tulos 16, jolloin villa kankaan materiaalina olisi edelleen paras vaihtoehtoista.

	VASTUULLISUUS				KÄYTETTÄVYYS		
	Tuotanto	Homeenkesto	Puhdistaminen	Likaantuminen	Hankauskesto/ Martindale	KOKONAIS- ARVOSANA	
villa	Annala Kehrä (villa 70, polyesteri 30)	3	4	4	4	3 (50 000)	18
	Annala Soolo (villa 80, nailon 20)	3	4	4	4	4 (100 000)	19
	Annala The Wool (villa 60, polyesteri 40)	3	4	4	4	4 (200 000)	19
pellava	Astrid, Ada & ina	1 (ei kerrota)	3	3	3	1 (ei kerrota)	11
	Sisustuspellava, Inkuri	1 (ei kerrota)	3	3	3	1 (ei kerrota)	11
	Eurokangas Forever	1	3	3	3	2 (25 000)	12
puuvilla	Flower Flow, Inkuri	1	1	3	1	1 (5 000)	7
	Atlanta ruutu, Eurokangas	2	1	3	1	3 (30 000)	10
	Holyrood, Eurokangas	1	1	3	1	4 (90 000)	10

Tuotanto

1: Materiaalin ja kankaan tuotannosta toinen tai molemmat tapahtuu muualla kuin Euroopassa/ei kerrota. **2:** Materiaalin ja kankaan tuotannosta molemmat tapahtuvat Euroopassa. **3:** Materiaalin ja kankaan tuotannosta toinen tapahtuu Suomessa, toinen Euroopassa. **4:** Materiaalin ja kankaan tuotanto tapahtuu Suomessa. (Oletus on että eurooppalainen tuotanto on pääosin vastuullista.)

Homeenkesto

1: Alttis homehtumaan, kerää kosteutta. **2:** Kohtalaisen alttis homehtumaan. **3:** Ei kovin alttis homehtumiselle. **4:** Hengittävä, ei homehdu.

Puhdistaminen

1: Hankala puhdistaa (tahrat ei lähde/vaatii paljon pesua/hankala pesutapa). **2:** Kohtalaisen hankala puhdistaa. **3:** Helpohko puhdistaa (tahrat lähtevät helposti/ei vaadi paljon pesua/peseminen helppoa). **4:** Antibakteerinen.

Likaantuminen

1: Likaantuu herkästi, liika pinttyy. **2:** Likaantuu kohtalaisen helposti. **3:** Pysyy hyvin puhtaana, hylkii likaa jonkin verran. **4:** Hylkii likaa huomattavasti.

Hankauskestävyys

1: Alle 15 000/ei kerrota. **2:** 15 000 - 25 000. **3:** 25 000 - 50 000. **4:** Yli 50 000

4.5 Täytteen materiaalivalinta

Täytteen materiaalivalinnassa on kaksi osiota: täytteen valinta lopulliseen tuotteeseen ja täytteen valinta kilpailuun meneviin protoihin. Tässä osiossa kerron täytteen materiaaliin liittyvistä ajatuksista.

Materiaali

Materiaalivalintaa ohjasivat omat arvoni, kuten kankaan valinnassa. Vaatimukset täytteelle olivat:

- Vastuullisuus
- Käytettävyys
- Kestävyys
- (Saatavuus ja hinta)

Vastuullisuuden liittyvät sekä **tuotantoketju** että **jatkokäyttö**, eli kokonaisuudessaan **tuotteen elinkaari**. *Käytettävyteen* taas materiaalin **paino** ja osin sekä siihen että *kestävyyteen* **muodon säilyttäminen**, **kosteudensieto** sekä mahdollinen **antibakteerisuus**. Näiden lisäksi valintaan vaikuttavat myös **saatavuus** sekä erityisesti proton tapauksessa **materiaalin hinta**.

Ja koska tyynyt tulevat olemaan muodoltaan perinteisen tyynyn muotoilun ulkopuolella, tulisi niissä olla joko oma, mallin muotoinen sisätyyny tai ne tulisi täyttää poufien tapaan, jolloin täyte laitettaisiin suoraan tyynyyn. Tämä asettaa tosin omat vaatimuksensa sekä kankaalle että täytteelle - kankaan tulee olla tarpeeksi paksua ja tiheää ja täytteen tarpeeksi suuripartikkelista, jottei täyte tule kankaasta läpi.

Näillä spekseillä vaihtoehtoiksi jäivät villa, tattari, kapokki, puuvilla, vanhat tekstiilit sekä osmankäämi.

Villa on antibakteerisuutensa ja kosteudenkäsittelyyn liittyvien ominaisuuksiensa ansiosta tähänkin oiva ehdokas. Villatäyte saattaa painua kasaan pitkässä käytössä, mutta pöyhimällä se palaa taas kimmoisaksi. Yhteistyön myötä villa olisi ollut erinomainen ehdokas myös protojen täytteeksi. (Villa ja Peite 2022.)

Tattaria käytetään niin tyynyjen kuin muidenkin esineiden täytteenä. Tattariakana on ympäristöystävällinen materiaali, jota syntyy tattarin viljelyn sivutuotteena. Viljely tapahtuu ilman ylimääräisiä torjunta-aineita. Tattarilla täytetty tyyny mukautuu käyttäjän muotoon säilyttöen muotonsa, mutta saattaa tuntua kovalta. Materiaali myös hengittää ja vastustaa homehtumista. Loppusijoituspaikka voi olla biojätteessä tai kompostissa tai kasviruukkujen pintakatteena. Tattariakana on myös lähituotettua ja edullista ja sillä tavalla hyvin ekologista. (Tattariina 2022.)

Kapokki on pitkäikäinen ja tällä hetkellä tuotantotavoiltaan markkinoiden ympäristöystävällisin kuitu. Kapokilla ei ole teollista tuotantoa eikä kuidun keräys vahingoita puita. Kapok on hypoallergeeninen, antibakteerinen, antimikrobinen, pölypunkkeja ja kosteutta hylkivä materiaali. Se on myös täysin

biohajoava, ympäristöystävällinen sekä vegaaninen. Isoina miinuksina mainittakoon, että Eurooppaan kapokkikuitu tulee Intiasta ja on kohtalaisen hintavaa. (Suomen Tekstiili & Muoti 2022).

Puuvilla on esimerkiksi zabutoneissa käytetty täyte. Se ei kuitenkaan kostaeutta sitovien ominaisuuksiensa vuoksi ole paras mahdollinen valinta lattiatyynyn täytteeksi, sillä uhkana on homehtuminen. Puuvillatäyte myös usein paakkuuntuu ja painuu kasaan ajan myötä.

Vanhat tekstiilit toimittavat täytteen virkaa usein esimerkiksi marokkolaisissa poufeissa sekä muissa raheissa. Vanhoja tekstiileitä käyttämällä saa usein aikaan hyvin tukevan istuma-alustan, joskaan ei välttämättä kovin kimmoisaa, mukautuvaa tai pehmeää. Vanhat, tiukkaan ladotut tekstiilit tarjoavat myös oivan kasvualustan erilaisille bakteereille sekä homeelle.

Osmankäämi on uusi tulokas tällä kentällä, joskin sitä on käytetty jo ennen muinoin Kiinassa alkuperäisten zafujen täytteenä. Törmäsin kotimaiseen Fluff Stuffiin Instagramissa, ja kiinnostuin välittömästi - yritys puhuu osmankäämin pumpulin olevan hiilinegatiivinen, ympäristöystävällinen täytemateriaali. (Fluff Stuff Instagram 2022.) Yritys on kuitenkin alkutekijöissään, joten tämä täytemateriaalin villi kortti sai jäädä odottamaan parempaa hetkeä.

Mainittujen materiaalien lisäksi harkitsin myös tekokuituja kuten esimerkiksi **polystyreeniraetta**, jota käytetään yleisesti esimerkiksi Fatboy-istuinten täytteenä. Sillä tyynyn täyttäminen on kuitenkin inhottavaa puuhaa ja materiaalina se painuu käytön myötä pysyvästi kasaan sekä kerää bakteereja, joten jätin sen hyvin nopeasti suunnitelmien ulkopuolelle.

Materiaalitutkimus

Materiaalitutkimusta tein pitkästi netissä. Aiheesta löytyi laajalti tietoutta. Valitut benchmarkit toimivat tutkimuksessa erinomaisesti ja niistä sai tarkan kuvan mikä toimii tässä käyttötarkoituksessa ja miksi, ja toisaalta myös mikä ei toimi ja miksi ei.

Täytevertailu

Viereisellä sivulla on vertailu täytteistä. Lueteltavina ominaisuuksina on ne vaatimukset, jotka itse asetin täytteen materiaalille. Materiaalitiedot on poimittu osiossa käytetyistä linkeistä. Käytän materiaalin elinkaaren vastuullisuuden arvioinnissa apuna cradle to cradle -ajattelua. Cradle to cradle, eli kehdestä kehtoon, on arkkitehti William McDonoughin ja kemisti Michael Braungartin kehittämä käsite, joka laajentaa

alkuperäisen, kehdestä hautaan -ajattelun koskemaan myös tuotteen tai materiaalin elinkaaren näennäisen lopun jälkeistä aikaa. Toisin sanoen, kehdestä kehtoon -ajattelun mukaan tuotteen on oltava aidosti kierrätettävissä ja palautettavissa kiertoon - kuten luonnossa tapahtuu; maahan tippuneet lehdet maatuvat, ja muuttuvat ravinteiksi maaperään, josta ne siirtyvät takaisin puuhun tai uusien kasvien kasvuaineiksi ja sieltä ne palautuvat taas maahan ravinteiksi maatuineina tai kasvissyöjän ravinnoksi - ja niin edelleen. (McDonough, Braungart 2022.) Arvioin myös kuinka kaukaa materiaali tuodaan Suomeen, sillä pitkä kuljetus on yksi mainio tapa lisätä tuotteen päästökuormitusta jos lähempää löytyy vastaava tai lähes vastaava vaihtoehto. En arvioi täytteen käyttäjään muotoutumista, sillä se on jokaisen henkilökohtainen preferenssi.

Päätelmät

Kuten kangasmateriaalissa, myös tässä villa on sopivin vaihtoehto, yhdessä tattarin kanssa. Kapokki olisi varmasti myös erinomainen vaihtoehto, mutta koska lähempää löytyy vähintään yhtä hyviä tai parempia, sitä tuskin kannattaa harkita.

Puuvilla on tässäkin tapauksessa huonohko materiaalivalinta muihin verrattuna. Osmankäämin pumpulia oli hankala vertailla tiedon vähäisyyden vuoksi, kun taas vanhat tekstiilit ovat edullisuudessaan ja saatavuudessaan vailla vertaa.

	Villa	Tattari	Kapokki	Puuvilla	Vanhat tekstiilit	Osmankäämi	
VASTUULLISUUS	Tuotteen elinkaari	3	3	3	1	1	-
	Tuotantomaa	3	3	1	1	1	-
KESTÄVYYS & KÄYTETTÄVYYS	Materiaalin paino	3	2	3	2	1	-
	Muodon säilyttäminen	3	3	3	1	1	-
	Kosteudensieto	3	3	3	1	1	-
	Antibakteerisuus	3	2	3	1	1	-
SAATAVUUS & HINTA	Saatavuus ja hinta	1	2	1	2	3	-
	KOKONAISARVOSANA	19	18	17	9	9	?

