



Ilona Puumalainen

VILLI JAHTI

Kuosimalliston suunnittelu digitaalista tekstiilitulostusta varten
luonnostelutekniikoiden pohjalta.

Metropolia Ammattikorkeakoulu
Muotoilun koulutusohjelma
Tekstiilisuunnittelu
Opinnäytetyö 2015

Tiivistelmä

Tekijä Otsikko	Ilona Puumalainen Villi jahti, Kuosimalliston suunnittelu digitaalista tekstiilitulostusta varten luonnostelutekniikoiden pohjalta.
Sivumäärä Aika	43 sivua 20.4.2015
Tutkinto	Muotoilija AMK
Koulutusohjelma	Muotoilu
Suuntautumisvaihtoehto	Tekstiilisuunnittelu
Ohjaajat	Lehtori Tuija Nieminen TaM, taidepedagogi Laura Isoniemi
<p>Opinnäytetyön aiheena on painokuosimalliston suunnittelu erilaisia kangasmateriaaleja varten. Kuosit suunnitellaan digitaalisesti tulostettaviksi. Suunnitteluprosessissa käytetään erilaisia luonnostelutekniikoita, jotka hyödyntävät digitaalisen tulostuksen painojäljen tarkkuutta. Opinnäytetyö ja suunnitteluprosessi ovat itsenäinen projekti.</p> <p>Opinnäytetyön inspiraationa toimii Villi jahti (Wild hunt) - myytti sekä tekijän syvä kiinnostus historiaa, mytologiaa, painokankaita sekä erilaisia kankaita ja tekstureja kohtaan. Myytti on tunnettu laajalla alueella pitkin Eurooppaa, ja sen sisältö vaihtelee alueiden uskomusten ja jumalhahmojen mukaan. Suunnitteluprosessi keskittyy myytin ilmapiiriin. Pääaiheena on välittää myytin tunnelma ja ilmapiiri erilaisille kankaille. Painokuosit suunnitellaan toimimaan erityisesti mustalla nahalla ja valikoimalla valkoisia kankaita.</p> <p>Suunnitteluprosessi on yhdistelmä erilaisia luonnostelutekniikoita, sekä uusia että vanhoja. Suunnitteluprosessi yhdistää perinteiset piirros- ja maalaustekniikat Adobe Photoshopin ja Adobe After Effectsin käyttöön. Prosessissa esitellään keinoja yhdistellä useampia erilaisia luonnostekniikoita.</p> <p>Opinnäytetyön lopputuloksena syntyi neljän painokuosin kokoelma, joiden pohjalta tehtiin tuotesuunnitelmat mahdollista jatkokehitystä varten.</p>	
Avainsanat	Kuosisuunnittelu, luonnostelutekniikat, suunnitteluprosessi, digitaalinen tekstiilitulostus, mallistosuunnittelu

Abstract

Author	Ilona Puumalainen
Title	Wild Hunt, Designing a print collection for digital textile printing based on sketching techniques
Number of Pages	43 pages
Date	20.4.2015
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Design
Specialisation option	Textile Design
Instructors	Lecturer Tuija Nieminen MA, art educator Laura Isoniemi

The topic of the thesis is designing a print collection for different fabrics. The prints are designed for digital printing. The design process uses different sketching techniques that compliment the accuracy of digital printing. The thesis and the design process are an independent project.

The inspiration for the design process comes from a myth called Wild hunt and the makers deep interest in history, mythology, print design and different fabrics and textures. The myth is widely spread across Europe, and its content varies with the beliefs and pantheon of each region. The design process is focused on the atmosphere of the myth. The main focus is to channel the myth's atmosphere on to different fabrics. The prints are designed to work on black leather and a variation of white fabrics.

The design process is a combination of different sketching techniques, both old and new. The design process combines traditional drawing and painting techniques to the use of Adobe Photoshop and Adobe After Effects. The process shows ways of combining different sketching techniques.

The end result of the thesis is a collection of four print designs and a set of product designs based on the prints.

Keywords

Print design, sketching techniques, design process, digital textile printing, collection design

Sisällys

1	JOHDANTO	
1.1	AIHEEN VALINTA	2
1.2	OPINNÄYTETYÖN JA TEKIJÄN TAUSTAT	3
1.3	OPINNÄYTETYÖN TUTKIMUKSELLINEN OSA	5
1.4	VIITEKEHYS JA TUTKIMUSKYSYMYS	6
2	VILLI JAHTI / WILD HUNT - MYYTTI	8
2.1	LEVINNEISYYS JA VARIAATIOT	9
3	SUUNNITTELUPROSESSI	10
3.1	MATERIAALIVALINNAT	14
3.2	KUOSIMALLISTON JA TUOTTEIDEN IDEOINTI JA ASIAKASKUNNAN KARTOITUS	14
3.3	LUONNOSTELUTEKNIIKAT	16
3.4	LUONNOSTELU	17
3.5	ADOBE PHOTOSHOP JA ADOBE AFTER EFFECTS	19
4	KUOSIMALLISTON JA TUOTTEIDEN SUUNNITTELU	22
4.1	KUOSIMALLISTON SUUNNITTELUN LÄHTÖKOHDAT JA TULOSTUS-PAIKKOJEN KARTOITUS	22
4.2	KUOSIMALLISTON LUONNOSTELU	23
4.3	VALMIS KUOSIMALLISTO	23
4.4	KOETULOSTEET TEKONAHKALLE	24
4.5	TUOTESUUNNITTELU	26
4.6	TUOTTEIDEN TASOKUVAT	28
4.7	MALLISTON KUOSIT ISTUTETTUNA TUOTTEIDEN TASOKUVIIN	28
5	JATKOKEHITYS	33
5.1	MATERIAALIKOKEILUT	34
5.2	TULOSTUS KANKAALLE	34
5.3	PROTOTYYPPIEN KEHITYS	35
6	POHDINTA	36
	LÄHDELUETTELO	38

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön aiheena on digitaalisen painokangasmalliston suunnittelu Wild Hunt -myyttiä teemana käyttäen. Työhön sisältyy neljän painokangasmallin ideointi ja suunnittelu. Painokangaskuoseja testataan mustalle tekonahalle ja valkoiselle paperille. Suunnittelutyö toteutetaan itsenäisesti. Valmiista kuoseista tehdään tuotesuunnitelmat, joista kaikista toteutetaan tasokuvat kuoseja hyödyntäen. Suunnitteluprosessissa kiteytyy tekijän kiinnostus painokankaita, kuosisuunnittelua, käytettyjä materiaaleja sekä historiaa ja kansantaruja kohtaan. Kuviomaailma kumpuaa lapsuuden satukirjoista, skandinaavisista riimuista ja riimukivistä sekä Wild Hunt -myyttiä koskevista maalauksista ja kuvitusmateriaalista. Suunnittelussa on hyödynnetty myytin tematiikkaa ja aiheita, ja sen tunnelma ja värimaailma toistuu toteutetuissa ku-

oseissa. Opinnäytetyön taiton on suunnitellut ja toteuttanut Toni Puumalainen tekijän toiveiden ja inspiraationa toimineen myytin tematiikan pohjalta. Opinnäytetyön tutkimuskysymys on “kuinka erilaiset luonnostelutekniikat soveltuvat digitaaliseen tulostukseen, kun suunniteltavan malliston teemana on skandinaavinen myytti?”.

1.1 AIHEEN VALINTA

Tekijän useiden vuosien kiinnostus painokankaita kohtaan on toiminut pohjana kuosimalliston suunnittelun päätymselle. Tekijä on kasvanut kankaiden ja painokangassuunnittelun ympäröimänä, ja painokangassuunnittelu oli yksi keskeisiä syitä opintojen aloittamiselle. Idea painokangasmalliston suunnittelusta osana opinnäytetyötä syntyi jo opintojen alussa, ja ajatus kyti mielessä koko opiskeluaian. Malliston kietominen yhteen mytologian, historian ja kokeellisten materiaalien kanssa tuntui tekijän taustat huomioidessa luonnolliselta. Tekijä on käyttänyt historiaa ja kansantaruja osana suunnittelutyötä aikaisemminkin, ja inspiraation haku menneisyydestä on ollut hedelmällistä ja toimivaa. Lopputuloksena on syntynyt sekä runsaita, värikkäitä painokankaita että yksinkertaisia, mustavalkoisia neulepintoja. Erilaiset materiaalikokeilut erityisesti luksusmateriaaleiksi luetuilla silkillä ja nahalla ovat tekijälle tuttuja, ja näiden materiaalien valinta työn keskeiseksi osaksi oli luontevaa. Halu jatkaa nahan kanssa työskentelyä oli vah-

va tekijän aiempien nahkakokeiluiden takia. Aiemmin kerätyn kokemuksen hyödyntäminen tuntui luontevalta ja järkevältä. Materiaaleiksi valitut nahka ja silkki toimivat samaan aikaan toisilleen vahvana kontrastina, mutta ilmentävät myös inspiraationa toimineen myytin elementtejä. Silkki kuvastaa myytin keskeisenä osana näkyvää usvaa, ja nahka sen sotaisaa ja raskaampaa puolta. Valitut kaksi materiaalia tarjoavat myös sekä haasteita että mahdollisuuksia digitaalisen tulostuksen osalta. Ohut silkki on tuttu materiaali painotaloissa, mutta sen hento rakenne aiheuttaa haasteita painokoneelle. Digitaalitulostuksesta nahalle löytyy toistaiseksi vähän tietoa, ja vaikka sitä on tehty, on tekniikka nahalle suhteellisen uusi. Kokeelliset ja erikoiset luonnostelutekniikat ovat tekijälle ominaisia, ja niiden yhdistäminen osaksi opinnäytetyötä on ollut luonteva valinta.

1.2 OPINNÄYTETYÖN JA TEKIJÄN TAUSTAT

Opinnäytetyön inspiraationa toimiva myytti on tekijälle tuttu useamman vuoden takaa. Ensikosketus taruun on tullut Andrzej Sapkowskin romaaneihin perustuvasta The Witcher -pelisarjasta, jonka myötä tekijä on lähtenyt tutkimaan aihetta tarkemmin. Useamman vuoden kiinnostus kyseistä myyttiä kohtaan on kietoutunut vankan his-

toriaharrastuksen ja kansantarujen tutkimisen ympärille. Tämä kiinnostus konkretisoituu nyt painokankaiden muodossa. Aihe on jatkuvasti enemmän tai vähemmän esillä populäärikulttuurissa, ja soveltuu hyvin valittuun tekniikkaan ja materiaaleihin. Tekijälle on tärkeää, että suunnittelutyön takana on mahdollisuuksien mukaan jotain syvällisempää ja erikoista.

Tekijällä on pitkä tausta kirjallisuuden ja historian kanssa. Tekijän lapsuutta



CD Projekt Red, The Witcher 3: Wild hunt
The Witcher 3- pelin nimestä löytyy selvä Villi Jahti-tematiikka. Pelin promootiokuvassa näkyy myyttille ominaista usvaa.

värittäneet satu - ja fantasiakirjallisuus pohjustivat tietä kouluiässä alkaneelle kiinnostukselle historiaa ja mytologiaa kohtaan. Tämä innostus on kasvanut tasaiseen tahtiin vuosien myötä, ja painoittunut myöhemmällä iällä erityisesti skandinaaviseen mytologiaan. Fantasiakirjallisuus ja historia ovat toimineet tekijän pakopaikkana, kun todellisuuden perhe - elämä ja arki ovat kokeneet kolauksia ja katastrofeja. Tekijä on löytänyt selviytymiskeinoja kirjallisuudesta, kun tosielämä on asettanut vastaan hankaliakin haasteita. Tekijän keinot käsitellä uhkia, pelkoja, pahuutta ja katastrofeja ovat kummunneet kirjallisuudesta ja historiasta. Tekijä on kyennyt löytämään oppia ja lohtua sekä fiktiivisistä että historiaan pohjaavista teksteistä. Tekijä on onnistunut liittämään oman elämänhistoriansa luontevaksi osaksi taiteellista ilmaisua.

C. S. Lewisin Narnia- sarja, Aili Somersalon Mestaritontun seikkailut, Rudolf Koivun satukirjat, J. K. Rowlingin Harry Potter- sarja sekä J. R. R. Tolkienin tuotanto ovat olleet keskeisessä osassa tekijän lapsuutta ja nuoruutta. Näitä

fiktiivisiä teoksia seurasivat historia ja myytit, ja näiden kirjallisten vaikutteiden pohjalta tekijä on kyennyt löytämään selviytymiskanavia ja toivoa arjen haasteisiin. Aikuisiällä tekijä on oppinut löytämään samaa toivoa ja rauhaa synkemmästäkin kirjallisuudesta, ja opinäytetyön teemaksi valikoitunut myytti on yksi monista tekijälle rauhaa tuoneista aiheista. Tekijän kyky käsitellä ja nähdä pahuutta on muokkautunut vuosien saatossa kirjallisten vaikutteiden myötä, ja mustavalkoinen ajattelu hyvästä ja pahasta on tehnyt tilaa laajemmalle ymmärrykselle molemmista puolista.

Henkilökohtaisten taustojen ja tuotteistamisen takia opinäytetyö on samaan aikaan sekä kaupallinen että tekijälle henkilökohtainen projekti. Työssä hyödynnetään monia kouluaikana kerättyjä taitoja ja suunnitteluelementtejä, ja siinä kulminoituvat tekijän koulutaival, sen aikana opitut taidot sekä tuskat ja vaikeudet. Tekijän valitsema tekniikka, digitaalinen tulostus, on tekijälle mieleinen ja tuttu työtapana. Digitaalisessa tulostuksessa yhdistyy tekijän vahva kuviotausta sekä historia perinteisen

kaaviopainamisen kanssa. Tekniikkana digitaalinen tulostus mahdollistaa yksityiskohtaistenkin kuosien toteutuksen, ja tarjoaa laajempia mahdollisuuksia värien käytölle ja esittämiselle. Tekijälle ominainen vesivärimäinen luonnostelutapa tulee parhaiten esille juuri digitaalisessa tulostuksessa.

