

Tiina Taivainen

Kuosi kertojana

Tarinallisen lastenkuosimalliston suunnittelu Vanja Sea -merkille

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Muotoilija AMK

Muotoilun koulutusohjelma

Opinnäytetyö

20.4.2015

Tekijä Otsikko Sivumäärä Aika	Tiina Taivainen Kuosikertojana – Tarinallisen lastenkuosimalliston suunnittelu Vanja Sea -merkille 54 sivua + 3 liitettä 20.4.2015
Tutkinto	Muotoilija AMK
Koulutusohjelma	Muotoilun koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Tekstiilisuunnittelun suuntautumisvaihtoehto
Ohjaaja(t)	Lehtori Tuiti Paju Yrittäjä Terhi Korhonen
<p>Tämän opinnäytetyön aiheena oli tarinallisen lastenkuosimalliston suunnittelu. Mallisto suunniteltiin hankkeistettuna Rosa Matilda yritykselle ja sen Vanja Sea -merkille. Mallisto koostuu kolmesta kuosista kolmella värityksellä. Opinnäytetyön tavoitteena oli keskittyä suunnittelun alkuvaiheeseen, perehtyä merkitysten muodostumiseen kuosin kontekstissa, osallistaa lapsia ja perehtyä digitaalisen tekstiilitulostuksen vaatimuksiin siltä osin, kuin se olisi suunnittelun kannalta olennaista. Lisäksi tavoitteena oli selkeyttää ja mallintaa omaa suunnitteluprosessia ja löytää tietoisempia välineitä suunnittelun alkuvaiheeseen.</p> <p>Aineisto kerättiin haastattelemalla Vanja Sean suunnittelijoita kirjallisesti ja lapsia toiminnallisissa ryhmähaastatteluissa. Suunnittelijoiden haastatteluissa kartoitettiin yrityksen toimintamallia ja suunnitteluprosessia. Lasten haastatteluissa pyrittiin selvittämään, mikä tekee lasten mielestä kuosista kiinnostavan. Tutkimuksen kohde rajattiin tarinallisia elementtejä sisältäviin kuoseihin. Haastatteluissa kerättiin laadullista aineistoa.</p> <p>Tutkimuksellisen osan tärkeimpänä tuloksena oli sen avaaminen, miten tarinallisuutta voi hyödyntää kuosisuunnittelussa. Kuosissa ei ole olennaista tarkkojen tapahtumien kuvaus. Kuosi saa merkityksen lapsen mielessä, kun hän voi yhdistää sen johonkin kohtaan omassa elämässään. Tarina rakentuu kuosissa olevien vihjeiden perusteella käyttäjän mielessä. Tarinallinen kuosi kiinnostaa lapsia, jos siinä on sopivasti huumoria, kiinnostavia hahmoja ja toimintaan viittaavia asentoja ja eleitä. Kummalliset ja oudot asiat herättävät lasten kiinnostuksen, mutta niiden pitää olla tunnistettavia. Tarinallisuus tuo kuosiin uuden ulottuvuuden ja tekee siitä katsojan mielessä mielenkiintoisen. Katsojan mieleen nousut tarina voi saada aikaan ostopäätöksen. Tarinallisuus tuo lisäarvoa kuosille, mutta se ei voi olla itse-tarkoitus, tärkeintä on esteettinen toimivuus.</p> <p>Tutkimuksessa kerättyä aineistoa ja tutkimustuloksia hyödynnettiin kuosimalliston suunnittelussa. Lisäksi tuloksena esitettiin prosessikaavio suunnitteluprosessista. Prosessin kuvausta voi soveltaa myös muissa suunnitteluprosesseissa.</p>	
Avainsanat	tekstiilisuunnittelu, kuosisuunnittelu, tarinallisuus, osallistava suunnittelu, suunnitteluprosessin kuvaus

Author Title Number of Pages Date	Tiina Taivainen Narrative Pattern – Designing a Narrative Textile Design Collection for Vanja Sea 54 pages + 3 appendices 20 April 2015
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Degree Programme in Design
Specialisation option	Textile Design
Instructor(s)	Tuiti Paju, M.A Terhi Korhonen, Entrepreneur
<p>As a final project I designed a children’s textile design collection for Vanja Sea. This report introduces the designing process and investigates the narrative aspects of pattern design. My research problem was formed as follows: “How to design a narrative textile design collection that fascinates children and meets the wishes of the customer”. My aim was to focus on the beginning of the designing process. Other objectives were to investigate children’s imagination and user experience. The collection was to be produced by digital textile printing, therefore I also studied the demands of production for designing.</p> <p>I started out with theories of semiotics, narratology and co-design. Next I carried out my own research. In the end, I drew conclusions and used them in designing the textile design collection. The research was carried out by interviewing the designers of Vanja Sea and seven to eight year old children. I interviewed the designers by email about their work and designing process. For the children, I organized three workshops. In the workshops my goal was to find out what makes a pattern interesting to a child. The focus was on narrative patterns.</p> <p>Main result of the research was to define what narration means in the context of pattern design. How can a pattern tell a story and how can it be exploited in designing? The most important conclusion was that the story and meanings are formed in the mind of the user. Pattern gives hints of a story, which the user connects to episodes of one’s own life and forms a story. A narrative pattern fascinates children if it is funny and it contains interesting characters in action opposite to static characters. Odd characters and motives do interest children but they need to be recognizable. Narratives can give additional value to a pattern but it does not form an end in itself. The esthetic nature of the pattern is always the most important aspect.</p> <p>I designed a collection of three textile patterns with three color options. I used the acquired information in the design process of this collection. In addition I illustrated the designing process as a figure. The figure clarifies parts of the process and how they are joined together. It helps to structure the process and can be applied in other designing processes as well.</p>	
Keywords	Textile Design, Pattern Design, Narrative Pattern, Co-design

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Työn lähtökohdat	2
2.1	Tausta	2
2.2	Tutkimusongelma ja viitekehys	4
2.3	Tavoitteet	5
3	Teoreettinen tausta	6
3.1	Merkityksen tutkimus ja sen yhteys kuosisuunnitteluun	6
3.2	Tarinallisuus kuosissa	9
3.3	Käyttäjakeskeinen suunnittelu	10
4	Toimintaympäristön vaatimukset ja rajoitteet	11
4.1	Vanja Sea toimeksiantajana	12
4.2	Lapset kohderyhmänä – vanhemmat ostajina	15
4.3	Digitaalinen tekstiilitulostus	18
5	Tutkimuksen toteuttaminen suunnittelun tueksi	20
5.1	Menetelmät ja tutkimukselliset tavoitteet	20
5.2	Aineiston kerääminen	21
5.3	Haastattelujen purkaminen ja analysointi	24
5.3.1	Suunnittelijoiden haastattelu	24
5.3.2	Lasten haastattelut	26
5.3.3	Vanja Sea -kuosien saama palaute	27
5.3.4	Lasten tarinat	30
5.4	Tutkimustulokset produktio-osaa varten	34
5.4.1	Tarinaideat	34
5.4.2	Yhteenveto tarinallisuuden rakentumisesta kuosissa	34
6	Kuosimalliston suunnittelu	35
6.1	Suunnitteluprosessi	36
6.1.1	Tarinan piirtäminen	36
6.1.2	Kohderyhmän huomioiminen	40
6.1.3	Teknisten tekijöiden huomioiminen	41
6.1.4	Yhteistyö toimeksiantajan kanssa	42

6.2 Lopullinen mallisto	43
7 Päätelmät	49
Lähteet	54

Liitteet

Liite 1. Suunnittelijoiden kirjallinen haastattelulomake

Liite 2. Lasten työpajojen runko

Liite 3. Näytteet kuoseista 1:1 mittakaavassa

Liite 4. Yhteistyökumppanin lausunto

1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön aiheena on tarinallisen lastenkuosimalliston suunnittelu Vanja Sea -merkille. Tarinallisuus tarkoittaa tässä yhteydessä sitä, että kuosi sisältää visuaalisia elementtejä, jotka voidaan tulkita tarinan osaksi. Tarinallisessa kuosissa on hahmoja ja esittäviä yksityiskohtia, jotka muodostavat kokonaisuuden merkityksineen. Tarinallisen kuosin vastakohtana voidaan pitää ei-esittävää tai esittävää, mutta staattista kuosia. Työ tehdään tilaustyönä Vanja Sealle, joka on Rosa Matilda -yrityksen tavaramerkki. Vanja Sean kuosit ovat tarinallisia neuloskuoseja. Opinnäytetyön osana suunnitellaan kuosimallisto digitaalisella tekstiilitulostuksella toteutettavaksi.

Työllä on myös hyvin henkilökohtainen lähtökohta. Taustalla vaikuttavat aikaisemmat yleisen kielitieteen opintoni ja työkokemus toiselta alalta, mutta myös tekstiilisuunnittelun opintojen aikaiset teemat. Opinnäytetyö omalla tavallaan nivoo yhteen aikaisemman kokemukseni, opintojen aikana oppimani sekä sen on tarkoitus pohjustaa tulevaa työtä tekstiilisuunnittelun ammattilaisena. Temaattisesti se yhdistää aikaisemman koulutukseni nykyiseen. Aiemmissa kielitieteen opinnoissa tutustuin teoreettisella tasolla merkityksiin ja niiden tulkintaan. Nyt merkitysten tutkimus löytää opinnäytetyössä konkreettisen viitekehysten. Toinen henkilökohtainen lähtökohta liittyy piirtämiseen. Tekstiilisuunnittelun opintojen alussa koin piirtämisen hyvin haasteellisena, koska olin opiskellut akateemista alaa ja työskennellyt hallinnollisissa tehtävissä, missä piirtämistä tai mitään muutakaan visuaalista taitoa ei juuri tarvittu. Minua ajoi uudelle alalle pitkäaikainen haave tehdä käsilläni ja työskennellä visuaalisten asioiden parissa, vaikka koinkin piirtämisen haastavaksi. Opintojen aikana suhtautuminen piirtämiseen on muuttunut. Pitkään kuvittelin suunnittelevani vain ei-esittäviä kuoseja muilla kuin painotekniikoilla. Opinnäytetyössä päätin viimein selättää piirtämisen pelon ja keskittyä siinä esittävään kuosisuunnitteluun. Paitsi että hyödynnän opinnäytetyössä kaikkea opintojen aikana oppimaani, linkittyy se myös opintojen alkuun. Näin opintojen aikainen ympyrä sulkeutuu. Opinnäytetyössä yhdistyy myös oma ja tilaajan yhteinen kiinnostus tarinallisuuteen ja sen hyödyntämiseen kuosisuunnittelussa.

Työn tutkimuksellisenä näkökulmana on merkitysten tutkimus ja tarinallisuus sekä se, miten lapset kokevat tarinalliset kankaat. Aineistoa kerätään lapsille järjestettävissä toiminnallisissa haastatteluissa. Niiden tarkoitus on kartoittaa lasten mielipiteitä Vanja Sean kuoseista sekä selvittää, miten lasten mielikuvitus toimii, ja miten tarinallisuutta voisi hyödyntää parhaiten lastenkuoseja suunniteltaessa.

Opinnäytetyö jakautuu työtä taustoittavaan osaan (luvut 2-4) sekä toiminnalliseen osaan (luvut 5-6). Taustoitussosassa käyn läpi työn lähtökohdat ja käsittelen aihetta teoreettisesta näkökulmasta. Lisäksi esittelen toimintaympäristöä, jonka puitteissa teen opinnäytetyöni. Toiminnallinen osuus koostuu tutkimuksellisesta osasta ja varsinaisesta produktio-osasta. Koko opinnäytetyön kirjallisen osuuden tarkoituksena on tukea suunnittelutyötä. Produktio-osassa kuvaan paitsi suunnitteluprosessia myös opinnäytetyön osasten nivoutumista yhteen.

2 Työn lähtökohdat

Tämän työn taustalla vaikuttavat monet eri tekijät omassa historiassani, aikaisemmassa koulutuksessani ja tekstiilisuunnittelun opiskelun aikaisissa töissä ja kokemuksissa. Näiden taustalla vaikuttavien lähtökohtien ja kehittämishaasteiden yhdistelmästä muodostui varsinainen opinnäytetyöni aihe. Tässä luvussa esittelen työn aihetta valottamalla tutkimusongelman muodossa taustoja ja haasteita, joihin haluan löytää vastauksia. Lisäksi esittelen visuaalisen viitekehyksen ja määrittelen työn tavoitteet.

2.1 Tausta

Opintojen toisena vuonna innovatiivisten materiaalien kurssin aikana pohdin paljon tekstiilien välittämiä merkityksiä ja sisältöjä. Esimerkiksi Heimtextil-projektissamme kokeilin paperin rajoja tekstiilissä. Käytin sanomalehtipaperia (Kirkko ja kaupunki) ja aikakauslehtikuvia (Maailman kuvalehti) materiaalina, koska ne sisältävät jo itsessään viestejä ja merkityksiä. Niitä yhdistämällä eri tavoin ja tekstiilin ja ompelutekniikoiden kanssa ne muodostivat uudenlaisia monisyisiä merkityksiä. Kurssi oli lähimpänä tekstiilitaidetta kuin mikään muu opintojakso. Kurssilta jäikin mieleen tavoite luoda jotain taiteen tapaan ihmisiä koskettavaa. Tekstiilikuosien suunnittelussa käytännöllisyys ja tekniset reunaehdot tulevat usein nopeammin vastaan kuin tekstiilitaiteessa, mutta haluan pitää kiinni tavoitteestani luoda myös jollain tapaa koskettavia ja vetoavia kuoseja tai tekstiilituotteita.

Tein toisen työharjoittelun Rosa Matilda -yritykselle, joka tekee Vanja Sea -merkkiä. Harjoittelun aikana sain suunnitella neuloskuoseja, joista kolme meni lopulta tuotantoon. Olin myös mukana monissa myyntitapahtumissa, ja sain nähdä lukuisia ostotapahtumia ja ihmisten reaktioita nähdessään Vanja Sean tarinallisia kuoseja, uusia ja vanhoja. Jäin use-

asti pohtimaan asiakasta tarkkaillessani, mitä hänen mielessään pyörii sillä hetkellä, kun hän ottaa kankaan käteensä ja tutkii sitä ihastus kasvoillaan. Osa varmasti miettii sitä, mitä kankaasta tekisi ja minkälaiset kaavat tarvitsisi, mutta minua jäi kiinnostamaan, mikä on se asia, joka saa asiakkaassa ihastuksen aikaan. Mikä on se asia, mikä kuosissa viehättää? Oletukseni on, että nykyaikana kotiompelijan tarve ostaa kangasta ei perustu niinkään käytännöllisyyteen tai todelliseen tarpeeseen, vaan haluan tehdä ja luoda jotain omin käsin, harrastamiseen, mutta myös omien arvojen toteuttamiseen. Vaatekaupat ovat täynnä edullisia vaatteita jokaiseen tarpeeseen, mutta kotiompelija haluaa toteuttaa itseään, pukeutua omaperäisemmin ja myös ostaa kotimaista ja laadukasta. Oma hypoteesini onkin, että tarinallisia kuoseja ostetaan ensisijaisesti niiden visuaalisen viehättyksen vuoksi, sen vuoksi, mitä ne herättävät ostajansa mielessä. Toki monet kanta-asiakkaat kehuvat myös kankaiden laatua ja ekologisuutta, mutta uskon heidän palaavan yhä uudestaan myös visuaalisen maailman takia.

Kiinnostukseni merkityksiin puolestaan kumpuaa aikaisemmasta yleisen kielitieteen koulutuksesta. Tutustuin merkityksiin kielen tutkimuksen ja semantiikan näkökulmasta. Tekstiilisuunnittelun myötä kiinnostus merkityksiin on laajentunut ja auennut uudesta, kuvan tutkimuksen näkökulmasta. Haluan hyödyntää myös tätä taustaa opinnäytetyössäni.

Tekstiilisuunnittelija luo kuosin tai kuva-aihion ideastaan, mielessään olevasta tarinasta, tunnelmasta tai valmiista kuvasta. Suunnittelija haluaa esittää visuaalisesti mielessään olevan tunnelman, välittää jonkin mielikuvan muille. Tavoitteena on käyttäjään tai ostajaan vetoava kuosi. Suunnittelija saa ideoita kaikkialta. Omasta lähipiiristään, ihmisistä, luonnosta, rakennuksista, omista muistoistaan, lemmikeistään, ajankohtaisista tapahtumista, tarinoista, menneisyydestä, väreistä, muodoista, lähes mistä vain. Suunnittelijalla on halu sanoa jotain kuosillaan, vaikuttaa kankaallaan. Se voi olla hyvän mielen tuomista, kotoisten muistojen luomista, jonkin aatteen tai arvon välittämistä. Halu sanoa jotain voi olla myös hyvin alitajuinen. Oma kiinnostus visuaaliseen aiheeseen ja sen viehättävänä pitäminen voi olla lähtökohtana idealle ja pohjana kiinnostavan kuosin luomisessa. Tällöin halu kertoa jotain ei välttämättä ole tietoinen. Joka tapauksessa kuosi kertoo jotain käyttäjälle. Suunnittelija tulee kertoneeksi jotain ainakin omista mielenliikkeistään tai kiinnostuksistaan.

Itselleni tämä tiedostamaton, intuitiivinen lähtökohta suunnitteluun tuntuu jokseenkin mielivaltaiselta. Haluan tällä tutkimuksella löytää itselleni tietoisemman tavan suunnitteluprosessin ja ideoinnin alkuvaiheeseen. Uskon intuition ja omien kiinnostusten olevan hyvä

lähtökohta ideoinnille. Idean jalostaminen vaatii kuitenkin enemmän kuin intuition, ja tähän vaiheeseen haluan tällä tutkimuksella löytää itselleni omaa työtäni helpottavia välineitä

Suunnittelu ei toki pohjaa pelkästään ideaan, vaan huomioon tulee ottaa ulkoiset tekijät kuten kohderyhmä, tilaajan toiveet, väritykset, tekniikka sekä mallisto, johon suunnitellaan (kesä/talvi). Nämä tulen sisällyttämään tutkimuksessa idean ohella suunnitteluun vaikuttavina elementteinä.

2.2 Tutkimusongelma ja viitekehys

Opinnäytetyöni tutkimusongelman olen tiivistänyt kysymykseen: Miten suunnitella lapsia kiinnostava tarinallinen digitaalisesti tulostettu kuosi, joka vastaa tilaajan toiveita? Ongelmaa avaavat pienempiin osiin pilkotut kysymykset:

Miten hyödyntää tarinallisuutta kuosisuunnittelussa?

Mikä lapsia kiinnostaa tarinallisessa kuosissa?

Miten yhdistää tilaajan ja käyttäjien toiveet?

Mitä on otettava huomioon digitaalisesti tulostettavaa kuosia suunniteltaessa?

Millainen on itselleni sopiva suunnitteluprosessi?



Kuvio 1. Opinnäytetyön viitekehys. Tutkimuksen painopiste on korostettu vasemmalla ylhäällä.

Tutkimusongelman keskiössä on suunnittelu, johon haluan löytää uusia ja tietoisempia välineitä. Tutkimus keskittyy suunnittelun alkuvaiheeseen: idean kehittelyyn kohderyhmä huomioiden unohtamatta asiakasyritystä ja käytettävissä olevaa tekniikkaa. Työn viitekehystä havainnollistaa kuvio 1.

Viitekehys-kuvion keskellä on opinnäytetyön kohde, tarinallinen lastenkuosimallisto, jonka suunnittelen työn puitteissa. Kohteen ympärillä kuviossa ovat olennaisimmat asiat, jotka vaikuttavat malliston työstämiseen ja suunnitteluun. Työn tärkeimmät osat ja työhön vaikuttavat tekijät ovat suunnittelu, lapset kohderyhmänä, Vanja Sea toimeksiantajana ja kuosin painotekniikkana digitaalinen tekstiilitulostus. Kuviossa on osasten välillä tarkentavia tekijöitä, jotka on otettava huomioon työn toteutuksessa. Tutkimus painottuu suunnitteluun ja lasten huomioimiseen käyttäjinä (korostettu alue kuvassa). Teoreettinen tausta keskittyy merkitysten ja tarinallisuuden tutkimukseen. Tutkimusosion menetelminä ovat toiminnallinen ryhmähaastattelu ja sähköpostihaastattelu. Produktio-osassa hyödynnän teoreettista taustaa ja tutkimuksessa keräämiäni tietoja ja saamiani tuloksia oman tarinallisen lastenkuosimalliston suunnittelussa. Luonnostelu- ja kuosien työstövaiheessa tulostustekniikan ja muiden teknisten vaatimusten ja reunaehtojen osuus kasvaa. Työssä huomioidaan tuotannolliset asiat siltä osin kuin ne vaikuttavat visuaaliseen suunnitteluun, mutta tuotannosuunnittelu ja esimerkiksi kustannustehokkuus on rajattu työn ulkopuolelle.

2.3 Tavoitteet

Opinnäytetyön ensisijaisena tavoitteena oli suunnitella tarinallinen lastenkuosimallisto Vanja Sea-merkille. Tärkeimpinä tavoitteinani oli keskittyä suunnitteluprosessin alkuvaiheeseen, osallistaa käyttäjiä suunnittelussa, hyödyntää kuosien sisältämiä visuaalisia merkityksiä suunnittelussa ja perehtyä digitaalisen tekstiilitulostuksen vaatimuksiin siltä osin, kuin se olisi suunnittelun kannalta olennaista.

Henkilökohtaisena tavoitteenani läpi työn kulun säilyi suunnitteluprosessini kehittäminen. Halusin selkeyttää ja vahvistaa omaa tapaani toimia suunnittelijana ja saada välineitä ammatilliseen toimintaan valmistumisen jälkeen. Tavoitteenani oli mallintaa suunnitteluprosessiani sellaiseksi, että voisin hyödyntää sitä myös jatkossa. Lisäksi taustalla vaikuttivat aikaisemmat opintoni, ja halusin jossain määrin hyödyntää teoreettista pohjaa myös tässä opinnäytetyössä. Tavoitteiden toteutumista arvioin luvussa 7.