Tuotteen elinkaari

1: Tuotteen elinkaari ei vastaa cradle to cradle-ajattelua. **2:** Tuotteen elinkaari vastaa osin cradle to cradle -ajattelua. **3:** Tuotteen elinkaaren voi sanoa suurilta osin vastaavan cradle to cradle -ajattelua.

Tuotantomaa

1: Muualla kuin Euroopassa/ei tiedetä. **2:** Euroopassa. **3:** Suomi tai muu Pohjoismaa.

Materiaalin paino

1: Painava. **2:** Kohtalaisen painava. **3:** Kohtalaisen kevyt/kevyt.

Muodon säilyttäminen

1: Ei säilytä muotoaan pitkään, painuu kasaan. **2:** Säilyttää muotonsa kohtalaisen hyvin. **3:** Säilyttää muodon pitkään/muoto palautuu käsittelyllä.

Kosteudenkäsitely

1: Kerää kosteutta, homehtuu herkästi/ei siedä kosteutta. **2:** Sietää jonkin verran kosteutta, kohtalaisen altis homeelle **3:** Hengittävä, haihduttaa kosteutta.

Antibakteerisuus

1: Kerää bakteereita. **2:** Ei juurikaan kerää bakteereita. **3:** Antibakteerinen.

Saatavuus ja hinta

1: Huonosti saatavilla, hintava. **2:** Hyvin saatavilla, mutta hintava, tai toisinpäin. **3:** Hyvin saatavilla, edullinen.

4.6 Merkityksen löytäminen

Istuinten designin tulisi siis kuvastaa jollain tavalla ajatusta koko Origo-kokonaisuuden takana.

Pallottelin pitkään erilaisia ideoita. Loin miellekarttoja ruokailuhetkestä ja siihen liittyvästä ihmisten välisestä kanssakäymisestä etsien niistä tarttumapintaa. Yksi näistä on tarkasteltavissa viereisellä sivulla. Ihmisten välinen kanssakäyminen on loputtoman mielenkiintoista, sillä vaikka samat kaksi ihmistä laitettaisiin samaan huoneeseen keskustelemaan samasta aiheesta uudestaan ja uudestaan, saataisi todennäköisesti joka kerralla hyvin erilaisia näkökulmia ja keskusteluita, riippuen ihmisten sen hetkisestä olotilasta, elämäkokemuksesta ja sillä hetkellä vallitsevasta asenteesta. Näiden ajatuskarttojen avulla katsoin suunnitelmia uusin silmin ja tutkailin, voisiko jollain

istuimen ominaisuudella kuvata jotakin piirrettä ihmisissä ja ihmisten olemisessa.

Aluksi tuntui olevan mahdollista luoda uutta muodolla tai leikkauksilla. Tällöin siirsin fokuksen materiaaliin ja pohdin, voisiko sillä kuvata esimerkiksi ihmisten erilaisia lähtökohtia, jotka taas vaikuttavat usein tiedostamattamme kanssakäymiseen muiden kanssa.

Alusta asti oli selvää, että materiaali tulee olemaan luonnonmateriaali. Erilaisia kankaisiin liittyviä käsityötaitoja tutkiessa kiinnostuin kasvivärjäyksestä. Sitä tarkemmin tutkaillessa jalostui Idea hyvin simppeleistä istuintyynyistä, joiden kankaiden värit on värjätty kasviväreillä. Värit ja kasvit joista ne ovat tulleet kuvastavat ihmisen eri puolia ja juuria, esimerkiksi

eri tyynejen kasvit eri puolilta Suomea. Halusin myös kasvien kuvastavan Suomen eri osia, mutta osoittautui hankalaksi löytää vain osiin Suomea levinneitä värjääviä kasveja. Harkitsin värejä myös kausittaisuuden kannalta - esimerkiksi lupiini on haitallinen laji, jonka poimintaa suorastaan toivotaan sen kukinta-aikaan ja siitä saa kauniita sävyjä.

Erityisen kauniita, murretun vaaleanpunaisen sävyjä syntyi avokadoista ja tuntui, että voisin oikeuttaa sen käytön (sillä sitä tarvittiin runsaasti) keräämällä

kuoria ja siemeniä esimerkiksi ravintolalta, jossa avokadoja käytetään runsaasti, mutta jossa ne muuten luonnollisesti menevät roskiin. Keräsin kuoria ja siemeniä myös avokadoja paljon käyttäviltä perheenjäseniltä ja tuttavilta. Kiitos heille avusta. Kauniita värejä olisi syntynyt myös helposti ylijäämänä saatavilla olevista sipulin ja punasipulin kuorista.

Olin jo kovaa vauhtia suunnittelemassa tynnyjä tällä idealla - simppele design, jonka painopiste on muualla kuin muodossa. Tuntui helpottavalta saada työlle suunta.



Miellekartta ruokailuhetkestä: Käytin suunnittelun apuna miellekarttoja. Yllä nähtävä miellekartta syntyi tarpeesta tarkastella, onko ruokailuhetkessä jotain jota en ole vielä ajatellut ja josta olisi mahdollista saada uusia ulottuvuuksia kilpailutyöhön.

4.7 Inspiraatio

Eräs ruokahetken merkityksellisyyttä tutkivasta miellekartasta esiin tullut aspekti oli se millä tavalla me vaikutamme toisiimme. Saamme toisistamme yhtä lailla parhaat kuin pahimmat puoletkin esiin. Vuorovaikutuksemme saa meidät paljastamaan sisimpämme toisillemme, halusimme tai emme.

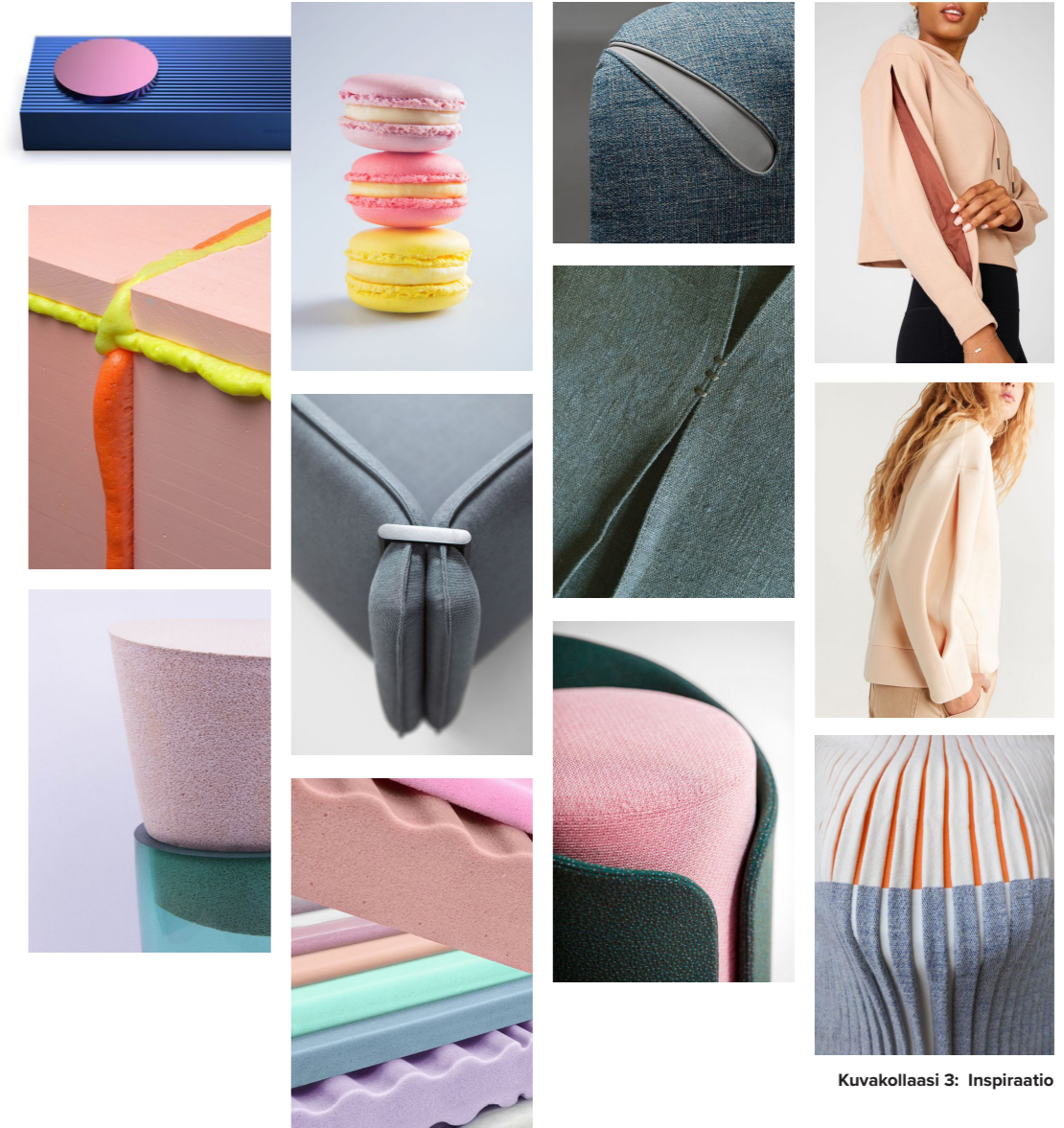
Tämä ajatus tuntui kiehtovalta ja mikä tärkeintä - toteuttamiskelpoiselta kankaiden struktuureilla ja muodoilla leikkimällä. Vaikutti siltä, että tämän idean voisi mahdollisesti ymmärrettävästi kommunikoida esineen muotoilulla tai jopa esineen funktionaalisuudella.

Ideana tässä on myös eniten uutuusarvoa, kuten opinnäytetyöni ohjaajat totesivat, joten tämä idea oli se, jonka esittelin myöhemmin Saimaa Woolille.

Koska kokemukseni kankaiden kanssa työskentelystä oli ennen tätä projektia pyöreä nolla, lähdin ensin

tutkimaan mitä kaikkea tähän ajatukseen liittyvää kankailla on mahdollista tehdä. Kokosin löydöksistä Pinterest-taulun hahmottaakseni kankaiden mahdollisuuksia paremmin. Keräsin tauluun myös muita inspiroivia kuvia mood boardin omaisesti.

Taulujen pohjalta ideoin erilaisia ratkaisuja, jotka esittelen seuraavilla sivuilla.



Kuvakollaasi 3: Inspiraatio

4.8 Ideointi ja analogia

Ideointi sisälsi siis raffisti jaoteltuna kaksi vaihetta, joista ensimmäisessä vaiheessa pyrittiin löytämään innovaatioita rajoittamatta ideoiden määrää tai laatua. Ideoiden taustalla vaikutti tuotteen vertauskuvainnollisuus ihmiseen ja ihmisten ominaisuuksiin, tai kuvainnollisuus ruokailuhetken liittyvästä sosiaalisesta aspektista. Seuraavat kuvaukset voi tunnistaa viereisen sivun luonnoksista:

Yllätys - toinen väri paljastuu, 'true colors'

Tuotteessa on hieman piilossa toinen väri, joka paljastuu käyttäjän avulla tai käyttäjän toimesta - kuten mekin saamme toisissamme eri puolet näkyviin. Pidän tästä true colors -analogiasta sekä sen yllätyksellisyydestä. Myös perinteisesti muuttumattoman tuotteen toiminnallisuus kiehtoi.