Opinnäytetyö painottuu suunnitteluprosessiin ja käytettyihin luonnostelutekniikoihin.

1.3 OPINNÄYTETYÖN TUTKIMUKSELLINEN OSA

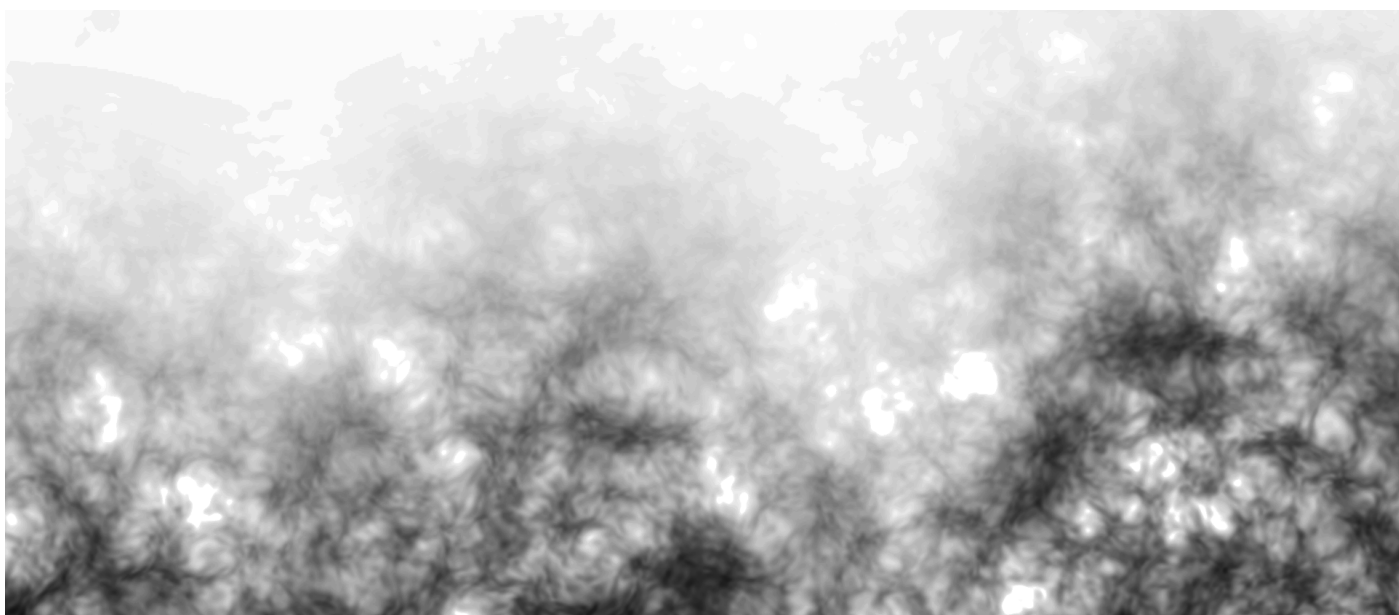
Opinnäytetyön tutkimuksellinen osa keskittyy luonnostelutekniikoihin ja niiden sovellukseen digitaalisessa tulostuksessa ja valituilla materiaaleilla. Tekstiosa avaa tutkimusprosessia ja käytettyjä tekniikoita. Kuvallisessa osuudessa käydään läpi työn osana syntyneitä luonnoksia ja valmiita kuoseja. Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää käytettyjen luonnostelutekniikoiden soveltuvuutta valittuun toteutustapaan. Lisäksi käydään läpi inspiraationa toimineen myytin muutosta tarinasta visuaaliseen muotoon.

1.4 VIITEKEHYS JA TUTKIMUSKYSY- SYMYS

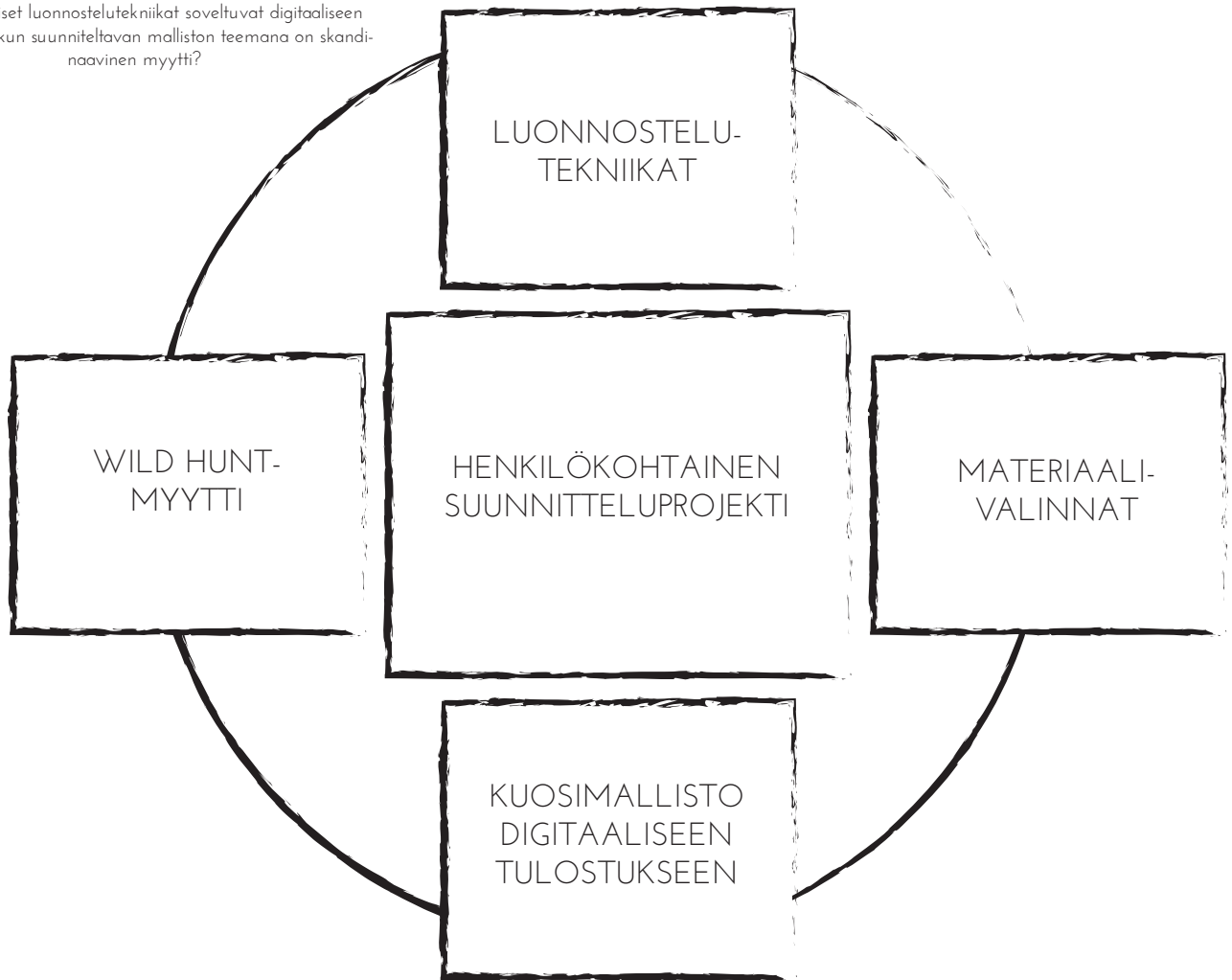
Kuinka erilaiset luonnostelutekniikat soveltuvat digitaaliseen tulostukseen, kun suunniteltavan malliston teemana on skandinaavinen myytti?

Tutkimuskysymyksen kehittäminen oli tekijälle aluksi haastavaa. Aihe ja toteutustapa olivat selvillä alusta saakka,

mutta niiden muuntaminen selväksi tutkimuskysymykseksi vei aikaa. Kysymys selkeytyi prosessin edetessä, ja se muotoutui hitaasti mutta varmasti nykyiseen muotoonsa. Kysymyksen selkeytymisessä auttoi loppuvaiheella uudelleen muotoiltu viitekehys. Viitekehysten osa-alueet koostuvat luonnostelutekniikoista, valituista materiaaleista, myyteistä, tekijän henkilökohtaisesta taustasta sekä digitaaliseen tulostukseen suuntaavasta mallistosta.



Kuinka erilaiset luonnostelutekniikat soveltuvat digitaaliseen tulostukseen, kun suunniteltavan malliston teemana on skandinaavinen myytti?



Kaavio 1, viitekehys

2 VILLI JAHTI / WILD HUNT-MYYTTI

Tässä luvussa käydään läpi Villi Jahtimyyttiä ja sen variaatioita.

Wild hunt, vapaasti suomennettuna Villi jahti, on myyttinä tekijälle tuttu jo useamman vuoden takaa (Wikipedia, 2015). Ensikosketuksen tähän kansantaruun tekijä sai The Witcher 2: Assassins of Kings-pelin myötä. Pelissä silloin tällöin esiin tuleva myytti herätti tekijän mielenkiinnon. Lisätietoa etsiessään tekijälle selvisi kuinka laajalle myytti oli levinnyt. Myytin laaja levinneisyys kiinnosti tekijää suunnattomasti, sillä tarun sisältö pysyi pieniä yksityiskohtia lukuunottamatta lähes samana riippumatta siitä, missä sitä kerrottiin. Perusajatus toistuu samana- aavemainen metsästäjäjoukko metsästysvarusteineen, metsästyskoirineen ja ratsuineen kulkee joko taivaan poikki, maan pinnalla tai juuri ja juuri sen yläpuolella. Alueesta

riippumatta joukon näkemistä pidettiin aina pahan enteenä, ja pahimmillaan sen ajateltiin ennustavan kuolemaa jokaiselle, joka näkyä todisti. Joukon tielle osuneet kuolevaiset saatettiin siepata ja kuljettaa kuolleiden maahan.

Villi jahti- myytin käsitteen loi alun perin Jacob Grimm, saksalainen folkloristi ja kirjailija. Kirjassaan Deutsche Mythologie Grimm esitteli myytin ensimmäistä kertaa Wilde Jagd- nimellä (Grimm, J. 1835.). Aihetta on käsitelty sittemmin useammassa eri kirjassa useiden eri kirjailijoiden toimesta, viimeaikaisista teoksista kattavimmin Claude Lecouteux' n Phantom Armies of the Night, The Wild Hunt and the Ghostly Processions of the Undead (Lecouteux, C. 2011).

2.1 LEVINNEISYYS JA VARIAATIOT

Villi jahti on tunnettu pitkin Eurooppaa usealla eri nimellä. Wilde Jagd Saksassa, Wodens Hunt ja monta muuta nimeä Englannissa, Ghost Riders Pohjois-Amerikassa, Mesnée d'Hellequin Ranskassa, Cŵn Annwn Walesissa, Divoký hon or štvaní Tsekeissä, Dzi ki Gon or Dziki Łów Puolassa, Oskoreia tai Åsgårdsreia Norjassa, Odens jakt tai Vilda jakten Ruotsissa, Divja jaga Sloveniassa ja Caccia Morta Italiassa (Wikipedia, 2015).

Nimien lisäksi myytissä vaihtelevat alueesta riippuen sen vetäjä. Jahtia johtivat muun muassa kuningas Arthur Britanniassa, Woden Saksassa ja Odin Skandinaviassa.

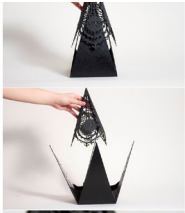
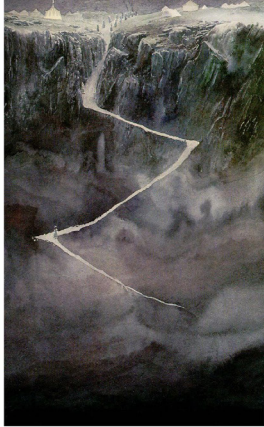
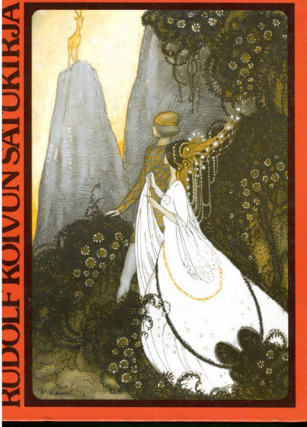
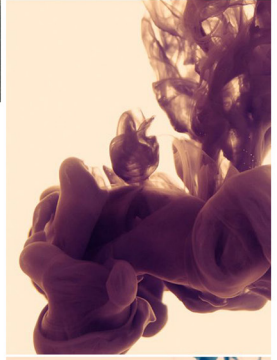
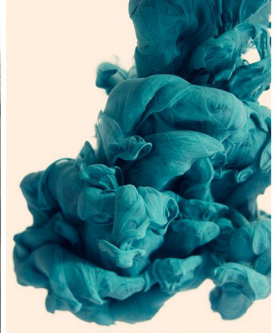
Osallistujien joukossa oli niin ritareita, tuomittuja, pappeja ja haltioita (Lecouteux, C. 2011, 72- 73).

Ratsut olivat pääasiassa hevosia- skandinaavisissa myyteissä Odinin mainittiin metsästäneen myös hevosen vetämällä vaunuilla (Wikipedia, 2015).