3 Teoreettinen tausta

Työn teoreettisena viitekehyksenä toimii kuvallisten merkitysten ja tarinallisuuden tutkimus. Tämä muodostui suunnittelutyön näkökulmaksi omasta kiinnostuksestani aiheeseen mutta myös toimeksiantajayrityksen tarinallisesta otteesta kuosisuunnitteluun. Intressien kohdatessa näkökulman valinta oli selkeä. Seuraavissa alaluvuissa esittelen lyhyesti joi-tain semioitiikan ja narratologian teorioita ja niiden soveltamista kuosisuunnittelussa. Ai-heen teoreettinen tarkastelu tuo suunnitteluun syvyyttä ja selittää tekijöitä käyttäjien miel-tymyksissä. Vaikka työn toiminnallinen osa on käytännönläheinen, on teorian tarkoitus auttaa suunnitteluprosessissa. Luvun lopuksi käsittelen myös käyttäjäkeskeistä suunnitte-lua.

3.1 Merkityksen tutkimus ja sen yhteys kuosisuunnitteluun

Kuosit sisältävät suuren määrän merkityksiä. Ne viestittävät materiaalillaan, väreillään, kuvioillaan ja tarinoillaan. Ne kertovat kuvillaan, mutta kuosin sisältämät kuvat ovat muu-takin kuin kuvitusta. Ne ovat enemmän, koska ne kertovat tarinan itsessään, ilman sanoja. Siksi kuosit ovat mielenkiintoinen kohde myös merkityksen tutkimuksen näkökulmasta. Merkityksiä on tutkittu laajasti eri tieteenalojen kuten filosofian, kielitieteen, psykologian, kognitiotieteen ja semiotiikan näkökulmista. Tämän työn puitteissa en esittele merkityksen tutkimusta koko laajuudessaan, vaan käsittelen teoreettista tietoa pääasiassa semiotiikas-ta käsin ja pyrin soveltamaan sitä kuosisuunnitteluun.

Semiotikka eli merkkioppi tutkii merkkijärjestelmien sisältöjä eli merkkien merkityksiä. Veijo Hietala on teoksessaan *Kuvien todellisuus – Johdatusta kuvallisen kulttuurin ymmär-tämiseen ja tulkintaan* (1993) kuvannut havainnollisesti semiotiikan teorioita kuvan tulkin-nan näkökulmasta. Semiotikka on poikkitieteellinen teoriasuuntaus, joka jakautuu kahden eri tieteilijän töitä jatkaneeseen perinteeseen, Ferdinand de Saussuren ja C.S. Peircen. De Saussuren vuodelta 1916 olevan teorian mukaan merkki, esimerkiksi kielen sana tai kuva, koostuu kahdesta osasta: ilmaisusta (*signifier*) ja tarkoitteesta (*signified*). Ilmais-u on kirjoitettu sana tai piirretty kuva ja tarkoite on se, mitä sana tai kuva merkitsee tai mihin sillä viitataan. (Tiivistetysti teoriasta mm. Hietala 1993, 31-32 ja Chandler 2002, 18-21.) Kun sanomme, kirjoitamme tai piirrämme *ilmaisun* ”kissa” sen *tarkoite* de Saussuren teo-rian mukaan on konkreettinen eläin, jonka nimi sattuu olemaan kissa. Termien *signifier* ja *signified* suomennokset tässä yhteydessä ovat Hietalan (1993) käyttämiä.

Edellä kuvattu ei vielä avaa semiotiikan yhteyttä kuosisuunnitteluun, muuten kuin että voimme lukea kuoseissa olevien merkkien merkityksiä, yhdistää niitä tarkoitteisiin, esimerkiksi voimme tunnistaa kuosiin piirretyn kukan orvokiksi. Louis Hjelmslevin denotaatio-konnotaatio -erottelu täydentää de Saussuren merkkiteoriaa, ja sitä voidaan puolestaan jo paremmin hyödyntää kuosisuunnittelussa. Hjelmslevin erottelun mukaan merkin denotatiivinen merkitys on sen kirjaimellinen, yleisesti tiedossa oleva merkitys, kun taas konnotatiivisella merkityksellä tarkoitetaan merkin tuottamia sivumerkityksiä ja henkilökohtaisia mielleyhtymiä, joita herää kuulijassa/lukijassa/katsojassa. (Tiivistetysti teoriasta mm. Hietala 1993, 32 ja Chandler 2002, 140-146.) Tässä teoriassa merkin ”kissa” denotatiivinen merkitys (vrt. ilmaisu) on yleisellä tasolla kissa, mikä tahansa elollinen olento, jonka tunnistamme kissaksi. Saman merkin konnotatiivinen merkitys puolestaan muodostuu jokaisen tulkitsijan mielessä. Se voi tuoda mieleen tulkitsijan oman kissan, muiston lapsuudesta, miellyttävän tai epämiellyttävän tilanteen kissan kanssa. Konnotatiivisia merkityksiä voi siis olla lähes rajattomasti. Kuosien kontekstissa tämä näkyy esimerkiksi siten, että asiakas todennäköisesti ostaa sellaisen kankaan, jonka kuosista hänelle itselleen muodostuu positiivisia konnotaatioita eli mielleyhtymiä. Kuosiin piirretty kukka voi tuoda mieleen oman pihan orvokit, ja mielleyhtymä saa asiakkaassa aikaan kotoisan tunteen ja saa hänet ostamaan kankaan tai tuotteen, jossa on käytetty kyseistä kangasta.

Kuosien kuvat ja kuviot voivat viitata tosielämän asioihin, edellä kuvattua esimerkkiä käyttäen esimerkiksi orvokkeihin. Suunnittelijalla voi olla oma mielikuva orvokeista ja niihin liittyvä miellyttävä tunne, jonka haluaa välittää käyttäjille. Kuitenkin kuosin kuvat ja kuviot saavat lopullisen merkityksensä vasta käyttäjän mielessä: merkitykset ovat siis usein hyvin subjektiivisia. Käyttäjien lukemat merkitykset voivat olla jokseenkin tiedostamattomia, ja tällaisiin tiedostamattomiin visuaalisiin toiveisiin voi suunnittelijan olla vaikea vastata. Oma hypoteesini on, että kuosin menestykseen vaikuttavat kuviomaailman denotatiiviset merkitykset, eli mitä se suoraan kuvaa, sen konnotatiiviset merkitykset käyttäjän mielessä, mutta myös suunnittelijan omat mielikuvat ja aiheeseen sisällyttämät merkitykset. Koska kuosilla ei pääsääntöisesti ole viestiä välittävää käyttötarkoitusta, käyttäjän ei tarvitse tulkita merkityksiä samoin kuin suunnittelija on ne ajatellut. Uskon kuitenkin, että suunnittelijan mielikuvat edesauttavat sitä, että käyttäjäkin kokee kuosin merkitykselliseksi.

Toinen tärkeä semiotiikan perinne pohjaa Charles S. Peircen teoriaan *ikonista, indeksistä* ja *symbolista*. Teorian tunnettu soveltaja on muun muassa Umberto Eco. Teoria soveltuu Hietalan (1993, 32) mukaan erityisen hyvin kuvallisen ilmaisun tarkasteluun. Teorian mukaan ikoni on merkki, joka esittää kohdetta tarkasti, esimerkiksi passikuva on ikoni sitä

kuvaavasta henkilöstä. Indeksi on merkki, joka on ikään kuin vihje kohteesta. Usein aihetta käsittelevässä kirjallisuudessa indeksin esimerkkinä käytetään savua, joka on vihje tullesta. Savu on siis tulen indeksi. Symboli taas tarkoittaa mielivaltaista, sopimuksenvaraista ja usein kulttuurisidonnaista merkkiä esimerkiksi sanan ja sen tarkoitteen välillä kuten de Saussuren teoriassa. (Tiivistetysti teoriasta mm. Hietala 1993, 32-39 ja Chandler 2002, 36-42.) Luokittelu ei kuitenkaan ole aukoton ja luokat menevät osin päällekkäin, eikä sillä kuvan tulkinnassa ja kuosisuunnittelun näkökulmasta olekaan juuri merkitystä. Käsittelen tässä yhteydessä teoriaa, koska myös siinä päädytään lopulta katsojan tulkintaan merkityksen antajana. Kuvan merkkiluonne määräytyy katsojan intresseistä käsin; väliä ei ole enää sillä, miten kuva on syntynyt. Tämä tukee omaa olettamustani siitä, että käyttäjä luo lopulta merkityksen kuosille. Kuosien kuvilla on harvoin ikonisia merkityksiä, mutta indeksisiä ja symbolisia merkityksiä kylläkin. Kuvallisessa viestinnässä käytetään paljon sovittuja ja symbolisia merkkejä. Tällaisia sovittuja merkkejä ovat esimerkiksi vaakunat ja poliittiset symbolit. Tavanomaisessa kuosisuunnittelussa niitä käytetään vähän, mutta symbolia voidaan käsitellä myös vertauskuvallisessa merkityksessä. Nekin ovat usein konventionaalisia ja kulttuurisidonnaisia, mutta kuten taiteessa symbolit eivät välttämättä ole vakiintuneita. (Hietala 1993, 32-39.)

Hietalan (1993, 38) mukaan Peircen teoriaa voidaan soveltaa taiteeseen, jossa tänä aikana konventioon kuuluu merkkien moniselitteisyys ja -tulkintaisuus. Tämä pätee myös kuosisuunnitteluun. Kuoseissa on esimerkiksi kautta aikojen käytetty paljon kukka- ja kasviaiheita. Tätä voidaan pitää konventionaalisena symbolina, ja kuosin merkitys käyttäjälle voikin muodostua suhteessa muihin hänen käyttämiin kankaisiin. Kukkakuosi tuntuu merkitykselliseltä, koska aihe on tuttu paitsi oman pihan orvokeista myös muista orvokki-kuoseista. Toisaalta ei-esittävisissä kuoseissa merkitykset suhteutuvat taiteen moniselitteisyyteen.

Valitsinkin yhdeksi tärkeäksi teoreettiseksi lähtökohdaksi opinnäytetyön tutkimukselliselle osalle konnotatiivisten ja symbolisten merkitysten hyödyntämisen kuosisuunnittelussa. Halusin selvittää, minkälaisia mielleyhtymiä olemassa olevat kuosit herättävät käyttäjissä ja toisaalta sen, miten voisin itse hyödyntää tätä yhteyttä kuosisuunnittelussa. Unohtamatta kuitenkin sitä että kuosin suosio ei perustu ainoastaan sen välittämiin merkityksiin vaan myös moniin muihin tekijöihin.

3.2 Tarinallisuus kuosissa

Tarinallisuus on läsnä monilla eri elämänalueilla ja läpi koko ihmiselämän. Paitsi kirjallisuudessa, audiovisuaalisessa maailmassa ja näyttämötaiteessa, kohtaamme tarinoita myös mainoksissa, sarjakuvissa, eri tiedotusvälineissä, historian kirjoissa, vitseissä ja blogeissa. Tarinoiden kertominen ja maailman hahmottaminen tarinoiden kautta on ihmiselle luontevaa. Siten myös tarinoiden lukeminen kuvallisessa materiaalissa ja kuoseissa on luonnollista. Perinteisestä tarinankerronnasta poiketen kuosin pääfunktio ei ole tarinan tai viestin välittäminen, eikä se kerro tarkkaan määritellyä tarinaa. Kuten merkitykset, myös tarina kuosissa muodostuu käyttäjän mielessä suhteessa käyttäjän omaan kokemusmaailmaan ja elämäntarinaan. Sama kuosi voi kertoa eri käyttäjille eri tarinan ja olla eri tavalla merkityksellinen.

Hietala (1993, 82-83) kuvaa kuvien kerronnallisuutta eli narratiivisuutta samaan tapaan kuin itse asian olen kokenut. Hän toteaa, että ”puhumme narratiivisuudesta inhimillisen tajunnan perimmäisenä maailman mieltämisen tapana, ymmärrämme termin viittaavan todellisuuden kokemiseen peräkkäisyys- ja syy-suhteperiaatteella: irrallisista hetkistä ja kokemuksista syntyy syystä seuraukseen ajassa etevä jatkumo” (Hietala 1993, 82-83). Itse ymmärrän tämän siten, että olemme oppineet kokemaan asioita tarinoina ja luemme niitä, vaikkei niitä suoraan meille sanasta sanaan kerrottaisikaan. Katsoja liittää kuvaan oman elämänsä merkityksiä ja asioita, ja hänen mielensä luo näiden yhdistelmästä tarinan. Narratologiassa puhutaan *tarinasta* ja *diskurssista* kertomuksen tasoina (esim. Tammi, 1992). Diskurssi on tarinan ilmiö, kuten verbaalinen teksti, elokuva tai sarjakuva, ja tarina puolestaan se kokonaisuus, jonka vastaanottaja hahmottaa mielessään sen perusteella, minkälaisia vihjeitä diskurssi kertomuksesta antaa.

Narratologian jaottelua voidaan mielestäni soveltaa hyvin tarinallisuuden hahmottamiseen kuosisuunnittelussa. Tarinallinen kuosi on diskurssi, ja tarina muodostuu käyttäjän mielessä kuosin antamien vihjeiden perusteella. Kuosin tarinallisuudessa poikkeavaa kuitenkin on se, että se koostuu yleensä vain yhdestä kuvasta, jossa voi toki olla erilaisia yksityiskohtia ja tapahtumia, mutta diskurssin osaset eivät muodosta ajallista tai syy-suhtejatkumoa, kuten perinteisissä tarinoissa on tapana. Kuoseja voidaan tulkita myös samasta näkökulmasta kuin yksittäisiä (taide)kuvia verbaalisesta tarinankerronnasta eroten. Kuvaa katsotaan yhtäaikaisesti, kun taas verbaalista esitystä ajassa etenevästi. Kuvalla ei ole alkua ja loppua siten kuin tekstillä diskurssina (Brusila 2003, 9). Kuosit ovat toisaalta myös erilaisia kuin taideteokset, koska ne ovat harvoin yksittäisiä kuvia; ne jatku-

vat raportin toistuessa tietyssä rytmissä. Näin erilliset kuvat tai kuviot liittyvät toisiinsa luoden kuosiin omanlaisensa ulottuvuuden. Toistuvana kuviopintana kuosin merkitys ja tarina voi olla aivan toinen kuin yksittäisinä kuvina. Lisäksi, kuten Hietala (1993, 84-85) toteaa, kulttuurissamme on tavanomaista nähdä elävät oliot tekemässä jotain ennemmin kuin vain olemassa. Yksittäisessä kuvassakin näemme toiminnan: kissa juoksee, lapsi hymyilee jne. Siksi kuosissa voidaan ajatella hahmon ilmeen tai liikkeeseen viittaavan asennon viestivän toiminnasta. Toki myös rajauksella ja sommittelulla saadaan aikaan mielikuvaa liikkeestä ja siten toiminnasta. Toiminnan havaitseminen puolestaan saa aikaan mielikuvan aiemmin tapahtuneesta ja tulevasta. Staattinenkin kuosi voi luoda mielikuvan paikasta ja tuoda mieleen muistoja paikkaan liittyen ja siten muodostaa tarinan.

Itseäni kiehtoo sekä kuosien tarinallisuudessa että merkityksissä eniten se, miten kuosi luo tarinan käyttäjän mielessä. Kun kyseessä on pääasiassa subjektiivinen mielikuva, miten sitä voisi hyödyntää kuosin suunnittelussa? Tähän pyrin löytämään näkökulmia tutkimuksessani. Minua kiehtoo ajatus siitä, että kuosi on osa käyttäjän omaa tarinaa: toisaalta käyttäjä näkee siinä jollain tasolla yhteyksiä omaan elämäänsä ja valitsee siksi sen – toisaalta kuosi taas viestittää esimerkiksi vaatteena käyttäjästä jotain ja kertoo siten käyttäjän tarinaa. Yleisemminkin vaatteet ovat tiedostettuja tai tiedostamattomia viestejä meistä itsestämme ja jossain määrin myös arvoistamme.

3.3 Käyttäjäkeskeinen suunnittelu

Lähestyn työssäni käyttäjäkeskeistä suunnittelua kahdesta näkökulmasta. Ensinnäkin käyttäjällä on merkityksellinen asema edellä kuvatun teoreettisen taustan pohjalta. Kuosin merkitykset ja tarinat eivät muodostu ilman käyttäjää. Miten suunnitella käyttäjälle merkityksellinen kuosi? Toiseksi käyttäjäkeskeisellä suunnittelulla on myös käytännönläheisempi tehtävä, kohderyhmän osallistaminen suunnitteluprosessissa. Miten osallistaa käyttäjiä suunnittelussa? Näkökulmat tosin liittyvät tiiviisti toisiinsa, koska osallistamisen tavoitteena on löytää tekijöitä, jotka tekevät kuoseista käyttäjille merkityksellisiä.

Muotoilussa käyttäjän asema on kasvanut ja muotoilun ja tunteiden suhdetta on alettu pohtia laajemmin viime vuosikymmenten aikana (Mattelmäki 2006, 20). Tuotteen käytettävyyden ja toiminnallisuuden rinnalla myös sen herättämät tunteet ja tuottama mielihyvä vaikuttavat tuotteen ostopäätökseen tai suosioon. Mattelmäki (2006, 21-22) luettelee tekijöitä, jotka vaikuttavat esineen merkityksellisyyteen. Niitä ovat esimerkiksi se, että esine herättää muistikuvan, sen muotoilulliset ominaisuudet koskettavat, se voi toimia symbolina

sille, kuka käyttäjä on ja siitä on voinut ajan myötä muodostua kumppani käyttäjälle. Nämä pätevät myös kuoseihin ja tukevat edellä kuvattuja semiotiikan ja narratologian teorioita.

Käyttäjakeskeisen suunnittelun työtavat ovat myös muuttuneet vuosien saatossa. Perinteisiä tapoja ovat esimerkiksi kyselyt ja kaavakkeet, joilla saadaan numeerista tietoa. Näiden rinnalle on muodostunut muun muassa havainnointi- ja osallistuvia menetelmiä. Mattelmäki (2006) esittelee luotaimet uusina innovatiivisina menetelminä, jotka osallistavat käyttäjiä suunnitteluun. Luotaimet ovat yksi osallistuvan suunnittelun työtavoista. Niiden tavoitteena on löytää käyttäjän kokemuksellisia näkökulmia suunnittelun ja suunnittelempatien tueksi. Luotaimet voivat olla hyvin erilaisia, ne voivat olla tehtäviä tai luotainpaketteja, jotka sisältävät esineitä, kuvitettuja kortteja, tarroja, vihkoja. Kaikkien perusajatuksena on, että ne saavat käyttäjän keräämään ja dokumentoimaan tietoa ja tallentamaan kokemuksiaan, niillä tarkastellaan käyttäjän omaa ympäristöä ja ne ovat kokeilevia. (Mattelmäki 2006, 31-37.)

Opinnäytetyön tutkimuksellisessa osassa sovelsin luotainten periaatteita toiminnallisessa ryhmähaastattelussa. Valmistin ikään kuin luotainpaketteja, joilla keräämäni tiedot auttaisivat suunnittelutyössäni ja joilla voisin saada esiin tiedostamattomiakin asioita, jotka vaikuttavat käyttäjien mieltymyksiin. Luotaimista poiketen en kerännyt tietoa käyttäjien luonnollisessa ympäristössä, mutta koska kohderyhmänä olivat lapset, oli käytännöllisempää toteuttaa tiedonkeruu työpajamaisesti siihen varatussa rauhallisessa tilassa.

4 Toimintaympäristön vaatimukset ja rajoitteet

Tässä luvussa kuvaan opinnäytetyön suunnittelutyön toiminnallista viitekehystä ja ulkoa päin asetettuja rajoituksia ja toiveita. Esittelen Rosa Matilda -yrityksen ja sen toiveet malliston suhteen tilaajana sekä yrityksen Vanja Sea -merkin kuvaten visuaalista maailmaa, johon oma mallistoni tulee sijoittumaan. Lisäksi käsittelen toimintaympäristöä kohderyhmän ja kilpailijoiden näkökulmista ja niihin liittyviä suunnittelullisia haasteita. Lopuksi kuvaan digitaalisen tekstiilitulostuksen tarjoamia mahdollisuuksia suunnittelun osalta, mutta käsittelen myös sen asettamia rajoituksia, joita miellän tekniikkaan sisältyvän.

4.1 Vanja Sea toimeksiantajana

Opinnäytetyön tilaajana toimii Rosa Matilda, joka on Rosa Pirosen vuonna 2004 perustama yritys. Se toimii tekstiili- ja vaatetusalaalla suunnittelijana, valmistajana sekä vähittäis- ja jälleenmyyjänä. Yrityksen uutena markkinointinimenä on Vanja Sea, joka on myös yrityksen tavaramerkki ja verkkokaupan nimi. Yritys toimii tällä hetkellä kotityöhuoneella Karjaalla. Myyntikanavana ovat pääasiassa verkkokauppa sekä messut ja tapahtumat. Omien tuotteiden lisäksi Rosa Matilda jälleenmyy muiden suunnittelijoiden tuotteita, mikä on ollut tärkeä osa yrityksen toimintaa alusta lähtien. Yritys haluaa näin tarjota myyntikanavan myös muille pienille merkeille. Lisäksi yritys tuo maahan ja jälleenmyy käsityö- ja teollisuuslankoja yrityksille ja yksityishenkilöille.

Lastenvaatesuunnittelu on tullut mukaan yrityksen toimintaan yhteistyömallisto Murun myötä. Luomupuuvillainen lastenvaatemallisto Muru on syntynyt Rosa Pirosen ja tekstiilisuunnittelija Anna Etulan yhteistyönä vuonna 2007. Murua myydään useissa liikkeissä ympäri Suomea, Eurooppaa ja Japania. Pari viime vuotta Anna Etula on suunnitellut Murua yksin, mutta yhteistyö muissa muodoissa jatkuu.