Kurkistus - toinen puoli, toinen maailma

Käyttäjän painon avulla tapahtuva kurkistus toiseen

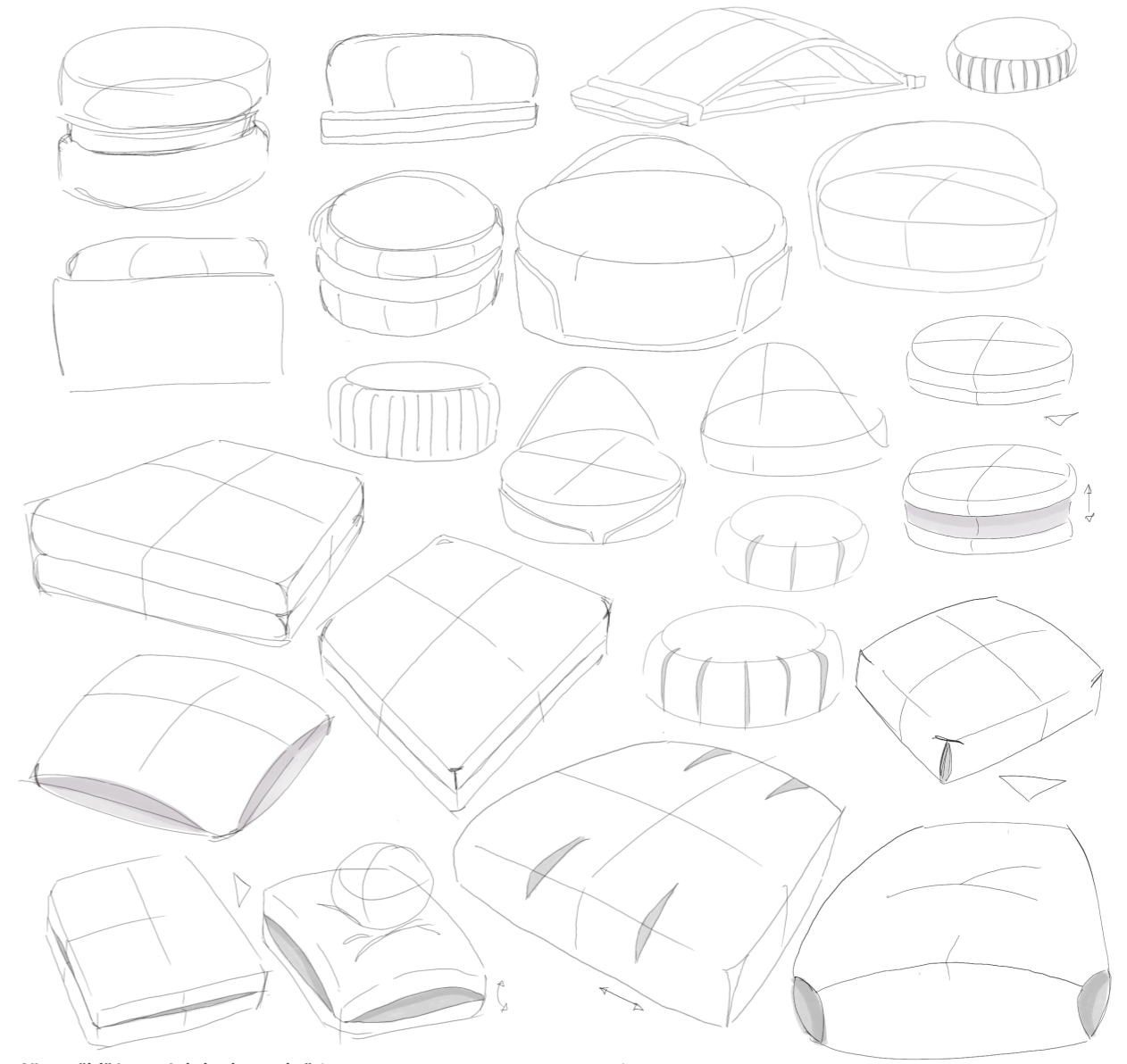
väriin, kuin toiseen maailmaan tai toiseen puoleen tarinassa tai ihmisessä. Tämä analogia on hyvin lähellä edellistä. Erona on se, ettei tavoitteena ollut saada aikaan niin paljon muutosta tuotteessa käyttäjän toiminnalla.

Liitos - yhdessä, erikseen

Käyttäjän paino koittaa työntää osia erilleen, mutta palaset pysyvät kasassa liitoksella. Yhtä lailla ihmisiä sitoo yhteen erilaiset liitokset - perhesiteet, arvot, elämäntilanne ja yhtä lailla meitä erottavat erilaiset arvot, tilanteet, kokemukset, näkemykset. Tämä analogia toistaa nämä ajatukset tuotteessa.

Väriin tarina - selkänöja, erilaiset konstruktioit, leikkauksilla ja väreillä leikkittely

Tämän osion luonnokset olivat kenties tavanomaisimpia eikä niissä ollut juurikaan uutuusarvoa. Ideat nojasivat vahvasti värjäyksestä tulevaan tarinaan. Tuote olisi ollut



Alkuperäisiä luonnoksia istuintyynyistä. Inspiraationa toimi muun muassa macaronleivos.

toimiva osa kokonaisuutta muttei yksinään ihmeellinen.

Kolme mahdollista suuntaa jatkokehitykseen

Seuraavaksi valikoin kolme suuntaa lisäkehitykseen.

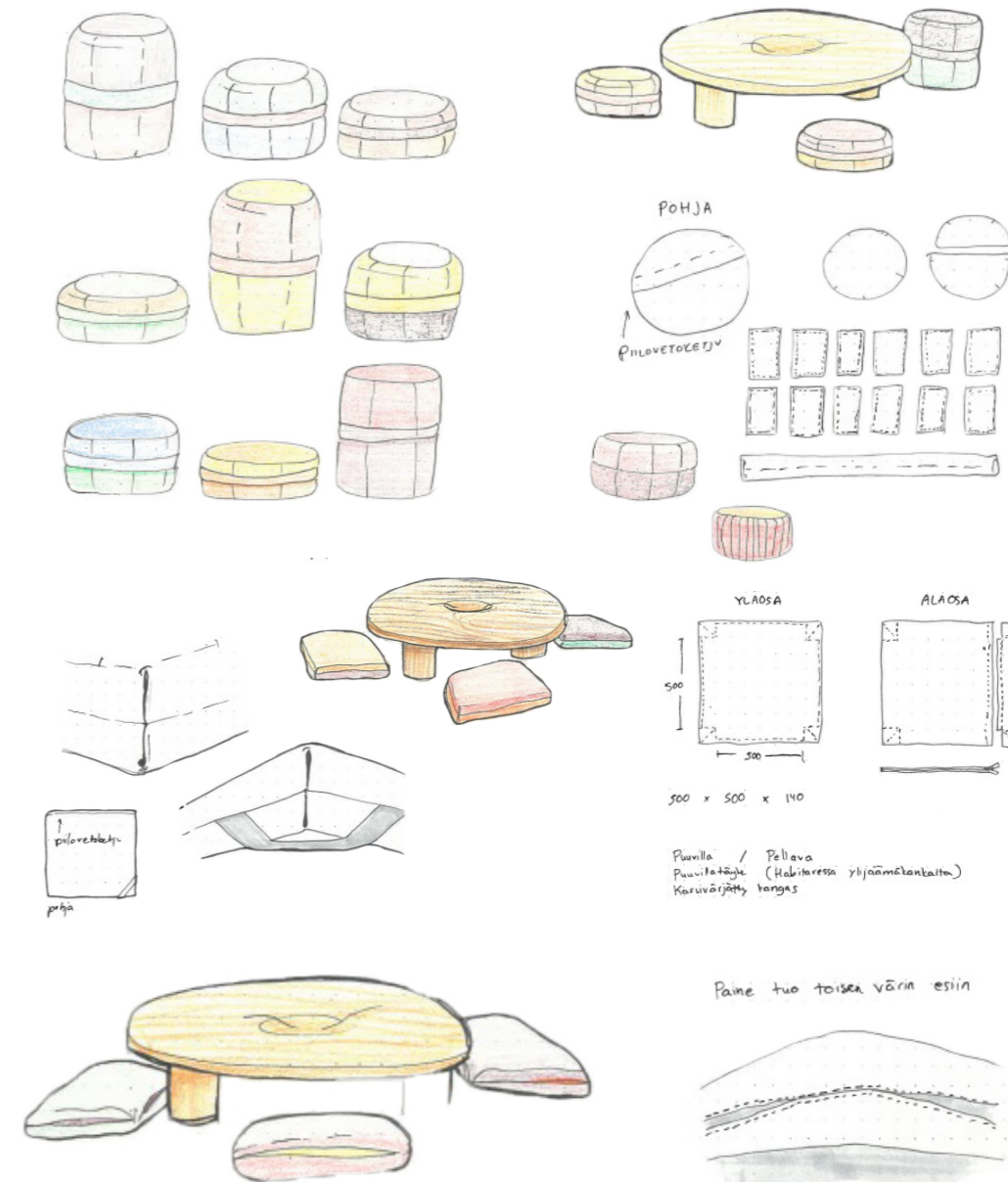
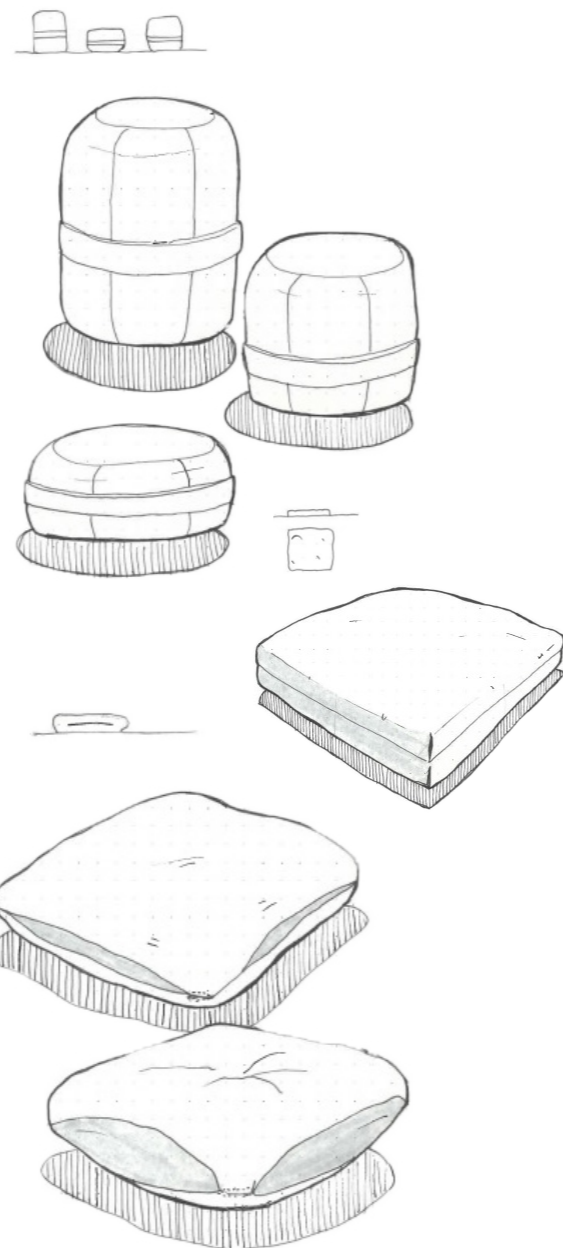
Eniten mahdollisuuksia näin erilaisissa toisen värin sisältävissä ja paljastavissa tyyneissä, kuten niiden luonnosten määrästä pystyy päättämään.