3 SUUNNITTELUPROSESSI

Suunnitteluprosessi alkoi jo loppusyksystä 2014, kun tekijä alkoi perehtyä uudemman kerran Villi jahti- myyttiin ja skandinaaviseen mytologiaan. Villi jahti tuli tekijälle ajankohtaiseksi tämän tutkiessa viikinkiriimuja, jotka palauttivat tutun myytin tekijän mieleen. Tekijän tutustuttua myyttiin ja sen lähdekirjallisuuteen uudemman kerran alkoi ajatus opinnäytetyön aiheesta hahmottua. Selvyys aihevalinnasta tuli kuitenkin vasta tammikuussa 2015, jolloin suunnitteluprosessi lähti kunnolla käyntiin. Ratkaiseva osa suunnitteluprosessin aloituksessa oli moodboardien tekeminen. Tekijä kokosi kuvakollaasien muodossa kaksi moodboardia, toisen myytin tunnelmaan liittyen, ja toisen tuoteideoita varten. Tunnelmakollaasissa kiteytyi tekijän näkemys Villi Jahtimyytistä, ja suunnitteluprosessi saattoi alkaa.

Suunnitteluprosessi seurasi tekijälle ominaista kaavaa. Prosessin alkuosa piti sisällään suuren määrän itsetutkiskelua, pohdintaa, epävarmuutta ja haparoivia luonnoksia. Määränpää oli selvä, mutta tie sinne Villi Jahti- teeman mukaisesti vielä usvan peitossa. Myytin elementit kiehtoivat tekijää, ja erityisesti myyttiä kuvaavissa teksteissä ja kuvituksissa esiintyvä usva tuntui kietovan tekijän pauloihinsa. Villin Jahdin usva tuntui suorastaan hämärtävän tekijän näkökenttää ja ajatuksenjuoksua. Tapaamiset opinnäytetyön ohjaajien ja kurssitovereiden kanssa kuitenkin selvensivät tekijälle työn suuntaa, ja prosessi jatkui hitaasti mutta vakaasti.



Kuvio 2: tunnelmakollaasi

Kuvio 3: tuoteideakollaasi

Ennen varsinaista luonnosteluvaihetta tekijä vietti pitkiä aikoja puhtaasti pohdiskellen myyttiä ja sen sisältöä. Wikipedia- artikkelin ja lähdekirjallisuuden läpikäynti tuotti pahimmillaan päänsärkyä ja ahdistusta, sillä moni aiheesta tietoa sisältävä kirja oli kirjoitettu joko vanhalla englannilla tai vanhalla saksalla. Tekijä päätyi keskittämään tutkimuksensa kahteen relevanteimpaan teokseen, Jacob Grimmin *Deutsche Mythologie*en ja Claude Lecouteoux' n *Phantom Armies of the Night, The Wild Hunt and the Ghostly Procession of the Undeadiin*. Vaikka Grimmin teos olikin vanhahtavalla saksalla kirjoitettu, oli se silti luettavissa. Lisäksi teos sisälsi tietokirjamaisesti runsain määrin tietoa sekä Villi jahti- myytistä että muista germaanisista ja eurooppalaisista myyteistä. Lecouteoux' n teos sisältää kattavan tutkielman Villi Jahti- myytistä, sen variaatioista ja taustoista.

Lopulta tekijän mieltä pitkään kaivanut myytin visuaalisesti keskeisenä osana esiintyvä usva valikoitui malliston keskeiseksi osaksi. Usva oli tekijän silmissä monella tavalla kuvattavissa. Tekijä koki että usva toimisi kankaalla sekä realistisesti toteutettuna että viivamaisempana piirroksena.



Kuvio 4: esimerkkivilkku silkistä



Kuvio 5: esimerkkivilkku pellavasta



Kuvio 6: esimerkkivilkku villasta

3.1 MATERIAALIVALINNAT

Koska kuosien tulostukseen käytettävillä materiaaleilla tulisi olemaan suuri vaikutus siinä kuinka suunniteltavat kuosit tulisivat esille, valikoi tekijä aluksi materiaalit. Inspiraatiota materiaalivalinnoille haettiin sekä Villi Jahti- myytistä että tekijän omista materiaalmielityksistä. Musta nahka oli tekijälle materiaalina tuttu, ja sitä tekijä oli työstänyt jo aikaisemmin. Nahka toimi myös linkkinä myytin ja suunnitteluprosessin välillä symboloiden myytin synkempää ja sotaisampaa puolta. Ohut silkkisifonki taas symboloi tekijälle myytin usvaelementtiä. Ajatus usvakuvion tulostuksesta silkkisifongin kaltaiselle ohuelle materiaalille kiehtoi tekijää heti alusta saakka, ja silkin ja nahkan kontrastiero tuntui kiinnostavalta ja erikoiselta. Koska lisävariaatiota kaivattiin, valikoitui mukaan myös harvaan kudottu pellava sekä ohut, tiheä villakangas.

3.2 KUOSIMALLISTON JA TUOTTEIDEN IDEOINTI JA ASIAKASKUNNAN KARTOITUS

Ennen malliston suunnittelua ja tuotteiden ideointia tekijä teki kartoitusta mahdollisesta asiakaskunnasta. Kaikki tekijän valitsemat kankaat olivat hinta- ja laatutasoltaan luksustuotteiksi lukeutuvia, ja jo pelkästään materiaalien hinta tulisi rajaamaan asiakaskuntaa merkittävästi. Esimerkkinä testitilkuksi valitun silkin hinta, 29€/ metri, villakangas 33,90 €/ metri ja jatkokehittelyä varten nahkavuodan hinta yli 30€/ kappale. Lisäksi digitaalinen tulostus on tekniikkana hintava. Osana opinnäytetyötä tuotettiin kaksi A3- kokoista testitilkua tekonahalle Arazzo- painotalolla, joiden työhinnaksi tuli 124 euroa ilman materiaalikuluja. Valmiiden tuotteiden hinta tulisi nousemaan ketjuliikkeiden hintoja korkeammaksi. Asiakaskartoituksesta ei tehty erillisiä kaavioita. Tekijä rajasi asiakaskunnan työssäkäyviin aikuisiin, jotka arvostavat laatua ja tuotteen mahdollista syvempää merkitystä Villi Jahti- teeman takia. Asiakaskunta

seuraa muotia ja viimeisimpiä trendejä, pitää yksinkertaisista ja selkeistä kuvioista ja arvostaa malliston uniikkeja ominaisuuksia. Ikää ja sukupuolta tekijä ei rajannut kartoitusvaiheessa.

Kuosimalliston ideoinnin tekijä aloitti Villi Jahti- myytissä esiintyvistä usvasta. Usva tuntui puhuttelevan tekijää eniten, ja sen visualisointi kankaalle ja nahkalle sopivaan muotoon tuntui kiinnostavalta ja erilaiselta. Tekijää kiinnosti suuresti se kuinka monella tapaa usvaa voisi kuvata, ja kuinka eri tavalla yksi painokuosi toistuisi riippuen valitusta pohjamateriaalista. Tästä esimerkkinä realistinen usvapinta toistuisi todennäköisesti täysin eri tavalla, kun tulostuspintana olisi sekä nahka että silkki. Nahka tarjoaa tasaisemman pinnan, jolloin kuvio toistuisi selkeämpänä - silkki taas on kudottuna materiaalina herkempi muuttamaan kuvion pintaa tulostusvaiheessa. Ohuen silkin sidos saattaa sisältää pieniä aukkoja ja mahdollisesti solmuja, ja elävälle pinnalle tulostettaessa tarkka kuvio voi muuttua täysin. Ohut, läpikuultava materiaali toistaisi mahdollisen usvakuosin teemalle uskollisena- tekijän

haaveena oli että silkkisifongille tulostettu usvapinta muistuttaisi todellista usvaa. Ohut kangas päästäisi valoa lävitseen ja vaikuttaisi tulostettuun kuvioon. Nahkalla tämä ei olisi mahdollista, vaan kuvio voisi nahkalla toistua samankaltaisena ellei täysin samanlaisena kuin tietokoneen näytöllä. Harvakudoksinen pellava muuttaisi kuvion täysin, sillä harvaan kudottu materiaali sisältää runsaasti aukkoja ja epätasaisuuksia jotka rikkovat ja häivyttävät tulostetun kuvion rajoja runsaasti. Tiiviskudoksinen, ohut villa taas saattaisi toistaa kuvion samalla tavoin kuin nahka- mahdollisimman tarkasti.

Tuotesuunnittelun ideoinnin tekijä aloitti materiaalivalintojen ja valmiiden kuosien pohjalta. Tuotesuunnittelun pohjana toimi suunnitteluvaiheen alussa tehty kuvakollaasi, johon tekijä oli kerännyt itseään kiinnostavia ja omaa visuaalista silmää miellyttäviä tuotteita. Tuoteideoita oli kerätty vaatteista, asusteista ja sisustustuotteista. Valitut materiaalit silkki, nahka, villa ja pellava rajasivat tuotevalikoimaa jonkin verran, mutta tekijä päätti tehdä muutaman tuotesuun-

nitelman myös muita materiaaleja, kuten puuvillaa varten.

Tuoteideat alkoivat rakentua materiaalien ja kuosien ympärille heti alkuvaiheessa. Tekijä halusi tuotteen hyödyntävän sekä suunniteltua kuosia että valittua materiaalia. Tuotteiden tulisi kuitenkin toimia mahdollisimman monesta materiaalista valmistettuna, eikä materiaali saisi rajoittaa tuotteen käyttöä tai mahdollista painokuosia liikaa.

3.3 LUONNOSTELUTEKNIIKAT

Luonnostelutekniikoiksi tekijä valitsi heti alussa tutun lyijykynäpiirroksen sekä vesivärimaalauksen. Tekijä koki että erityisesti vesivärimaalauksen mahdollistama herkkä ja monisyinen jälki auttaisi kuvaamaan usvaa luonnosvaiheesta alkaen. Suurena inspiraationa luonnostelutekniikoiden valinnalle toimi Laura Isoniemen ja Elina Heleniuksen järjestämä kurssi tekijän toisena opiskeluvuotena. Kyseisen kurssin aikana opetettiin muun muassa tekijän opinnäytetyössään käyttämiä tekniikoita, sekä koottiin kol-

men painokuosin kokoelma käyttäen teemana kolmea eri kulttuuria. Tekijä käytti tuolloin suunnittelunsa teemana kolmea eri myyttiä, yhtä jokaiselta kulttuurilta. Luonnostelutekniikoina tuolloin käytetty maalaus musteella ja erilaiset tussi- ja lyijykynäpiirroukset jäivät kyseisen kurssin jälkeen tekijän vakiokäyttöön, ja sitä kautta myös opinnäytetyöhön.

Tekijän pitkä historia vesivärien kanssa teki vesiväriluonnosten tuottamisesta yksinkertaista ja nopeaa. Tekijä on käyttänyt vesivärejä pääasiallisena työskentelyvälineenä vuosituhannen vaihteen yläasteajoilta saakka, ja välineet ja tekniikka ovat tekijälle luontevia ja tuttuja. Luonnostelussa keskeisen osan saikin tekijän luottotekniikka levittää runsaasti vettä ja väriä paperille ja töpötellä liikoja pois talouspaperilla. Tällä tekniikalla tekijä tavoitti nopeasti kaipaamansa usvamaisen jäljen. Lisäksi tekijä kokeili toista hänelle ominaista tekniikkaa, samaa värin ja veden runsasta käyttöä ja paperin rypistämistä välittömästi värin levityksen jälkeen.

Vesivärikokeiluiden lisäksi tekijä päätyi käyttämään perinteistä lyijykynä- ja tussipiirroksia vesiväriluonnosten tukea. Perinteisten, käsin toteutettavien luonnosten lisäksi tekijä käytti itselleen uutena luonnostelutekniikkana Adobe After Effectsiä, josta kerrotaan tarkemmin hiukan edempänä.

3.4 LUONNOSTELU



Kuviot 7 ja 8: esimerkkejä luonnostelusta

Kun tekijä pääsi vihdoin aloittamaan luonnosteluvaiheen pitkän ja haastavan itsetutkiskelun ja pohdinnan jälkeen, oli haluttu suunta heti selvä. Tekijä halusi kuvata myytissä esiintyvää usvaa useammalla eri tavalla. Luonnostelulla lähdettiin tavoittelemaan usvan kuvaamista niin maalamalla kuin piirtämälläkin, ja luonnosten jälki vaihteli viivapiirroksista herkkiin vesivärikokeiluihin ja siveltimellä piirtämiseen. Tekijän tavoitteena oli käyttää luonnoksia suoraan kuosien pohjana ja työstää luonnoksia seuraavassa vaiheessa Adobe Photoshopin avulla. Luonnosteluvaiheessa kaikki pienimmätkin