Yritys suunnittelee kaikki omat tuotteensa itse. Kuosien piirtäjänä toimii yrittäjän lisäksi hänen miehensä Jussi Piironen. Yrityksen neulokset ja tuotteet valmistetaan mahdollisimman ekologisesti ja eettisesti kotimaassa joko omana tuotantona tai yhteistyökumppanien toimesta. Vanja Sean yhtenä päätuotteena ovat luomupuuvillaneulokset, joita myydään metritavarana pääasiassa suoraan kuluttajille. Tuotevalikoima on laajentumassa vaatteisiin, paperitavaraan ja digitaalisesti tekstiilille tulostettaviin kuoseihin, koska yritys on nähnyt neulosten lisäksi tarpeen myös painokangaskuoseille. Digitaalinen tekstiilitulostus on valikoitunut painotekniikaksi muun muassa sen mahdollistamien pienten toimitusmäärien vuoksi. Opinnäytetyönä suunnittelemani mallisto vastaa tähän yrityksen tarpeeseen. Kuosit tulostetaan digitaalisesti Suomessa valmistetulle luomupuuvillainterlock- eli -trikookankaalle, mikä noudattaa yrityksen muuta ekologista ja kotimaista linjaa. Opinnäytteenä valmistuvien kuosien avulla yrityksen on samalla tarkoitus löytää sopivat tuotantoväylät tuleville tulostettaville kankaille.

Vanja Sean tuotteiden ja kuosien punaisena lankana ovat omaperäinen kädenjälki, tarinankerronta sekä leikkimielisyys. Yrityksen ideologiaan kuuluu tarkkojen kohderyhmämäärittelyjen sijaan se, että kuoseja suunnitellaan tietynlaisesta visuaalisesta materiaalista kiinnostuneille ihmisille ikään katsomatta. Kuosien on tarkoitus sopia sekä aikuisille että

lapsille. Tarinallisuus saa aikaan mielikuvan lapsenomaisuudesta, mutta useat kuosit toimivat hyvin myös aikuisten vaatteissa ja ovat aikuisten mieleen. Suunnittelijoiden ajatus on myös se, ettei lasten makua ja kykyä käsittää asioita saa aliarvioida, joten lapsillekin voi ja pitää tarjota myös haasteellisempaa materiaalia. Asiakkaita kuoseissa viehättääkin niiden erilaisuus ja omaperäisyys. Rosa Piironen (2015) sanoin yritys keikkuu kaupallisuuden ja epäkaupallisuuden välimaastossa käyden välillä molemmilla puolilla.



Kuvio 2. Kaikkien aikojen suosituimmat Vanja Sea -kuosit Meriraita, Inspekta, Sade ja harmaa Meow, Rosa ja Jussi Piironen 2013-2014

Vanja Sean neuloskuosit valmistetaan samalla jacquard-pyöröneulostekniikalla kuin Murun kuosit. Neulostekniikassa värien määrä ja kuvioiden muodostuminen pikselimäisistä silmukoista rajoittavat suunnittelua. Teknisistä rajoituksista huolimatta Vanja Sea -kuosit

ovat hyvinkin yksityiskohtaisia ja moniulotteisia, paitsi tarinankerronnallaan myös visuaalisesti. Kuoseissa käytetään värejä rohkeasti mutta samalla harmonisesti. Raportit ovat usein suuria ja ne sisältävät paljon elementtejä, luovat omia maailmoja. Omasta mielestäni kuosien vetovoima perustuu niiden luomiin tunnelmiin ja siihen, että ne onnistuvat aiheuttamaan erilaisia reaktioita ihmisissä. Rosa Piironen kertookin (2015) haluavansa luoda mielikuvia ja mielihyvää, toisaalta myös ihmetystä.

Käsittelen tässä luvussa yrityksen suosituimpia kuoseja tarkoitukseni havainnollistaa kuosien visuaalista maailmaa. Suosituimpia kuoseja koskaan ovat Sade, harmaa Meow, Inspekta ja Meriraita (kuvio 2), osin siksi, että niitä on myyty kauimmin. Viime talvikauden kuoseista suosituimpia ovat muun muassa sininen Erikaupunki ja Vuoristo (kuvio 3.). Näistä suurin osa sijoittuu siniharmaasen värimaailmaan, mikä kertoo suomalaisten ostotottumuksista mutta myös tietynlaisten tunnelmien kiehtovan asiakkaita. Kuoseista Sade ja Inspekta perustuvat voimakkaasti hahmoihin, niiden toimintaan ja ilmeisiin. Meow on myös hahmokuosi, mutta otaksun sen houkuttelevan enemmän kissahahmojen suloisuudella ja kissamaisuudella kuin niiden ilmeillä. Meriraidassa on taas hyvin onnistunut ja muista kuoseista poikkeava raportti. Motiivit ovat siinä paljon pienempiä, mutta kuitenkin lapsia ja aikuisia humoristisuudellaan viehättäviä.



Kuvio 3. Kauden 2014-2015 suosituimpia kuoseja Erikaupunki ja Vuoristo, Rosa ja Jussi Piironen / Vanja Sea 2014

Erikaupunki on pintamaisempi ja vähemmän esittävä kuin muut kuosit. Vuoristo on poikkeus suosituimpien kuosien värimaailmassa, koska sen pääväri on murrettu vihreä. Se poikkeaa muista kuoseista myös yksityiskohdillaan ja runsaudellaan. Raportti on kuosissa hyvin suuri, mutta kuvio on toimivia vaikka lopputuotteessa näkyisi vain osa raportista. Tämä tekee siitä kiehtovan, koska kuosista on hyvin hankala valmistaa kahta samanlaista tuotetta.

Yritys määritteli opinnäytetyöni toimeksiannoksi tarinallisen kuosimalliston suunnittelun. Toimeksiannon ulkopuolelle jätettiin tuotannon suunnittelu ja hinnanmuodostumisen miettiminen. Kuitenkin suunnittelussa tulisi ottaa huomioon digitaalinen tekstiilitulostus tuotantotapana siltä osin kuin se suunnittelun ja kuosien työstön osalta olisi tarpeen. Käytettävä pohjamateriaali olisi luomupuuvillainterlock eli -trikookangas, joten kuosien tulisi olla materiaalille tulostettavissa. Visuaalisesti malliston tulisi sisältää tarinallisuutta jossain muodossa. Muuten ideoinnin, aiheiden, tyylin ja väritysten osalta sain vapaat kädet, mutta malliston tulisi kuitenkin sopia Vanja Sean muuhun visuaaliseen maailmaan. Väritysten ja kuvioiden tulisi kuitenkin sopia sekä tytöille että pojille. Työharjoittelun osana suunnittelin Vanja Sean mallistoon kolme kuosia ja myin yrityksen kuoseja vuoden 2014 tapahtumissa. Tästä johtuen olin sisäistänyt malliston visuaalista maailmaa jo ennen opinnäytetyöhön ryhtymistä. Toimeksiantaja oli myös kiinnostunut lapsille tehtävistä haastatteluista ja halusi odottaa niiden toteuttamista ennen kuosien aihe maailman päättämistä. Toimeksiannon yhteydessä sovittiin yhteistyötapaamisista säännöllisin väliajoin lasten haastattelujen jälkeen ja kuosien luonnostelun aikana.

4.2 Lapset kohderyhmänä – vanhemmat ostajina

Kuten edellä kuvasin, tilaajayrityksen tapana ei ole määritellä kohderyhmää tarkasti iän perusteella. Opinnäytetyön produktiona toteutettavan kuosimalliston kohderyhmäksi määriteltiin toimeksiantajan kanssa kuitenkin ensisijaisesti lapset ja kohderyhmän keskelle tarkemmin esikouluikä ja ensimmäisen luokan välimaastossa olevat lapset ja siitä liukuvasti molempiin suuntiin. Tutkimusaineistoa kerättiin ensimmäisen luokan oppilailta, jotka sijoittuivat sopivasti kohderyhmän keskelle. Henkilökohtaisena tavoitteenani oli suunnitella lasten kuoseja, jotka eivät kuitenkaan olisi liian lapsellisia. Halusin kuosien olevan sellaisia, että eri-ikäiset voisivat löytää niistä jotain kiinnostavaa ja merkityksellistä.

Lapsille suunniteltaessa tulee ottaa huomioon se, että kuosien käyttäjät eli varsinainen kohderyhmä on eri kuin ostopäätöksen tekijät eli vanhemmat tai muut aikuiset. Tässä voi-

vat olla jonkinlaisessa ristiriidassa se, mitä lapset pitävät kiinnostavana, mitä aikuiset pitävät kiinnostavana tai sopivana, mitä aikuiset haluavat lapsilleen tarjota ja mistä olettavat heidän pitävän sekä vielä se, minkälaisia kuoseja markkinoilla on tarjolla. Olen samaa mieltä Vanja Sean suunnittelijoiden kanssa, että lasten arviointikykyä ja makua ei pitäisi aliarvioida. Lapsille pitää toki tarjota lastenomaisia vaatteita, ei pienten aikuisten vaatteita, mutta lapsenomaisuus ei tarkoita samaa kuin liika yksinkertaisuus.

Itse olen seurannut lastenvaatemarkkinoita aktiivisesti kahdeksan viime vuoden ajan. Tänä aikana on markkinoilla ollut paljon yhteen hahmoon tai elementtiin perustuvia ja usein retrohenkisiä lastenkuoseja, joissa motiivit toistuvat tasaisesti riveissä. Tällainen sommitelu toimii usein hyvin ja on silmälle miellyttävä, koska tasainen rytmi on rauhoittava. Kiinnostavalla hahmolla yksinkertainenkin raportti voi olla mielenkiintoinen. Koska tällaisia kuoseja on ollut markkinoilla jo pitkään ja paljon, en kuitenkaan pitänyt mielekkäänä toteuttaa samaa kaavaa omissa kuoseissani, vaan halusin ottaa esikuviksi toisenlaisia kuoseja. Kuviossa 4 on kaksi esimerkkiä tasaisesti toistuvasta yhteen hahmoon perustuvasta kuosista, joissa molemmissa on nouseva raportti. Toinen on käytettävissä kahdesta suunnasta.



Kuvio 4. Omena ja Tiikeri, Nosh Organics 2015

Lasten kuoseissa ja vaatteissa näkyy usein selkeä sukupuolijaottelu. Osittain tämän takana ovat varmasti tuotannolliset ja taloudelliset seikat, on turvallisinta tuoda markkinoille

kaksi väri vaihtoehtoa, toinen tytöille ja toinen pojille suunnattu. Uskon myös, että tekstiili- ja vaateteollisuudessa on oletamus siitä, mitä lapset haluavat. Kun lapset tottuvat käyttämään sukupuolisesti jaoteltuja tuotteita, tällaiset tuotteet tuntuvat heistä jatkossakin tutuilta. Lasten kasvaessa myös sosiaaliset paineet käyttää tytöille tai pojille suunnattuja tuotteita kasvavat. Oman käsitykseni mukaan myös vastakkainen ajattelumalli on kasvanut viime vuosina, ja monet vaihtoehtoisemmasta kuluttamisesta kiinnostuneet vanhemmat eivät halua kategorisesti pukea tyttöjä pinkkiin ja poikia siniseen. Pienemmillä yrityksillä on enemmän mahdollisuuksia poiketa perinteisistä kaavoista, koska niiden kohderyhmä voi olla rajatumpi kuin valtavirran yrityksillä. Valtavirrasta, tiukasta sukupuolijaottelusta ja perinteisestä kuosisuunnittelusta poikkeavana esimerkkinä on suomalainen vaatemerkki Vimma, joka suunnittelee tuotteidensa kuosit ja käyttää tekniikkana muun muassa digitaalista tekstiilitulostusta. Tuotteet perustuvat voimakkaasti kuoseihin, joista on usein vain yksi väritys. Väritykset sopivat sekä tytöille että pojille.



Kuvio 5. Maailma muovautuu, Maija Louekari / Vimma

Toinen hyvä esimerkki valtavirrasta poikkeavasta, mutta suosituista lastenvaatemerkeistä on suomalainen Aarrekid, josta esimerkki kuviossa 6. Aarrekidin kuoseissa on vain yksi väritys, ja kuosit on suunniteltu sopimaan sekä tytöille että pojille. Merkin kuoseissa ei käytetä digitaalista tekniikkaa, mutta tyyllillisesti se on ollut raikas ja uudenlainen, ja luultavasti juuri siksi se on saavuttanut suosion viime vuosina. Muita uusia ja erilaista kuosisuunnittelua edustavia lastenvaatemerkkejä ovat esimerkiksi Mainio ja Papu.



Kuvio 6. Aarremetsä, Piia Keto / Arrekid. Kivinen ja Soranen, Mainio 2015

Oma oletukseni on se, että lapset ovat paljon avoimempia ja suvaitsevaisempia kuosien kuvioiden ja värien suhteen kuin me aikuiset kuvittelemme. Siksi pidän tärkeänä, että lasten mielipide otetaan jollain tapaa mukaan heille suunniteltaessa. Tämän opinnäytetyön tutkimuksellisessa osassa pyrin selvittämään sitä, mikä tekee kuosista lasten mielestä kiinnostavan. Toivon myös saavani vihjeitä siitä, ovatko mieltymykset niin sukupuolisesti jakautuneita kuin valtavirran markkinoiden tarjonta antaa olettaa.

4.3 Digitaalinen tekstiilitulostus

Digitaalinen tekstiilitulostus on tuonut uusia ulottuvuuksia kuosisuunnitteluun ja muokkaa voimakkaasti painokangasteollisuuden kenttää. Digitaalista tulostusta voidaan pitää painokangasteollisuuden tärkeimpänä edistysaskeleena silkkipainotekniikan keksimisen jälkeen (Bowles & Isaac, 2009). Digitaalinen tulostus mahdollistaa nopeamman tuotannon sekä kustomoitujen ja pienten erien teettämisen. Suunnittelun näkökulmasta se antaa enemmän mahdollisuuksia värien ja yksityiskohtien käyttöön, eikä kuosin suunnittelu ole enää sidottu tiukkoihin raporttikokoihin. Lisäksi digitaalinen tekstiilitulostus mahdollistaa valokuvallisten elementtien ja erilaisten piirros- ja maalaustekniikoiden käytön sekä moninaisemman tekniikoiden ja visuaalisten elementtien yhdistelemisen. Bowlesin ja Isaacin (2009, 10) mukaan suunnittelijat etsivät inspiraatiota aiemmin hyödyntämättömistä lähteistä, ja uudenlainen pintasuunnittelun visuaalinen kieli on alkanut kehittyä. Juuri tämä ulot-

tuvuus digitaalisessa tekstiilitulostuksessa kiehtoo myös itseäni kuosisuunnittelun rikastamisessa.



Kuvio 7. Digitaalisesti tulostettu vesiväriluonnoksiin perustuva lastenkuosi. Popsicles, Outi Santaniemi / Käpynen.

Suomalaisessa digitaalisen tekstiilitulostuksen kentässä suurimpia yrityksiä ovat muun muassa Printscorpio ja Arazzo. Ne ovat keskittyneet mainostekstiilien ja kustomoitujen tuotteiden tulostamiseen enemmän kuin vaatetus- tai sisustuskuosien tulostukseen. Tällaisten materiaalien teettäminen näissä yrityksissä on kuitenkin mahdollista. Suomessa digitaalinen tekstiilitulostus on jo varteenotettava teollisuuden ala, mutta se on vielä kehittymässä. Opinnäytetyössäni en ole keskittynyt tuotannon suunnitteluun, mutta suunnittelijan on kuitenkin tärkeä ottaa huomioon tuotantomahdollisuudet, sen vaatimukset ja rajoitukset jo suunnitteluvaiheessa. Näiltä osin pidin teknisiä ja tuotannollisia tekijöitä mielessäni suunnitteluprosessin ajan.

Visuaalisesti haluan suunnittelussani hyödyntää vesivärimäistä pintaa ja säilyttää oman kädenjäljen ja piirrosmaisuuden valmiissa kuosissa. Tätä pidän tulostuksen ehdottomana etuna. Lisäksi päällekkäisyys, erilaisten elementtien ja tekniikoiden yhdistely ja syvyysvaikutelman luominen kiehtovat, ja siksi digitaalinen tulostus tuntuu parhaalta vaihtoehdolta työni toteuttamiseen. Toisaalta koen haasteeksi kuosin kuosimaisuuden säilymisen, kun kaikki on teknisesti mahdollista. Kuosimaisuudella tarkoitan paitsi raportin luontevaa toistumista ja kuosin käytettävyyttä mutta myös kankaaksi sopivaa visuaalisuutta. Kaikenlaiset pinnat eivät toimi tekstiilissä. Teknologian mahdollistaessa monenlaiset kokeilut myös ylilyöntejä on mielestäni tapahtunut. Esimerkiksi tarkat valokuvatulosteet kankaalle toimi-

vat kyllä tauluina tai kun niiden käyttötarkoitus on sama kuin valokuvilla, mutta kuosia pelkkä käsittelemätön valokuva ei mielestäni vielä sellaisenaan tee. Suunnittelijan tehtävä on tehdä valokuvasta tai valokuvaan pohjautuva kuosi. Omassa suunnittelijan mielessäni kuosilla on eri asema suhteessa muihin visuaalisiin pintoihin. Oli luonnostelutekniikka mikä tahansa, se ei kuosina ole enää piirros tai valokuva tai vesiväri, vaikka siinä viitteitä tekniikasta saakin olla. Hyvässä kuosissa luonnostekniikka tuo kiinnostavuuden pintaan mutta on samalla sopivan etäännytynyt alkuperäisestä luonnoksesta. Digitaalisesti tulostettavassa kuosisuunnitelmassa tämä on mielestäni erityisesti otettava huomioon, ja pidin sitä haasteena työhön ryhtyessäni.

5 Tutkimuksen toteuttaminen suunnittelun tueksi

Opinnäytetyön tutkimuksellisen osan tavoitteena oli taustoittaa Vanja Sean suunnittelijoiden lähtökohtia ja lasten mielipiteitä kuosien käyttäjinä. Tässä luvussa kuvaan tutkimuksen tavoitteita ja aineiston keräämistä. Aineiston purkamisen olen jakanut suunnittelijoiden ja lasten haastatteluihin pääpainon ollessa lasten haastatteluissa. Lopuksi esittelen tutkimustuloksia, jotka pohjustavat seuraavaa lukua, varsinaista työn produktio-osaa eli kuosimalliston suunnittelua.

5.1 Menetelmät ja tutkimukselliset tavoitteet

Tutkimuksen aineiston keräsin haastattelemalla Rosa Matilda -yrityksen molempia suunnittelijoita sekä kohderyhmään sopivan ikäisiä lapsia. Lisäksi olin pohjustanut tutkimusta loppuvuoden 2014 myyntitapahtumissa haastattelemalla ostajia sekä tarkkailemalla heidän käyttäytymistään myyntipisteellä ja ostotapahtuman aikana. Suunnittelijoiden haastattelun toteutin kirjallisena sähköpostihaastatteluna. Lasten haastattelujen menetelmänä oli toiminnallinen ryhmähaastattelu.

Tutkimuksen ensisijaisena tavoitteena oli kerätä sellaista tietoa, joka olisi pohjana opinnäytetyön produktio-osassa kuosimalliston suunnittelussa. Tutkimuksella halusin selvittää tekijöitä, jotka vaikuttavat lasten mieltymyksiin tarinallisten kankaiden käyttäjinä. Halusin löytää tekijöitä, jotka tekevät kuosista lasten mielestä mielenkiintoisen. Mikä saa lapsen ihastumaan kuosiin? Minkälaisia asioita ja tarinoita lapset lukevat kuoseissa? Miten hyödyntää lasten mielikuvitusta kuosisuunnittelussa? Miten pitkälle mielikuvitusta voi venyt-

tää? Minkä tyyppisiin hahmoihin lapset mieluiten tarttuvat? Päämääräni ei ollut saada vastauksia tarkkarajaisiin kysymyksiin vaan herätellä lasten mielikuvitusta ja löytää sieltä menestystekijöitä tarinallisille kuoseille. Suunnittelijoiden haastattelulla pyrin paitsi taustoittamaan yritystä ja suunnitteluprosessia mutta myös selvittämään, miten heidän ajatuksensa kohtaisivat lasten ajatukset.

5.2 Aineiston kerääminen

Suunnittelijoiden haastattelun toteutin perinteisellä kirjallisella haastattelulomakkeella, jonka lähetin sähköpostitse. Suunnittelijat vastasivat kysymyksiin yhdessä. Haastattelukysymykset ovat liitteessä 1. Suunnittelijoiden haastattelu toimi tutkimusta täydentävänä elementtinä lasten haastattelujen rinnalla. Siksi en käyttänyt sen toteuttamiseen yhtä paljon aikaa. Myös käytännön syistä ja tilaajan aikatauluista johtuen oli tarkoituksenmukaisinta toteuttaa se kirjallisesti.

Lasten haastattelujen kohderyhmäksi valittiin ensimmäisen luokan oppilaita Oulunkylän ala-asteelta, jotka ovat samassa seurakunnan järjestämässä iltapäivätoiminnassa. Lapset olivat 7-8-vuotiaita. Nämä lapset valikoituivat kohderyhmäksi kahdesta syystä. Ensinnäkin he ovat iältään kuosien kohderyhmään sopivia (päiväkoti- ja kouluiän välimaastossa), ja tämän ikäiset elävät vielä lähes täysin lasten maailmassa mielikuvitusleikkeineen mutta kykenevät jo hyvin pukemaan ajatuksiaan sanoiksi. Toinen käytännön asioita helpottava syy oli, että lapset olivat oman lapseni luokkatovereita ja minun oli siten helppo saada yhteys heidän vanhempiansa. Osa lapsista oli minulle jo jokseenkin tuttuja, mutta en pitänyt sitä ongelmana tällaisessa tutkimuksessa, vaan pikemminkin etuna, koska oletin lasten olevan luontevampia tutuhkon aikuisen kanssa. En myöskään ollut keskustellut opinäytteeni aiheesta näiden lasten kanssa, joten minulla ei ollut mahdollisuutta vaikuttaa heidän mielipiteisiinsä etukäteen.