Jatkoon valikoitui macaronseista inspiroituneet karkkimaiset poufit, hyvin simpellit kuutiot sekä toisen värin paljastavat tynnyt. Valintaan vaikutti paitsi tynnyjen design ja analogia, myös käsitys omasta osaamisesta ompelijana. Tässä vaiheessa ajatuksena oli edelleen kasvivärjätä kankaat, jolloin designien idea tuli niistä ja tarinoista värien takana.

Valinnat

Kolmesta vaihtoehdosta käytiin keskustelu opinnäytetyön ohjaajien kanssa. Eniten mahdollisuuksia nähtiin erilaisissa toisen värin sisältävissä ja paljastavissa tyyneissä. Ohjaajien sanoin, niissä on uutuusarvoa ja ne ovat kiinnostavia yksinäänkin.

Samoihin aikoihin kuvaan astui Saimaa Wool.



4.9 Saimaa Wool

Saimaa Wool on juvalainen vuonna 2021 perustettu suomalainen villakangasta ja -lankaa tuottava yritys. Sen ovat perustaneet Hanna Niskanen ja Katri Schadewitz. (Saimaa Wool 2022.)

Origo x Saimaa Wool

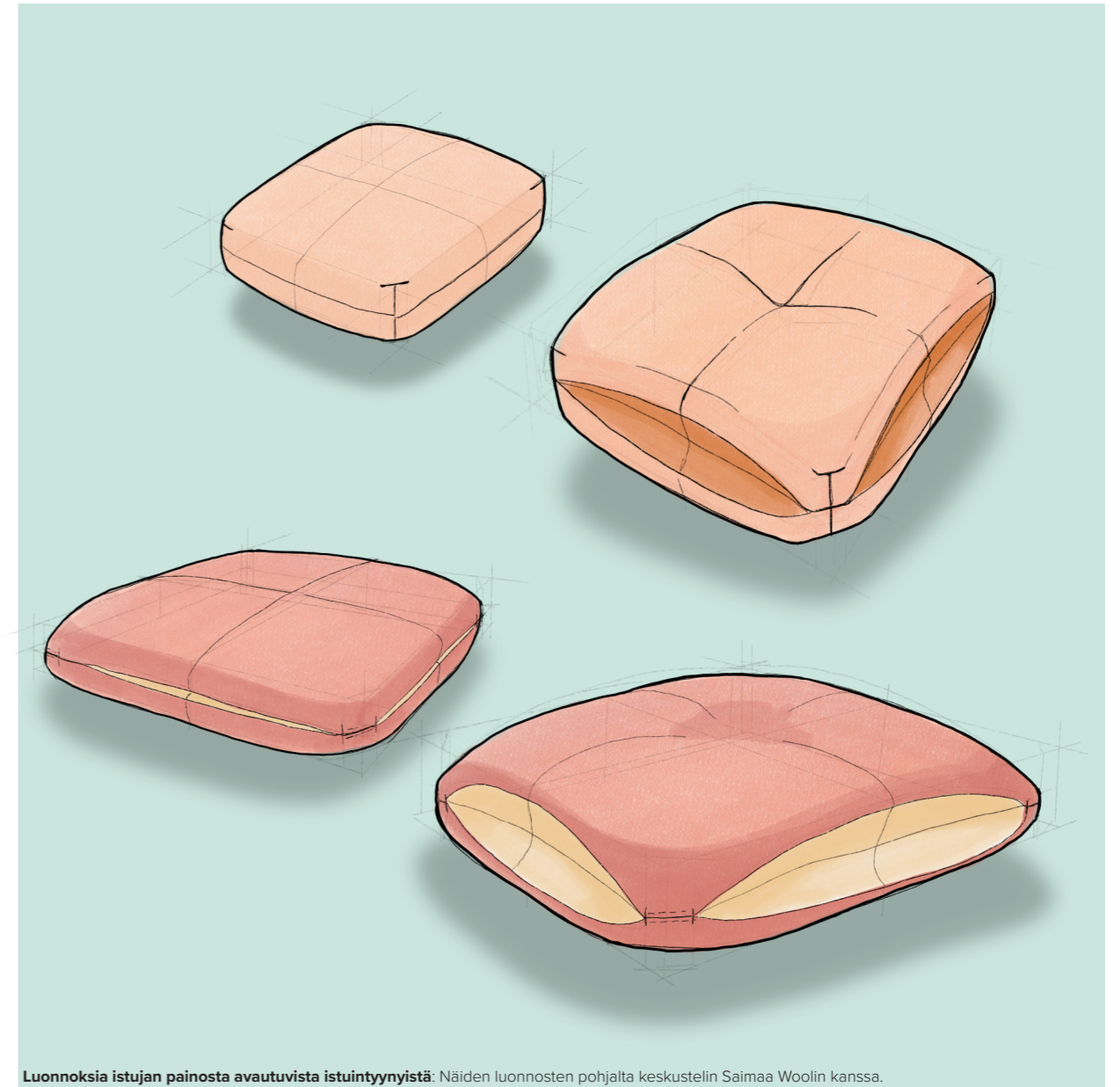
Origon tyynyt hakivat tässä vaiheessa vielä viimeistä päätöstä suunnastaan. Kesken ideoinnin huomasin Instagramissa uuden, kiinnostavan yrityksen. Suomalainen yritys oli alkanut valmistaa normaalisti jätteeksi päätyvästä suomenlampaan villasta kangasta, ensimmäisinä maailmassa. Yrityksen arvot ja toiminta kulkivat samalla viivalla omien arvojeni kanssa.

Tutkailtuani yrityksen somen ja sivut läpi pohdin ottavani heihin yhteyttä Origon tiimoilta. Innostuin entiteistään huomattuani, että he etsivät yhteistyökumppaneita

suunnittelijoista ja yrityksistä joiden tuotteisiin heidän kankaansa voisi sopia. Jäin miettimään asiaa joiksikin päiviksi, ja pohdin, voisinko lähestyä heitä ja miten lähestyisin heitä. Tulin tulokseen, että kun kerran juuri on valittu konsepti jatkokehitykseen, en häviä mitään yrittämällä yhteistyötä.

Piirsin pikaisesti tarkemmat luonnokset konseptista ja pian löysin itseni esittelmästä ideaani Saimaa Woolin Hannalle. Onnekseni myös he pitivät ajatusta mielenkiintoisena sekä näkivät kankaansa sopivan tähän projektiin. Sovimme nopeasti yhteistyöstä ja pääsin jatkokehittämään suunnitelmaa selvän suunnan kanssa.

Yhteistyön kautta tyynyjen suunnittelun pääpaino jakautui tasan muodon, käytettävyyden ja merkityksen kesken ja oli helppo siirtyä prosessissa eteenpäin kohti yksityiskohtien määrittämistä protoilun kautta.



Luonnoksia istujan painosta avautuvista istuintyynyistä: Näiden luonnosten pohjalta keskustelin Saimaa Woolin kanssa.

4.10 Paperilta protoksi

Ideointi sisälsi siis raffisti jaoteltuna kaksi vaihetta; ensimmäisen vaiheen, jossa pyrittiin löytämään innovaatioita rajoittamatta ideoiden määrää tai laatua ja toisen vaiheen, jossa ideoita kehitettiin ja hiottiin edelleen lopulliseksi tuotteeksi. Tässä vaiheessa prosessia tuotteen valmistamisen haasteet alkoivat konkretisoitua. Minulla ei ollut etukäteen minkäänlaista kokemusta kankaiden kanssa työskentelystä ja pitkään tuntuikin, että olen haukannut liian suuren palan purtavaksi. Prototypointi auttoi hahmottamaan valmistuksen kompastuskiviä ja rakentamaan tuotteesta halutunlaisen. Tässä osiossa kerron tarkemmin jokaisesta tyynyjen prototypoinnin vaiheesta.

Valmistin prototyypit sekä lopulliset tuotteet alusta loppuun kotona. Ensimmäiseksi rakensin hyvin raffoja pienoismalleja tyynyjen yleisfiiliksestä liimapyssyn ja

nitojan avulla. Seuraavaksi testasin muutamaa ideaa 1:2 mittakaavassa yksityiskohtineen ompelukoneelle siirtyen. Nämä selkiyttivät suuria linjoja, ja siirryin valmistamaan yhä yksityiskohtaisempia hahmomalleja 1:1 mittakaavassa.

Viimeiset prototyypit olivat hyvin tarkkoja ja lähinnä varmistivat valmistusprosessin toimivuuden ennen varsinaiseen kankaaseen siirtymistä. Aikeena oli tehdä 600 x 600 mm kokoisia tyynyjä. Saimaa Woolin kankaan leveys on 1400 mm, joten 660 mm oli 20 mm saumavarat huomioiden tyynyjen maksimisivunpituus. Värit olin päässyt valitsemaan sillä hetkellä sopivissa määrissä saatavilla olevista väreistä.

Pienet hahmomallit 1:10 ja 1:6

Aloitin protoilun leikkelemällä vanhoja lakanoita

noin 100 x 100 mm kokoisiksi suorakulmioiksi, ja kuumaliimaamalla ja nitomalla niitä yhteen vanulappuja täyteenä. Valmistin muutaman mallin myös muoviluvahasta. Näin sain kuvan tuotteen yleisfiiliksestä, ja tämä omalta osaltaan edisti ajatustyötä lopullisten tyynyjen valmistamisesta.

Näin pienien hahmomallien parissa pitkään viihtyminen ei kuitenkaan tässä vaiheessa ollut perusteltua, ja siirryin nopeasti suurempiin protoihin hahmottaakseni yksityiskohtia ja varsinaisia valmistamisen sudenkuoppia.

Yksi erittäin validi ja suuri kysymys olikin että onko halutunlaista tuotetta edes mahdollista valmistaa.

Keskikokoiset hahmomallit 1:2

Tässä vaiheessa ostin ompelukoneen, sillä se oli muutenkin ollut jo pidempään hankintalistalla. Ompelukone oli perusteltu hankinta, sillä se mahdollisti nopeamman ja tarkemman prototypoinnin. Vastapainoksi sain valtavan määrän prototypointiin sopivaa kangasta (kiitos lahjoittajille), mikä oli kulujen ja sitä kautta itse protoilun kannalta mahtavaa - minun ei tarvinnut juurikaan pohtia kankaan riittävyttä. Näillä välineillä aloitin suurempien, 1:2 hahmomallien valmistamisen.

Näitä malleja tein todennäköisesti määrällisesti eniten testatessani tyynyjen yleisfiilistä, efektiä sekä ompelujärjestystä. Protojen suureen määrään vaikutti myös se, että vasta tutustuin ompelukoneeseen ja kankaan kanssa työskentelyyn. Valmistin protoja kangasta säästäten, tehden puolikkaita tyynyjä, ja testaten erilaisia kulmia, sivuja ja taitoksia eri puolille samaa protoa.

Jo tässä vaiheessa protoilu varmistui, että haluamani rakenne on tehtävissä, joskin varsinaista avautuvan ja sulkeutuvan osion efektiä on hankala saavuttaa.

Suuret hahmomallit 1:1

Saatuani kiinni ompelun taidosta, ja tehtyäni muutaman tyydyttävän keskikokoisen hahmomallin, siirryin täysikokoisiin protoihin.

Tein protot aiotun 600 x 600 mm koon lisäksi koossa 500 x 500 ja 650 x 650 mm.