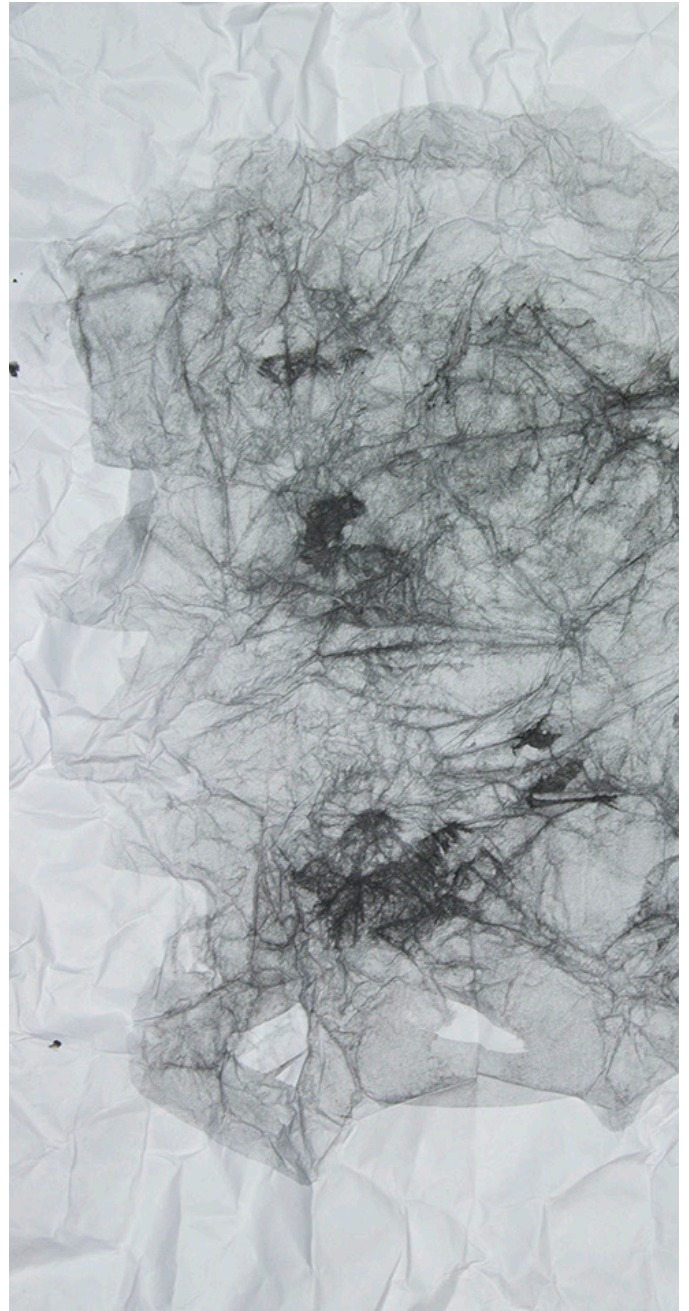


Kuvio 9: esimerkki luonnostelusta



Kuvio 10: esimerkki luonnostelusta

Kuvio 11: esimerkki luonnostelusta



luonnokset käytiin läpi huolella, sillä pieni, yksittäinen yksityiskohta saattoi tarjota pohjan koko kuosin suunnittelulle. Tekijä keskittyi tulkitsemaan usvaa mahdollisimman laajalla mutta itsellen tyypillisellä tavalla, jotta kuosien suunnittelulle saatiin rakennettua mahdollisimman vahva pohja. Luonnostelun teoriapohjana tekijä käytti Isoniemen ja Heleniuksen kurssin lisäksi Maija Pellonpää-Forssin Kankaanpainanta, välineet, suunnittelu, painaminen- kirjaa (Pellonpää- Forss, M. 2009).

3.5 ADOBE PHOTOSHOP JA

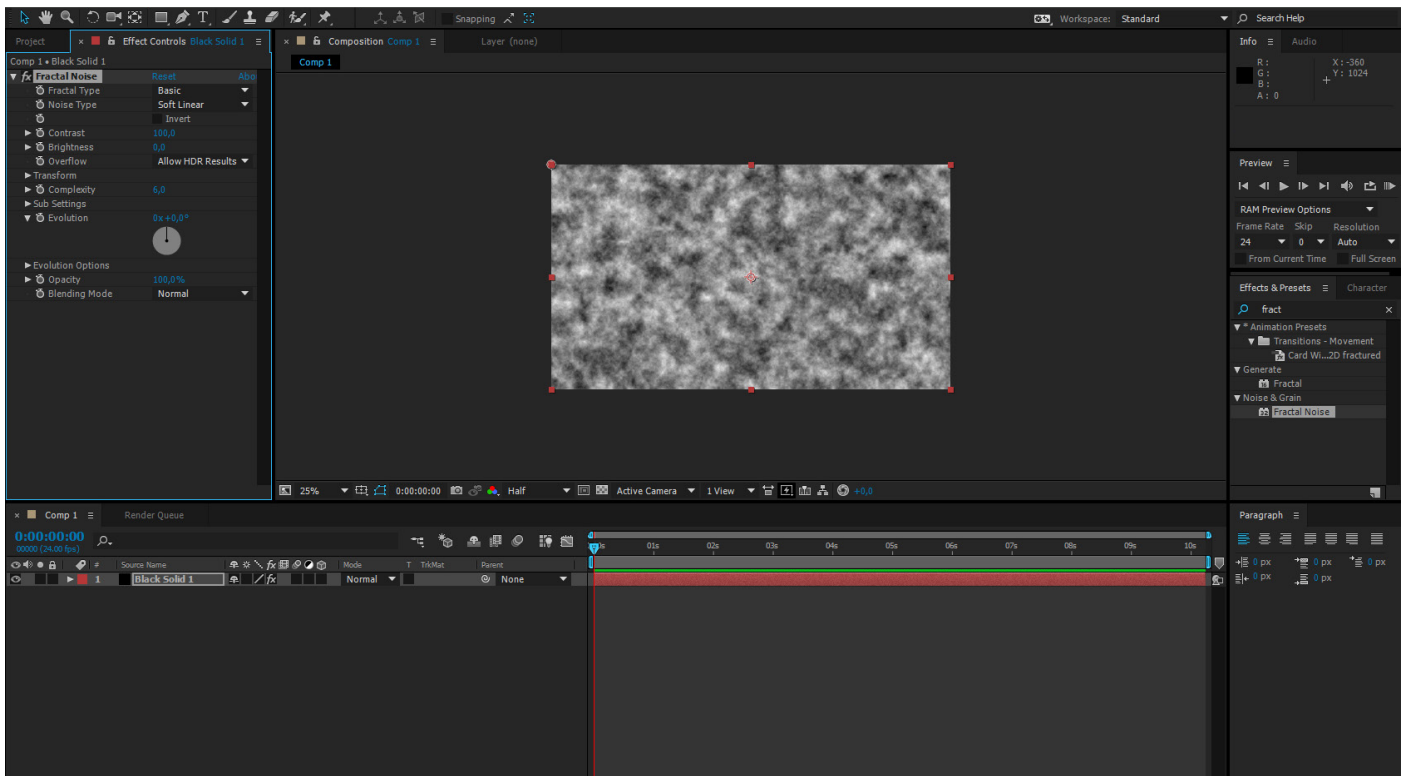
ADOBE AFTER EFFECTS

Tekijä kehitti luonnosteluprosessin ohella itselleen uuden luonnostelutekniikan hyödyntäen Adoben videoeditointiohjelma After Effectsiä. Tavallisesti videoiden editointiin ja erikoisefektien luontiin käytettävä ohjelma tarjosi mahdollisuuden luoda realistisempi kuva toivotusta sumusta hyödyntämättä kuitenkaan suoraan valokuvamateriaalia. Adobe After Effectsin käytön opettelu ja oikean tekniikan löytäminen oli tekijälle yksi prosessin aikaavievimmistä osista, sillä ohjelma oli tekijälle täysin uusi ja sen käyttö vaati runsaasti harjoittelua.

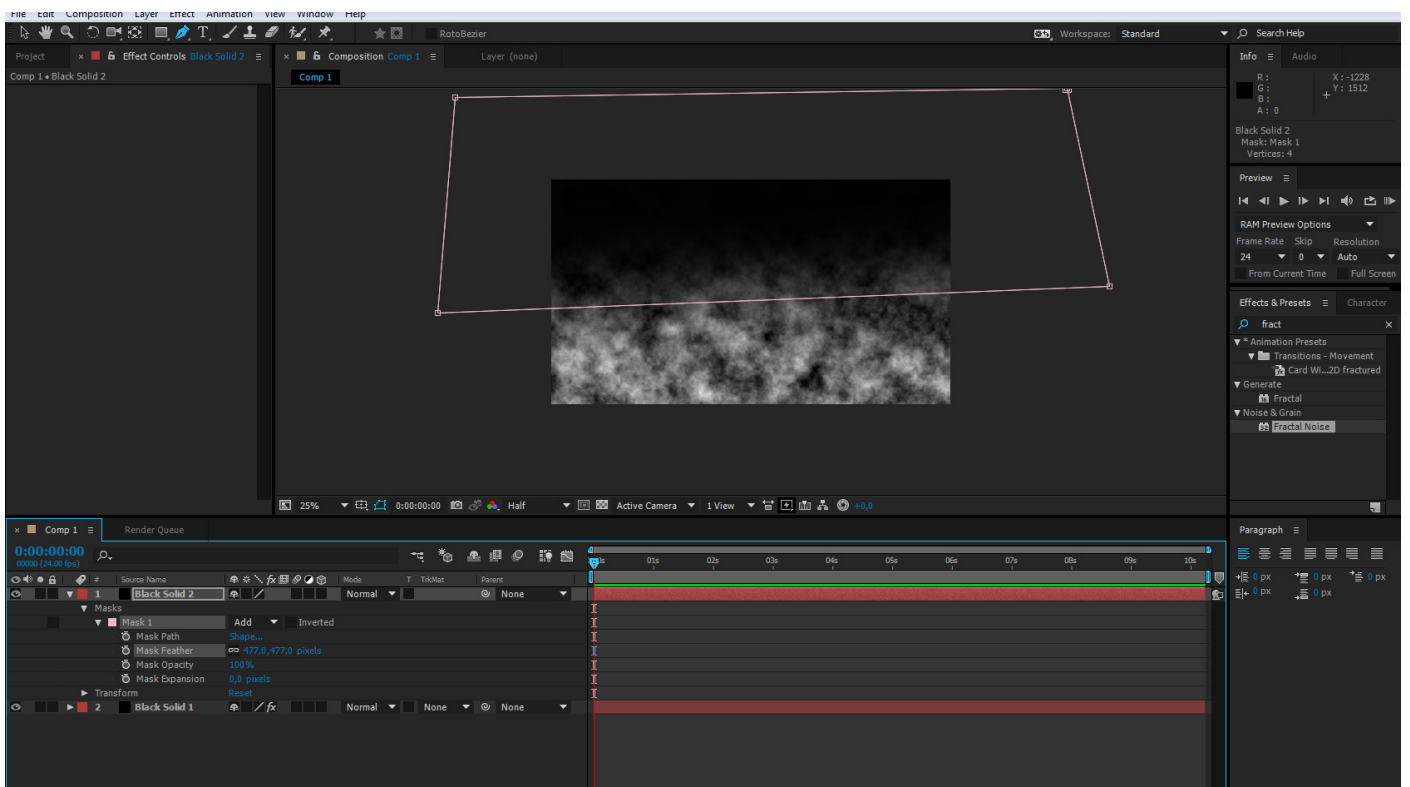
Adobe After Effectsillä työskentelyn tarkoituksena oli työstää videolle halutunlainen usvaeffekti, pysäyttää efekti hautunlaiseksi ja siirtää aikaansaatu usvan sisältämä kuvaruutu perinteiseen kuvankäsittelyohjelmaan, Adobe Photoshopiin. Adobe Photoshopilla After Effectsillä toteutettu sumukuvio työstettiin toistuvaksi raportiksi.

Adobe Photoshop oli työvälineenä tekijälle tuttu, ja toimi koko projektin ajan yleisenä työkaluna mallistojen suunnittelussa ja kuvamateriaalien rakentamisessa. Adobe Photoshopilla tekijä kokosi tehdystä luonnosmateriaalista mieleisensä elementit ja jatkotyösti ne painokuoseiksi. Painokankaan tulostukseen vaadittavat raportit, eli toistuvat mallkerrat tekijä kokosi yksinomaan Adobe Photoshopilla (Pellonpää- Forss, M. 2011).

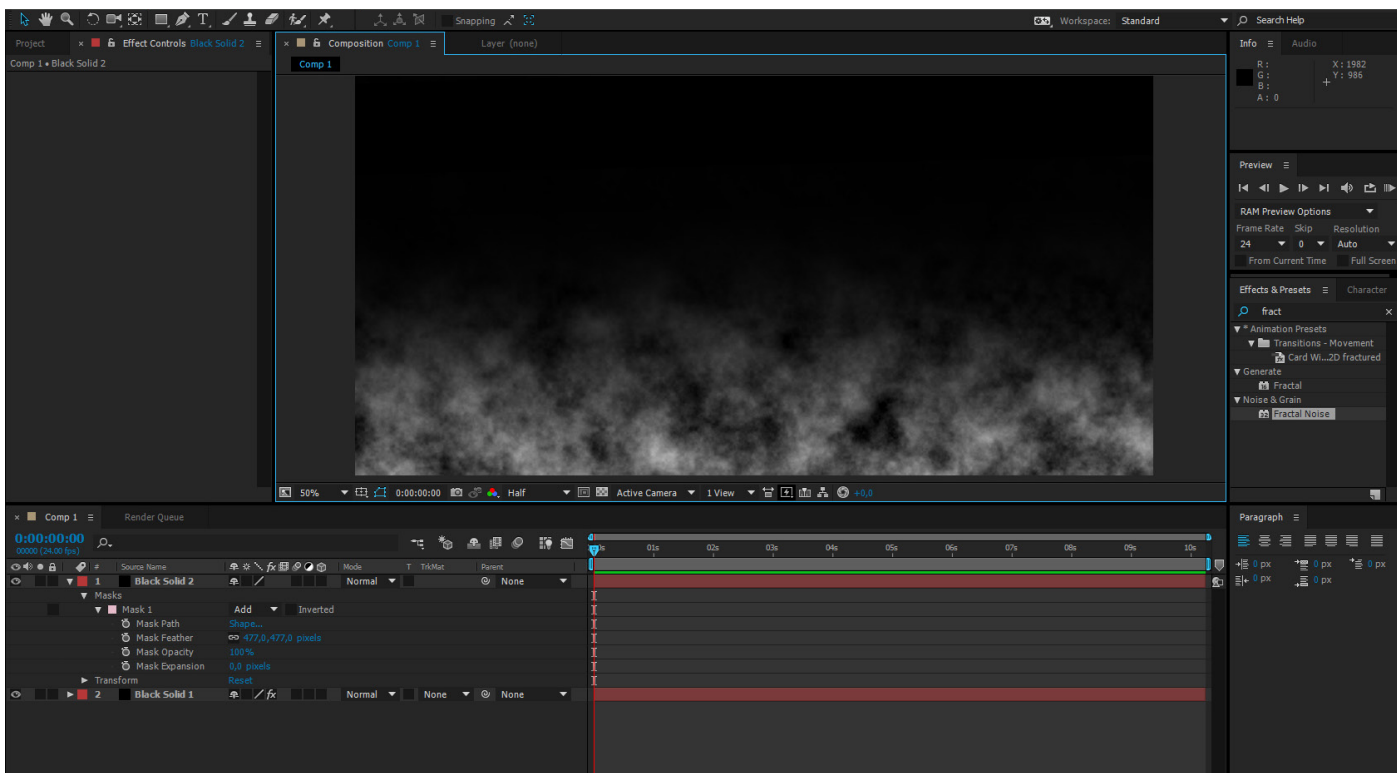
Painokuosien kokoaminen Adobe Photoshopilla tapahtui pitkälti leikkaa ja liimaa- taktiikalla. Kun halutunlainen osanen oli saatu erotettua joko vesiväri- vai viivapiirrosluonnoksesta, tekijä toisti sitä kopioimalla ja kääntelemällä ja asettelemalla saadut kopiot toivottuun järjestykseen. Samalla kopiointitekniikalla tekijä testasi ja lopulta valitsi halutut raporttimallit.