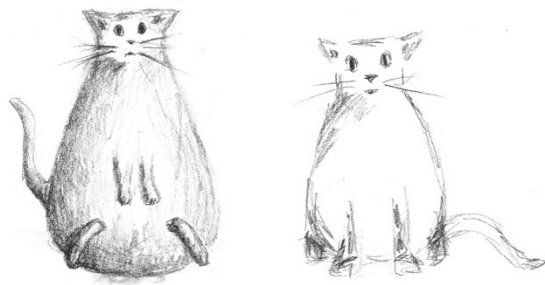
Haastattelut järjestettiin seurakunnan iltapäivätoiminnan aikaan kirkon tiloissa helmikuussa 2015. Tämä helpotti lasten tavoittamista, koska heidän ei tarvinnut liikkua haastatteluja varten. Koululta ei myöskään tarvinnut pyytää tutkimuslupaa, koska haastatteluja ei pidetty koulun tiloissa. Olin kuitenkin yhteydessä luokan opettajaan, ja sain luvan käyttää koulun kautta saamaani luokan lasten ja huoltajien yhteystietolistaa. Huoltajiin olin yhteydessä sähköpostitse, jossa kerroin haastattelusta ja kysyin suostumusta lapsen osallistumisesta haastatteluun. 14:sta huoltajasta 12 antoi suostumuksen lapsensa haastatteluun.

Haastateltavista lapsista 6 oli poikia ja 6 tyttöjä. Jaoin etukäteen lapset kolmeen eri ryhmään, joissa kussakin oli 4 lasta, yksi poikaryhmä, yksi tyttöryhmä ja yksi sekaryhmä. Halusin haastatella enemmän kuin yhtä lasta kerrallaan, koska ajattelin lasten voivan siten olla luonnollisempia ja yhdessä olemisen herättävän enemmän ajatuksia. Isomman ryhmän haasteeksi epäilin, että sitä olisi hankalampi pitää koossa. Lasten ja iltapäivätoiminnan aikatauluista johtuen ryhmien kokoonpanot hieman muuttuivat suunnitelmasta. Kaikki olivat sekaryhmiä ja niissä oli 3-5 lasta. Yhteensä ryhmähaastatteluja oli kolme, ja ne järjestettiin kahtena eri iltapäivänä. Haastattelut kestivät kukin 25–35 minuuttia, ja ne nauhoitettiin.

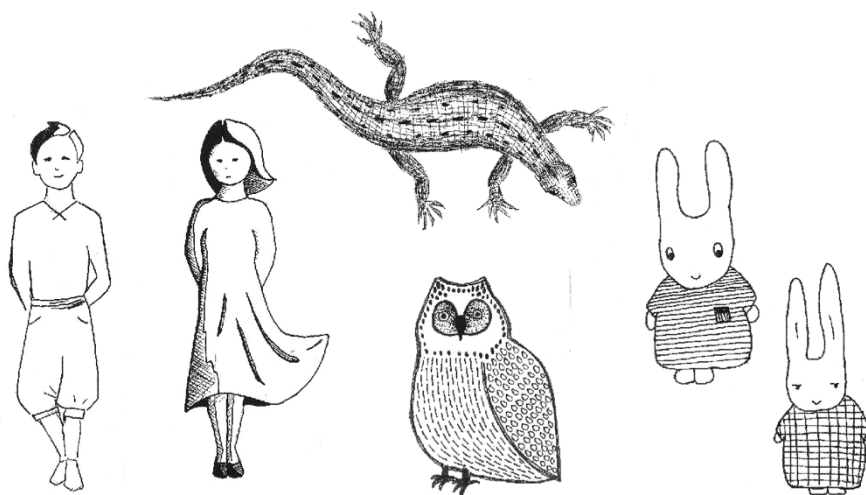
Lasten haastattelujen suunnitteluvaiheessa tutustuin Tuuli Mattelmäen *Muotoiluluotaimetteoksessa* (2006) esittelemiini luotaimiin. Luotaimia käytetään, kun etsitään käyttäjätietoa ja signaaleja suunnittelun tueksi. Luotaimia hyödynnetään erityisesti teollisessa muotoilussa, mutta menetelmiä voi soveltaa myös kuosisuunnittelussa. Käytin valmiita kankaita ja erilaisia luonnoksia omina ”luotaimina” tai välineinä, joilla pyrin saamaan tietoa käyttäjiltä suunnittelun avuksi. Lisäksi hyödynsin *Mun vuoro! Lasten osallisuushanke 2009–2011* -sivuston materiaaleja osallistavista ryhmäleikeistä ja -menetelmistä. Rakensin haastattelujen rungon siten, että se jakautui neljään osaa. Runko on nähtävänä kokonaisuudessaan liitteessä 2. Aluksi esittäydin ja opettelini niiden lasten nimet, joita en tuntenut ennestään. Esitin asian siten, että tarvitsen heidän apuaan ja mielipiteitään, ja ettei tehtäviin ole oikeita tai väriä vastauksia. Ensimmäisessä osassa tehtävänä oli yhteispiirustus. Tavoitteena oli tehdä yhteinen piirustus siten, että jokainen piirtää vuorollaan samaan paperiin jatkaen edellisen piirrosta. Tehtävä tehtiin puhumatta musiikin soidessa. Lopuksi keskusteltiin yhdessä työstä ja sen tekemisestä. Tehtävä toimi lämmittelynä, mutta halusin myös tarkastella, miten lapset toimivat ryhmänä, ja miten he vastaavat tehtävänantoon ja kysymyksiini.

Haastattelujen toisessa osassa tarkasteltiin Vanja Sea -kankaita. Mukanani oli esimerkkejä kankaista, jotta lapset pääsivät näkemään kuosit oikeassa koossa ja myös tunnustelemaan kankaita. Kuoseja oli yhteensä 15, ja niissä kaikissa oli tarinallisia elementtejä. Lapset saivat tutustua kankaisiin ja valita yhden mieleisensä. Tämän jälkeen keskusteltiin yhdessä lasten valitsemista kankaista. Pyysin lapsia kertomaan, mitä heidän mielestään kankaissa on, miksi he valitsivat juuri sen ja mihin he kiinnittivät ensin huomionsa. Lisäksi pyysin lapsia muun muassa kertomaan, mitä kuosissa tapahtuisi, minne se sijoittuisi ja mitä hahmot ajattelevat. Tässä tehtävässä pyrin saamaan tietoa paitsi siitä, mistä kuoseista lapset pitivät ja miksi, mutta myös pääsemään hieman syvemmälle lasten mielikuvituk-

seen ja löytämään tekijöitä, jotka kiehtovat lapsia. Halusin saada lasten mielipiteitä ja ajatuksia sellaisinaan.



Kuvio 8. Kissoja lyijykynäluonnoksin.



Kuvio 9. Eläin- ja ihmishahmoja erityyppisinä tussipiirroksina.

Kolmannessa osassa oli tehtävänä rakentaa yhteinen tarina kuvallisesti. Tätä varten olin tehnyt erilaisia hahmoja sekä A3-kokoisia taustoja, joille tarinaa voisi rakentaa. Osa hahmoista oli hyvin esittäviä, osa luonnosmaisia ja osa epämääräisempiä (kuviot 8-10). Pyrin kokoamaan joukon erilaisia hahmoja. Tässä vaiheessa ajattelin enemmän tyyliä ja tunnelmia kuin sitä, mitä hahmot esittävät. Hahmojen valinnan taustalla toki vaikutti oma intuitioni ja jonkinlainen idea siitä, mihin suuntaan haluaisin suunniteltavia kuoseja viedä, mutta halusin olla liikaa johdattelematta haastateltavia. Lasten tehtävänä oli valita hahmoista kiinnostavin ja yksi yhteinen tausta hahmoille. Sitten pyysin lapsia keksimään hahmoille nimet ja kertomaan, mitä ne tekevät ja ajattelevat, sekä mitä tarinassa voisi tapahtua. Hahmoja sai myös värittää. Halusin tällä tehtävällä selvittää, minkälaisista hahmoista lapset pitäisivät, valitsisivatko he mieluummin yksinkertaisen vai yksityiskohtaisen, tyylitellyn vai realistisen, luonnosmaisen vai sellaisen, mikä ei suoraan esitä mitään. Halu-

sin myös selvittää, mitkä olisivat tekijöitä valintojen taustalla. Lisäksi tavoitteeni oli saada lasten mielikuvitus lentämään ja poimia sieltä sekä ideoita omaan suunnitteluun että tekijöitä, jotka tekevät lasten mielestä kuosista kiinnostavan.



Kuvio 10. Musteläikillä ja siveltimellä erilaisille papereille muodostuneita hahmoja, joita on käsitelty Photoshopissa ja Illustratorissa.

Neljännessä osassa oli aiheena sellaisen t-paidan piirtäminen, josta itse pitäisi. Tämän suunnittelin ylimääräiseksi tehtäväksi, jos aikaa jäisi. Tehtävää varten tein A4-kokoisen t-paita-pohjan. Lopuksi lapset saivat palkkioksi tarra-arkit.

5.3 Haastattelujen purkaminen ja analysointi

5.3.1 Suunnittelijoiden haastattelu

Vanja Sea -kuoseja piirtävät tekstiili- ja vaatesuunnittelija Rosa Piironen ja FM Jussi Piironen. Rosa Piironen on lisäksi pukuompelija ja mielenterveys-, kriisi- ja päihdetyön lähihoitaja, ja hän toimii tekstiilisuunnittelun sivutoimisena tuntiopettajana. Jussi Piironen puolestaan määrittelee olevansa freelance-kielenkääntäjä, museomestari ja rullalautaintoilija. Suunnittelijoiden monipuolinen tausta on kiinnostava, ja se näkyy mielestäni myös kuosisuunnittelussa. Lisäksi se, että toinen suunnittelijoista tulee tekstiilisuunnittelun ulkopuolelta tuo erilaista perspektiiviä työhön. He työstävät kaikkia kuosejaan ainakin jossain määrin yhdessä, joten käsittelen heidän vastauksiaan yhdessä, ellei ole merkityksellistä erotella heidän vastauksiaan.

Suunnittelijat eivät nimeä yhtä selkeää visiota tai viestiä, mikä heidän kuosiensa takana on. Kuitenkin saan käsityksen, että sellainen on, vaikkakin ehkä sanoin selittämättömissä. Molemmat kertovat tiedostavansa, mitä haluavat ja mitä eivät halua viestittää, mutta että sen selittäminen on vaikeaa. Taustalla on toki monia asioita, ja yhdeksi Rosa Piironen nimeää lapsille suunnittelun osalta sen, ettei halua aliarvioida lapsia. He myös pyrkivät välttämään liiallista sukupuolijaottelua kuoseissaan, missä he ovat lasten haastattelujen perusteella onnistuneet hyvin. Suunnittelijat eivät seuraa aktiivisesti trendejä, joskin kaupallisuutta on pidettävä mielessä ainakin jonkin verran. He kuvaavat suunnitteluaan ja kädenjälkeään leimaavan ”tietynlaisen lo-fi -meiningin”, minkä käsitän tarkoittavan sitä, ettei esimerkiksi hahmoja ja kuvioita ole työstetty liian kliinisiksi. Kädenjälki ja rosoisuus saavat näkyä, mikä antaa tyyliille sen omaleimaisuutensa. Rosa Piironen kertoo, että häntä kiinnostavat muun muassa huvittavat, hassut ja oudot olosuhteet sekä epäloogisiksi koetut yhdistelmät. Lapsille suunnittelu on mielekästä juuri siksi, etteivät he useinkaan takerru epäloogisuuksiin. Lapset myös tekevät mielenkiintoisia huomioita, joita aikuiselle ei tulisi mieleenkään.

Molemmat suunnittelijat osallistuvat Vanja Sea -kuosien suunnitteluprosessin jokaiseen vaiheeseen. He ideoivat ja piirtävät käsin luonnoksia yhdessä ja erikseen. Jotkut ideat ja hahmot ovat olleet mielessä tai jossain muussa käytössä jo vuosia, osa aiheista on tiettyä kuosia varten piirrettyjä ja jotkut vanhoja luonnoksia tai maalauksia. Samoja luonnoksia löytyy useammasta kuosista aivan eri tarkoituksissa ja lopputuloksissa. Rosa Piironen kertoo häntä kiinnostavan maailmojen, tunnelmien tai jonkin kohtauksen luominen. Tällöin hän esimerkiksi käy läpi vanhoja luonnoksia, pyytää miestänsä piirtämään jonkin elementin tai pyytää lisää ehdotuksia kyseiseen kohtaukseen tai maailmaan. Rosa Piironen piirtää kuosit teknisesti tietokoneella raportiksi ja tekee alustavan sommittelun ja ehdotelman väretyksiksi. Sen jälkeen he käyvät yhdessä läpi sommittelua ja väretyksiä ja tekevät päätökset yhdessä. Koska kuosien tekniikkana on neulos ja elementit käsitellään tietokoneella pikselimäisiksi, muuttuvat alkuperäiset luonnokset usein paljon.

Rosa Piironen kertoo, että hänellä on aina ollut tarve kertoa tarinoita. Kirjoittaminen ja sarjakuvanpiirtäminen ovat muuttuneet kuosisuunnitteluksi, mitä hän kuvaa: ”Se on kiinnostava itseilmaisun keino, mutta samalla itseään ei tarvitse ottaa niin kovin vakavasti.” Tarinallisuus ei kuitenkaan ole kuoseissa itsetarkoitus. Hyvää tarinaa tärkeämpää on esteettisyys. Olennaista on saada kaikki kuosin elementit tasapainoon, joka syntyy rytmistä,

väreistä, sommittelusta ja yksityiskohdista. Tarinallinen sisältö on mielenkiintoinen lisäarvo muttei välttämättömyys. (Piironen 2015.)

Tarinan kerronta kuoseissa näyttää mielestäni olevan suunnittelijoiden itseilmaisun luonteva muoto. Lisäksi he kokevat, että tämän tyyppisiä kuoseja puuttuu markkinoilta. He haluavat tietoisesti erottautua muista kuoseja myyvistä yrityksistä. Kuitenkaan kaupallinen myyvyys ei ole suunnittelijoiden mukaan ainoa peruste hyvälle kuosille, vaikka kaupallisuus onkin otettava huomioon. Haastattelun lopuksi Rosa Piironen toteaa, että on pyrittävä tekemään oman näköistä juttua ja kertomaan omaa tarinaa.

5.3.2 Lasten haastattelut

Kaikki haastattelut toteutuivat suunnitellun rungon mukaisesti. Lapset olivat hyvin mukana ja jaksoivat keskittyä koko ajan. Ryhmähaastattelu menetelmänä toimi hyvin. Lasten oli mielestäni helppo kertoa ajatuksiaan kavereiden seurassa, ja he olivat melko luonnollisia. Epäilykseni siitä, että lapset olisivat liiaksi samaa mieltä kuin kaverinsa, oli turha. Lapset uskalsivat olla myös eri mieltä. He saivat kuitenkin toisistaan tukea, ja yhteinen ideointi oli hedelmällistä. Kaikissa ryhmissä lapset olivat itsenäisiä: heillä oli omat mielipiteet, mutta he pystyivät nopeasti heittäytymään toistensa mielikuvitukseen. Pienissä ryhmissä lasten oli helppo tuoda ajatuksiaan esille. Osa oli toki puheliaampia kuin toiset, mutta pystyin keskittymään vuorotellen jokaiseen ja kyselemään myös hiljaisemmilta lapsilta enemmän. Myös sekaryhmät toimivat hyvin. Pojat ja tytöt toimivat yhdessä, vaikkakin joitain eroja heidän toiminnassaan saattoi nähdä. Alkuperäinen ajatukseni oli selvittää, olisiko tyttö- ja poikaryhmien välillä joitain eroja, mutta sekaryhmät toimivat toisaalta paremmin, koska tavoitteena oli luoda unisex-mallisto. Kolmen ja neljän hengen ryhmät toimivat parhaiten, mutta viiden hengen ryhmä oli jo hieman liian iso, ja lapset meinasivat villiintyä. Toisaalta tämä saattoi johtua myös lasten persoonallisuuksista ja ryhmän dynamiikasta. Kuitenkin sain jokaisesta haastattelusta paljon irti.

Nauhoitin haastattelut ja purin ne tekstiksi. Litteroinnin tein vapaasti jättäen pois organisoinnista johtuvia omia puheenvuorojani. Lasten puheenvuorot pyrin kirjoittamaan sellaisenaan kiinnittämättä kuitenkaan huomiota liian tarkasti sanamuotoihin tai toistoihin, elleivät ne olleet olennaisia tulkinnan kannalta. Kuvasin lasten tekemät tarinat ja säilytin heidän toteuttamansa materiaalin. Aineistona on siten yhteensä n. 14 sivua litteroitua tekstiä haastatteluista sekä kustakin haastattelusta yhteispiirustus, kuva rakennetusta tarinasta sekä 12 t-paitakuvaa.

Haastattelujen rakenne toimi toiveideni mukaan, ja sain sellaista tietoa kuin olin toivonutkin. Olen tyytyväinen siihen, että sain lasten mielikuvitusta liikkeelle ja siihen, miten avoimesti he keksivät ja kertoivat ajatuksiaan. Tekemäni luonnokset herättivät kiinnostusta ja ajatuksia, myös sellaisia, joita en itse ollut ajatellut. Tekemäni aineisto toki myös ohjasi lasten mielikuvitusta. Toisenlaisella aineistolla olisin saanut toisenlaisia ideoita ja vastauksia. Toisaalta lähtökohtana olivat kuitenkin omat luonnokseni ja niiden taustalla oma intuitiivinen mielikuvani suunnittelun kohteena olevasta mallistosta. Seuraavassa käsittelen tarkemmin haastattelujen osuudet Vanja Sea -kuosit sekä Ryhmän yhteinen tarina.

5.3.3 Vanja Sea -kuosien saama palaute

Haastattelutilanteessa Vanja Sean kuoseista 15 kpl oli levitettyä huoneen pöydälle. Lapset saivat kiertää ja tutkia kankaita rauhassa. Sitten pyysin heitä valitsemaan yhden mieleisen kankaan. Lapset valitsivat pitkälle samoja kuoseja, jotka ovat olleet myös myynnillisesti suosittuja. Lasten määrä oli kuitenkin niin pieni, ettei tämän tutkimuksen perusteella voi tehdä minkäänlaisia johtopäätöksiä siitä, mitkä ovat suosituimpia lasten mielestä yleisesti. Työpajoihin osallistuneiden 12 lapsen äänet jakaantuivat 7:lle eri kankaalle. Sade ja Nuput saivat molemmat yhden äänen. Kaksi ääntä saivat Meriraita, Vuoristo, Meow, Erikaupunki ja Ilta. Kuvat näistä kuoseista löytyvät luvusta 4.1. Nuput ja Ilta -kuosien kuvat ovat ohessa kuviossa 11. Lukumääriä kiinnostavampaa oli kuitenkin se, miten lapset perustelivat valintojaan. Usein sain perusteluksi *”koska se on vaan kiva”*, mutta tarkentavilla kysymyksillä sain muitakin vastauksia. Lapset perustelivat kuosin *”kivuutta”* muun muassa värillä, hahmoilla, kuviolla, söpöillä ja tutuilla hahmoilla. Esimerkiksi ryhmän 2 tyttö perusteli Meow-kuosin valintaansa: *”koska mä tykkään kissoista tosi paljon ja sitten nää on söpöjä”*. Huomionarvoista mielestäni on, että värillä valintaansa perusteli kolme lasta, joista kaksi oli tyttöjä, ja vain toinen mainitsi ns. tyttöjen väriksi yleensä määritellyn pinkin. Toinen piti Erikaupunki-kuosin siniharmaasta väristä, ja toinen piti Nuput-kankaasta, koska siinä oli pinkkiä. Näiden haastattelujen yhteydessä värit eivät juurikaan erotelleet tyttöjä ja poikia. Kiinnostusta herättäneet kuosit olivat pääasiassa sinisiä, vihreitä, harmaita ja violetteja.



Kuvio 11. Nuput ja Iltta, Tiina Taivainen / Vanja Sea 2014

Lapset innostuivat kertomaan mielikuvistaan enemmän, kun kysyin, mitä he näkevät kankaassa, mitä siinä tapahtuu, mitä hahmot tekevät tai ajattelevat tai mihin paikkaan kankaan tapahtuma voisi sijoittua. Lapset myös kommentoivat ja kyselivät paljon omaaloitteisesti. Kaikissa työpajoissa kävi vahvasti ilmi, että lapset kiinnostuvat huvittavista asioista ja tulkitsevat kuvia usein huumorin kautta. Kuten Rosa Piironen haastattelussaan sanoi, lapset hyväksyvät usein aikuisia paremmin epäloogisuudet ja kummallisetkin asiat. Tästä on hyvänä esimerkkinä tyttö, joka ihmetteli ihmiselle piirrettyä kuonoa Magda-kuosissa. Heti perään hän totesi itsekin piirtäneensä joskus kissaihmissiä, ja asia ei sen enempää jäänyt häntä vaivaamaan. Kummallisuudet tulkittiin usein juuri hauskoiksi ja ne huvittivat lapsia kovasti. Varsinkin Vuoristo-kuosin yksityiskohdat saivat lapset kikattelemaan ja keksimään kummallisia juttuja. Toinen merkittävä havainto oli, että lapset veivät kuoseissa näkemänsä asiat hyvin nopeasti omaan elämäänsä, esimerkiksi oman perheen jäsenet ja lemmikkieläimet mainittiin usein. Tämä tukee teoreettista pohjaa tarinallisuudesta, mitä kuvasin luvuissa 3.2, ja omaa ajatustani siitä, että kuosi on osa käyttäjän omaa tarinaa. Kuvat ovat vain visuaalisia vihjeitä, joiden perusteella käyttäjä muodostaa tarinan mielessään. Tätä havainnollistaa oheinen osa keskustelua, joka sai alkunsa siitä, kun kysyin, minkä nimisiä kissoja Meow-kuosin kissat voisivat olla. Keskusteluissa puheenvuorot on erotettu aakkosilla A-E kussakin haastattelussa. Ne eivät viittaa tiettyyn lapseen, vaan niiden on tarkoitus erottaa kyseisessä keskustelussa puhujia toisistaan. Omat puheenvuoroni on merkitty kirjaimella T.