Testasimme istua peitoilla täytetyillä tyynyillä kumppanin kanssa kotona. Päädyimme siihen, että mitä isompi, sen parempi, mutta kokonaisuuden sopusuhtaisuuden kannalta (ja jotta minulla on varaa virheisiin valmistuvaiheessa), tyynyistä tulee 600 x 600.

Suurilla hahmomalleilla testasin yksityiskohtien ulkonäköä ja konstruktiota sekä koko tuotteen ompelujärjestystä. Kun homma alkoi sujua, tein vielä muutaman kappaleen hienosäättäen prosessia siellä missä tarvitsi.

Näitä hahmomalleja tein määrällisesti toiseksi eniten. Näitä myös purin hyvin ahkeraan säästääkseni kangasta.

Tarkka hahmomalli 1:1

Tutustuttuani ompelukoneeseen ja totuttuani materiaaliin siirryin valmistamaan tarkkaa hahmomallia oikeassa koossa (600 x 600 mm).

Tämän proton tarkoitus oli testata valmistusta alusta loppuun ennen varsinaiseen kankaaseen siirtymistä. Näitä tein yhden kappaleen.

Haasteet

Kulmat, sivujen efekti, vetoketjun sijainti sekä ompelujärjestyksen määrittäminen olivat haasteellisia.

Kulmien ratkaisu tuotti kenties eniten päänvaivaa - niiden saaminen hyvännäköisiksi oli erittäin haasteellista

ja se hieman rajoitti mahdollisuuksia. Efekti olisi ollut kenties voimakkaampi jos olisin keksinyt jonkin ratkaisun, joka myös näyttää hyvältä. Lopputulos onkin jossain määrin kompromissi efektin kannalta.

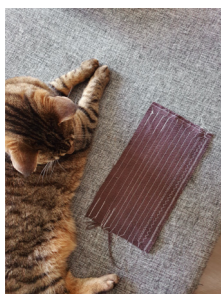
Vetoketjun paikkaa pyörittelin pitkään. Päädyin sivun keskiosaan protoilun kautta, sillä se mahdollisti tyynyn kasaan ompelun kohtuullisen vaivatta. Jälkikäteen mietittäessä, sille olisi voinut olla jokin muukin sijainti. Kokonaisuuden ompelujärjestys selkiytyi prototypoinnin aikana yrityksen ja erehdyksen kautta, sillä tyynyjen järjestystä täytyi sivujen ja kulmien haasteellisuuden vuoksi muokata lähes jokaisen prototyypin jälkeen - joka toimi toisessa, ei toiminut enää seuraavien kulmien designissa.

Huomiot

Kankaan reunojen huolitteluun ja palojen leikkaamiseen menee yllättävän paljon aikaa.

On myös varmasti olemassa käytänteitä, kuinka hankalat kohdat saadaan millilleen kohdilleen tällaisessa tuotteessa, jossa ompelu on hetkittäin hankalaa kaarevan ja suoran reunan yhteensovittamisen vuoksi. Nämä käytänteet jäivät kuitenkin minulta tällä kertaa pimettiin, mutta se ei mielestäni näy lopputuloksessa.





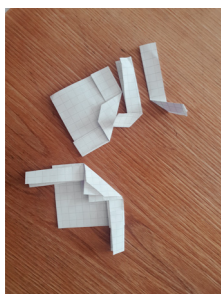
Harjoitteluomelta. Pelkästään ompelukoneen ajamisen opetteluun meni päiviä.



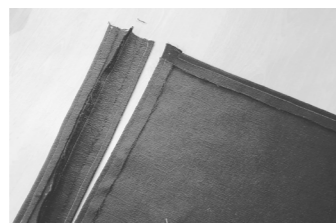
1:2 hahmomallin yksityiskohtien tutkailua. Tämä design oli pitkään ykkösvaihtoehto. Kuitenkin kulmien ompelu osoittautui turhan haasteelliseksi.



1:2 hahmomallin kulmien leikkauksen ja ompelun pohdintaa. Tämä malli oli sinänsä ihan toimiva, mutta päädyin viemään eteenpäin eri designia.



Kulmien ompelun ja leikkauksen testausta paperimalleilla.



Aluksi testasin, voisiko halutun, toisen väri paljastavan efektin saada aikaan taitoksilla.



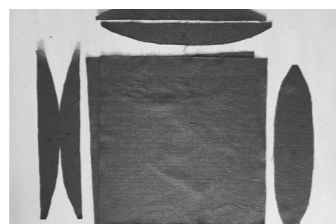
Sivujen efektien testaamista.



1:2 ja 1:2 hahmomallien mahdollisen efektin testausta.



Tumma prototyyppieihin käytetty kangas oli varsinaista kangasta huomattavasti jäykempi, mikä omalta osaltaan vaikutti mahdollisen efektin voimakkuuteen.



Sivupalan mallin vaikutuksen lopputulokseen testaamista.



Pikainen mock-up puhelimen kuvanmuokkaussovelluksella siitä, miltä eriväriset sivut näyttäisivät.



Viimeisissä kahdessa 1:1 hahmomallissa oli mukana myös vetoketju. Aiemmat mallit jätettiin yhdeltä sivulta auki, tai harsittiin kiinni.



1:1 mallin yksityiskohtien tutkailua ja viimeisten muokkauksen tekoa. Tässä vaiheessa design, ompelujärjestys ja yksityiskohdat olivat jo selvillä.



Tarkan 1:1 mallin yksityiskohtien tarkastelua. Tämä oli viimeinen, tarkkojen mittojen ja ompelujärjestyksen kannalta valmis prototyyppi.

1:2



1:1



Lopullinen tuote

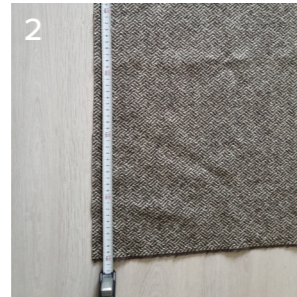


4.11 Protosta tuotteeksi

Tässä osiossa valmistuksen vaiheet esitetään kuvissa 1-12. Isommille paloille ei ollut erikseen kaavaa, vaan ne piirrettiin ja leikattiin mittojen mukaan. Sivukaistaleiden kaavat piirsin tulosteiden avulla pahville. Ideana oli muistaakseni se, että pahlia painaen voi pitää kankaankin täysin paikallaan, eikä kaava vääristy. En osaa sanoa oliko tämä oikea päätös, mutta siihen on varmasti syynsä, että ammattilaiset tekevät tietyn asiat tietyllä tapaa. Kuten vaikka käyttävät ohutta, kankaaseen kiinnitettävissä olevia paperia kaavoihin. Saumavarat oli huomioitu sivukaistaleiden kaavassa. Tämäkään ei ilmeisesti ole ainakaan Suomessa käytäntö ja ymmärrän jälkikäteen miksi. Sillä hetkellä se tuntui hyvältä päätökseltä.



1 Sivupalojen kaava siirrettiin tulosteesta pahville.



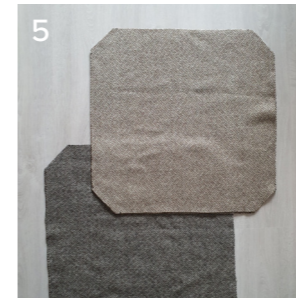
2 Aloitin siistimällä kankaan reunat, toisin sanoen suoristamalla leikkusivun.



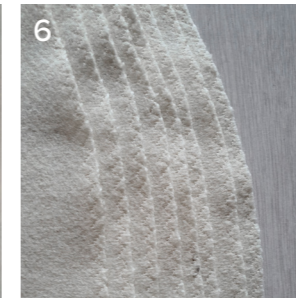
3 Tämän jälkeen piirsin kaavat kankaaseen minimoiden hävikin. Sivujen muodosta johtuen kankaasta tuli väistämättä hieman hävikkiä.



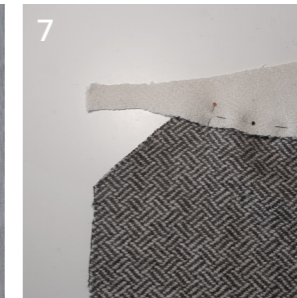
4 Seuraavaksi leikkasin sivukaistaleet..



5 ..ja isommat päällispalat. Nämä leikkasin ensin neliöiksi, sitten kulmien viistot mittojen mukaan.



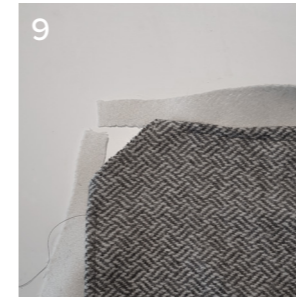
6 Sitten siirryin ompelukoneelle. Ensimmäiseksi huolittelin reunat (paitsi hupioreunan) siksak-ompeleella rispaantumisen ehkäisyksi.



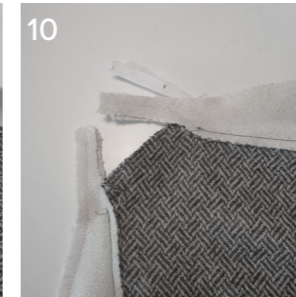
7 Seuraavaksi ompelin sivukaistaleiden kaarevat reunat kiinni päällispalojen reunoihin.



8 Sen jälkeen oli vetoketjun vuoro. Ompelu onnistui vaivatta vetoketjupaininjalalla.



9 Vetoketjun jälkeen oli vuorossa kulmien yhteen ompelu.



10 Lopuksi kaikki sivut ommeltiin yhteen samalla sivupalojen päätyjen viimeistelyn kanssa.



11 Nurinpäin ommellut valmiit tyynyt käännettiin ympäri..



12 ..ja täytettiin valitulla täytteellä.



5

lopputulos

5.1 Konseptin analogia

Origo lähtee siitä ajatuksesta, että ruokailu on paitsi välttämättömyys, myös usein läsnä nimellisenä keskipisteenä elämämme hetkissä - niin käännekohtissa kuin arjessakin. Ruokailun sosiaalinen merkitys on myös loppujen lopuksi hyvin samankaltainen ympäri maailman, kun taas tavat vaihtelevat maasta ja kodista toiseen. Ruokapöytä voi toimia sohvapöytä, oma syli tai vaikka lattia.

Origo-kokonaisuuden istuimina toimivat tyynyt kuvaavat meidän ihmisten vaikutusta toisiimme, niin hyvässä ja pahassa. Ollessaan käytössä tyynyt niin sanotusti puhkeavat kukkaan ja paljastavat kunnolla toisenkin värinsä käyttäjän painon avulla – kuten mekin saamme toisissamme eri puolia esiin erilaisilla tavoilla.

Kun näin koko setin ensimmäistä kertaa yhdessä, mieleeni tuli myös toinen analogia. Pöydän pinta näyttää melkein nestemäiseltä - kuin sen keskipisteeseen

vasta tipahtanut pisara olisi saanut aikaan väreitä. Pöydän ympärille asetellut tyynyt olivat kuin pinnan alla lepääviä kiviä - kuten esimerkiksi ihmisen ulosannin alla vaikuttavia ominaisuuksia tai asioita.

Kokonaisuus kuvaa siis ihmisten vuorovaikutusta ympäristöön paitsi ruokatilanteessa, myös laajemmin. Tehtävänannossa mainitun jokapäiväisen leivän voikin nähdä myös analogiana ihmisen tarpeille, ja Origo-konseptin istuinten analogiana ihmisen menneisyyden, piirteiden ja ominaisuuksien vaikutuksesta ihmisen vuorovaikutukseen ympäristönsä kanssa ja ennen kaikkea toisten ihmisten kanssa tapahtuvaan vuorovaikutukseen sekä sosiaalisen tarpeen täyttöön.