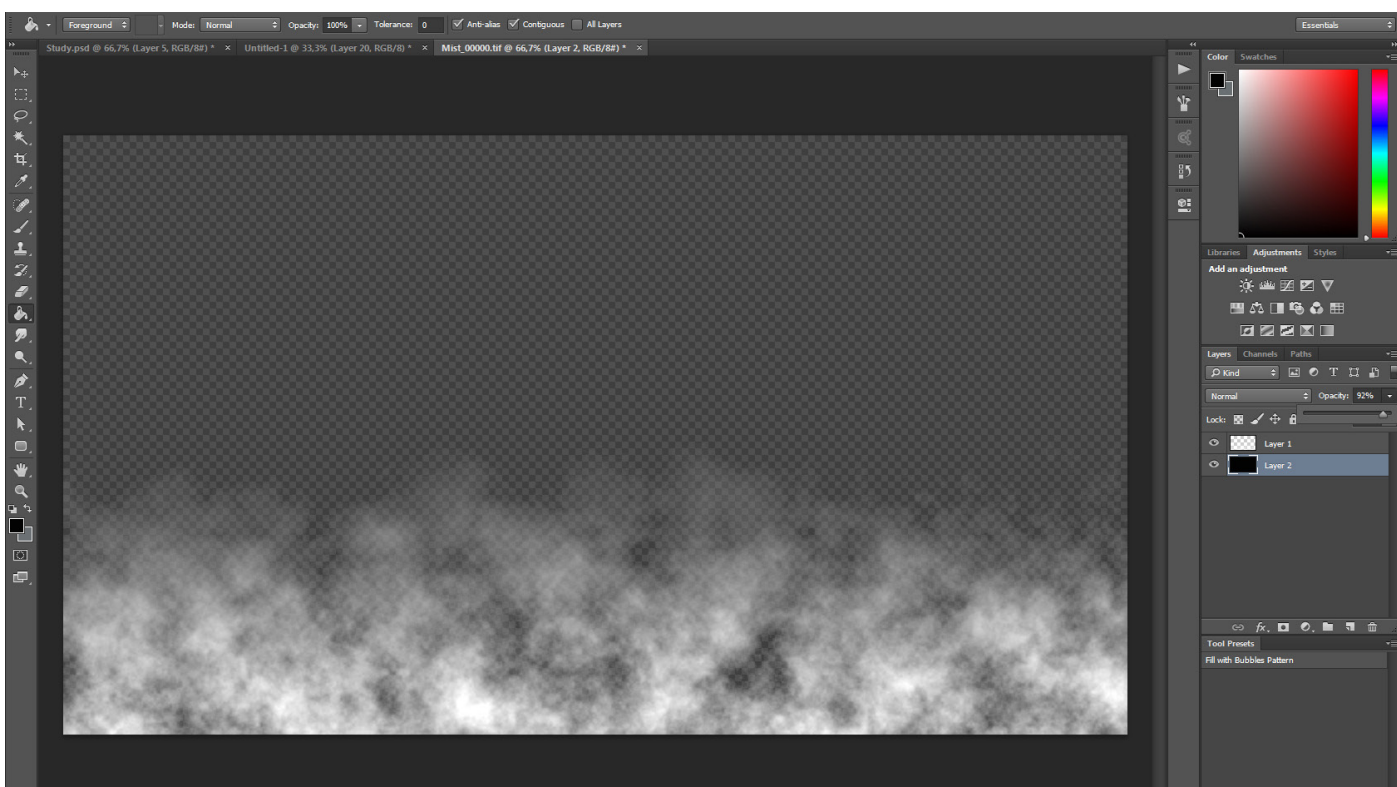
Usvan pohja luodaan käyttämällä After Effectsin Fractal Noise efektiä. Se laitetaan mustalle pohjalle.



Efektiä rajataan käyttämällä Maskia, johon asetetaan reunanpehmennystä kunnes saadaan hajoavan usvan tuntuinen tehoste.



Säätämällä Fractal Noise - valintoja saadaan viimeisteltyä haluttu tehoste. Valmis kuva saadaan exportoimalla yksi ruutu haluttuun kuvaformaattiin.



Exportoitu kuva vietään photoshopiin, jossa saadaan sumun tausta näky-mättömäksi käyttämällä channels - työkalua. Näin saadaan muutettua kuva halutes-sa myös negatiiviksi.

Kuviot 12, 13, 14 ja 15: After Effectsin ja Photoshopin käyttö

4 KUOSIMALLISTON JA TUOTTEIDEN SUUNNITTELU

Kuosimalliston suunnittelu oli tekijälle tarkan harkinnan ja suunnittelutyön jälkeen nopeasti toteutettavissa. Tavoitteena oli luoda neljä kuosia, jotka soveltuisivat sekä vaatetus- että asustekäyttöön mutta olisivat myös muunneltavissa ja käytettävissä sisustustekstiileissä.

4.1 KUOSIMALLISTON SUUNNITTELUN LÄHTÖKOHDAT JA TULOSTUSPAIKKOJEN KARTOITUS

Malliston suunnittelun lähtökohtana oli luoda Villi Jahti- myyttiä inspiraationaan käyttävä, usvaa eri tavoin kuvaava kuosimallisto. Tekijä halusi kuvata usvaa useilla eri tavoilla, jotka soveltuisivat

raporttien koon ja piirrosjäljen mukaan eri käyttötarkoituksiin. Tekijä halusi toteuttaa yhden kuosin jossa näkyisi Villille Jahdille ominainen ratsujoukko yksinkertaisesti kuvitettuna. Malliston kuosien tulisi puhutella myös niitä jotka eivät tiedä Villi Jahti- myytistä eivätkä tunne sen tematiikkaa ja taustoja. Malliston kuosien tulisi olla yksinkertaisia ja selkeitä, ja niiden tulisi toimia sekä mustavalkoisina että kevyesti väritettyinä. Tehtyjä luonnoksia tulisi hyödyntää mahdollisimman laajasti ja niiden luonnosmainen, kevyt jälki tulisi säilyttää ja saada välittymään myös digitaalisessa tulostuksessa.

Mahdollisia testitulosteita varten tekijä kartoitti digitaalista tulostusta tarjoavia yrityksiä Suomessa. Apunaan kartoituksessa tekijä käytti Tuiti Pajun Digitaaliseen tulostukseen erikoistuneen

verkkopalvelun kehittämisprojektia. Paju käy maisterityössään laajalti läpi digitaalista tulostusta tarjoavia yrityksiä sekä Suomesta että ulkomailta, ja Pajun materiaali oli suureksi hyödyksi tekijän omaa kartoitusta tehdessä. Pajun materiaalin ja aiemman positiivisen kokemuksen perusteella tekijä valitsi testitulosteiden tuotantopaikoiksi Vantaalla sijaitsevan Arazzon ja Metropolia ammattikorkeakoulun oman digitaalisen tulostimen. Tulostus nahkalle toteutettaisiin Arazzolla, ja muut tulosteet valituille kangasmateriaaleille Metropoliaassa.

4.2 KUOSIMALLISTON LUONNOSTELU

Kuosimalliston luonnostelu pohjasi vahvasti tekijän usvateemasta tekemiin luonnoksiin. Tekijä piti mallistoa luonnostellessaan mielessä kuosien tulevan käyttötarkoituksen, eli pääasiassa vaate- ja asustekankaat. Mallistoa luonnostellessa tekijä piti mielessään sen että kokoelman tulisi sisältää sekä suuria että pieniä kuvioita, ja että kokoelman kuosien tulisi toimia sekä mustavalkoisina että värillis-

inä. Tekijän tavoite oli suunnitella kuosit niin että ne toimisivat parhaiten mustavalkoisina, mutta soveltaisivat myös kevyesti väritettyinä versioina käytettäväksi. Väriytyksiin tekijä haki inspiraatiota alussa tehdystä tunnelmakollaasista, joka sisälsi runsaasti sinertäviä ja oranssihtavia sävyjä. Nämä värit tekijä valitsi kokeiltaviin väriytyksiin.

4.3 VALMIS KUOSIMALLISTO

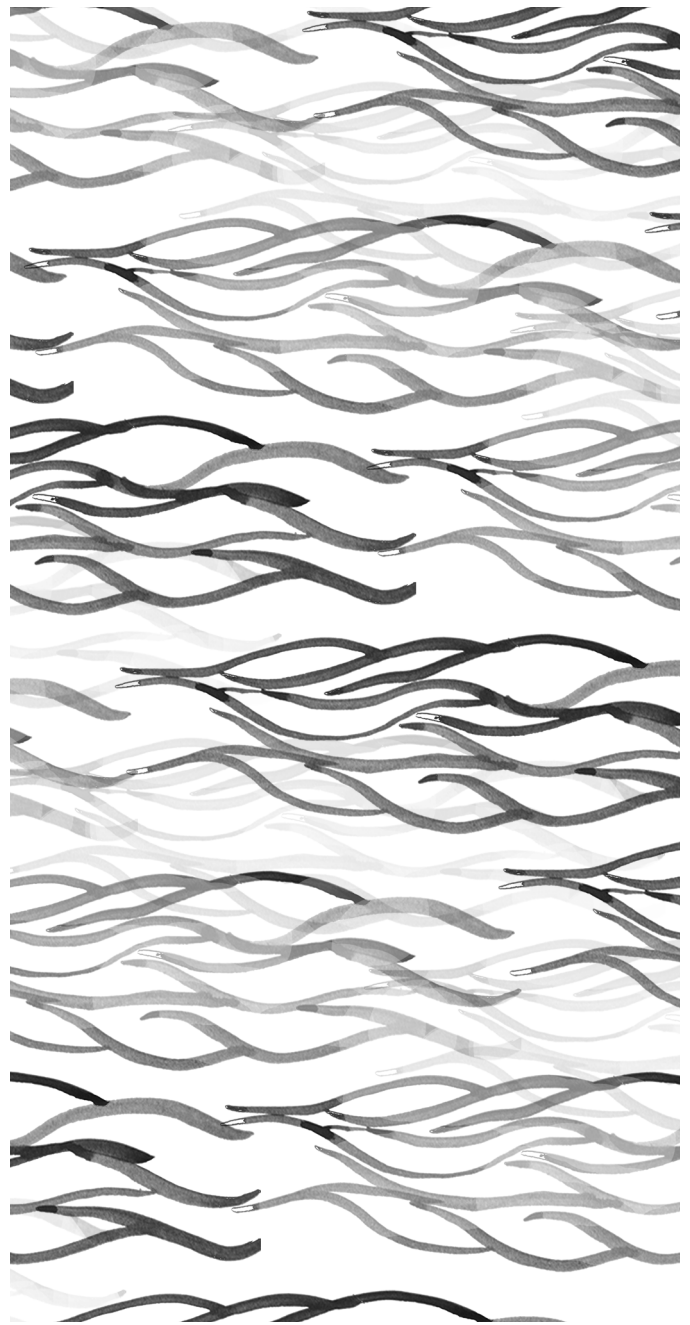
Valmis kuosimallisto koostuu neljästä painokuosista. Kuoseista kaksi hyödyntää tekijän usvaa piirrosmaisesti kuvaavaa vesiväripiirrosjälkeä. Kuoseissa piirrosjälkeä on muokattu ja toistettu, ja elementtien läpinäkyvyyttä on vaihdeltu. Yhdessä kuosissa näkyy tekijän vesiväreillä toteuttama usva. Samassa kuosissa esiintyvät myös Villin Jahdin ratsastajat. Yksi kuosi on toteutettu kokonaan Adobe Photoshopia ja Adobe After Effectsiä käyttäen. Kuosien kokoa ei ole määriteltä tarkasti digitaalisen tulostustekniikan takia. Kuoseja ei ole sidottu yhteen tiettyyn kokoon, vaan

niitä voidaan pienentää ja suurentaa halutun käytötarkoituksen mukaan. Tekstissä kuosit on esitetty siihen sopivassa koossa.