Kaikki lapset: "mirri", "eino", "miisu", "murri", "piski"
 A: "mä sanon mun isää piskiks. Iski piski"

B: "me ollaan leikitty välillä et alma on mun pikkusisko alma on joku koira ni se on välillä piski."

Vaikka tutkimme kissa-kangasta, se sai aikaan monenlaisia nimiehdotuksia lasten mielessä ja "piski"-sana aiheutti ainakin kaksi erilaista konnotaatiota eli miellelyhtymää, jotka lapset jakoivat yhteisesti. Toinen samasta kankaasta noussut esimerkki tuli esiin toisessa haastattelussa.

"isot kissat on misuja ja pikkukissat pikkumisuja. mul on täällä [osoittaa kädessään olevaa rannekorua] kaks kissaa jotka on misu ja pikkumisu."

Oletan, että tämänkaltaiset ajatuskulut tulevat lasten mieliin muutenkin kuin järjestetyssä haastattelussa. Ne voivat olla myös tiedostamattomia, mutta ne vaikuttavat siihen, miksi lapset pitävät tai eivät pidä jostain kankaasta. Lapsille perheenjäsenet ja lemmikit ovat suuri ja tärkeä osa elämää, joten niihin viittaavat asiat ovat tuttuja ja turvallisia. Meow-kuosin lisäksi Ilta-kuosi (kuvio 11) herätti mielikuvia omasta elämästä ja sai koko kolmannen ryhmän keskustelemaan nukkumaanmenoajoistaan.

A: "salaiset sala-agentit on siellä"

B: "tai jotkut rosvot"

A: "jotkut rosvot jotka valvoo ja sit jotkut ihmiset jotka menee seittemältä nukkumaan"

C: "seittemältä!"

D: "mä meen kaheksalta nukkumaan"

C: "mä meen joskus puol yheksän"

B: "mä nukahdan usein puol yheltätoista!"

Näiden perustella voisi vetää löyhän johtopäätöksen, että kissa-, talo- ja iltaan sijoittuvat aiheet herättävät henkilökohtaisia mielikuvia, koska ne ovat hyvin olennaisia osia lasten omassa elämässä. Lisäksi esimerkki tukee Hietalan (1993, 84–85) kuvaamaa tapaamme tulkita elävät oliot tekemässä jotain, mitä käsittelin luvussa 3.2. Tässä esimerkissä kuosis-
sa olevat valot talojen ikkunoissa riittävät lapsille lukemaan tilanteeseen tapahtumia. Taloissa liikkuu rosvoja tai sala-agentteja. Toisessa ryhmässä tuli taas kommentti "*siinä on joku menossa nukkumaan*". Lapset eivät siis tyytyneet toteamaan, että kuosis-
sa on taloja, vaan he kertoivat, mitä ihmiset taloissa tekevät. Toisaalta sama kuosi herätti myös mielikuvituksellisia tarinoita, josta ohessa esimerkki ensimmäisen ryhmän keskustelusta:

A: "tääl on valkoisia silmiä. joillain silmillä ei ole paria. yksisilmäisten henkilöiden silmiä"

B: "jos lokki on kakkinut ikkunaan"

T: "keitä siellä voisi asua?"

A: "lokkeja, kissoja ja yksisilmäisiä henkilöitä"

Keskustelussa oli hetkeä aiemmin puhuttu kissoista toisen kuusin yhteydessä, joten aihe pääsi mukaan tähänkin tarinaan.

5.3.4 Lasten tarinat

Esittelin edellä luvussa 5.2 materiaalia, jota olin tehnyt haastatteluja varten. Lapset saivat tutkia toisistaan erilleen leikattuja hahmoja ja jokainen valita niistä yhden. Valituista hahmoista oli tarkoitus koota yhteinen tarina. Lisäksi lapset saivat valita tarinalle taustan. Taustaehdotuksia olin tehnyt viisi. Kaikki ryhmät valitsivat saman vihreäpohjaisen taustan, jossa oli hieman kummallisia, mutta kuitenkin tunnistettavia puita. Hahmoista valikoituivat esittävät realistiset ja tyylitellyt eläinhahmot. Kummalliset maalatuista läikistä muodostamani hahmot saivat kyllä ihmetystä aikaan, mutta ne olivat selvästi liian kummallisia, jotta lapset olisivat valinneet niitä omaan tarinaansa. Lapset myös näkivät ne aivan eritavalla kuin olin itse ajatellut. Jos olisin rakentanut tehtävät toisin, esimerkiksi pyytänyt jatkamaan kummallista hahmoa piirtämällä, olisin ehkä saanut enemmän irti myös niistä hahmoista. Kun valittavana oli esittäviä hahmoja ja ei-esittäviä, valinta oli kaikissa ryhmissä selkeä, ja lapset päätyivät esittäviin hahmoihin. Olin myös olettanut, että lapsenomaiset ja yksinkertaiset hahmot, esimerkiksi piirtämäni puput, olisivat liian lapsellisia tämän ikäisille, mutta ne olivatkin suosittuja kaikissa ryhmissä. Niissä oli jotain huvittavuutta ja söpöyttä, mistä lapset pitivät, sekä tytöt että pojat. Myös pöllöhahmosta pidettiin. Pöllöt ovat kestopuusekskejä, mutta niiden suosia saattoi johtua myös siitä, että pöllöhahmoja on käytetty kuoseissa paljon ja ne saattoivat siksi tuntua lapsista tutuilta.

Kuten aiemmin kerroin, osan hahmoista olin piirtänyt aiemmin jotain muuta tarkoitusta varten ja osan haastatteluja varten. Omassa mielessäni eniten syvyyttä ja merkityksiä oli saanut lyijykynällä luonnostelemani hieman hölmistynyt kissahahmo. Sille oli kehittynyt vahvin luonne ja se kuvasti myös parhaiten omaa tyyliäni. Kyseinen kissa herätti kiinnostusta ja huvitusta kaikissa ryhmissä. Se nimettiin muun muassa ”pullukaksi” ja ”läskikisäksi”. Hahmon pyöreys ei ollut ollut ensisijaisesti omassa mielessäni, mutta kaikki ryhmät kommentoivat sitä. Huomionarvoista oli myös, että muutkin hahmot saivat huomioita nimenomaan pulleudesta tai pyöreystä. Toisaalta hoikat ihmishahmot eivät herättäneet samalla lailla kiinnostusta, joten pulleus oli mielestäni tässä yhteydessä enemmän positiivinen kuin negatiivinen huomio. Pyöreys oli lähinnä sympaattista. Lyijykynäkissa ei kuitenkaan tullut valikoiduksi kaikissa ryhmissä. Tarkoitukseni ei ollutkaan se, että olisin käyttänyt juuri niitä eniten valittuja hahmoja, vaan hyödyntää lasten kommentteja ja mielikuvituksen lentoa omassa suunnittelutyössä. Hahmot ja taustat toimivat ikään kuin välineinä

lasten ajatusten dokumentoinniksi. Kuviossa 12 ovat kuvat lasten tuotoksista tässä osassa.



Kuvio 12. Lasten kokoamat tarinat

Ensimmäinen ryhmä rakensi tarinaa käyttäen hahmoja paperinukkejen tapaisesti. Hahmot liikkuvat taustalla, muuttuivat yhtäkkiä toiseksi ja toimivat yhdessä. Ryhmistä ensimmäinen toimi muutenkin parhaiten ryhmänä yhdessä ensimmäisestä tehtävästä alkaen. He tekivät yhtenäisen lämmittelypiirustuksen, täydensivät toistensa ajatuksia kankaita katsoessaan, rakensivat yhteistä tarinaa ja lopuksiideoivat yhdessä viimeisen tehtävän tapaitoja. Tämän ryhmän tuotoksessa olennaisempaa mielestäni olikin prosessi kuin se, mitä he valitsivat tai millainen lopputulos oli. Lasten yhteistä tarinankerrontaa ja samalla leikkiä kuvaavat seuraavat poiminnat työpajasta. Otteissa näkyy myös hahmojen muuttuminen yhtäkkiä toiseksi ja hahmojen pulleuden huomioiminen. Oheinen leikki käytiin osin kikatuksen säestämänä.

- A: "täs on tällänen pullee kissa"
 B: "mul on isompi pullukka"
 A: "mul on isompi pullukka kuin sulla. minipullukka"

 C: "että se kissa alkaa laihtuttamaan"

A: "sit sille käy silleen et siit tulee eka tää" [hahmo muuttuu pienemmäksi kissaksi]
 C: "sit siitä tulee tällänen" [hoikka ihminen]
 A: "sit se taas alkaa syömään."
 C: "ei kun mä tahon eiku se kissa halua syödä sen tytön ja pojan"
 B: "apuaa. se söi ton tytön jo"
 A: "nam"

 A: "joo se on on vihanen kun se on pieni. Se alkaa pulluttamaan ja sit se on iloinen"
 C: "eiks nää halua et näistä tulee pulleempia ja sit näistä tulee tällasia" [ihmiset muuttuvat pöllöiksi]
 C: "koska ne tahtoo et niitten silmät muuttuu näin isoiksi"
 A: "ja ne pystyy pyörittään niitten päätä"
 C: "koska ne tahtoo nähdä ettei kukaan varasta niitten vaatteita"

Sama tarina jatkui vielä viimeisessä tehtävässä, jossa lapset saivat kuvittaa t-paidan. Nämä lapset käyttivät piirtämiäni hahmoja paidoissa tai ottivat niistä mallia. Niissä olivat esillä samat teemat kuin aiemmissa tehtävissä samoin kuin sarjakuvamaisuus. Kiintoisaa oli huomata lasten puhuvan laihduttamisesta. Mietin, kuinka paljon tämä johtuu yhteiskunnan ulkonäkökeskeisyydestä laihdutusohjelmiseen. Toisaalta vaikka laihduttamisesta puhuttiin, lasten puheissa ei mielestäni ollut havaittavissa negatiivista asennetta lihavuuteen. Pyöreys toimi enemmänkin kiinnostavana tekijänä.

Toinen ja kolmas ryhmä rakensivat tarinaa staattisemmin ja kertoivat suullisesti hahmoista samalla kun värivät niitä. Värittäminen toimi kuitenkin hyvin siinä tarkoituksessa, että lapsilla oli koko ajan jotain käsillä tehtävää. Tilanne muistutti jokseenkin heidän tavanomaista käyttäytymistään iltapäiväkerhossa, kun he esimerkiksi piirtävät ja juttelevat samalla piirroksistaan. Myös lasten omissa tarinoissa keskustelu kääntyi usein lasten itse kokemiin asioihin.

A: "tää pitää olla valkosen, koska mä haluan aina valkosen kissan, jos mä saisin kissan."
 B: "sä saat varmaan sitten aikuisena"
 A: "tämän nimi on misu"

 C: "kissa on ainakin piilossa pupuja"
 B: "eiksen pitäis olla just toistepäin"
 D: "sisilisko vaanii pupuja"
 C: "kissa on piilossa sisilisko"
 T: "onko se lisko pelottava?"
 D: "jättisisilisko. oikee sisilisko ois tän kokonen"
 A: "mä oon nähnyt Kreikassa lepakoita ja sisiliskoja"
 C: "oon mäkin"
 D: "mä oon nähnyt Suomessa niitä sisiliskoja"
 C: "oon mäkin jotain viiskyt"

Keskustelussa käy myös ilmi se, että lapset kaipaavat sopivasti realismia, mutta myös kummalliset ja väärin päin olevat asiat suvaitaan ainakin johonkin pisteeseen asti. Seu-

raavassa keskustelussa lomittuu sujuvasti satumainen kissaa lennättävä taikapöllö ja realistinen huoli lintulajin kuolemista sukupuuttoon.

A: "Kissan lempipaikka. Koska kissa tykkää kiipeillä ympäri puita ja jäädä sinne ja sitten pöllön pitää tuoda se sieltä alas ja sen takia kisu ei halua tulla sieltä alas, koska se halua lentää tän pöllön kanssa. Mutta pöllö ei tykkää siitä."

A: "Taikapöllö on vaarassa, että joku on löytänyt sinne metsään ja koittaa... se on vaarassa että joku vie sen kaupunkiin ja sitten ne maistaa taikapöllöä ja koittaa saada niitä lisää. jos se taikapöllö maistuu hyvältä niin sitten ne koittaa saada niitä lisää. sitten taikapöllö kuolisi, koska taikapöllöjä ei voi tehdä lisää"

B: "se kuolisi varmaan sukupuuttoon."

Yleisesti ottaen positiivinen havainto oli se, että 7-vuotiaat voivat olla keskenään vielä hyvin lapsenomaisia ja elää satumaailmoissa. Koulumaailma on jo aivan erilainen paikka kuin päiväkotia ja vaatimukset sille, että lapset ovat isoja, kasvaa. Siksi itsekkin äitinä oli huojentavaa huomata lasten mielikuvituksen rikkaus ja avoimuus. Ensimmäisen luokan oppilaat elävät samalla suurella viriketulvassa, avoimena erilaisilla aatteilla ja yhteiskunnallisille asioille. He ovat pääasiassa oppineet lukemaan, ja lehtien ja lööppien otsikot avautuvat heille uudella tavalla. Yksi esimerkki yhteiskunnallisesta temasta oli seuraava ihonväriä sivunnut keskustelu.

A: "heei tehäänks täst pupusta mustaihonen"

B: "se on joku somali"

C: "somalialainen"

T: "onhan niitä mustiakin pupuja"

B: "se on sit albiino, jos se on valkoinen"

Ensinnäkin lapset mielsivät pupujen värin ihon väriksi ja halusivat mukaan myös tummaihoisen, mikä on tavallista helsinkiläisessä koulussakin. Toisaalta toisesta kommentista voi havaita pientä asenteellisuutta, mitä lapsi on oppinut ehkä vanhemmiltaan. Kolmas lapsi puolestaan korjaa terminologian korrektimmaksi. Tässä ja edellisessä esimerkissä lomittuvat siis yhteiskunnalliset asiat satuihin. Lapset käsittelevät vaikeitakin asioita itselleen luontevalla tavalla eli satujen ja tarinoiden avulla. Tämä on kiinnostava havainto, ja sitä on tärkeä hyödyntää myös kuosisuunnittelussa. Kohderyhmä tarvitsee sadunomaista kuvamateriaalia, mutta niissä täytyy olla myös sisältöä, jotta ne ovat riittävän kiinnostavia.

5.4 Tutkimustulokset produktio-osaa varten

5.4.1 Tarinaideat

Haastatteluissa lasten mielikuvituksen tuotteena kehkeytyi monia mielenkiintoisia ja hauskoja tarina-aiheita ja nimiä, joita voisi käyttää kuosin ideana. Näistä vahvimmin mieleeni jäivät seuraavat ideat:

- 1) Elämästä nauttivat pulleat kissat puiden oksilla makoilemassa, kiipeämässä, syö-mässä, leikkimässä, yhtä lennättää pöllö
- 2) Myrksi ja mummopupu
- 3) Moto ja Toto – sisiliskoveljekset

Päällimmäinen tavoitteeni ei ollut löytää kuosimallistolleni tarinallista sisältöä lasten haastatteluista, mutta en voinut olla hyödyntämättä lasten ideoita. Oli kiinnostavaa havainnoida, mitä mieltä lapset olivat luonnoksistani ja mitä ne heissä herättivät. Haastatteluissa kävi ilmi, että kissa-aihe herätti kiinnostusta ja tarinaideoita. Erityisesti hahmojen pyöreä olomuoto huvitti lapsia, joten oli luontevaa päätyä työstämään mallistoa kissoista. Lasten kertomissa tarinoissa kissat olivat aktiivisia, joten omassa mielessäni heränneessä tarinassa tai tarinan kohtauksessa kissat olivat myöskin tekemässä jotain. Haastatteluissa nousi esiin paljon ideoita ja teemoja, joita voin hyödyntää myös myöhemmissä suunnitteluprojekteissa.

5.4.2 Yhteenveto tarinallisuuden rakentumisesta kuosissa

Toteuttamani haastattelut lapsille tukevat luvussa 3 käsittelemiäni teorioita merkityksistä ja kuvan tulkinnasta. Kuosit saavat merkityksen lapsen mielessä, kun hän voi yhdistää sen johonkin kohtaan omassa elämässään. Tämä tuli esiin sekä olemassa olevia kuoseja tutkittaessa että lasten omaa tarinaa kehiteltäessä. Tarinat lähtivät elämään lasten mielissä nopeasti yksittäisistä kuvista. Vaikka kuosissa kuvia on vain yksi, ja se voi olla pysähtynyt tilanne tai kohta jostain tapahtumasta, ihmisellä on luontainen tapa linkittää näkemänsä kuva johonkin tapahtumien ketjuun. Miten sitten hyödyntää tai toteuttaa tarinallisuutta kuosissa? Kuosia suunniteltaessa on otettava huomioon, ettei koko tarina mahdu esimerkiksi lapsen vaatteeseen, jos raportti on suuri. Kuosissa ei olekaan olennaista tarkkojen tapahtumien kuvaus, vaan tunnelma ja tarina luodaan muilla keinoilla. Yksityiskohdilla ja raportin toistumisella voi saada aikaiseksi lisää tapahtumia tai syy-seuraussuhteita. Niiden yhdistämiseksi yhteen tarinaan voi riittää yhtenäinen visuaalinen tyyli.

Tarinallisuus tuo kuosiin uuden ulottuvuuden ja tekee siitä katsojan mielessä mielenkiintoisen. Katsojan mieleen noussut tarina voi saada aikaan ostopäätöksen. Toisaalta tarinallisuus myös rajaa kuosin käyttökohteita, joten sitä on käytettävä harkitusti. Kuten suunnittelijoiden haastattelussa tuli esiin, tarinallisuus ei voi olla kuosissa itsetarkoitus, tärkeintä on kuitenkin esteettinen toimivuus. Sopivassa määrin käytettynä tarinallisuus voi lisätä kuosin kiinnostavuutta ja lopulta myyvyyttä.

Aineiston perusteella voidaan yhteenvedona todeta, että tarinallinen kuosi kiinnostaa lapsia, jos siinä on sopivasti huumoria, paljon yksityiskohtia ja se on runsas. Söpöys ja satumaailmat vetoavat vielä tämänikäisiin, mutta myös yhteiskunnalliset asiat tulevat koko ajan lähemmäs lapsia. Kummalliset ja oudot asiat herättävät paljon kiinnostusta, mutta niiden pitää olla kuitenkin tunnistettavia. Parasta on, jos aihe onnistuu lisäksi herättämään asioita lasten omasta elämästä. Kiehtovilla hahmoilla on suuri merkitys lasten kuoseissa. He löytävät toimijoita myös kuvista, joissa ei suoraan ole esitetty hahmoja. Ilmeet, eleet, toiminta ja yllättävä asiat saavat mielikuvituksen parhaiten liikkeelle.

6 Kuosimalliston suunnittelu

Kuudes luku käsittelee työn kohteen, lastenkuosimalliston, suunnittelua haastatteluaineiston keräämisen jälkeen. Hyödynsin suunnittelussa teoriapohjaa, johon olin perehtynyt, sekä keräämääni aineistoa lasten työpajoista ja suunnittelijoiden haastattelusta. Pidin myös mielessäni edellisessä luvussa kuvaamani tutkimustulokset. Työskentelyn aikana huomasin, että osa pohjustustyöstä muuttui melko alitajuiseksi, enkä miettinyt sitä koko ajan aktiivisesti. Suuri osa työstä oli kuitenkin teknistä piirtämistä ja Photoshopin kanssa työskentelemistä. Kuitenkin uskon taustatekijöiden vaikuttaneen paljon suunnitteluun myös ideointivaiheen jälkeen. Tässä luvussa kuvaan vaihe vaiheelta kuosien piirtämistä. Nimesin piirtämisvaiheen tarinan piirtämiseksi, koska en halunnut tarinallisuuden jäävän vain idean osaan. Tarinallisuus pysyi mukana koko kuosien työstövaiheen läpi. Kohdeyhmän ja teknisten reunaehtojen huomioimiselle sekä yhteistyölle tilaajan kanssa on omat alaluvut. Luvun lopussa esittelen tilaajan kanssa yhdessä päätetyn lopullisen malliston väri vaihtoehtoineen.