5.2 Materiaalit

Täyte

Jos tuote päätyy myyntiin, pidän ajatuksesta, että käyttäjä voi itse valita tyynyn täytteen riippuen siitä, millaista tuntua siihen haluaa. Mahdollisuutena voisi olla myös sisäytyyny villatäytteellä. Habitareen tyynyt täytettiin käytöstä poistuneilla tekstiileillä marokkolaisten poufien tapaan. Toinen vaihtoehto olisi ollut villa, joka olisi antanut tuotteelle hienon, viimeisen silauksen.

Ompelulanka ja vetoketju

Keskustelin lankavalinnasta kangaskaupan myyjän kanssa. Koska oikeissa ei ole värjätä kangasta, ja kyseessä on kovan kulutuksen esine, on kestävämpi polyesterilanka oikea valinta. Piilovetoketjut ovat muovia.



Kangas

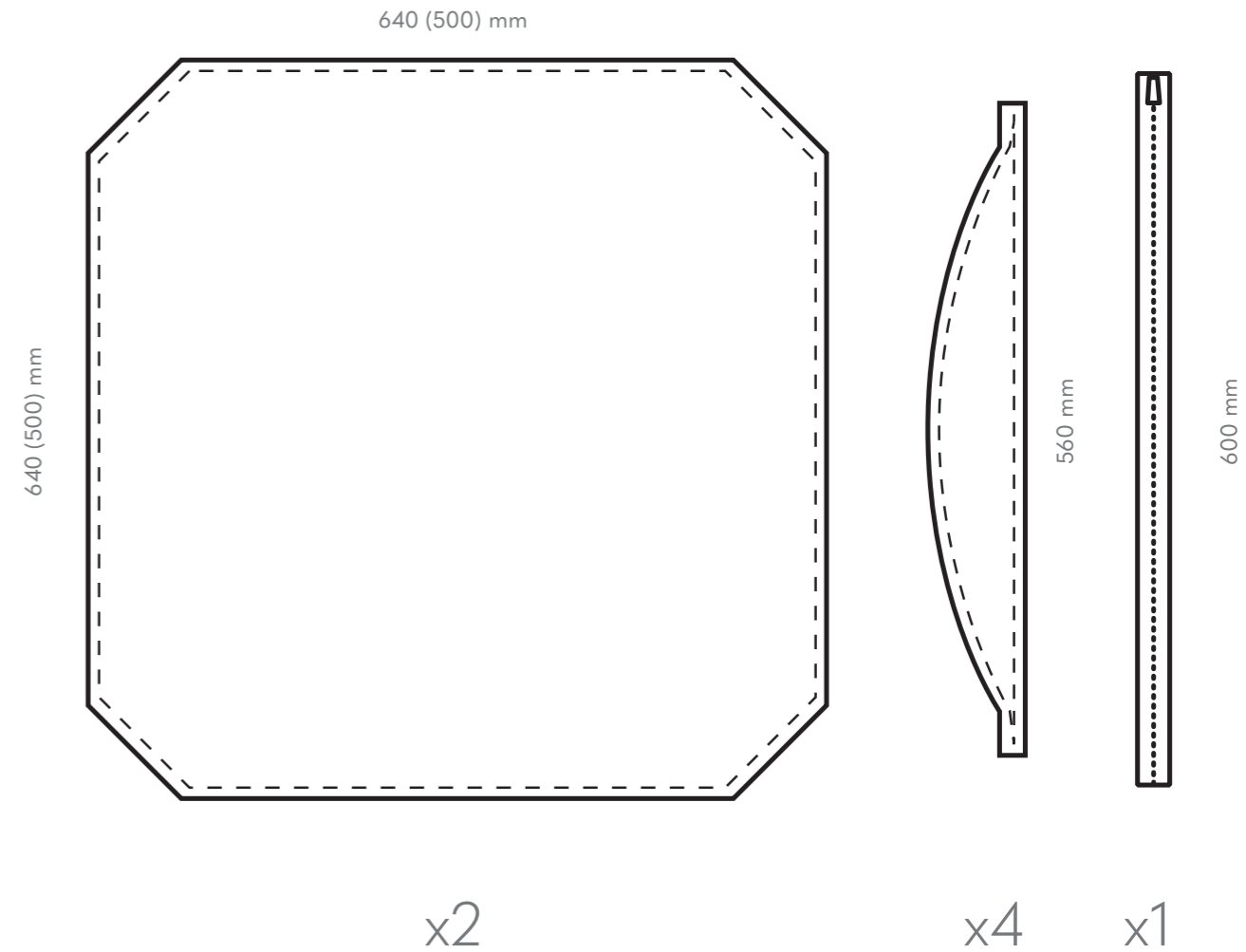
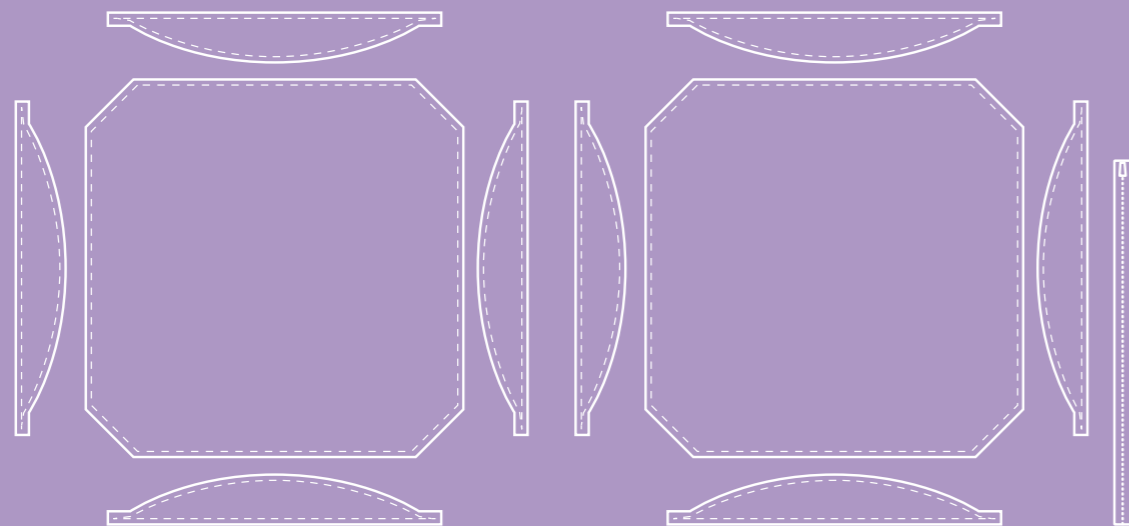
Villa on materiaalivertailun perusteella paras valinta, mutta täysin villaista kangasta oli hyvin haastava löytää, eivätkä tekokuidut värjäenny. Olinkin päätymässä kasvivärjäämään pellavakankaita kun kuvaan astui yhteistyökumppani Saimaa Wool. Pehmeä ja kestävä skandinaavinen tweed on valmistettu suomenlampaiden ja muiden pohjoismaisten lampaiden villasta, ja se on täysin jäljitettävissä, sillä yritys ostaa villan suoraan paikallisilta lampureilta.

Saimaa Wool on ensimmäinen yritys, joka valmisti näiden lammastotujen villaa kankaaksi. Aiemmin tätä supermateriaalia on päätynyt jätteeksi, sillä vaikka pohjoismaalaiset neulovat kenties eniten maailmassa, villaa on vuosia keritty enemmän kuin sitä oli mahdollista käyttää. Kankaiden värit ovat käsittelemättömiä, lampaan luonnollisia värejä. Värit on tehty sekoittamalla eri värisiä villoja keskenään. Jopa sää vaikuttaa villan väriin, joten jokainen värierä on todella ainutlaatuinen ja luonnon muotoilema.

Villa on materiaalina vailla vertaa, ja olen erittäin kiitollinen mahdollisuudesta työskennellä Saimaa Woolin kanssa heidän suunnittelemaan ja valmistamaan kauniita, vastuullisia kankaita käyttäen.

5.3 Dimensiot

Tässä osiossa esitellään istuintyynyjen dimensiot kuvien avulla.



6

reflektointi

Reflektointia

Reflektointia työstä

Kilpailun teema 'Vettä ja leipää' laitto osallistujat pohtimaan mitä tarvitsemme nauttiaksemme päivittäisen veden ja leipämme - eli toisin sanoen teema laitto osallistujat pohtimaan arkista (tai vähemmän arkista) ruokahetkeä. Osallistujia pyydettiin tutkimaan teeman kulttuurillisia, taiteellisia ja muotoilullisia аспекteja. Pakollisina osina olivat pöytä, penkki ja kulho.

'Origo' vastasi teemaan samankaltaisesta, jopa sentimentaalisesta kulmasta kuin kaksi muutakin finalistia. Jokainen meistä oli tutkaillut ruokahetken sosiaalisia merkityksiä, joskin hieman eri tavoilla. Seura oli läsnä jokaisessa työssä. Omassa työssäni korostui juuri ihmisten väliseen vuorovaikutukseen liittyvät analogiat. Ruuan jakamisen kokemus toimi analogiana muistojen jakamiselle ja teolle. Ihmisten välistä vuorovaikutusta taas kuvasi istuinten design.

Kuten jo opinnäytetyön alussa kirjoitin, oli briefin venyttäminen riski. Penkin sijasta kokonaisuudessa on istuintyyny, ja kulho on pöydässä itsessään. Näitä päätöksiä epäilin tasaisesti pitkin prosessia. Lopputuloksena on kuitenkin harmoninen ja kaunis kokonaisuus. Päätuomari Anna Von Schewenin palautteesta käy ilmi arvostus eri materiaalien käyttöä kohtaan sekä se, että syvälle teemaan sukeltaminen kannatti.

Reflektointia prosessista

Omalta osaltaan lopputulokseen varmasti vaikutti pitkä aikaväli - kokonaisuudessaan lähes kaksi ja puoli vuotta. Jos tekisin jotain toisin, olisin valmistanut kilpailutyön valmiiksi jo kesällä 2020. Sen sijaan venyitin valmistamista kevääseen 2021 ja kesään 2022 kilpailunkin siirtyessä. Samalla suunnitelmia ja designia

tuli pyöritettyä loputtoman pitkään ja se tuskin teki hyvää mielelle. Työn keskeneräisyyden vuoksi kilpailu painoi ajatuksissa jatkuvasti - ei ollut lepohetkiä, jolloin olisin ollut luvan kanssa vapaalla. Levon tärkeys onkin konkretisoitunut minulle nyt ensimmäistä kertaa elämässä kunnolla.

Pöytä valmistui ensin ja sen suunnitteluprosessi oli kokonaisuudesta suoraviivaisin. Olen tyytyväinen yksityiskohtien muutoksiin. Pöytäprojektin ansiosta opin myös toimimaan puupajalla ja ymmärrän nyt puuntyöstöstä sellaisia käytännön asioita, joita tuskin olisin lukemalla oppinut. Olen myös tyytyväinen, että päätin jättää aluksi mukaan suunnitellut astiat pois kokonaisuudesta. Se toimii parhaiten yksinään, pelkistettynä.

