

Her Mysterious Business

– kolmen kuosin kokonaisuus

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja taideinstituutti
viestinnän koulutusohjelma
graafisen suunnittelun pääaine

Noora Kyöstiä
opinnäytetyö syksy 2015

Tiivistelmä

Opinnäytetyöni lopputuote on kolmen kuvitusmaisen tyynykuosin muodostama kokonaisuus. Kirjallisessa osuudessa käsittelen ensin söpöyttä ja siihen liittyviä ilmiöitä sekä kerron taustatietoa kohderyhmästäni. Prosessikuvauksessa avaan projektin eri vaiheita ja kerron työhön liittyvistä havainnoista, haasteista sekä niiden ratkaisuksista. Tavoitteenani on kehittää omaa tyyliäni kuosisuunnittelussa, ja saada selville, millainen on tyynymalliston syntyprosessi luonnosvihkon sivuilta aina valmiiksi tuotteeksi asti.

Abstract

The actual project of my thesis is a series of three illustrative textile patterns. In the written part of my thesis I first write about cuteness and the phenomena related to it, and explain about the background of my target group. After that I uncover the details of the actual process of creating, and tell about my observations related to the project, challenges I have faced and the solutions I have found for them. My goal is to develop and refine my own style in pattern design, and to find out how a collection of decorative pillows is brought from the pages of a sketch book into reality.

Sisältö

Tiivistelmä / Abstract

SANASTO	10
1 JOHDANTO	12
Lähtökohdat	13
Työnkuvaus	14
Tavoitteet	15
Metodi ja lähteet	15
Oma tausta	16
2 TAUSTOITUS	18
Söpöydestä	19
Söpöyden psykologiaa	19
Kimo-kawaii, guro-kawaii ja creepy cute	22
Aikuisten suhde söpöyteen	25
Söpöys lifestylena	29
3 PROSESSI	32
Suunnittelun lähtökohdat	33
Ajatuksia projektin alussa	33
Kohderyhmä ja taustatutkimus	34
Inspiraatio ja esikuvat	36
Brändi esikuvia	38
Tarinallisuus ja brändi	40
Lisäsisältöä komiulotteisilla yksityiskohdilla	41
Suunnittelu alkaa	42
Luonnostelu	42
Alkuajatus tyynyistä	43
Kuosi-ideoiden työstö	43
Tyynyjen lopulliset formaatit	50
Kolmiulotteisten yksityiskohtien ideointi	51
Kankaiden ja painopaikan valinta	53
Huomioita valmiista kankaista	55
Tarinallisuuden välittäminen katsojalle	57
Malliston nimi ja ensiaskelet kohti brändiä	60
Tyynyjen ompelu ja lopulliset tuotteet	61
4 YHTEENVETO	68
Loppuarviointi	69
LÄHTEET	70
LIITTEET	77

Sanasto

Baby schemalla tarkoitetaan lapsekkuuteen ja lapselle tyypillisiin kasvojen ja kehon piirteisiin perustuvaa puoleensavetävyyttä. Baby schema liittyy olennaisesti söpöyden käsitteeseen. Esi-merkkinä baby schemasta voidaan pitää vaikkapa varaloon nähden suurta päätä, suuria silmiä, pyöreitä ja pehmeitä muotoja sekä korkeaa otsaa. Alunperin baby scheman konseptin esitti itävaltalainen etologi Konrad Lorenz.

Boudoir viittaa opinnäytetyössäni menneiden vuosien romanttiseen ”hienon naisen pukeutumishuone”-estetiikkaan. Boudoir-henkistä esineistöä voisivat olla esimerkiksi ehostautumiseen liittyvä välineistö: puuterihuiska, hajuvesi ja huulipuna, romanttinen naisellinen sisustus sekä kauniit, mutta hienostuneet koriste-esineet.

Brändi: Tavaramerkin tai yrityksen ympärille muodostunut positiivinen maine. Brändiin tiivistyy yleensä myös ikään kuin yhteenveto yrityksen identiteetistä. Brändäyksen, eli brändin tietoisien rakentamisen, tarkoituksena on tuotteen tai yrityksen tunnettuuden parantaminen, tuotteen arvon nostaminen ja asiakkassuhteiden vahvistaminen merkkiuskollisuuden kautta.

Creepy cute on yhdenlaisen söpöyden lajityyppi. Creepy cute on yhdistelmä pelottavaa tai karmivaa ja söpöä.

Designer-lelu on lelu, joka on usein aikuisille suunnattu keräiltävä tai modattava tuote. Designer-lelut ovat usein nimensä mukaisesti erilaisten suunnittelijoiden aikaansaannoksia.