6.1 Suunnitteluprosessi

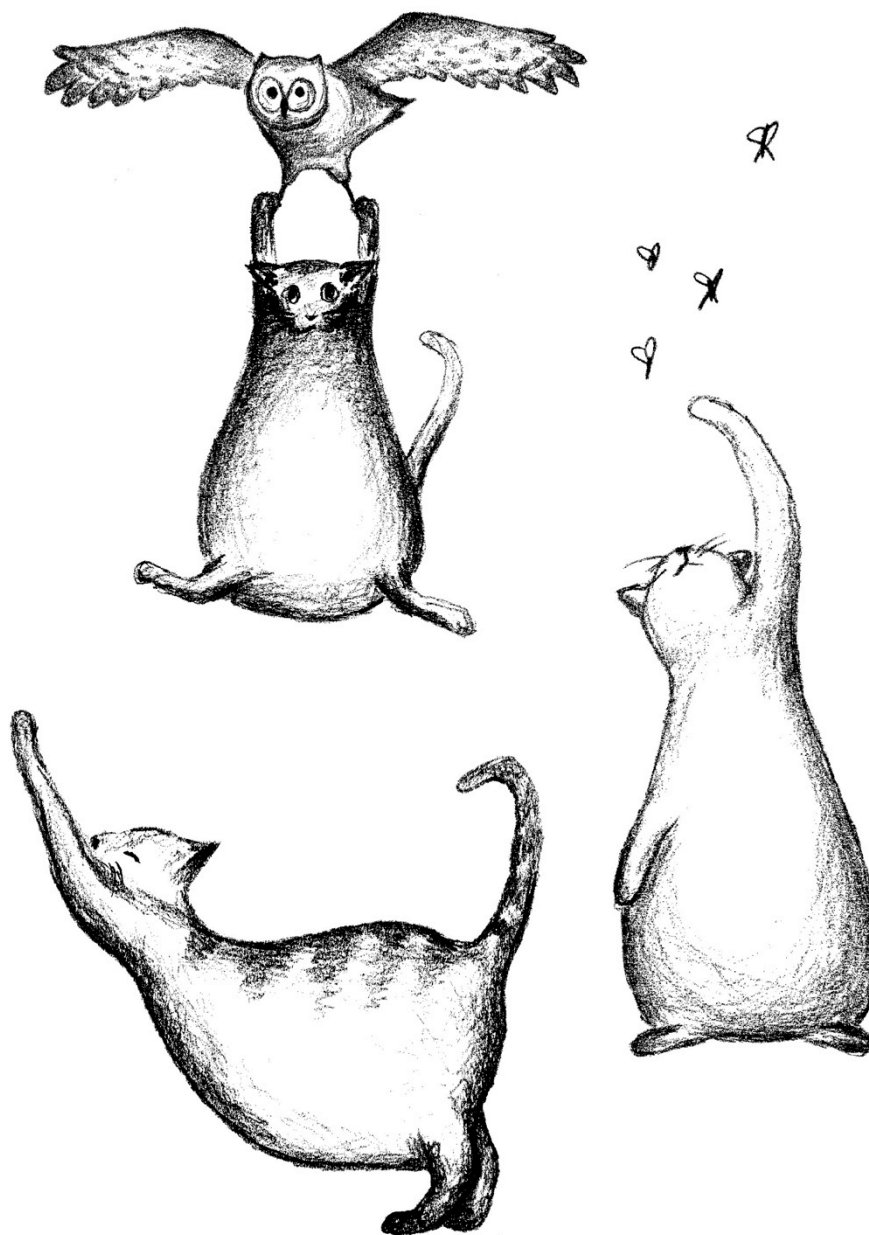
6.1.1 Tarinan piirtäminen

Varsinainen kuosien suunnittelu ja piirtäminen alkoi haastattelujen analysoinnin jälkeen. Aluksi tein useampia luonnoksia motiiveista ja kokeilin erilaisia luonnostekniikoita. Päätin lähteä tekemään kolmesta kuosista koostuvaa minimallistoa, jonka pääkuosi olisi tarinallinen yksisuuntainen, toinen hahmoihin pohjautuva all-around-kuosi ja kolmas pintakuvioidu struktuurikuosi.

Tarinaideoista vahvimmin nousi ja elämään lähti tarina elämästä nauttivista kissoista. Idean lähtökohtana olivat haastatteluihin tekemäni luonnokset ja lasten keksimät tarinat ja hahmot. Paitsi että luonnostelemani kissat viehättivät lapsia ja ne olivat heidän mielestään hupaisia, kissa-aiheen valintaan vaikutti kolme muutakin tekijää. Ensinnäkin kissat ovat tuttu aihe Vanja Sean kuoseissa. Kissamaailma siis sopisi hyvin yrityksen muuhun visuaaliseen ilmeeseen. Toiseksi kissat ovat yleisestikin ottaen tuttu aihe monelle, ja ne herättävät paljon mielleyhtymiä ihmisten omaan elämään. Tämän huomasin jo syksyn 2014 aikana myyntitapahtumissa. Usean asiakkaan suusta kuulin lausahduksen ”tuolla on ihan meidän kissan asento”. Lapsille eläinhahmot ovat läheisiä, ja kissat saivat paljon huomiota haastatteluissa. Lapset nimesivät niitä omien lemmikkiensä mukaan ja kuvailivat kissahahmojen toimintaa oman kokemuspohjansa perusteella. Kissoilla näyttää siis olevan tapana herättää paljon konnotatiivisia merkityksiä ihmisten mielissä (ks. luku 3.1). Kolmanneksi kissat ovat lähellä omaa sydäntäni, ja koin siksi voivani tuoda oman näkemykseni kissoista kuoseihin. Kuten aiemmin olen todennut, uskon että suunnittelijan oma yhteys aiheeseen välittyy myös käyttäjälle, vaikka merkitys hänelle olisikin erilainen kuin suunnittelijalle. Vaikka kissa-aihe on paljon käytetty lasten kuoseissa, uskoin juuri tämän takia voivani tuoda uuden perspektiivin aiheeseen. Luonnostelun aikana olin tietoinen muista kentän kuoseista ja tyyleistä. Pyrin välttämään olemassa olevien tyylien ja ideoiden toistamista, mutta en halunnut liikaakaan rajoittaa omaa luonnosteluani vaan säilyttää oman tyylini. Yritin luottaa omaan kädenjälkeeni ja siihen, että sitä seuraamalla pystyisin luomaan jotain erilaista.

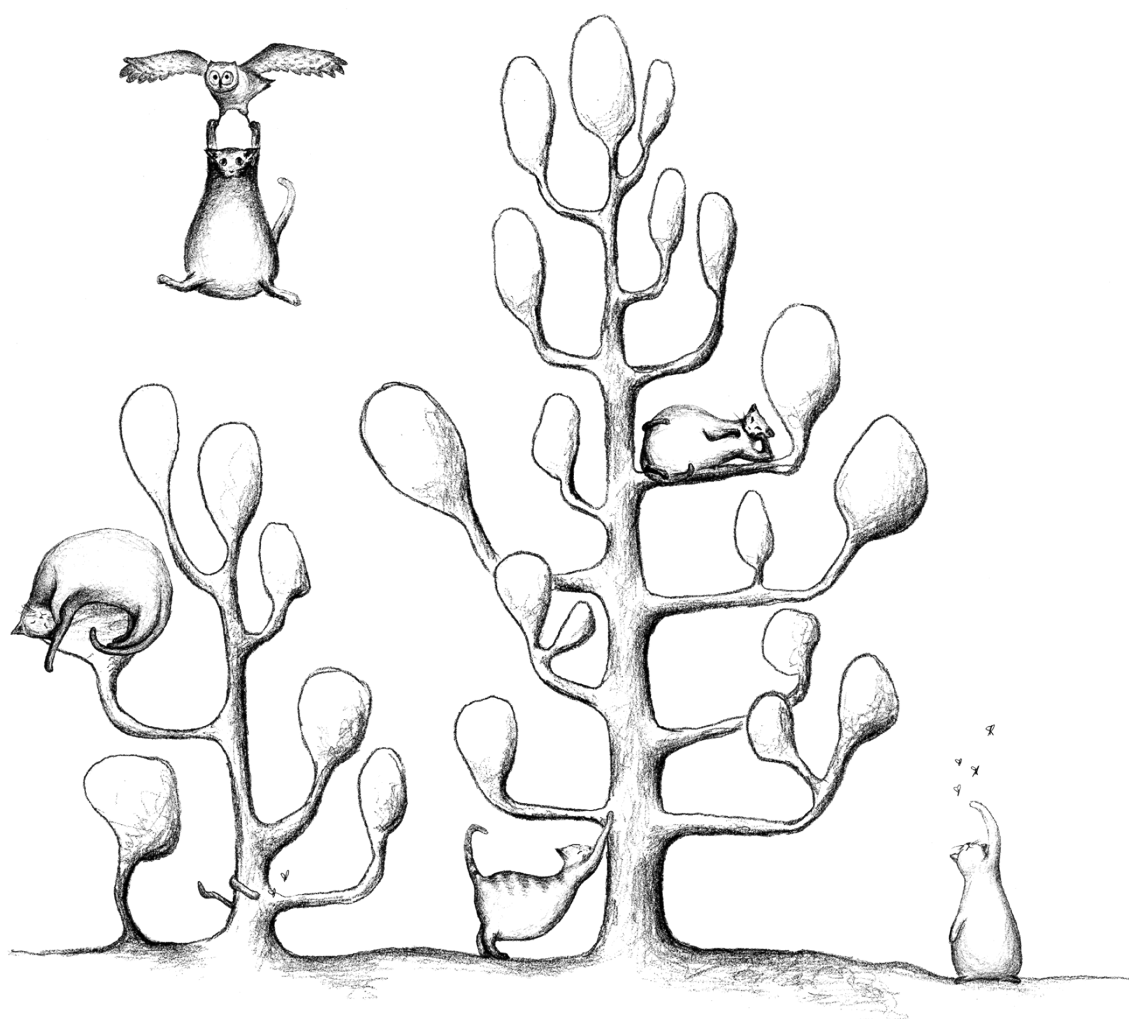
Inspiroiduin myös japanilaisen animaatiostudion Studio Ghiblin elokuvista *Henkien kätkevä* (2001) ja *Kissojen valtakunta* (2002). Oma piirrostyleeni on erilainen kuin elokuvissa, mutta niistä löytyy kissahahmojeni esikuvia. Lisäksi pyrin jatkuvasti pitämään mielessä sekä suunnittelijoiden että lasten haastatteluissa esiin nousseita tekijöitä, joita pidin olen-

naisina kuosien toteutuksessa. Näiden pohjalta piirsin tarkemmin kissoja erilaisissa asennoissa ja toiminnoissa (kuvio 13). Kuten aiemmin totesin, ei tarkan tarinan tai tapahtuman kuvaaminen ole kuosissa olennaista tai edes järkevää, vaan tarina muodostuu katsojan mielessä kuvaa katsoessa. Kissoja piirtäessäni otin mallia omasta kissastani ja etsin kuvia muista kissoista. Yritin löytää ennen haastatteluja piirtämältäni hieman pyöreältä kissahahmolta (kuviossa 8) samoja asentoja. Pyrin kuitenkin välttämään liikaa realismia ja säilyttämään hupaisan ja kuvitusmaisen otteen. Tavoitteenani oli luoda tilanne, joka saisi katsojan mielikuvituksen liikkeelle ja tarinan elämään asiakkaan mielessä.



Kuvio 13. Lyijykynäpiirroksia hahmoista

Visuaalisten ja tarinallisten vaikutteiden sekä teknisten ja käytännöllisten reunaehtojen yhdistelmästä syntyi isohko lyijykynäpiirros tilanteesta, jossa kuusi kissaa on sommiteltu kahden puun ympärille erilaisiin tilanteisiin (kuvio 14). Puista tuli melko hallitseva mutta kuviota rytmittävä elementti. Pyrin pitämään puut yksinkertaisempina, joskin samaan tyyliin piirrettyinä, kuin kissahahmot ja toistamaan kissojen pallomaista muotoa lehvästöissä. Puiden tarinallinen merkitys kuviossa on luoda tilanne ja paikka. Ilman puita kissat olisivat vain hahmoja, mutta puiden kanssa ne ovat elävämpiä ja toiminnallisempia. Puut myös yhdistävät kissat samaan tilanteeseen, ja puiden kautta ne ovat yhteydessä toisiinsa. Katsoja voi halutessaan luoda yhteyksiä kissojen välille.



Kuvio 14. Pääkuosin kuviomotiivi

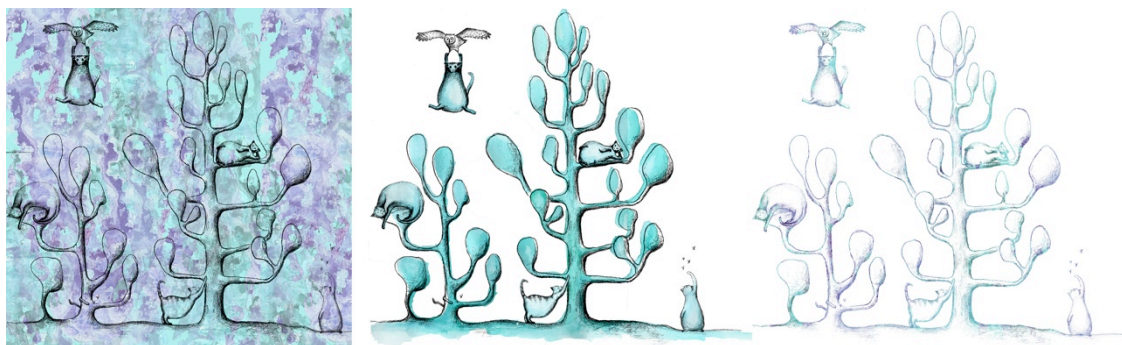
Pääkuosin kuvaa kootessani hahmottelin myös raportin toistumista. Vaikka keskityin yhden toistuvan kuvaelementin tekemiseen, halusin, että kuosi olisi käytettävissä mahdoli-

simman monesta eri kohdasta ja että kiinnostavia yksityiskohtia olisi tarpeeksi tasaisesti. Raportiksi valikoitui nouseva raportti.

Kuva muodostui erillisiä lyijykynäpiirroksia yhdistämällä Photoshop-ohjelmalla. Käsittelin lyijykynäpiirroksia kaksivärisiksi, jolloin piirrosjäljen alkuperä ei ole enää niin ilmiselvä, mutta kädenjälki on kuitenkin näkyvissä. Lyijykynäpiirrosten lisäksi tein samoista hahmoista vesivärein maalattuja kuvia. Maalasin myös erilaisia vesiväripintoja taustaa ja erilaisia toteutuksia varten. Luonnosteknisesti tavoitteeksi muodostui yksivärisiksi käsitellyn lyijykynäviivan yhdistäminen vesiväripintaan ja sen toimivuuden testaaminen digitaalisella tekstiilitulostustekniikalla trikookankaalle.

Mielessäni oli kuviolle kolme erilaista luonnosteknistä toteutusta:

- 1) Yksiväriset hahmot ja taustana monisävyinen vesiväripinta
- 2) Yksiväriset hahmot yhdistettynä monisävyisiin vesivärihahmoihin, ns. vesivärein väritetyt hahmot, tausta valkoinen
- 3) Hahmojen viivat täytettynä monisävyisellä vesiväripinnalla, tausta valkoinen



Kuvio 15. Kokeiluja erilaisista toteutusvaihtoehdoista

Samalla kun työstin pääkuvaa tein kokeiluja muita kuoseja varten. Halusin kuitenkin päättää pääkuosin luonnostelutekniikan ensin, jotta mallistosta tulisi yhtenäinen. Halusin johdattaa kaksi muuta kuosia pääkuosista ja tehdä niistä sellaiset, että niitä voisi käyttää myös samassa vaatteessa tai vaatekokonaisuudessa. Ennen tulostustestausta vaihtoehtoja oli vielä neljä, joista oli tarkoitus valita parhaiten tulostettuna toimivat kuosit. Tarinallisuus ei ollut tässä vaiheessa enää pääasiana suunnittelussa. Ajatukseni oli, että pääkuosista johdetut kuosit ikään kuin jatkavat sen tarinaa. Samat hahmot eri tekniikalla toteutettuina saisivat uusia ulottuvuuksia ja merkityksiä erilailla sommiteltuina.



Kuvio 16. Esimerkkejä vesiväreillä tehtyjen luonnosten hyödyntämisestä erilaisissa pintakokeiluissa.

Kuviossa 16 on muutamia esimerkkejä työn aikana tekemistäni kokeiluista vesiväriluonnoksilla. Skannasin vesiväripintoja, hahmoja, täpliä ja läikkiä. Erotin niitä taustastaan ja yhdistelin uudelleen lomittain hyödyntäen eriasteista läpinäkyvyyttä. Pallokokeilussa poimin pallon muotoisia osia kuvasta, johon olin maalannut vaakaraitoja.

6.1.2 Kohderyhmän huomioiminen

Vanja Sean ideologiaan sisältyy se, ettei tarkka ikäryhmäajattelu rajaa suunnittelua, vaikka käyttäjät otetaankin huomioon prosessissa. Kuten lasten haastatteluissa kävi ilmi, kiinnostusta Vanja Sean kuoseissa herättivät yksityiskohdat ja hieman kummalliset, mutta tunnistettavat asiat. Lasten mielipiteillä oli suuri merkitys ideointivaiheessa, mutta mietin heitä myös paljon kankaasta valmistetun vaatteen käyttäjinä. Kuosien mittakaavaa mietin siten, että kuosi toimisi erikokoisissa vaatteessa. Pääkuosin raportti on sen verran suuri, ettei se mahdu kovin pieneen vaatteeseen. Sommittelun ansiosta sitä voi kuitenkin käyttää pienissäkin tuotteissa, koska siitä löytyy riittävästi yksityiskohtia joka puolelta. Myös taustan vesiväripinta täyttää muuten tyhjiä osia raporttien välillä.

Haastattelussa kiinnostusta herättänyt kissahahmoni oli lasten mielestä pullea ja huvittava. Yleensäkin humoristiset hahmot olivat lasten mieleen, joten halusin säilyttää myös kuosien hahmoissa saman huvittavuuden. Pyrin hahmoissa yhdistelmään, joka olisi sopivan lapsenomaisen, söpö ja huvittava, muttei kuitenkaan liian lapsellinen tai yksinkertainen, koska kuosien tulisi toimia myös kouluiän kynnyksellä olevilla lapsilla. Lisäksi halusin

käyttäjien voivan löytää hahmoista jotain tuttua, joten kissoissa piti myös olla sopivasti realistisia piirteitä ja asentoja. Sommittelussa halusin välttää yhden hahmon toistamista suorana raporttina. Mielestäni onnistuin tavoitteessani hahmojen ja raporttien osalta. Pulleus, joka lähtökohtaisesti oli lasten mielestä hassua, muuttui lopputuloksessa enemmän söpöydeksi, ja siksi kuoseista tuli aavistuksen lapsellisempia kuin olin ajatellut. Tähän voi tosin vaikuttaa paljon värityksillä. Malliston hahmoihin perustuvat kuosit toimivat myös yksivärisinä (pohja + 1 painoväri), jolloin ne sopivat paremmin isommillekin lapsille.

6.1.3 Teknisten tekijöiden huomioiminen

Digitaalinen tekstiilitulostus ei rajoita kuosissa käytettävien värien määrää kuten perinteinen silkkipainotekniikka. Se soveltuukin hyvin monisävyisten esimerkiksi maalauksellisten pintojen tulostamiseen. Itseäni on pitkään kiinnostanut akvarellipinnan hyödyntäminen kuoseissa. Olen muun muassa käyttänyt neuloskuosien pohjana vesiväreillä tehtyjä luonnoksia. Digitaalinen tulostus sopii tällaiseen työskentelyyn loistavasti, kun taas rajallisen määrän tasaisia väripintoja sisältävien kuosien tuotannossa tarkoituksenmukaisempaa olisi käyttää silkkipainotekniikkaa. Hinnoittelun ja tuotannosuunnittelun miettiminen rajattiin tämän työn ulkopuolelle, mutta suunnittelussa on joka tapauksessa tärkeä ottaa huomioon tekniikka, jolla kuosi on suunniteltu toteutettavaksi. Tästä syystä pidin mielessä kuosien teknisen toteutuksen myös luonnosteluvaiheessa, jotta tekniikka toisi lisäarvoa kuosimallistolle.

Kuten luvussa 4.3 totesin, halusin hyödyntää vesivärimäistä pintaa ja säilyttää oman kädenjäljen ja piirrosmaisuuden valmiissa kuosissa. Mainitsin myös haluavani välttää yllälyönnit ja tehdä kuoseista kuitenkin kuosimaiset tekniikan mahdollistaessa kaiken lähes kaiken. Kaikissa malliston kuoseissa on jokin vesivärielementti yhdistettynä toiseen tekniikkaan. Pääkuosissa esimerkiksi hahmot ja puut ovat lähellä viivapiirrosta, kun taas tausta on yhdistelty erillisistä vesiväriäikeistä eriasteista läpinäkyvyyttä ja päällekkäisyyttä hyödyntäen. Tämä tuo syvyyttä ja täyteläisyyttä kuosiin ja täydentää hahmojen pallomaisuutta. Tätä ulottuvuutta olisi lähes mahdotonta toteuttaa perinteisellä painotekniikalla. Kuosi toimisi ilmankin vesiväritaustaa mutta olisi tällöin paljon yksiulotteisempi.

Alkuperäisenä suunnitelmana oli testitulostaa kuosiluonnokset Metropolia ammattikorkeakoulun digitaalisella tekstiilitulostimella. Testitulosteita ei kuitenkaan voitu toteuttaa opinäytetyöprosessin aikana, koska materiaalin toimitus ja tulostimen käyttöönotto viivästyivät. Tilaajan kanssa päätettiin, että testaus toteutetaan kun tuotanto olisi ajankohtaista.

Testausvaihe on olennainen ennen tuotantoa, jotta saadaan selville värien toistuminen ja materiaalin käyttäytyminen. Mikäli testitulostuksissa ja tuotannon osalta kävisi ilmi, että kuosit eivät toimisikaan digitaalisesti tulostettuina tai että tuotanto olisi Suomessa tehtynä kannattamatonta, malliston kuosit olisi mahdollista muokata sopimaan silkkipainolla tuotettaviksi. Kuoseja voisi muokata esimerkiksi yksivärisiksi ja jättää vesivärijälkeä pois. Kuosit menettäisivät näin tiettyä syvyyttä mutta olisivat kuitenkin käyttökelpoisia. Hahmoja olisi mahdollista käyttää myös toisistaan irrotettuina, esimerkiksi yksittäisinä t-paitapainatuksina joko sellaisinaan tai kuosimallistoa täydentävinä tuotteina.