Istuinten designia pyörittelin kaikkein pisimpään. Usein tuntui että olin asettanut itselleni mahdottoman tehtävän keksiä pyörä uudestaan. Lopulta yhteistyökumppanilla oli valtava vaikutus päätöksien tekoon, ja suunta selventyi. Opinkin ompelemaan ompelukoneella tätä projektia varten, enkä voisi olla tyytyväisempi tulokseen ottaen huomioon kokemukseni. Kangas oli helppo työstää kun opin, kuinka konetta käsitellään. Tyynyjen efekti jäi aiottua pienemmäksi. Siihen vaikutti designin ja konstruktion ohella pehmeähkö kangas. Vetoketjun paikasta juttelin Annan kanssa ja hän

esittikin idean jota olin itsekin pyöritellyt. Vetoketju olisi saattanut olla parempi sivun yläosassa ja sivun olla vain yksi, yhtenäinen kappale. Sivukappaleiden muoto olisi kenties voinut olla täysin sirppimäinen myös päistä. Ulkomuotoon se ei vaikuttaisi, mutta kenties valmistaminen hieman helpottuisi.

Edelleen pidän ajatuksesta kasvivärjäyksen takana - eri kausikasvit ja eri lähteistä kerätyt kasvit ja niistä saadut värit heijastaisivat sitä miten me kasvamme eri aineksista ja kuinka jokaisella vaikuttaa taustalla omat juttunsa. Ehkä toteutan tämän jossain toisessa projektissa.

Prosessin dokumentointi kannattaa. Kun hieman sommittelee prosessikuvia ja ottaa niitä jokaisesta vaiheesta eri kuvakulmista, säästyy portfolioon siirto- tai opinnäytetyövaiheessa monelta murheelta.

Reflektointia vastuullisuudesta

Kun mennään siihen, mitä yksittäinen muotoilija voi tehdä edistääkseen kestävästä kehityksestä, on muotoilupäätöksillä valtava vaikutus. Muotoilija voi optimaalisessa tilanteessa valita projekteja, jotka lähtökohtaisesti ovat vastuullisia tai edistävät kestävästä kehityksestä, tai muotoilija voi työssään tehdä päätöksiä esimerkiksi materiaalivalinnoissa, tai suunnitella tuotteen

elinkaari mielessä. Kestävän kehityksen suurin uhka onkin asenne, jossa ajatellaan, ettei yhden ihmisen teoilla ole merkitystä suuremmassa mittakaavassa.

Origon vastuullisuus syntyy materiaalivalinnoista - ne ovat lähituotettuja, ja valitut materiaalit ovat pitkäikäisiä sekä hyödynnettävissä muihin tarkoituksiin käyttökänsä päässä. Tuotteita voi myös korjata tai parannella tarpeen mukaan. Pöytä on massiivipuuta, ja se on käsitelty pellavaöljyllä ja mehiläisvahalla. Mahdolliset jäljet voi hioa pois pöydästä sekä pintakäsitellä sen uudelleen. Tyynyjä voi paikata tai parsia halutessaan. Tuotteet tuotetaan piensarjana, jos tuotetaan.

Se missä Origo epäonnistuu vastuulisuudessa, on esteettömyys - jokainen ei voi viettää pitkiä aikoja tai aikaa ollenkaan lattialla istuen. Toisaalta pöydän ympärillä voi kokoontua muillakin istuimin. Toinen valitettava, mutta ilmeisesti tarpeellinen seikka käyttövaiheen pituuden kannalta on se, että tyynyissä käytetyt langat ovat polyesteriä. Kangas ei siis sellaisenaan kelpaa esimerkiksi kierrätykseen tai jatkokäyttöön vaan langat ja vetoketju tulee purkaa, eikä se ole varsinkaan ilman parsinta helpoimmasta päästä. Kolmas, ja kenties isoin kysymysmerkki on setin tarpeellisuus - tarvitsemme me tosiaan uusia tuotteita, jotka eivät varsinaisesti ratko mitään ongelmaa? Tarvitsemme tuotteen, joka ei ole yhtä monikäyttöinen

kuin normaali pöytä, mutta jolla on käyttötarkotus, jota normaalilla pöydätasolla ei ole?

Meikä muotoilia

Minulla on tällä hetkellä myös selkeä ajatus siitä, mitä tulevalta työuralta toivon. Prosessin pituuden vuoksi opin valtavasti itsestäni muotoilijana ja ennen kaikkea työskentelijänä. Olen löytänyt itselleni sopivat työskentelytavat ja tiedostan mitä tarvitsen onnistuakseni. Onnistuakseen täytyy ensin epäonnistua.



7

päätelmät

Loppupäätelmät

Vastaukset tutkimuskysymyksiin

Opinnäytetyön tutkimuskysymyksiä oli kaksi:

Mikä tekee ruokailuhetkestä merkityksellisen?

Millaisia sosiaalisia ja kulttuurisia merkityksiä liittyy yhteiseen ruokailuhetkeen?

Tutkimuksesta kävi ilmi, että ruokailuhetkestä tulee merkityksellinen vasta siihen liittyvien tunteiden kautta.

Ruokailun sosiaalinen puoli siis vaikuttaa meihin tutkimuksen mukaan merkittävästi - vuorovaikutuksellisuus vastaa psykologiseen perustarpeeseemme.

Työssä kulttuurinen tutkimus oli rajattu japanilaiseen ja marokkolaiseen lattiaruokailuun liittyvään kulttuuriin sekä tanskalaiseen käsitteeseen 'hygge.'

Kuten aiemmin totesin, kulttuuri on jokaiselle yksilölle

erilainen, mutta samalla kollektiivinen ilmiö. Tutkituissa kulttuureissa ruokailuun liittyy erilaisia perinteitä, mutta nimenomaan yhdessäoloa.

Mitä tulee työn onnistumiseen tutkimuskysymyksiin vastaamisessa, mielestäni Origo luo merkityksellisiä hetkiä keskittymällä vuorovaikutuksen vahvistamiseen muotoilullaan ja käyttötavoillaan.

Toteutuivatko tavoitteet?

Opinnäytetyön päällimmäisenä tavoitteena oli ymmärtää päivittäistä ruokailuhetkeä, löytää sen keskeiset piirteet ja suunnitella niiden pohjalta harmoninen ja merkityksellinen esineiden kokonaisuus. Tuotettavien objektien oli siis tuettava jonkin arkisen toiminnon merkityksellisyyden toteutumista.

Koen, että tämä tavoite saavutettiin. Olen tyytyväinen työhön, ja siihen, mitä se kuvaa. Työhön valikoitui mielestäni juuri tarpeellinen ja sopiva määrä esineitä, vaikka valmistin alunperin myös keramiikka-astioita. Kokonaisuus on mielestäni kuitenkin vaikuttavampi sellaisenaan kuin se Habitare-messuilla oli.

Tavoitteenani oli myös haastaa omaa käsitystäni siitä, mikä on muotoilussa sallittua sekä uskaltaa astua boksien ulkopuolelle niin konseptitasolla kuin toteutuksessa. Eli toisin sanoen, haastaa itseäni.

Oli useita hetkiä, jolloin epäilin tekemiäni muotoilupäätöksiä. Jälkikäteen katsottuna ne on helppo todeta oikeiksi tai vähintään tarpeellisiksi, mutta syvällä prosessissa niitä oli pelottava tehdä. Koen kuitenkin astuneeni hyvin pitkälle ulos boksista ja haastaneeni erityisesti omia ajatuksiani muotoilusta. Tämä prosessi, niin kivulias kuin se hetkittäin olikin, oli tarpeellinen.

Origion tulevaisuudennäkymät

Tätä kirjoittaessa tuotteiden jatkokehityksestä ei ole varmuutta. Molemmat tuotteet vaativat tuotannossaan käsityötä koneistuksen lisäksi. Erityisesti pöytä on designiltaan ja hinnaltaan hyvin rajatun yleistön tuote, eikä sellaisenaan välttämättä

sarjatuotettavissa.

Tyynyn nään skaalautuvan pienellä muokkauksella esimerkiksi sohvatyynyksi, jolloin se todennäköisesti saavuttaisi suuremman yleisön kuin tällaisenaan, suurikokoisena lattiatyynynä.

Tuotteista tuli ostotarjouksia Habitaren aikaan, mutta nämä protot pidän itselläni - sentimentaalisista syistä.

Osio 8 - Origo

Seuraavassa ja viimeisessä osiossa esitellään koko projektin lopputulos kuvina.

8

Origo

A low robust wooden table where the tabletop is merged with the function of a bowl creating a poetic surface with strong sculptural presence that invite people to sit together.

I appreciate the curiosity to stretch the design idea by the detailing of the seat cushions where the intension is to reveal the inside by combining two different fabrics.

For the cushions Kaisa has collaborated with a company Saimaa Wool dealing with locally sourced material producing fabric out of Nordic wool.

Her project text manage to be analytic and poetic at the same time as she describes the interaction between dining/food - and shared moments.

A focused project exploring the strong power of small gestures in design.

- päätuomari Anna Von Schewen Origo-kokonaisuudesta.























Suuret kiitokset

Perhe & läheiset

Opinnäytetyön ohjaajat Merja Kosonen, Tuomo Äijälä & Juha Ainoa



Lähteet

Acaroglu, Leyla 2020. Quick Guide to Sustainable Design Strategies. Medium.

<<https://medium.com/disruptive-design/quick-guide-to-sustainable-design-strategies-641765a86fb8>> (luettu 5.10.2022)

Ada & Ina 2022.

<<https://www.adaina.fi/>> (luettu 5.10.2022)

Agenda 2030. Sustainable Development Goals. United Nations Development Programme.

<<https://www.undp.org/sustainable-development-goals>> (luettu 5.10.2022)

Annala 2022.

<<https://www.annala.fi/>> (luettu 5.10.2022)

Ball, Jonathan 2019. Double Diamond. Design Council

<<https://www.designcouncil.org.uk/our-work/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process/>> (luettu 5.10.2022)

CSRD 2022. Company Sustainability Reporting. European Commission

<https://finance.ec.europa.eu/capital-markets-union-and-financial-markets/company-reporting-and-auditing/company-reporting/corporate-sustainability-reporting_en> (luettu 5.10.2022)

Dunbar, R.I.M. 2017. Breaking Bread: the Functions of Social Eating. Adaptive Human Behavior and Physiology 3, 198–211

<<https://doi.org/10.1007/s40750-017-0061-4>>

Ergonomiyhdistys 2019. Mitä ergonomia on? Suomen Ergonomiyhdistys.

<<https://www.ergonomiyhdistys.fi/ergonomia/mita-ergonomia-on/>> (luettu 5.10.2022)

EU Green Deal 2022. A European Green Deal. European Commission.

<https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal_en> (luettu 5.10.2022)

Eurokangas 2022.

<<https://www.eurokangas.fi/>> (luettu 5.10.2022)

Euroopan parlamentti 2022. Mitä kiertotalous on ja miksi sillä on merkitystä? Euroopan parlamentti,

<<https://www.europarl.europa.eu/news/fi/headlines/economy/20151201STO05603/mita-kiertotalous-on-ja-miksi-silla-on-merkitysta>> (luettu 5.10.2022)

Fluff Stuff 2022. STT Info.

<<https://www.sttinfo.fi/tiedote/suomalaisyritys-tekee-osmankaamihoytyvasta-taytetta-tyynyihin-ja-talvitakkeihin-turvesoiden-ennallistaminen-osmankaamiviljelyyn-pienentaisi-merkittavasti-suomen-ilmastopaastoja?publisherId=37936456&releaseId=69950521>> (luettu 5.10.2022)

Fluff Stuff Instagram 2022. Fluff Stuff Company. Instagram.