4.4 KOETULOSTEET TEKONAHKALLE

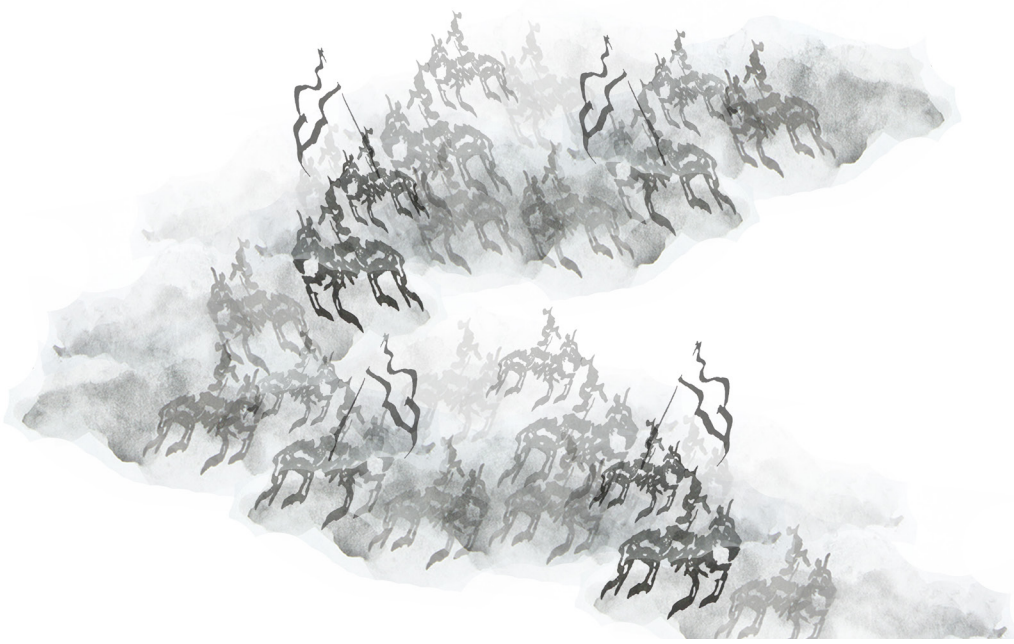
Mustan, tasaisen nahkan korkeahkon hinnan ja hankalan saatavuuden takia tekijä tulostutti kuosien testivedokset mustalle tekonahkalle. Musta tekonahka oli oikeaa nahkaa huomattavasti helpommin saatavissa, ja edullinen hinta 19,90 €/metri mahdollisti kahden testivedoksen tilaamisen.

Arazzon tulostusta varten tekijä teki kolmesta kuosista valkoisen ja värillisen version. Arazzon testitulostus tehtiin A3- kokoiselle tekonahkapalalle. A3- koon paloja tehtiin kaksi, yksi valkoisena ja yksi värillisenä. Värilliseen kappaleeseen tekijä valitsi värit toiveenaan se että pohjalla oleva musta tekonahka kuultaisi läpi ja taittais muuten kirkkaita värejä. Testitulosteen väreinä

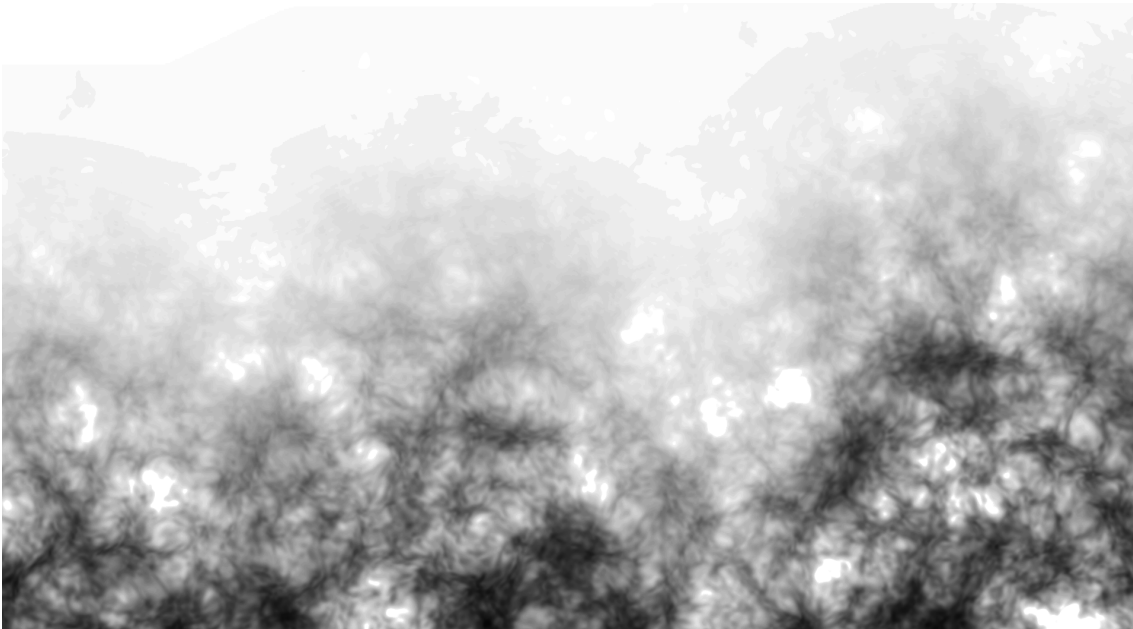


Kuvio 16: Valmis painokuosi 1

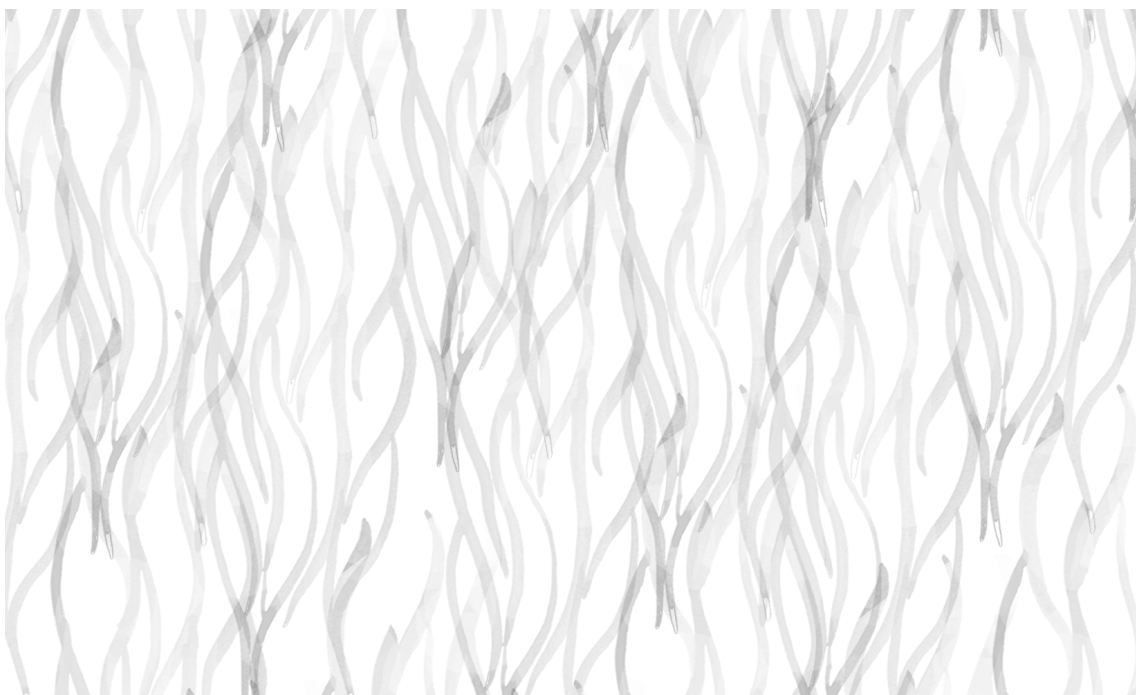
Kuvio 17: Valmis
painokuosi 2



Kuvio 18: Valmis
painokuosi 3



Kuvio 19: Valmis
painokuosi 4



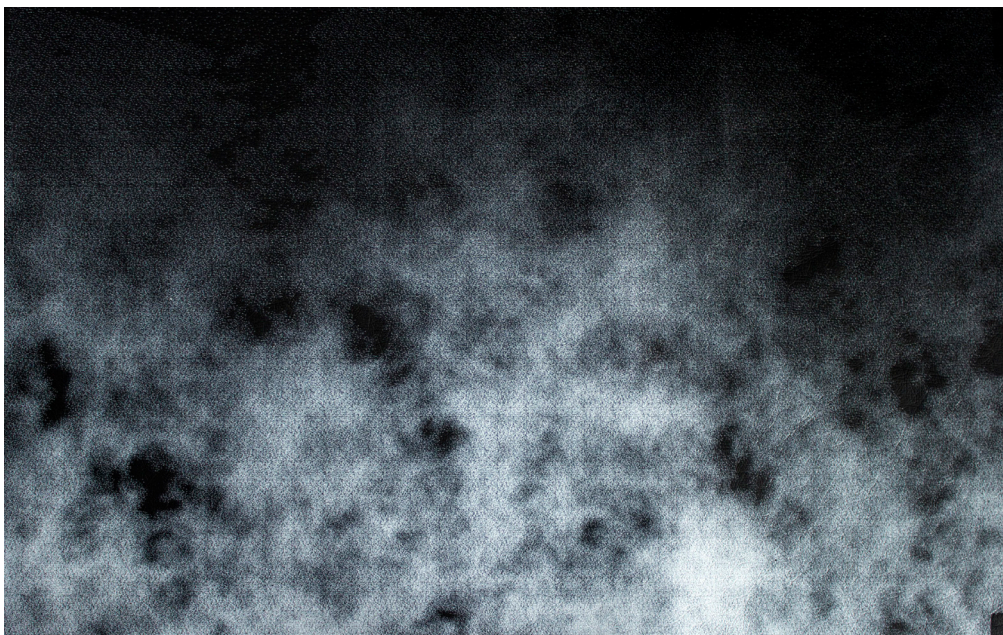
oli vaalea oranssi ja vaalea violetti. Lopputuloksessa värit eivät kuitenkaan juuri näkyneet heikon pigmentin ja painojäljen läpikuultavuuden takia.

Arazzon koetulosteet olivat lopulta opinnäytetyön kallein osa. Kahden A3- kokoisen koetulosteen hinnaksi tuli 124 euroa ilman materiaalikustannuksia. Materiaalikustannuksineen kahden palan hinnaksi tuli yhteensä 139, 90 euroa. Tulostus Arazzolla sujui kuitenkin vaivatta, ja tulostejälki oli tekijän odotusten mukaista. Tulostetilaus tehtiin

Arazzolle sähköpostitse. Tulostettavat tiedostot toimitettiin sähköpostilla tulostetoiveiden ja mahdollisten yksityiskohtahuomioiden kera.

4.5 TUOTESUUNNITTELU

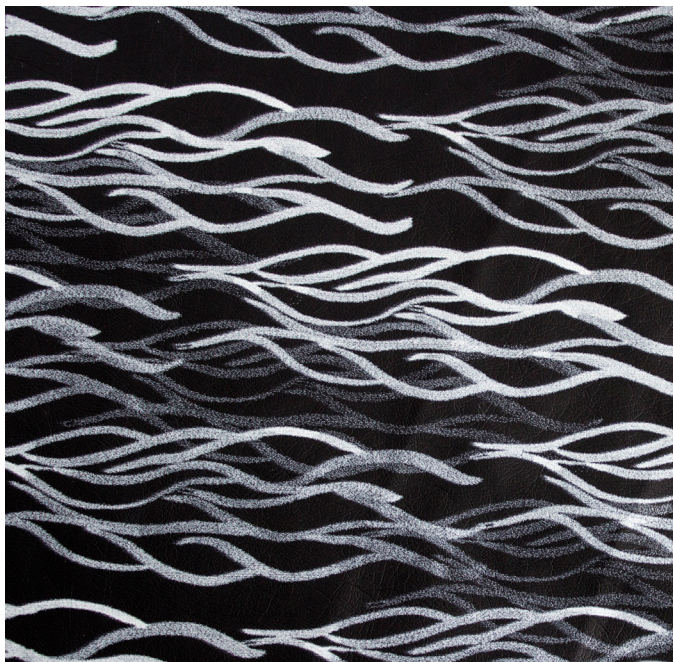
Tuoteideoiden tueksi tehty kuvakollaasi oli keskeisessä osassa tuotesuunnittelua tehtäessä. Alun runsaan ideamäärän jälkeen tekijä rajasi tuoteideoita vaatteisiin, asusteisiin ja sisustustekstiileihin. Suunnittelussa tekijä keskittyi selkeisiin, yksinkertaisiin linjoihin tuotteesta riippu-



Kuvio 20: Testituloste tekonahkalle

matta. Tekijä toteutti tuotesuunnittelun suoraan tuotteiden tasokuvina. Vaikka tuotesuunnittelu oli osa prosessia, ei tuotteiden visuaalisen ulkonäön tarvinnut tekijän mielestä olla mutkikas tai haastava. Prosessin keskiössä olleet kuosit saivat olla suunniteltavissa tuotteissa pääosassa.