Geometrinen (kuosi): Kuosisuunnittelun yhteydessä geometrisuudella viitataan yleensä melko yksinkertaisten perusmuotojen varaan rakentuvaan tyyliin. Ominaista geometriselle tyyliin on usein myös voimakkaiden, yksisävyisten väripintojen ja kontrastin käyttö.

Guro-kawaii on yhdenlainen söpöyden lajityyppi. Guro-kawaii tarkoittaa vapaasti suomennettuna groteskia söpöä. Termi muodostuu japanin kielen sanoista ”gurotesuku”, groteski, ja ”kawaii”, joka tarkoittaa söpöä.

Haptisuus tarkoittaa tuntoaistiin perustuvaa, käsin kosketeltavaa. Opinnäytetyön yhteydessä haptisuus vertautuu yleensä kaksiulotteisiin kuviin, joissa esitetyt asiat ja esineet eivät ole kosketeltavissa.

Imagolla tarkoitetaan jonkin yrityksen tai henkilön

itsestään antamaa kuvaa tai vaikutelmaa. Imago on viime kädessä pääasiassa asiakkaiden muodostama mielipide, johon yritys pystyy vain rajallisesti vaikuttamaan.

Instagram on Internetissä toimiva avoin kuvanjakosivusto, jossa käyttäjät voivat jakaa tilillään valokuvia. Käyttäjät voivat myös seurata toisiaan, sekä tagätä tai merkitä kuvia avainsanoihin. Instagram on tarkoitettu mobiiliohjelmistoksi, mutta palveluun ladattuja kuvia voi selata myös tietokoneen kautta.

Kawaii: Japanin kielen yleisilmaus söpölle.

Kimo-kawaii on yhdenlainen söpöyden lajityyppi. Kimo-kawaii tarkoittaa vapaasti suomennettuna inhottavan tai ällöttävän söpöä. Termi muodostuu kahdesta japaninkielisestä ilmaisusta ”kimochi warui”, voida pahoin, ja ”kawaii”, joka tarkoittaa söpöä.

Kitsch: Opinnäytetyöni yhteydessä kitschillä tarkoitetaan nykypäivänä kitschiksi miellettyä esineistöä ja tyyliä. Kitsch on yleensä jotakin söpön ja teennäisen söpön rajamailla keinuvaa, tunteisiin vetoavaa ja usein myös hieman tarpeetonta. Esi-merkkinä posliiniset ja käsinmaalatut eläinaiheiset koriste-esineet.

Kuosi tarkoittaa tekstiileistä puhuttaessa tuotteeseen painettua koristekuvioita. Usein kuosi suunnitellaan toistuvaksi, jolloin kuviota pystytään mukauttamaan eri kokoisille ja muotoisille painopinnoille.

Lookbook on kuvasarja, joka esittelee esimerkiksi vaatemallistoa, tiettyä tuotesarjaa, mallia tai vaikkapa valokuvaajaa. Lookbookin tarkoituksena on usein antaa katsojalle tai asiakkaalle selkeämpi kuva kyseisen tuotteen tai asian käyttömahdollisuuksista ja maalailta kyseisen brändin ympärille sopivanlaista imagoa ja mielikuvia.

Pattern eli kuosi.

Raportti: Kuosin toistuvaa osaa kutsutaan raportiksi. Toistuvakuvioisen kankaan kohdalla sitä voidaan käyttää myös ikään kuin kankaan mittayksikkönä.

Reaktiivitulostus kankaalle tapahtuu erityisillä reaktiiviväreillä, jotka kiinnittyvät kemiallisesti kuituun sisälle. Reaktiiviväri ei vaikuta kankaan luonnolliseen kuituun ja kestää hyvin pesua ja hankausta.

Seripaino/silkkipaino on painomenetelmä, jossa painaminen esimerkiksi kankaalle tapahtuu kehyksensä raamiin pingotetun seula-kankaan läpi.

Tekstuuri Materiaalin tai kuvion hienojakoinen pintarakenne.

Tumblr on Internetissä toimiva kuvablogipalvelu. Käyttäjät voivat seurata toisiaan, sekä tagätä tai merkitä kuvia avainsanoihin ja jakaa muiden postaamaa sisältöä eteenpäin oman bloginsa välityksellä

Vektorointi/tracing: Pikseleihin perustuvan bittikarttakuvan muuntaminen matemaattisiin kaavoihin perustuvaan vektorimuotoon. Vektorikuvan etuna on etenkin kuvan rajaton skaalattavuus. Heikkoutena on sen soveltuvuus melko rajattuihin kuvatyyppeihin ja -tyyleihin.