<<https://www.instagram.com/fluffstuffcompany/>> (luettu 5.10.2022)

Fuchs S, Mohr S, Orebäck M, Rys J 2022. Product sustainability: back to the drawing board. McKinsey.

<<https://www.mckinsey.com/capabilities/operations/our-insights/product-sustainability-back-to-the-drawing-board>> (luettu 5.10.2022)

Galkin F, Kochetov K, Koldasbayeva D, Faria M, Fung HH, Chen AX, Zhavoronkov A. 2022. Psychological factors substantially contribute to biological aging: evidence from the aging rate in Chinese older adults.
<<https://doi.org/10.18632/aging.204264>>

Global Reporting 2022. The global standards for sustainability impacts. GRI.
<<https://www.globalreporting.org/standards/>> (luettu 5.10.2022)

Habitare Suunnittelukilpailu 2022. Habitare.
<<https://habitare.messukeskus.com/nayttelyt/habitare-suunnittelukilpailu/>> (luettu 5.10.2022)

Hakola 2022. Kankaiden tekniset ominaisuudet. Hakola.
<<https://hakola.fi/kankaiden-tekniset-ominaisuudet/>> (luettu 5.10.2022)

Harrison, Megan 2015. Systematic review of the effects of family meal frequency on psychosocial outcomes in youth.
<<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4325878/>>

Hassenzahl, Mark. 2013. User experience and experience design. In M. Soegaard, & R. F. Dam (Eds.), The encyclopedia of human-computer interaction (2th ed.). Aarhus, Denmark: The Interaction Design Foundation.

Inkuri 2022.
<<https://inkuri.fi/>> (luettu 5.10.2022)

Innanen, Pii 2018. Palvelumuotoiluprosessin vaiheet. Palvelumuotoilu Palo.
<<https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/palvelumuotoilun-prosessin-vaiheet/>> (luettu 5.10.2022)

Jensen, Jesper 2014. Designing for profound experiences. Design Issues, 30(3)
<https://doi.org/10.1162/DESI_a_00277>

Kespro 2018. Ulkonasyömissä tulevaisuus.
<<https://www.kespro.com/ideat-ja-inspiraatiot/artikkelit/ravintolaruokailun-ja-ulkona-syomisen-tulevaisuus>>

Kespro 2019. Suomalaisten odotukset ravintoloille 2020.
<<https://mb.cision.com/Public/13061/2908471/81e6d9bcec9dbefc.pdf>>

Kestävä kehitys 2022. Mitä on kestävä kehitys? Kestävä kehitys.
<<https://kestavakehitys.fi/kestava-kehitys>> (luettu 5.10.2022)

Larson N, Fulkerson J, Story M, Neumark-Sztainer D. 2013. Shared meals among young adults are associated with better diet quality and predicted by family meal patterns during adolescence. Public Health Nutr.
<<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3624057/>>

Le Trou Au Mur 2019. The Rich History & Culture of Moroccan Cuisine. Le Trou Au Mur.
<<https://letrouaumur.com/blog/moroccan-cuisine-history/>> (luettu 5.10.2022)

Linnet, Jeppe 2010. Interweavings: A cultural phenomenology of everyday consumption and social atmosphere within Danish middle-class families. Syddansk Universitet. Det Samfundsvidenskabelige Fakultet. Ph. D. Thesis.
<<https://portal.findresearcher.sdu.dk/en/publications/interweavings-a-cultural-phenomenology-of-everyday-consumption-an>>

MAFF 2019. Promotion of Shokuiku: what are some good things about “food education”?
<<https://www.maff.go.jp/j/syokuiku/evidence/index.html>> (luettu 5.10.2022)
<https://www.maff.go.jp/e/policies/tech_res/attach/pdf/shokuiku-6.pdf> (luettu 5.10.2022)

McDonough W, Braungart M. 2022. Cradle to Cradle. New York: North Point Press.

Moroccan Corridor 2019. Moroccan leather pouf / ottoman.
<<https://www.moroccancorridor.com/blogs/few-words-about-our-collections/moroccan-leather-poufs-in-moroccan-home-decor>>

NSRS 2022. Nordic Sustainability Reporting Standard.

<<https://www.nsr.eu/>> (luettu 5.10.2022)

OECD 2009. Society at a Glance 2009: OECD Social Indicators, OECD Publishing

<https://doi.org/10.1787/soc_glance-2008-en>

Oppariapu 2016a. Benchmarking.

<<https://oppiapu.wordpress.com/benchmarking-vertaisarviointi/>> (luettu 5.10.2022)

Oppariapu 2016b. Havainnointi.

<<https://oppiapu.wordpress.com/havainnointi/>> (luettu 5.10.2022)

Saimaa Wool 2022.

< <https://saimaawool.fi/>> (luettu 5.10.2022)

STT Info 2022. Habitare suunnittelukilpailun voittaja julkistetaan syyskuun tapahtumassa.

<<https://www.sttinfo.fi/tiedote/habitare-suunnittelukilpailun-voittaja-julkistetaan-syyskuun-tapahtumassa?publisherId=1811&releaseId=69948130>> (luettu 5.10.2022)

Suomen Standardisoimisliitto SFS ry 2020. Ergonomiaesite: Ergonomian ja käytettävyyden standardit.

<https://metsta.fi/wp-content/uploads/2020/05/Ergonomiaesite_versio2.pdf> (luettu 5.10.2022)

Suomen Tekstiili & Muoti 2022. Kapokki.

<<https://www.stjm.fi/tekstiilikuidut/kapokki/>> (luettu 5.10.2022)

Tattariina 2022. Akana tyynymateriaalina.

<<https://www.tattariina.fi/Info/Akana-tyynymateriaalina>> (luettu 5.10.2022)

Villa ja peite 2022.

<<https://villajapeite.fi/>> (luettu 5.10.2022)

Visit Morocco 2022. Gastronomic journey with Moroccan flavours. Moroccan National Tourism Office.

<<https://www.visitmorocco.com/en/discover-morocco/gastronomy>> (luettu 5.10.2022)

Von Schewen, Anna 2022.

<<https://www.annavonschewen.se/>> (luettu 5.10.2022)

Wada, Teni 2022. Zabuton: 20 Things to Know About Japanese Floor Cushions. Japan Objects.

<<https://japanobjects.com/features/zabuton-cushion>> (luettu 5.10.2022)

Wiking, Meik 2016. The Little Book of Hygge: The Danish Way to Live Well. Iso-Britannia: Penguin Books.

Wikipedia 2022a. Chabudai.

<<https://en.wikipedia.org/wiki/Chabudai>> (luettu 5.10.2022)

Wikipedia 2022b. Zabuton.

<<https://en.wikipedia.org/wiki/Zabuton>> (luettu 5.10.2022)

Wikipedia 2022c. Zafu.

<<https://en.wikipedia.org/wiki/Zafu>> (luettu 5.10.2022)

Wikipedia 2022d. Customs and etiquette in Japanese dining.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Customs_and_etiquette_in_Japanese_dining> (luettu 5.10.2022)

Wikipedia 2022e. Etiquette in Japan.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Etiquette_in_Japan#Eating_and_drinking> (luettu 5.10.2022)

World Happiness Report 2022.

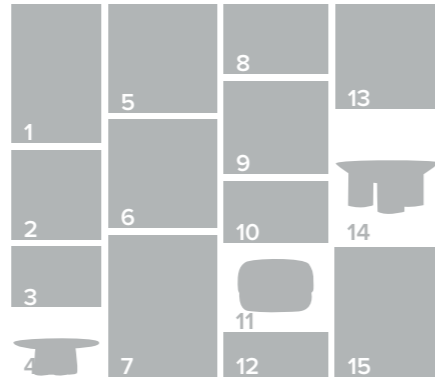
<<https://worldhappiness.report/>> (luettu 5.10.2022)

Ympäristö.fi 2022. Elinkaariajattelu.

<https://www.ymparisto.fi/fi-fi/kulutus_ja_tuotanto/resurssitehokkuus/elinkaariajattelu> (luettu 5.10.2022)

Ympäristöministeriö 2022. Mitä on kestävä kehitys?

<<https://ym.fi/mita-on-kestava-kehitys>> (luettu 5.10.2022)



Kuvakollasi 1: Muotoilutukimus, s.61.

1. basta.co
2. cb2.com
3. fogia.com
4. kookudesign.com
5. kellywearstler.com
6. kellywearstler.com
7. mrandmrswhite.net
8. sasharitter.com
9. brownrigg-interiors.co.uk
10. reforestdesign.com
11. normann-copenhagen.com
12. boconcept.com
13. mariomilana.com
14. leanneford.com
15. norr11.com

Kuvalähteet

Numeroimattomat kuvat ovat omaa tuotantoa.

Shutterstockista ladatut kuvat merkitty kuvaan 'Shutterstock.'

Kuva 1: Habitare suunnittelukilpailu.

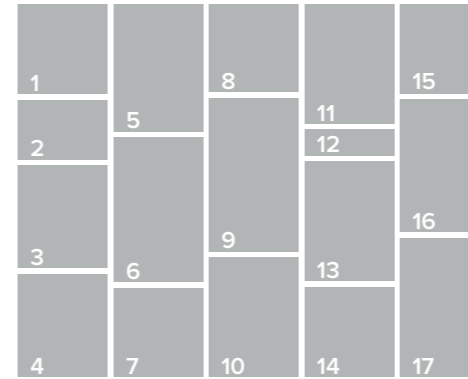
<www.habitare.messukeskus.com>

Kuva 2: Kuva 2: Kespron tutkimus suomalaisten ruokailusta.

<<https://www.kespro.com/ideat-ja-inspiraatiot/artikkelit/ravintolaruokailun-ja-ulkona-syomisen-tulevaisuus>>

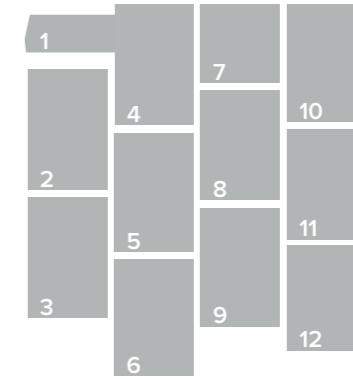
Kuva 3: Zafu.

<<https://www.cb2.com/2-piece-sedona-pillow-set/s666643>>



Kuvakollaasi 2: Mood board, s.63.

1. magiclinden.com
2. unsplash.com
3. kerryjoyce.com
4. unsplash.com
5. origins.work
6. shutterstock.com
7. bole.eu
8. hophouse.co.jp
9. unsplash.com
10. shutterstock.com
11. r-hughes.com
12. natalieweinberger.com
13. shutterstock.com
14. shutterstock.com
15. elloartists.com/photographers/chelsea-kyle
16. tastingtable.com
17. shutterstock.com



Kuvakollaasi 3: Inspiraatio, s.95.

1. Deokhee Jeong
2. hitencho.com
3. [instagram.com/roosgomperts](https://www.instagram.com/roosgomperts)
4. freepik.com
5. skrivio.com
6. studioproba.com
7. colunex.com
8. herminehesse.tumblr.com
9. desormeauxcarrette.com
10. asos.com
11. mango.com
12. [artstthread.com/portfolios/onthehingesofthebody](https://www.artstthread.com/portfolios/onthehingesofthebody)