Tuotesuunnittelun tuloksena syntyi pitkä mekko, yksinkertainen unisex- T-paita, kangaskassi, suuri suorakulmion muotoinen huivi, yksinkertaiset verhot ja pussilakanasetti. Tekijä toteutti jokai-



Kuvio 21: Testituloste tekonahkalle



Kuvio 22: Testituloste tekonahkalle

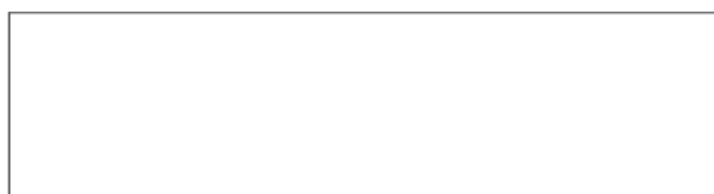
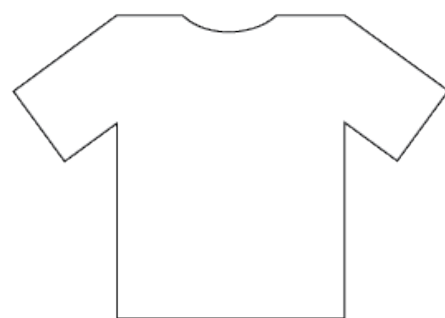
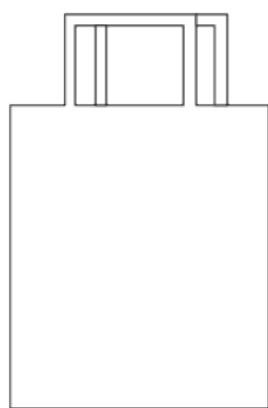
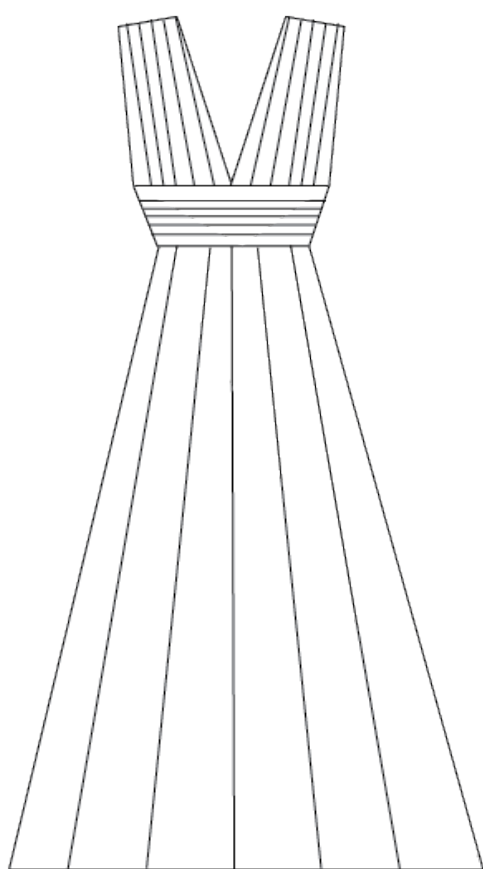
sesta tuotteesta tasokuvan, johon malliston kuosit oli mahdollista istuttaa.

4.6 TUOTTEIDEN TASOKUVAT

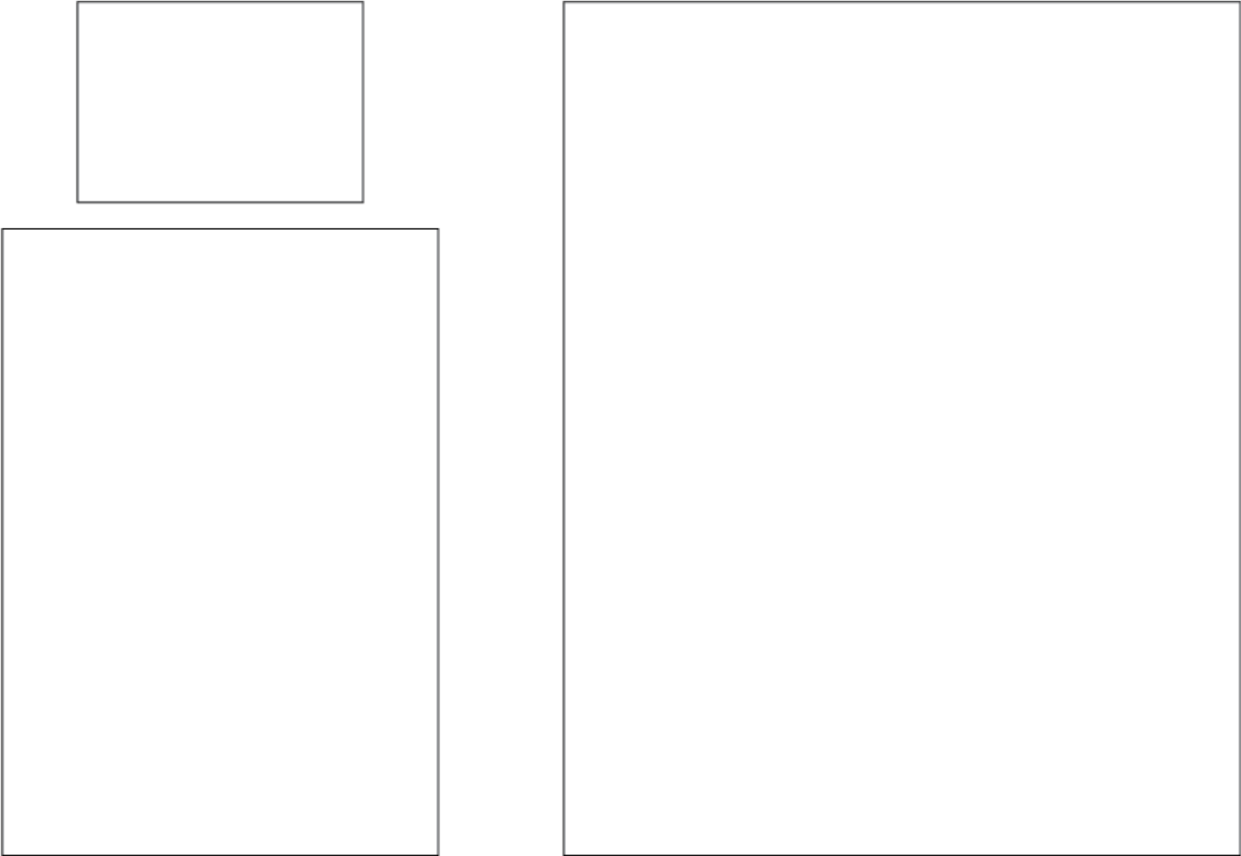
Tuotteiden tasokuvat tekijä toteutti Adobe Illustratoria hyödyntäen. Yksinkertaiset viivapiirrokset antavat selkeän kuvan tuotteista, ja niihin on helppo istuttaa kuosimalliston printtejä. Tasokuvat toimivat myös hyvänä pohjana opinnäytetyön mahdolliselle jatkokehittelylle.

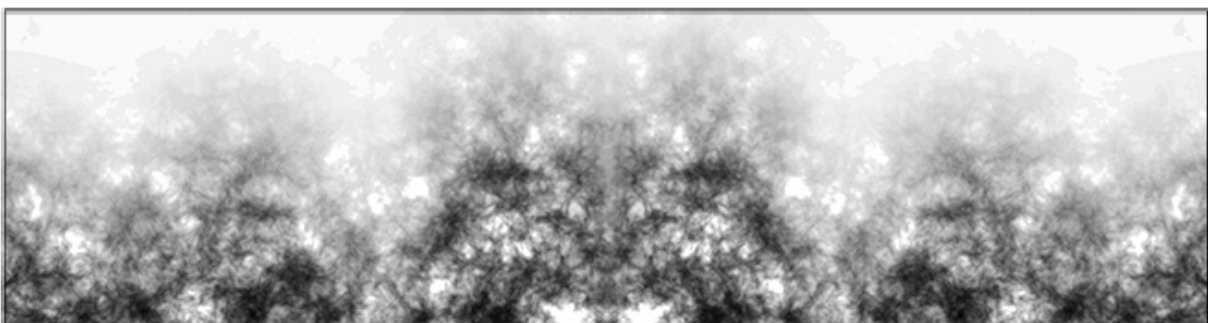
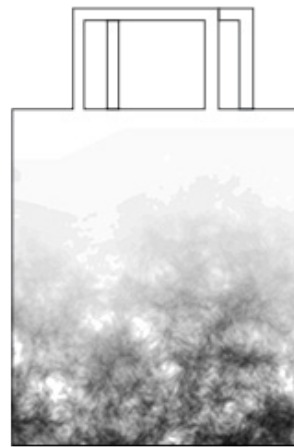
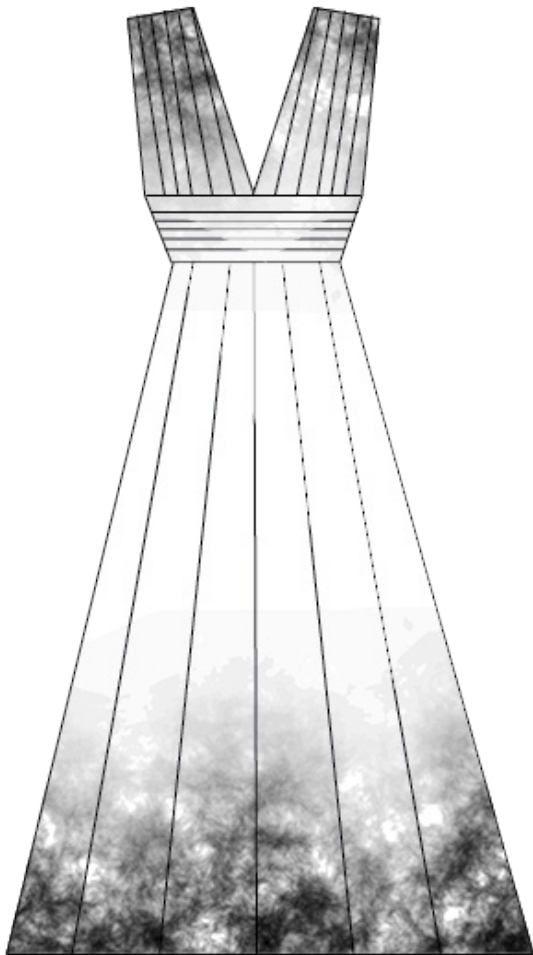
4.7 MALLISTON KUOSIT ISTUTETTUNA TUOTTEIDEN TASOKUVIIN

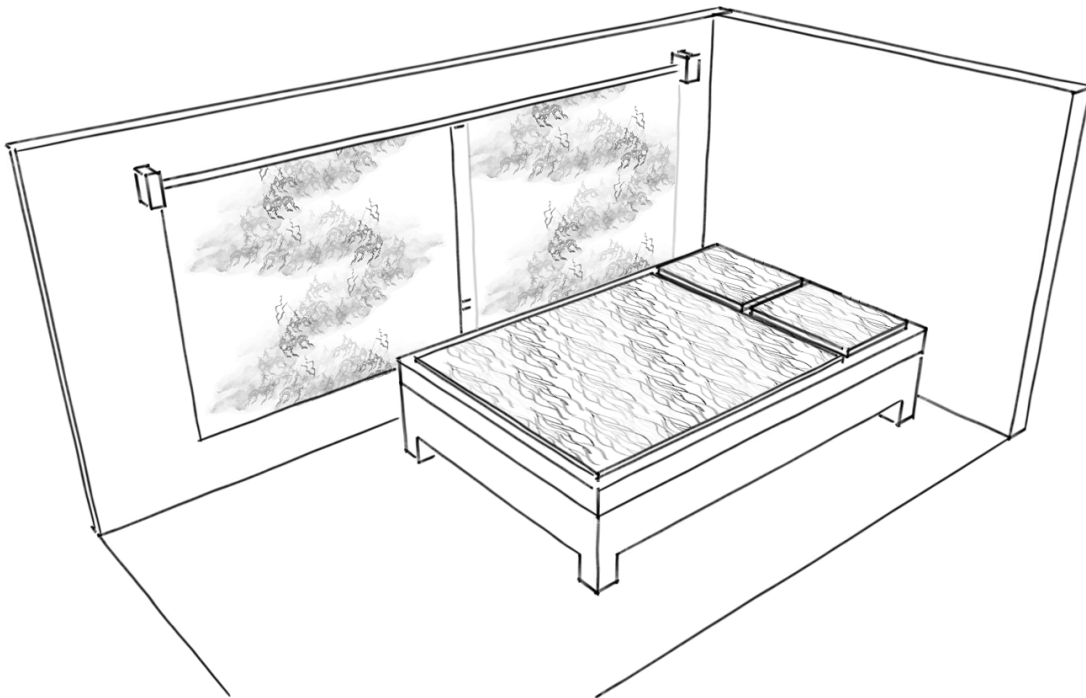
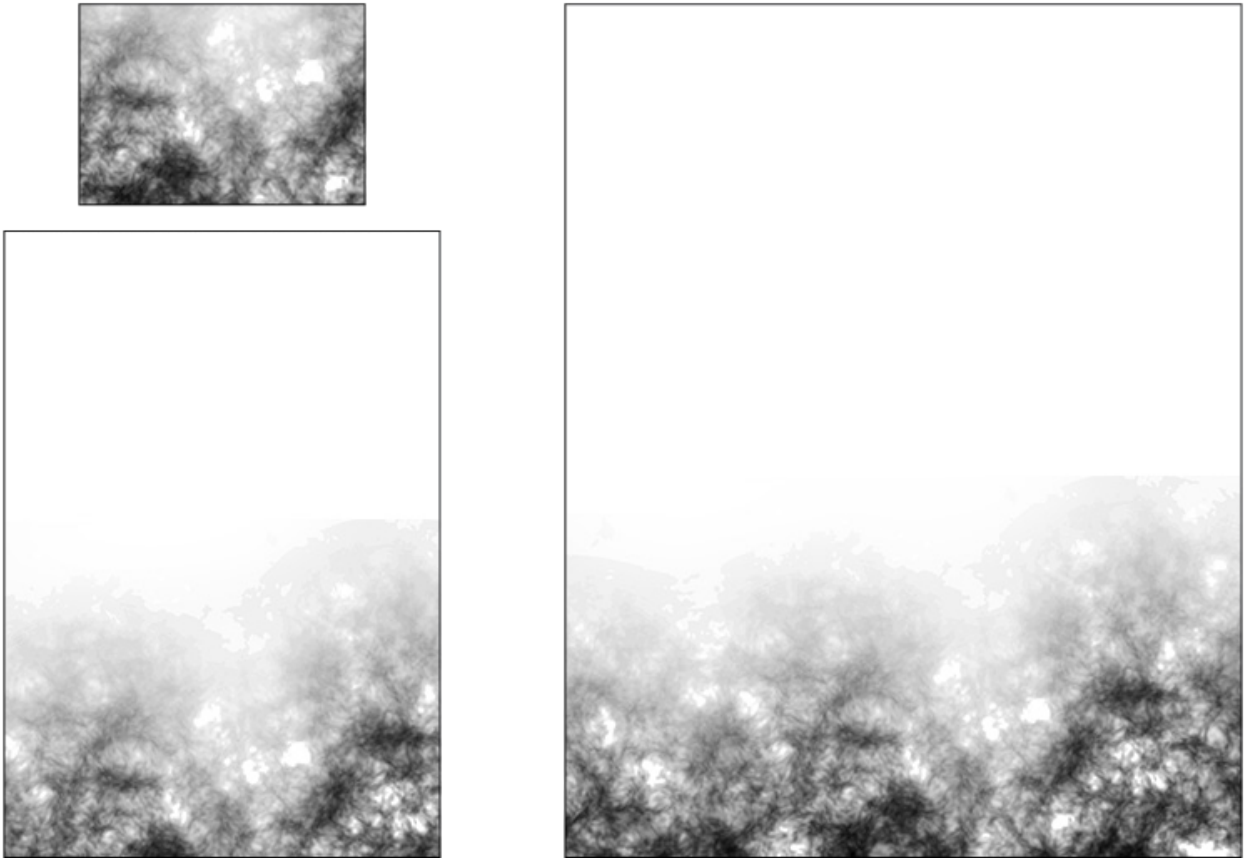
Lopullinen käsitys opinnäytetyön tuloksena syntyneestä kuosimallistosta välittyy tasokuvaan istutettujen kuosien kautta. Tasokuvien avulla kuosien todellinen koko on helposti ymmärrettävissä.