6.1.4 Yhteistyö toimeksiantajan kanssa

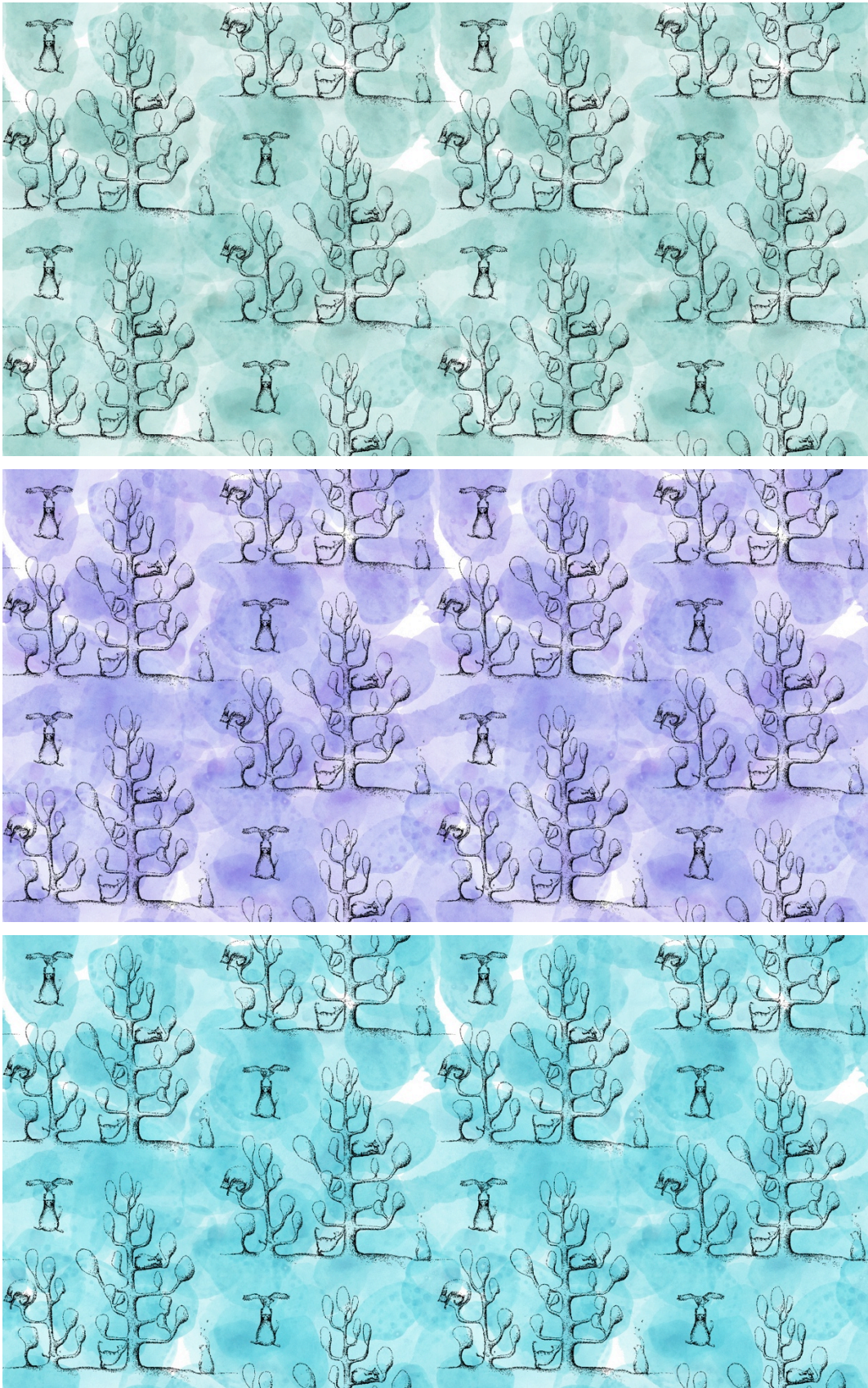
Malliston toimeksiantona oli siis tarinallisen digitaalisesti tekstiilille tulostettavan kuosimalliston suunnittelu. Toimeksiantoa kuvasin tarkemmin kohdassa 4.1. Tilaajayritykseltä sain reunaehdot mallistolle, mutta ideointiin ja aihepiireihin en saanut tarkkoja määritelmiä. Aihetta oli pohjustettu jo työharjoittelun aikana syksyllä 2014, mutta varsinaisen opinnäytetyön puitteissa tapasimme Rosa Pirosen kanssa kolmesti. Ensimmäisellä kerralla keskustelimme toimeksiannosta ja työn rajauksesta. Silloin sovimme, että osuuteni koskee vain suunnittelua ja mahdollinen tuotanto jäisi toimeksiantajan tehtäväksi myöhemmin. Toisen kerran tapasimme tehtyäni lasten haastattelut. Esittelin luonnoksia, joita olin tehnyt lapsia varten sekä aineistoa, jota olin työpajoista saanut. Keskustelimme myös lasten ajatusmaailmasta ja huumorintajusta. Meillä oli selkeä yhteinen näkemys suunniteltavista kuoseista, ja sain hyväksynnän jatkaa suunnittelua kuten olin ajatellut. Sovimme tässä vaiheessa lähettäväni luonnoksia hahmoista ja kuoseista, kun olisin piirtänyt niitä pidemmälle.

Tapasimme myös kuosien työstövaiheessa. Pyysin Pirosen kommentteja ja ehdotuksia kuoseihin. Valitsemani visuaalinen linja miellytti toimeksiantajaa ja keskustelimme teknisistä toteutusvaihtoehdoista ja siitä, miten ne toimisivat digitaalisesti tulostettuina ja kaupallisesti. Tässä vaiheessa työn alla oli ensisijaisesti pääkuosi ja sen eri toteutusvaihtoehdot. Tilaajan suosikkeja olivat tekniikalla 3 tehdyt luonnokset (kuviossa 15). Sain myös vinkkejä raportin rakentumiseen, mittakaavaan ja kuosien kehittämiseen muuten eteenpäin. Tämän jälkeen kommunikoimme pääosin sähköpostin välityksellä. Esittelin joitain välivaiheita ja lopulta neljä kuosia, joista oli tarkoitus valita lopulliset kolme viimeistään testitulostusten jälkeen. Piironen hyväksyi väriehdotukseni.

6.2 Lopullinen mallisto

Lopullinen mallisto muodostui käyttäjien näkökulman, tilaajan näkökulman, teknisten reunaehtojen, tarinallisen sisällön, oman kädenjälkeni, luonnosteknisten kokeilujen ja tietokoneella tehtyjen testausten yhdistelmänä. Kaikki osaset ja vaiheet veivät mallistoa eteenpäin mutta asettivat myös haasteita. Lopullinen mallisto sisältää kolme kuosia kolmella värityksellä. Neljäs kuosi karsiutui pois, vaikka tulostustestejä ei voitu toteuttaa. Valinta tehtiin sillä perusteella, että mallisto olisi selkeä kokonaisuus. Kuosit täydentävät toisiaan, niissä on yhdistäviä tekijöitä, mutta ne ovat samalla riittävän erilaisia. Pääkuosissa on edellä esittelemäni motiivi nousevana raporttina akvarellitaustalla. Toinen kuosi perustuu samoihin hahmoin mutta raportti on all-around, eli kuosi on käytettävissä mistä suunnasta tahansa. Hahmot muodostavat kuosissa viivamaista pintaa valkoisella taustalla. Yksiväriseksi käsitelty lyijykynäviiva on täytetty monisävyisellä vesiväripinnalla. Kolmannessa kuosissa keskenään samankokoiset pallot muodostavat all-around-pinnan. Pallot on leikattu luonnoksesta, johon maalasin raitoja vesiväreillä. Pallot eivät ole aivan säännöllisiä, eivätkä ne toistu aivan tasaisesti, mikä tekee kankaaseen elävyyttä. Kolmas kuosi yhdistyy kahteen ensimmäiseen vesiväripinnan käytöllä. Vaikka kuosissa ei ole esittäviä hahmoja, kuten kahdessa ensimmäisessä, siinä olevien pallojen muoto toistaa hahmojen palloomaisuutta.

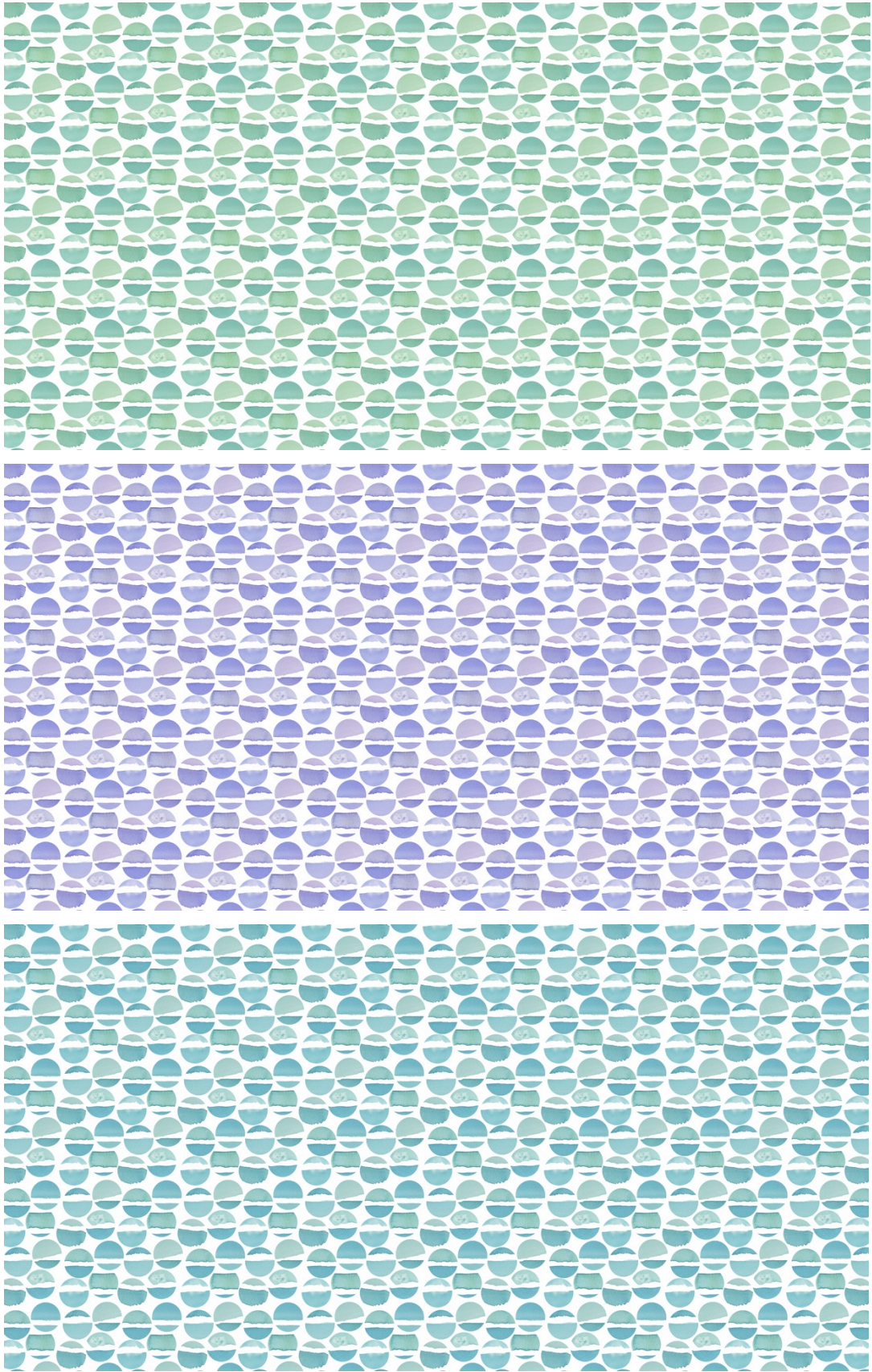
Malliston idean lähtökohtana oli tarina elämästä nauttivista kissoista puun oksilla. Hahmoin halusin jotain hupaisaa. Visuaalisesti tavoittelin unenomaista ja tyylilleni tyypillistä herkkää tunnelmaa. Samalla halusin tehdä selkeästi lasten kankaita, joissa olisi leikkisyyttä, mutta kuitenkin sellaisia, että niistä voisivat aikuisetkin ja isommat lapset pitää. Onnistuin mielestäni tavoittamaan tarinan ja unenomaisen tunnelman. Kuosit ovat selkeästi lasten kankaita, mutta toisaalta niistä tuli lapsellisempia kuin olin aluksi suunnitellut. Tähän vaikuttaa varmasti esittävien hahmojen käyttö, valitsemani raportit ja väritykset. Halusin välttää tasaisesti raitoina toistuvaa yhden hahmon käyttöä, mutta suunnittelun loppuvaiheessa mietin myös sellaisen variaation kokeilemista hahmoillani. Oletan, että tasainen rytmi voisi tuoda särmikkyyttä muuten pyöreisiin ja pehmoisiin hahmoin ja siten vähentää lapsellisuuden tunnetta. Seuraavilla sivuilla on esitetty kuosit värityksineen (kuviot 17-19).



Kuvio 17. Pääkuosin väriytykset ja kuvion toistuminen kankaan leveydessä (140 cm). Raportin todellinen koko 70 cm x 72,97 cm.



Kuvio 18. Kuosin 2 värikyset ja kuvion toistuminen kankaan leveydessä (140 cm). Raportin todellinen koko 30 cm x 20 cm.



Kuvio 19. Kuosin 3 väritykset ja kuvion toistuminen kankaan leveydessä (140 cm). Raportin todellinen koko 20 cm x 20 cm.

Pyrin tekemään kaikkiin kolmeen kuosiin erikokoisen raportin, jotta ne täydentäisivät toisiinsa mallistossa. Pääkuosin raportti on suuri. Se toistuu kahdesti kankaan leveydessä. Yhden motiivin leveys on noin 35 cm. Toisen kuosin raportin koko on 30 cm x 20 cm. Yhden kissahahmon korkeus on noin 12 cm. Kolmannessa kuosissa raportti on kooltaan 20 cm x 20 cm. Yhden pallon halkaisija on noin 5 cm. Liitteessä 3 on otteet kuoseista todellisessa koossa. Kuviossa 20 havainnollistuu kuosien mittakaava ja hahmottuminen vaatteissa.



Kuvio 20. Kuosit sijoitettuna vaatteisiin todellisessa mittakaavassa. Kuvat Ossi Konttinen 2014.

Vaikka opinnäytetyön alussa mainitsen, että intuitiivinen lähtökohta suunnittelulle on liian mielivaltaisen, olen kuitenkin päätenyt malliston värityksiin melko intuitiivisesti. Suurimman osan luonnoksista maalasin turkoosinvihreällä ja se myös jäi yhdeksi väritykseksi lopulliseen mallistoon. Väritykset olivat alusta alkaen jollain tapaa itsestään selviä. Halusin käyttää värejä mutta pitää väripaletin harmonisena. Värien määrän sijaan yritin hyödyntää digitaalisen tekstiilitulostuksen mahdollistamaa lukuisten sävyjen käyttöä. Halusin leikkiä vesivärien luonnollisilla sävy- ja voimakkuuseroilla ja pienillä mutta merkityksellisillä vivah-teilla. Valkoisen taustan valitsin kaikkiin kuoseihin siksi, että se tekee niistä raikkaita. Digitaalinen tulostustekniikka ei myöskään sovi parhaiten tasaisten pintojen tulostukseen,

joten tästäkin syystä pysyin valkoisessa (pohjakankaan väri) taustassa. Kokeilin kyllä toiselle kuosille myös tummapohjaisia väri vaihtoehtoja. Nämä toimivat monivärisen viivan kanssa muuten hyvin, mutta negatiivimaisuus teki hahmoista pelottavan näköisiä. Se ei ollut tavoitteeni, joten en valinnut värityksiä lopulliseen mallistoon. Väritykset saivat heti myös tilaajan hyväksynnän, joten pysyin alkuperäisessä suunnitelmassani niiden osalta. Myös väritysvaihtoehdoissa pysyin harmonisessa paletissa. Tämä siksi, että kuosit sopisivat kaikki toistensa kanssa, ja niitä voisi yhdistää myös ristiin. Tilaajalla olisi näin mahdollisuus valita yhdeksästä kuosista juuri ne haluamansa, ei välttämättä kolmea saman värityksen kuosia. Tilaajan kanssa keskusteltuani tein vielä musta-valko-harmaan värisarjan, joka löytyy kuviosta 21. Säilytin niissäkin sävyeroja, jotta ne olisi mielekästä toteuttaa digitaalisesti tulostamalla. Täysin mustavalkoiseksi muuttamalla kuoseista saisi helposti myös silkkipainotekniikalla toteutettavat. Tämä tosin muuttaisi kuosien luonnetta ja tunnelmaa.



Kuvio 21. Musta-harmaa-valkoiset väritykset kuoseista.



Kuvio 22. Musta-harmaa-valkoinen kuosi esitettyä paidassa sekä musta t-paitaprintti yksittäisestä hahmosta. Kuvat Ossi Konttinen 2014.

Opinnäytetyön palautuksen aikaan mallisto on siinä vaiheessa kuin se on tässä esitelty. Sitä kuitenkin tarpeen vaatiessa muokataan yhdessä tilaajan kanssa. Muokkaustarpeeseen voi vaikuttaa se, että kuosit eivät toimikaan digitaalisesti tekstiilille tulostettuina, tai jos kuoseista ei välitykään minun ja tilaajan tavoittelema tunnelma.

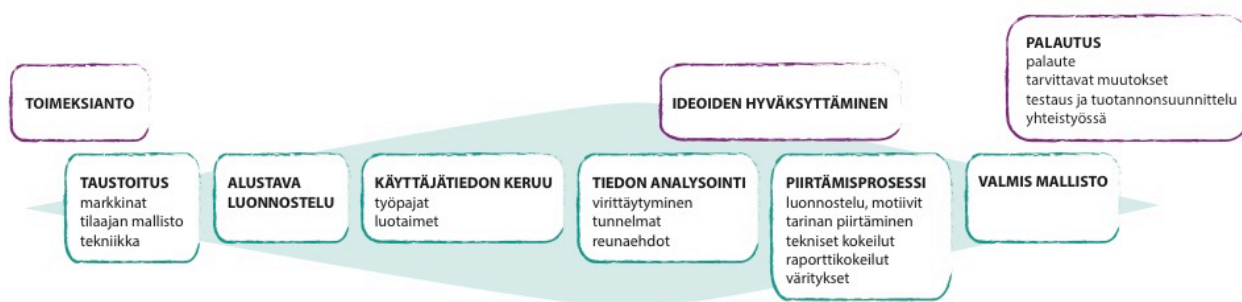
7 Päätelmät

Tämän opinnäytetyön aiheena oli tarinallisen lastenkuosimalliston suunnittelu tilauksesta Vanja Sea -merkille. Tutkimustyö keskittyi suunnittelun alkuvaiheen sisällölliseen ja visuaaliseen ideointiin, joka oli pohjana malliston suunnittelulle. Aineistoa kerättiin kohderyhmään kuuluvilta lapsilta toiminnallisissa haastatteluissa. Työn puitteissa valmistui kolmen kuosin mallisto, jossa tarinallisuudella on suuri merkitys. Tässä luvussa kertaan työn tulokset, ja esitän johtopäätökset. Arvioin myös tavoitteiden toteutumista ja pohdin omaa oppimisprosessiani. Lopuksi kuvaan, miten työ tulee jatkumaan tilaajan kanssa malliston osalta.

Opinnäytetyön tutkimusongelman tiivistin alussa kysymykseen: Miten suunnitella lapsia kiinnostava tarinallinen digitaalisesti tulostettu kuosi, joka vastaa tilaajan toiveita? Ongel-

man keskiössä oli suunnittelu, kohteena tarinallinen kuosi ja huomioon otettavina tekijöinä tilaaja, käyttäjät ja digitaalinen tekstiilitulostus tekniikkana. Kysymykseen on mahdotonta vastata yhdellä lauseella, joka sisältäisi vastauksen kaikkiin osa-alueisiin. Pureuduin jokaiseen aihealueeseen erikseen teoreettisesta näkökulmasta ja käytännönläheisemmin omasta tutkimuksestani käsin.

Tutkimuksen tärkeimpänä tuloksena ja suunnittelua ohjanneena tekijänä olivat lasten haastatteluissa nousseet asiat, jotka tulkitsin syiksi sille, miksi lapset pitävät tarinallista kuosia kiinnostavana. Näitä olivat huumori, tuttuus tai miellelyhtymä tuttuun asiaan ja outous mutta tunnistettavuus. Lisäksi kuoseissa miellytti selvästi runsaus ja yksityiskohtaisuus. Tutkimus osoitti, että pienetkin vihjeet toiminnasta voivat saada lasten mielikuvituksen liikkeelle ja tarinan syntymään lasten mielissä. Tarinallisessa kuosissa hahmot ovat tärkeässä osassa. Erityisen tärkeää on se, mitä hahmot tekevät. Lisäksi kävi ilmi, että kohderyhmän lapset tarvitsevat vielä sadunomaista kuvamateriaalia, mutta siinä täytyy olla myös riittävästi sisältöä, jopa vaikeita asioita. Kovin tarkkoja johtopäätöksiä on tämän aineiston perusteella mahdoton vetää, mutta ainakin se antoi vihjeitä omaan työhöni kuosien suunnittelussa.



Kuvio 23. Suunnitteluprosessi kuvattuna prosessikaaviona. Violetilla on merkitty tilaajan kanssa tehtävä yhteistyö ja vihreällä suunnitteluprosessi suunnittelijan näkökulmasta. Taustalla oleva muoto kuvaa sanallisen ja visuaalisen tiedon määrää. Prosessin alussa aineistoa ja ideoita kerätään. Analyysin tienoilla alkaa valintojen tekeminen ja visuaalisen aineiston rajaaminen.