Vintagesta puhuttaessa viitataan yleensä menneiden vuosikymmenien esineisiin ja vaatteisiin. Yleisesti vintagen ajallisena määritelmänä pidetään tavaran valmistusajankohdan sijoittumista noin vuosien 1920-1970 välille, mutta käytäntö vaihtelee jonkin verran. Esimerkiksi käsitöihin, designiin ja vintageen erikoistuva Etsy-sivusto määrittelee säännöissään vintagen minimi-ikäsi yli 20 vuotta.

Johdanto

Lähtökohdat

Graafisen suunnittelun osa-alueista kuvittaminen on aina tuntunut itselleni mieluisimmalta ja omimmalta, joten tiesin jo varhain haluavani tehdä opinnäytetyöni tavalla tai toisella kuvittamisen parissa. Opintojeni alkupuolella leikitelin ajatuksella kuvakirjasta opinnäytetyönä, mutta pikkuhiljaa mielenkiintoni alkoi kallistua enemmän tekstiilituotteiden puolelle.

Sain ensikosketukseni kankaanpainoon jo yläasteikäisenä viikonlopun mittaisella työväenopiston seripainokurssilla ja innostuin tekniikasta oitis. Painoin piirtämistäni kuvituksista muun muuassa t-paitoja ja kangaskasseja ja myöhemmin lukiossa keksin myydä tekemiäni tuotteita kouluni joulumyyjäisissä.

Muotoiluinstituutissa päädyin erilaisen yhteistyöprojektien kautta suunnittelemaan ja toteuttamaan aiempaa harkitumpia tekstiiliprojekteja. Ensimmäinen niistä oli ykkösvuonna ryhmäni yhteisen 19st -kollektiivin projektia varten suunnit-

teltu ”Nihkeetä” -t-paitaprintti, ja pian sen jälkeen syntyi pyöreä Nöönröön-sisustustyyny yhteistyössä ystäväni Riikka Alanگون kanssa. Omien tuotteiden suunnitteleminen ja toteuttaminen opiskelujeni ohessa on ollut hauskaa ja tuntunut pal-kitsevalta. Opintojeni kolmannen vuoden kesänä pääsin harjoitteluun tekstiili- ja pintasuunnitteluun erikoistuneelle Muovolle, missä sain mahdollisuuden ko-keilla kuosisuunnittelua omasta tyylistäni poikkeavalla, mutta Muovolle tunnusomaisella geometrisemmalla tyyllillä. Kokemus oli mielenkiintoinen ja opetta-vainen, ja lisäsi mielenkiintoani tekstiili-suunnittelua kohtaan entisestään.

Sisustus kiinnostaa minua kovasti, ja aiemmin ihailamani minimalistisemman sisustustyylin rinnalle on muutama viime vuoden aikana noussut myös toisenlaisia vaikutteita. Olen aina pitänyt söpöistä asioista, mutta erilaisten kuvan-jakosivustojen ja niiden sisällä pyörivien harrastajayhteisöjen kautta olen viime



Seripainolla käsinpainetut muotoonmellut Nöönröön-tyyny.

aikoina alkanut kiinnostua aiempaa tyttömäisemmästä estetiikasta, erikoisista ja omalaatuisista vintage-esineistä sekä menneiden vuosien boudoir-tyylistä.

Suomessa en ole ainakaan toistaiseksi juuri havainnut nousua näistä piirteistä vaikutteita ottavan tyyli suunnan suosiossa. Tulevaisuudessa olisi kuitenkin kiinnostavaa nähdä, löytyisikö vastaavalla tavalla tyyli omalla ihailijakuntaansa minimalistisempien sisustustyylilien rinnalla. Joitakin yksittäisiä söpön kitsch-henkiseen genreen istuvia kotimaisia tekijöitä löytyy kuitenkin jo taide- ja kuvitusrintamalta, esimerkkinä usein vaaleanpunaisia ja tyttömäisiä aiheita maa-laava Katja Tukiainen.

Söpöille tuotteille ja kitsch-estetiikalle on netissä laaja oma fanikuntansa, mutta etsiessäni omaan makuuni sopivia sisustustuotteita kuten sohvatyynyjä olen huomannut, että erilaista tarjontaa voisi olla enemmänkin. Koen etenkin kuvituksellisemmat kuosit kiinnostavaksi, mihin liittyy myös oivallukseni siitä, että aihe voisi olla tarttumisen arvoinen opinäytetyössäni.