Kuviot 23 ja 24: Tuotteiden tasokuvat







Kuviot 25, 26 ja 27: Malliston kuosit tasokuvissa

5 JATKOKEHITYS

Valmis opinnäytetyö tarjoaa tekijälleen runsaasti jatkokehitysmahdollisuuksia. Opinnäytetyön tuloksena syntynyt kuosimallistoa on mahdollista viedä eteenpäin Villi Jahti- teeman mukaisesti jatkaen. Opinnäytetyön inspiraationa toiminut myytti sisältää monia ulottuvuuksia, ja sen laaja levinneisyys tarjoaa runsaasti vaihtoehtoja kuosien kehittelylle. Myytin laajan levinneisyyden ansiosta inspiraatiota kuosien muotikieleen voisi hakea useilta eri Euroopan alueilta. Tekijä on tehnyt menneisyydessä painokangaskuosin slaavilaista muotokieltä hyödyntäen, ja tämän jatkaminen Villi Jahti- teeman kanssa voisi olla hedelmällistä. Tekijä on opinnäytetyössään käsitellyt vain myytin herkempää usvaelementtiä, ja jättänyt ulkopuolelle myytin muut osat. Myytin runsas sisältö tarjoaa varsin kattavan määrän jatkokehitysmahdollisuuksia.

Myös muiden tekniikoiden hyödyntäminen digitaalisen tulostuksen rinnalla on mahdollista tulevaisuudessa. Vaikka opinnäytetyö keskittyy puhtaasti digitaaliseen tulostukseen, on tekijä harkinnut myös laserleikkaus- tai kaiverruksen hyödyntämistä erityisesti nahkan yhteydessä. Usvakuvion kaiverrus nahkapintaan voisi tuottaa mielenkiintoista jälkeä. Lisäksi kuosien muuntaminen perinteiseen kaaviopainoon mahdollistaisi kuosien yhdistelyn sekä erikoisempien painokangastekniikoiden kuten foliopainannan käytön. Hopeinen foliopinta yhdistettynä usvakuosiin voisi olla todella näyttävä lisä muuten yksinkertaiseen ja herkkään pintaan.

5.1 MATERIAALIKOKEILUT

Opinnäytetyöhön valitut materiaalit oli rajattava rahallisista ja ajankäytöllisistä syistä edellä mainittuun silkkiin, pellaan, villaan ja nahkaan. Tulevaisuudessa painokuosien painamista olisi kuitenkin mahdollista testata useammalle materiaalille, kuten perinteiselle puuvillakankaalle, karkeammalle ja raskaammalle silkille sekä mahdollisesti puuvillasametille. Puuvillasametti yhdistettynä usvakuoseihin voisi tuottaa näyttäviä ja nahkaa helppokäyttöisempiä tuloksia. Myös tulostuskokeilut sisustuskankaille voisivat olla kiinnostavia opinnäytetyönä kehitetyn malliston kuoseilla.

5.2 TULOSTUS KANKAALLE

Opinnäytetyön osana oli tarkoitus tehdä koetulosteet valituille tekstiilimateriaaleille. Koetulosteet oli kuitenkin jätettävä opinnäytetyön ulkopuolelle Metropolian laitteen huollon takia. Varmuus siitä ettei koetulostusten toteutus onnistuisi

Metropoliassa tuli opinnäytetyöprojektin loppuvaiheella, eikä tulosteita ollut enää mahdollista tilata ulkopuoliselta yritykseltä ajankäytöllisistä syistä. Koetulosteiden tuottaminen kankaille jää siis osaksi jatkokehitystä, jonka tekijä todennäköisesti tulee kuitenkin tekemään.

Koska kuosien tulostus kankaalle ei onnistunut opinnäytetyön puitteissa, tulostettiin kuosit raporttien todellisessa koossa paperille loppuseminaaria varten.

5.3 PROTOTYYPPIEN KEHITYS

Tuotteiden prototyyppien toteutus tuotekuvien perusteella jäi opinnäytetyön ulkopuolelle käytännön syistä johtuvasta rajauksesta. Tekijä suunnitteli alun perin tekevänsä tuotteista alustavat prototyypit, mutta päätti ohjaajan neuvosta jättää prototyypit prosessin ulkopuolelle sen edetessä. Opinnäytetyöprosessin keskipisteenä haluttiin pitää kuosikokoelman suunnittelu ja siihen käytetyt luonnostelutekniikat. Prototyyppien toteutus osana opinnäytetyötä olisi vienyt tarpeellisia resursseja muualle. Prototyypit sopivat kangastulosteiden kanssa osaksi jatkokehityssuunnitelmaa, sillä ne sitoutuvat mutkattomasti toisiinsa. Ilman kangastulosteita kuoseista on haastavaa hahmottaa kuinka kuosit saadaan varsinaisilla materiaaleilla asettumaan tuotteisiin.

6 POHDINTA

Opinnäytetyön lopputulos on tekijänsä näköinen. Tekijän mieltä pitkään kaiver-
tanut Villi Jahti- myytti on saanut tekijän
käsissä digitaaliseen tulostukseen sov-
eltuvan ilmeen, joka noudattaa myytin
tematiikkaa mutta on kuitenkin siitä
tietämättömienkin ymmärrettävissä.
Tekijä on saanut käyttää prosessissa
itselleen tuttuja työskentelytapoja, ja
itsenäisesti suoritettu projekti on tarjon-
nut sekä haasteita että mahdollisuuksia.
Projektin itsenäinen luonne asetti teki-
jälle heti alkuun haasteita aikataulutta-
misen ja tavoitteissa pysymisen kanssa,
sillä kun työstä vastaa vain itselleen on
mahdollisista päivämäärätavoitteista
helpompi luistaa. Mikäli työllä olisi ollut
ulkopuolinen tilaaja, olisi tekijä saattanut
pitää aikataulutuksesta tiukempaa kuria.
Tekijä pysyi toteutuneellakin tavalla
lopullisessa aikataulussa, mutta pros-
essi oli muutaman asian viime tippaan

jättämisen takia ehkä tarpeettomankin
raskas. Selkeämmällä aikataululla ja
itsekurilla prosessi olisi ollut toden-
näköisesti tekijälleen armollisempi. Teki-
jän sinnikkään ja periksiantamattoman
luonteen takia opinnäytetyö tuli kuiten-
kin ajallaan valmiiksi.

Opinnäytetyöprosessi on uuvuttanut
tekijää sekä henkisesti että fyysisesti,
ja projektin viimeiset viikot ovat puris-
taneet tekijästä ulos kaiken mitä tällä on
ollut annettavissa. Tekijälle ominainen
työskentelytapa johtaa usein asioiden
kerralla loppuun viemiseen, ja näin kävi
myös opinnäytetyöprosessin kans-
sa. Alkuvaiheen runsas itsetutkiske-
lu ja pohdinta johtivat myös pieneen
epätoivoon ja itseinhoon, joihin tekijä
uhkasi ajautua myös prosessin loppu-
vaiheilla kun stressi ja aikataulu alkoivat
painaa päälle yhä vain raskaammin.

Opinnäytetyön henkilökohtaiset taustat toivat tekijälle omat haasteensa, sillä se tarkoitti useiden jo mielestä suljettujen asioiden läpikäymistä ja uudelleenkäsittelyä. Asioiden kohtaaminen teki lopulta kuitenkin hyvää, ja tekijä kykeni ammentamaan menneistä kokemuksista nykyhetkeen runsaasti. Tekijä tiedostaa että olisi voinut tehdä projektin itselleen helpommaksi, mutta kokee että on oppinut kuitenkin enemmän toteutuneesta prosessista. Tekijälle on ominaista oppia nimenomaan vaikeimman kautta.

Opinnäytetyön lopputuloksena syntynyt kuosimallisto vastaa tekijän silmissä tavoitteena ollutta mielikuvaa hyvin tarkasti. Tekijä kokee saavuttaneensa toivomansa tunnelman kuoseillaan, ja niiden sovellettavuus useiden eri tuotteiden välillä on osoitettu tasokuvien

avulla. Kuosimalliston teemana toiminut myytti tuo oman erikoisen sävynsä kuoseihin, ja ne näkyvät kaikessa yksinkertaisuudessaan hiukan erilaisena katsojasta riippuen. Erityisesti realistinen Adobe After Effectsillä toteutettu kuosi toimii hiukan musteläiskätestin tavoin - mitä pidempään kuosia katsoo, sitä enemmän siinä alkaa näkemään asioita. Tekijä toivoo voivansa työstää opinnäytetyön kuosimallistoa tulevaisuudessa työn ohella. Tekijä toivoo opinnäytetyön toimivan mahdollisena portfoliona työelämässä ja työnhaussa. Tekijä toivoo että tekijän osana opinnäytetyötä esittämä tapa käyttää Adobe After Effectsiä hyödyntää muita alan suunnittelijoita.

Opinnäytetyöprosessi on ollut tekijälle hedelmällinen ja kaikessa raskaudessaankin miellyttävä kokemus.

LÄHDELUETTELO

KUVALÄHTEET

Kuvio 1

CD Projekt Red, The Witcher 3: Wild hunt

http://static.cdprojektred.com/thewitcher/media/wallpapers/witcher3/full/witcher3_en_wallpaper_the_witcher_3_wild_hunt_wallpaper_16_1920x1080_1425910422.jpg (Luettu 19.4.2015)

Kuvio 2, kollaasi vasemmalta oikealle:

Pinterest

<https://fi.pinterest.com/pin/438115869970241659/> (Luettu 19.4.2015)

The wild hunt: Åsgårdsreien (1872) Peter Nicolai Arbo

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Aasgaardreien_peter_nicolai_arbo_mindre.jpg (Luettu 19.4.2015)

Pinterest

<https://fi.pinterest.com/pin/438115869970241651/> (Luettu 19.4.2015)

Alan Lee, The Path of the Dead

http://www.timbenjaminart.com/benjie/interesting_stuff/lord_of_the_rings/alan_lee_lord_of_the_rings/pages/lee38_jpg.htm (Luettu 19.4.2015)

Rudolf Koivu, Rudolf Koivun satukirja

<http://www.antikvaari.fi/naytatuote.asp?id=969023> (Luettu 19.4.2015)

Pinterest

<https://fi.pinterest.com/pin/438115869970241651/> (Luettu 19.4.2015)

“Wodan’s Wild Hunt” (1882) Friedrich Wilhelm Heine

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Wodan%27s_wilde_Jagd_by_F._W._Heine.jpg (Luettu 19.4.2015)

Kuvio 3, kollaasi vasemmalta oikealle:

MeiCheng Wang

<http://www.packagingoftheworld.com/2013/03/kat-von-d-kidrobot-packaging-student.html> (Luettu 19.4.2015)

Not on the high streer.com, Tovi Sorga

http://www.notonthehighstreet.com/tovicorrie/product/teal-lace-leather-phone-case?utm_source=newsletter&utm_medium=email&utm_content=new_sellers_18.06.12_theme_2&utm_campaign=18.06.12_new_sellers (Luettu 19.4.2015)

Pinterest

<https://fi.pinterest.com/pin/438115869971931329/> (Luettu 19.4.2015)

Pinterest
<https://fi.pinterest.com/pin/438115869971931360/> (Luettu 19.4.2015)

Pinterest
<https://fi.pinterest.com/pin/438115869971931291/> (Luettu 19.4.2015)

Pinterest
<https://fi.pinterest.com/pin/438115869971931379/> (Luettu 19.4.2015)

Pinterest
<https://fi.pinterest.com/pin/438115869971931288/> (Luettu 19.4.2015)

Pinterest
<https://fi.pinterest.com/pin/438115869971931489/> (Luettu 19.4.2015)

Pinterest
<https://fi.pinterest.com/pin/438115869971931496/> (Luettu 19.4.2015)

Pinterest
<https://fi.pinterest.com/pin/438115869971931290/> (Luettu 19.4.2015)

KIRJALLISUUS

Grimm, J. 1835. Deutsche Mythologie. Göttingen, Ullstein

Lecouteux, C. 2011. Phantom Armies of the Night: The Wild Hunt and the Ghostly Processions of the Undead. Jon E. Rochester: Inner Traditions

Paju, T. 2014, Digitaaliseen tulostukseen erikoistuneen verkkopalvelun kehittämisprojekti. Opinnäyte. Aalto- yliopisto, Muotoilun laitos

Pellonpää- Forss, M. 2009. Kankaanpainanta- välineet, suunnittelu, painaminen. Jyväskylä, Gummerus Kirjapaino OY

VERKKOLÄHTEET

Wikipedia, Wild hunt, 2015, http://en.wikipedia.org/wiki/Wild_Hunt (Luettu 28.02.2015)