Kokosin prosessin kulun kuvioon 23. Kuviossa on prosessikaavion muodossa suunnitteluprosessi, joka ottaa huomioon tutkimusongelmassa määritellyt asiat. Kaavio ei ole kaikenkattava, ja se esittää prosessin hyvin yksinkertaistettuna. Siitä saa kuitenkin käsityksen toimenpiteiden järjestyksestä ja sen, mitä suunnitteluprosessissa on otettava huomioon. Todellisuudessa toimenpiteet tapahtuvat jokseenkin päällekkäin ja osin samanaikaisesti. Vaiheiden lisäksi kaavio kuvaa sanallisen ja visuaalisen tiedon määrää prosessin

aikana. Työn alussa tiedon määrä alkaa lisääntyä, koska suunnittelija tarvitsee tietoa prosessin eri osasista riittävästi voidakseen toteuttaa suunnitteluprojektin. Prosessin keskivaiheessa on alettava karsia tietoa; tehtävä valintoja. Valinnat suunnittelija tekee keräämänsä tiedon ja niiden pohjalta muovaamansa koheesion perusteella, mutta myös oman vaistonsa ja ammattitaitonsa perusteella.

Prosessikaavio vastaa myös henkilökohtaiseen tavoitteeseeni, jonka esittelin työtä taustoittaessani. Halusin kehittää omaa suunnitteluprosessiani, selkeyttää sitä ja vahvistaa omaa tapaa toimia suunnittelijana. Aion työllistyä yrittäjänä valmistumisen jälkeen, ja suurelta osin juuri siksi halusin löytää välineitä ammatilliseen toimintaan. Tavoitteenani oli mallintaa suunnitteluprosessini visuaalisesti. Työn aikana työskentelyprosessini selkeytyi huomattavasti, ja onnistuin mielestäni kuvaamaan sen prosessikaaviossa. Kaavio tekee näkyväksi osasten olemassa olon ja niiden suhteutumisen toisiinsa. Suunnittelun osaset eivät ole irrallisia palikoita, joita on vaikea pitää kasassa, vaan ne muodostavat kokonaisuuden, jossa osaset nivoutuvat yhteen. Työn aikana ajatuksissani nousi voimakkaasti ja moneen kertaan ajatus luottamuksesta. Suunnitteluprosessin aikana on luotettava prosessiin; osat tulevat löytämään paikkansa jossain vaiheessa, ja mallisto tulee syntymään, vaikka työn alussa siitä ei vielä olisi selkeää käsitystä, ja työ tuntuisi kaoottiselta. Toisaalta on luotettava tarinaan, jota haluaa kertoa. Kovin tarkkaa tarinaa on mahdotonta kuosissa kertoa, mutta jos suunnittelijalla on vahva mielikuva tai tunne, se tulee välittymään kuosista tavalla tai toisella kunhan luottaa siihen. Tarina tulee myös löytämään sille oikean luonnostekniikan kokeilujen myötä. Myös omaan kädenjälkeen ja tapaan työskennellä on luotettava, koska vain omaa tarinaansa kertomalla onnistuu tekemään jotain uudella tavalla.

Olen tyytyväinen opinnäytetyöprosessiin kokonaisuutena ja saavuttamiini tavoitteisiin. Onnistuin yhdistämään opinnäytetyössä aikaisemman koulutukseni teemoja merkityksen tutkimusten kautta. Aihe on kiinnostanut minua pitkään, ja olen pohtinut sitä opintojeni aikana melko paljon. Tämän työn puitteissa löysin joitain selkeitä tekijöitä, jotka voivat vaikuttaa kuosien merkitykselliseksi kokemiseen. Toki tämän työn puitteissa en pystynyt perehtymään esimerkiksi semiotikkaan kovin syvällisesti, mutta se on asia, johon voin paneutua jatkossa laajemmin. Lisäksi koin, että sain varmuutta piirtämiseen, ja luottamus omaan kädenjälkeen lisääntyi. Pystyin selättämään piirtämisen pelon. Lisäksi sain voimakkaan kokemuksen siitä, että myös painokankaan suunnittelu voi olla osa tulevaa työtäni. Pystyn hyödyntämään mallintamaani prosessia tulevissa töissä ja tarjoamaan omaa osaamistani saman tyyppisissä projekteissa jatkossa. Lisäksi toivon, että työstäni voisi

olla hyötyä myös tuleville opiskelijoille, jotka kaipaavat struktuurin löytymistä suunnittelu-prosessiinsa.

Opinnäytetyön tärkeimpänä toiminnallisena tavoitteena oli varsinaisen kuosimalliston suunnittelu. Myös kuosien lopputulokseen olen suurelta osin tyytyväinen. Olen saanut myös hyväksyvän palautteen tilaajalta. Onnistuin tarinallisuuden ja tunnelman luomisessa kuoseissa. Erityisen tyytyväinen olen hahmoihin. Niille kehittyi mielessäni omat persoonat, ja löysin niille erilaisia toiminnasta kertovia asentoja. Halusin yhdistää vesiväripintaa ja piirrettyä viivaa. Tämä tavoite säilyi loppuun asti, ja onnistuin yhdistämään tekniikoita toimivalla tavalla, joskaan en täysin siten, miten olin aluksi ajatellut. Osittain lopputulokset syntyivät jonkin kokeilun sivutuotteena tai puolivahingossa. Pääkuosin kuplaimausta taustaa suunnittelin ensin jotain toista kuosia varten, mutta päädyin kokeilemaan sitä pääkuosin taustaksi, mihin se yllättäen sopi hyvin. Kuplaimaisuus tuki piirrettyjen hahmojen pyöreitä muotoja. Toisen kuosin tekniikka elävällä vesiväripinnalla täytetyistä viivoista oli mielessäni pitkään, ja tein sillä kokeiluja jo alkuvaiheessa. Idea hahmojen sommitteluun päällekkäin ja lomittain syntyi, kun luonnokset päätyivät samaan tiedostoon päällekkäin. Päätin kokeilla kuosia tällä tekniikalla. Kolmatta kuosia varten tein useampi erilaisia pintoja vesivärein, jotka skannasin. Pallopinta syntyi kokeilusta, jonka piti aluksi olla välivaihe ja osa täydempää kuosia, mutta se päättyi itsenäiseksi kuosiksi.

Kuosien visuaalisuuteen ja luonnostekniikoiden käyttöön olen siis tyytyväinen. Kuosit myös toteuttavat tiettyä humoristisuutta ja niissä on elementtejä, joista katsoja voi löytää tuttuja asioita ja merkityksiä. Lopullisia kuosisuunnitelmia ei ole vielä testattu todellisilla käyttäjillä, mutta oletukseni on, etten onnistunut aivan tavoittamaan alkuperäisen kohderyhmän toiveita. Kuoseista tuli mielestäni lapsellisempia kuin olin toivonut. Vaikka luonnostelemani hahmot olivatkin lapsista kiinnostavia ja hupaisia, kuosissa niistä tuli lapsellisempia. Siispä on todettava, että hahmojen käyttö kuosissa on haastavaa, varsinkin jos tavoitteena on myös isommille lapsille sopiva kuosi. Ei-esittävä kuosi on turvallisempi vanhemmille lapsille, ja siksi otin yhden sellaisen mukaan mallistoon. Vanja Sean kuoseissa on paljon hahmoja, mutta niissä on onnistuttu välttämään liika lapsellisuus, mihin en itse täysin yltänyt tässä työssä. Toisessa kuosissa myös all-around-raportin työstäminen osoittautui haasteelliseksi. Tarinallisuutta on helpompi toteuttaa yksi- tai kaksisuuntaisessa raportissa, mikä taas tekee siitä hankalamman käyttää, koska kaavojen on aina oltava tiettyyn suuntaan. Esittäville hahmoille toteutettu all-around-raportti lisää mielestäni myös kuosin lapsellisuutta. Olenkin pohtinut jatkossa kokeilevani hahmoihin perustuvaa

yksisuuntaista raporttia, jossa olisi myös vesiväripintaa, mikäli se kuulostaa tilaajan mielestä toteutuskelpoiselta.

Opinnäytetyössä aiheen ulkopuolelle rajattiin tuotannosuunnittelu. Työn edetessä myös testaus digitaalisella tekstiilitulostimella rajattiin pois itsestäni johtumattomista syistä. Kuoseista osa on joka tapauksessa menossa tuotantoon, ja jatkan työtä niiden parissa yhdessä toimeksiantajan kanssa. Kuoseista ja väriyksistä tehdään testitulosteet Metropolia ammattikorkeakoulun digitaalisella tekstiilitulostimella, minkä jälkeen niihin tehdään tarpeelliset muutokset. Tämän jälkeen tilaaja tekee päätöksen tuotantoon menevistä kuoseista ja väriyksistä. Itse olen prosessissa mukana ainakin siihen asti, kunnes tuotantoon menevien kuosien raporttitiedostot ovat tulostusvalmiit. Mikäli teemme jatkossa yhteistyötä esimerkiksi myyntitapahtumissa, saatan päästä itsekin myymään suunnittelemani kankaita ja kuulemaan asiakkaiden kommentteja ja heidän lukemiaan merkityksiä ja tarinoita malliston kuoseista.

Lähteet

BOWLES, MELANIE & CERI ISAAC 2009. Digital Textile Design. London: Laurence King Publishing.

BRUSILA, RIITTA 2003. Monenlaisia kuvia. Teoksessa Riitta Brusila & Sisko Ylimartimo, toim. 2003. Kuvittaen – Käyttökuvan muotoja, merkityksiä ja mahdollisuuksia. Lapin yliopisto.

BRUSILA, RIITTA & SISKO YLIMARTIMO, toim. 2003. Kuvittaen – Käyttökuvan muotoja, merkityksiä ja mahdollisuuksia. Lapin yliopisto.

CHANDLER, DANIEL 2002. Semiotics: The Basics. USA & Kanada: Routledge.

HIETALA, VEIJO 1993. Kuvien todellisuus – Johdatusta kuvallisen kulttuurin ymmärtämiseen ja tulkintaan. Helsinki: Kirjastopalvelu Oy.

MATTELMÄKI, TUULI 2006. Muotoiluluotaimet. Tampere: Teknologiateollisuus.

TAMMI, PEKKA 1992. Kertova teksti. Esseitä narratologiasta. Helsinki: Gaudeamus.

MUN VUORO! Lasten osallisuushanke 2009-2011. <http://www.munvuoro.fi/> (luettu 23.2.2015)

Haastattelu

PIIRONEN, ROSA & JUSSI 2015. Suunnittelijat. Rosa Matilda / Vanja Sea. 4.3.2015

Suunnittelijoiden kirjallinen haastattelulomake

Rosa Matilda / Vanja Sea

Vastauspäivämäärä:

Vastaajat:

1. Lyhyesti yrityksen tausta, toiminta ja arvot? (Yrityksen taustoitusta ja kuvailua varten opinnäytetyöhön)
2. Suunnittelijoiden tausta ja koulutus? (Liittyen siihen, miltä pohjalta kuoseja suunnitellaan)
3. Minkälainen on kuosien suunnitteluprosessinne?
4. Monet kuoseistanne sisältävät hahmoja ja tarinallisia elementtejä. Mistä ne tulevat?
5. Minkälaisia taustoja kuoseilla on, mihin ne perustuvat? Voitteko kuvailla esimerkkiä?
6. Mitä haluatte kuoseillanne viestittää tai välittää? Kuinka tiedostettua se on ennen kuosin valmistumista?
7. Minkälaista palautetta olette saaneet asiakkailta? Onko se vastannut sitä, mitä olette itse halunneet kuoseilla kertoa?
8. Miten paljon otatte huomioon asiakkaiden toiveita tai ajattelette asiakasta suunnitteluvaiheessa?
9. Mitkä elementit tekevät mielestänne kuosista hyvän? Onko hyvä kuosi sama asia kuin myyvä kuosi?
10. Mitkä ovat omat suosikkikuosinne?
11. Muuta olennaista suunnitteluun liittyvää?

Lasten työpajan runko

Esittely

- Mitä on tekstiilisuunnittelu ja mitä teen
- Tarvitsen apuanne ja mielipiteitänne kankaista ja kuvioista
- Mitä tullaan tekemään

1. Lämmittely – Yhteispiirustus

- Teeman keksiminen
- Yksi kuva ja tavoitteena tehdä yhtenäinen piirustus
- Ollaan hiljaa ja kuunnellaan musiikkia
- Yksi aloittaa ja tekee ensimmäisen viivan ja laittaa kynän pois. Toinen jatkaa, ottaa kynän ja piirtää viivan haluamaansa paikkaan. Jatketaan kunnes työ on jonkun mielestä valmis. Tai kunnes musiikki loppuu.
- Katsotaan mitä saatiin aikaan: Miltä tuntui? Mikä oli vaikeaa? Mitä ajattelit? Minkälaisia tunteita?

2. Vanja Sea –kankaat

- Tutustukaa, katsokaa tarkasti ja tunnustelkaa
- Mikä kangas mieluisin? Miksi?
- Mihin kiinnitit huomion ensimmäisenä, miksi?
- Mihin aikaan, paikkaan tai maailmaan sijoittuu?
- Kuka, keitä tai mitä kankaassa on? Mitä tekevät? Mitä ajattelevat? Minne menossa jne?

3. Rakennetaan yhdessä tarina

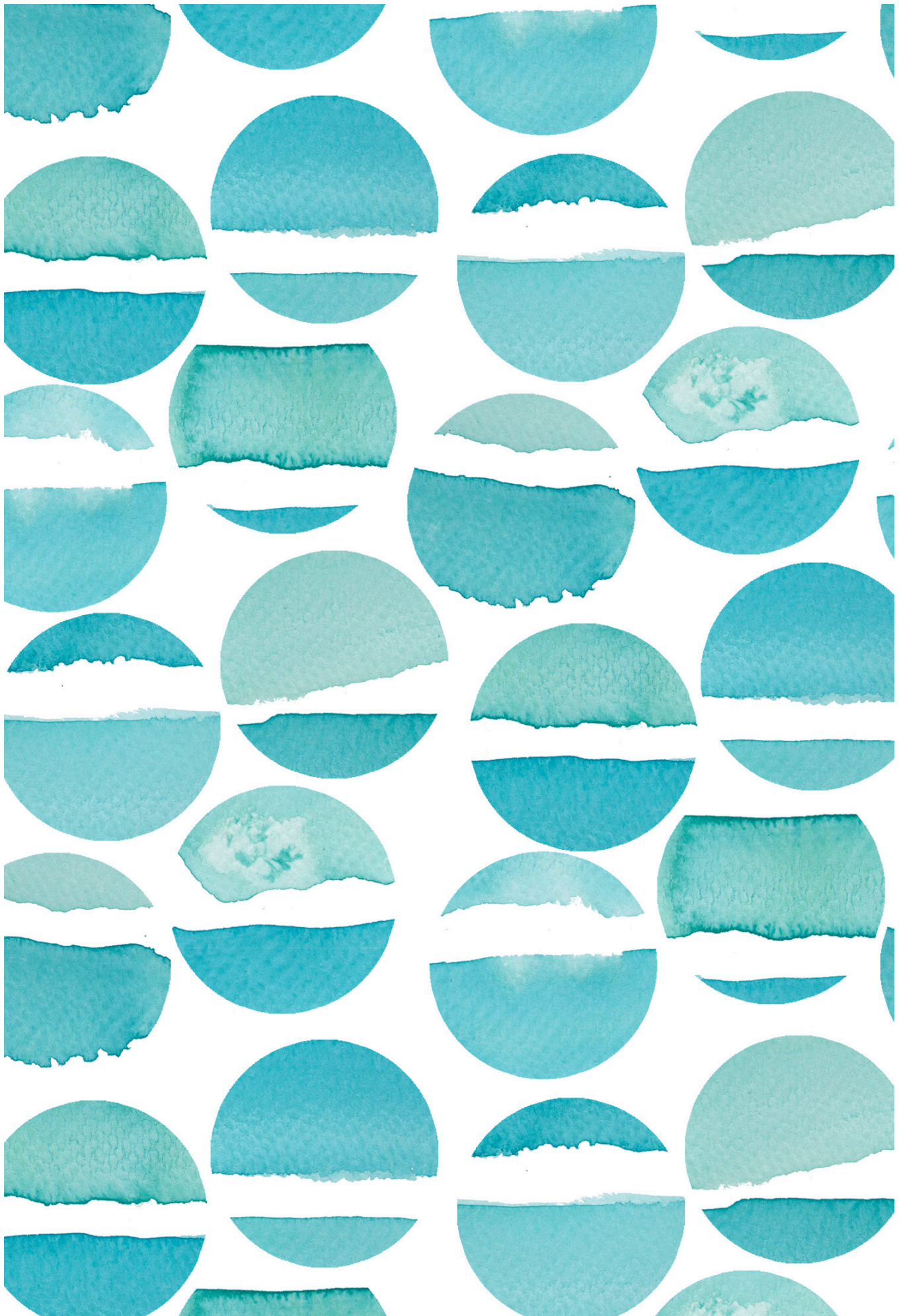
- Valitaan hahmo tai hahmot. Kuka? Miksi?
- Missä paikassa tai maailmassa asuu? (taustat, omat piirustukset)
- Minkälaisia kavereita? (hahmot, piirretään, ideoidaan)
- Mitä hahmo tekee?
- Mistä pitää?
- Mitä ajattelee?
- Jos olisi tarinassa, mitä siinä voisi tapahtua? Mitä yllätyksiä?

4. T-paita (jos on aikaa)

- Piirretään kuvioita paitaan
- Millaisia kuvioita haluaisit paitaan?







Yhteistyökumppanin lausunto

Rosa Matilda on tekstiili- ja vaatetusalan yritys, joka yhtenä toimialanaan suunnittelee, valmistaa ja myy kotimaisia luomuneuloksia sekä niistä valmistettuja tekstiilituotteita Vanja Sea -tuotemerkillä. Yhteistyö Tiina Taivaisen kanssa alkoi syksyllä 2014, jolloin hän suoritti toisen työharjoittelunsa yritykselle kuoseja suunnitellen ja osallistuen myös mm. myyntitapahtumiin ja muuhun yrityksen toimintaan. Työharjoittelun aikana osa Tiinan kuoseista vietiin tuotantoon ja ne tulivat myyntiin marraskuussa 2014. Kuluttajat ovat ottaneet innostuneesti hänen kuosinsa vastaan ja ensimmäisestä erästä osa on lähes_loppuunmyytyjä. Tämä tarkoittaa sitä, että ensi syksynä tuotamme näitä kuoseja lisää ja mahdollisesti myös uusia värityksiä. Yrityksen toimintaperiaatteisiin kuuluu se, etteivät kuosit mene yhdessä kaudessa vanhaksi, vaan toimivimpia niistä pyritään pitämään mukana kaudesta toiseen.

Työharjoittelu oli hedelmällinen alku yhteistyön jatkolle, sillä olimme erittäin tyytyväisiä harjoitteluun kokonaisuudessaan. Yrityksen tarkoitus on laajentaa vuosina 2015–2016 myös muiden kuviollisten tekstiilitekniikoiden suuntaan ja digiprinttaus neulokselle tekniikkana on tuntunut luontevalta askeleelta eteenpäin. Yritys on saanut myös paljon palautetta Vanja Sea -kuosien tarinallisuudesta ja olemme kuulleet kuluttajilta, niin lapsilta kuin aikuisilta, mielenkiintoisia tulkintoja kuoseistamme. Siksi myös opinnäytetyön teoreettinen puoli kiinnosti meitä.

Annoimme Tiinalle suhteellisen vapaat kädet sekä tutkimuksen tekoon että kuosisuunnitteluun. Hän toimi hyvin itsenäisesti, mutta jatkuvasti palautetta kuunnellen. Halusimme, että tutkimuksen teossa hän voi hyödyntää omaa ammatillista taustaansa ja osaamisensa, meidän liikaa asioihin puuttumatta ja meille oli myös hyvin tärkeää, että kuosisuunnittelussa näkyi vahvasti hänen oma kädenjälkensä. Tavoitteena oli siis ennen kaikkea mallisto, joka voidaan markkinoida sekä Vanja Sean että Tiinan oman yrityksen Kauneven yhteistyön tuloksena.

Prosessi eteni yrityksen näkökulmasta toivotulla tavalla ja lopputuloksena syntyi kaunis kuosimallisto, jonka haluamme viedä tuotantoon. Teknisessä toteutuksessa on vielä testivaiheet niin painojäljen kuin esim. Pesuominaisuuksien suhteen edessä, jotta neulokset saadaan markkinoille, mutta tavoitteena on edetä asiassa tuotannon tasolle jo ensi syksyyn_mennessä.

Opinnäytetyö oli antoisa kokonaisuus kiinnostavaa teoriatietoa, monipuolisia haastatteluja ja moniulotteista kuosisuunnittelua. Tiina löysi haastattelujen kautta monia sellaisia vastauksia lapsilta, joiden selvittämiseen meillä ei ole koskaan aikaa, mutta jotka antavat meille arvokasta tietoa tarinallisten kuosien suunnitteluun jatkossa. Ihailtavaa oli hänen syvälinen paneutuminen sekä aiheeseen että kuosisuunnitteluun, jatkuva itsekritiikkisyys ja analyttisyys sekä se ettei hän päästänyt itseään helpolla, vaikka olisi hän voinut ottaa työn paljon rennomminkin.

Toivon omasta ja yhdessä kanssani kuoseja suunnittelevan mieheni puolesta, että voimme jatkossakin tehdä yhteistyötä Tiinan kanssa tavalla tai toisella. Kiitos ajastasi ja osaamisestasi, jonka olet meille antanut!

Rosa Piironen, Rosa Matilda