Työn kuvaus

Opinnäytetyöni aihe on pienen sisustustyömalliston suunnittelu. Työni kuusesta aion tehdä tyyliltään kuvitusmaisia, ja ainakin osa tyynyistä tulee sisältämään kolmiulotteisia yksityiskohtia, jotka antaisivat tyynyille ripauksen leikkisyyttä ja erilaista esineellisyttä. Kokeiltuani aiemmin seripainoa, kiinnostavat minua nyt vaihtoehtoisesti digipainon tuomat mahdollisuudet ja sen näennäinen helppous. Projektini lopputuotteena toteutan vielä reaktiivituotantomalla prototyypit suunnittelemani tyynyistä. Opinnäytetyöni on henkilökohtainen projekti, jonka lopputuloksena syntyneitä tuotteita suunnittelen valmistavani myöhemmin myös myyntiin. Valmiit prototyypit toimivatkin minulle arvokkaina apuvälineinä selvittäessäni kuosien toimivuutta, ja auttavat paikallistamaan mahdollisia korjausta vaativia yksityiskohtia ennen lopullisten myyntikappaleiden valmistamista.

Opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa perehdyn söpöyteen ja pohdin sen olemusta muutamia eri näkökulmia hyödyntäen. Tutustun myös tarkemmin kohderyhmääni tarkoitusta varten laatimani kyselyn avulla, ja avaan sen kautta esille nousevia huomioita ja näkemyksiä söpöyteen liittyen.

Tavoitteet

Opinnäytetyöni tavoitteena on suunnitella sisustustyökokonaisuus, joka heijastelee inspiraationsa alkulähteitä sekä vetoaa kohdeyleisönsä. Pyrin oppimaan lisää tekstiilituotteiden suunnittelusta ja valmistamisesta, jotta voin hyödyntää saamiani tietoa ja taitoja myös tulevien projektien parissa. Tekeväni taustoituksen myötä tavoitteena on oppia ymmärtämään aiempaa paremmin söpöyden taustalla vaikuttavia seikkoja, kuten aiheeseen liittyviä stereotyyppioita sekä psykologisia tekijöitä.

Henkilökohtainen tavoitteeni opinäytetyöprojektiin liittyen on kehittää omaa tyyliäni kuosisuunnittelussa sekä rakentaa suunnittelemani tuotteiden avulla pohjaa tulevalle tuotemerkilleni. Projekti tarjoaa minulle myös mahdollisuuden päästä kokeilemaan itselleni uutta painotekniikkaa ja sen soveltuvuutta tuotteiden toteuttamisessa.

Metodi ja lähteet

Prosessin varrella tekemiäni valintoja tulevat ohjaamaan henkilökohtaiset mielipiteeni, kohderyhmästä ja lähteistä saama lisätieto sekä ulkopuolisten esille tuomat ehdotukset ja tekniseen toteuttamiseen liittyvät seikat. Työskentely kuosien parissa tapahtuu lomittain, ja kokonaisuus tulee elämään prosessin varrella: muutos yhdessä kuosissa saattaa heijastua jollakin tapaa myös muihin kuoseihin. Kokonaisuuden arvioiminen säännöllisin väliajoin ohjaa myös tekemään muutoksia havaittuihin ongelma-kohtiin.

Tärkeimmät lähteeni projektin varrella ovat pääasiassa verkkolähteitä, sillä osasta käsittelemistäni aiheista ja söpöyden ilmiöistä ei ole toistaiseksi kovin paljoa painettuja lähteitä tarjolla. Kirjallisista lähteistäni tärkeimmäksi nousee etenkin taustoituksen yhteydessä kuitenkin Katriina Heljakan väitöskirja ”Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures. From Wow to Flow to Glow”.

Myös toteuttamani kysely kohderyhmääni kuuluville henkilöille osoittautuu hyödylliseksi ja avartavaksi tiedonlähteeksi.



Suosikkivälineitani ovat mm. musta kuulakärkikynä yhdistettynä copic-tusseihin.

Oma tausta

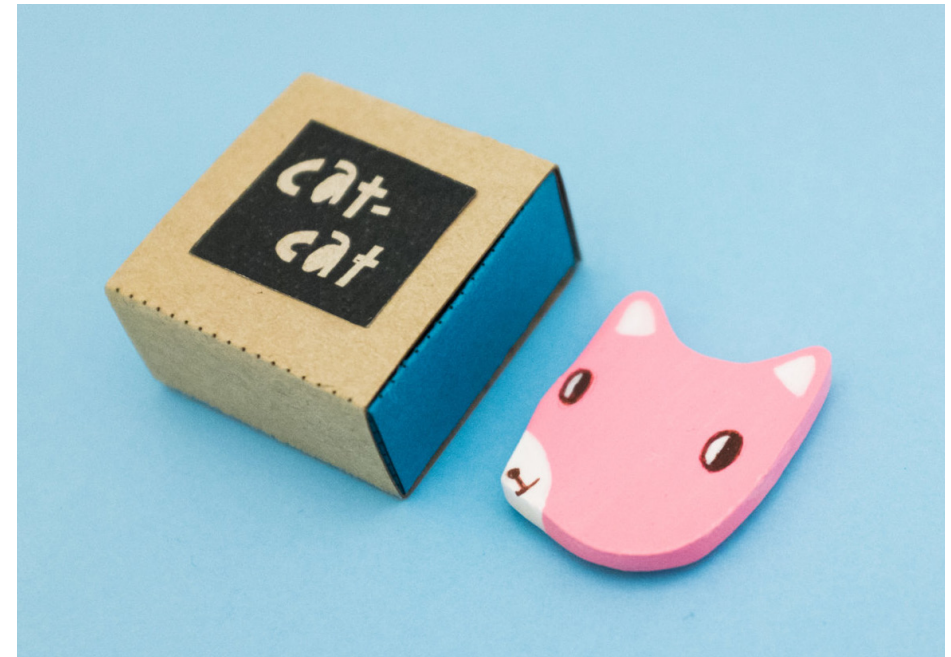
Koen ensisijaisesti olevani piirtäjä ja kuvittaja. Tyylini piirtää on hyvin tyylielty, melko lapsekas ja ehkä vähän söpökin. Suuret silmät ovat olleet osa tyyliäni päiväkotiajoista saakka, jolloin intouduin piirtämään niitä suorastaan lautasen kokoisina. Taidan vain yksinkertaisesti pitää suurista silmistä: ne ovat mielestäni aina näyttäneet söpöltä ja vetäneet minua puoleensa kuin harakkaa. Piirrän eniten ihmis-hahmoja, tyylieltyjä eläimiä ja olen-toja sekä esineitä. Ideani ammennan yleensä mielikuvituksestani, tai jonkin elokuvan, kirjan tai kuvan herättämästä mielikuvasta. Asioiden suoraan mallista piirtäminen alkaa usein pitkästyttää minua nopeasti, sillä todellisuuden ikuistamisen sijaan olen aina ollut kiinnostuneempi piirtämään sel-laista, mitä ei ole olemassa.

Musta kuulakärkikynä on jo vuosia ollut yksi suosikkivälineistäni kun piirrän. Tasakärkiseen tussiin verrattuna sen etuna on mahdollisuus saada viivaan tummuuden vaihtelua. Tämän ominaisuuden takia pidänkin kuula-

kärkikynän käytöstä niin luonnoste-lussa kuin lopullisia kuvituksia piir-täessäni.

Tavallisesti työskentelen luonnoste-lemalla ensin ideani karkeasti suoraan kuulakärkikynällä. Tapani luonnostel-la on rento ja täydennän piirroksiani usein sen mukaan mitä kyseinen kuva näyttää mielestäni kaipaavan. Liian yksityiskohtainen etukäteen ideoiminen saa minut usein yli-yrittämään ja syn-tyneet piirrokset tuntuvat helposti vä-kinäisiltä ja kankeilta. Tämän takia koitan pitää alussa mukana sopivanlaisen spontaaniuden ja avoimuuden. Saatua-ni aikaan luonnoksen, josta pidän piir-rän lopullisen kuvituksen tavallisesti läpi luonnoksen pohjalta valopöydän avustuksella. Toisinaan päädyn piirtä-mään samaa kuvaa läpi yhä uudelleen lukuisia kertoja saavuttaakseni kaipaamani vaikutelman.

Kuulakärkikynän rinnalla käytän usein copic-tusseja värillisiin piirroksiini: kynien alkoholipohjaisen koostumuksen ansiosta niillä saa aikaan hyvinkin tasaisia ja nopeasti kuivuvia



Yllä Polyuretaanihartsista valettu cat-cat-magneetti ja pakkaus. Alla: girl-magneetti.

pintoja, mutta halutessaan myös hie-man maalauksellisempaa tekstuuria.

Kuvitusteni jatkojalostus tapahtuu nykyään lähes poikkeuksetta Photo-shopissa, jossa usein yhdistelen lopulliset kuvitukset kasaan useista erillisistä piirroksista. Esimerkiksi väritetyt pin-nat ja ääriviivat toteutan usein erilli-sille papereille välttääkseni vahingossa tarvelemästä onnistunutta viivapiir-rosta väritysvaiheessa.

Sävytän, väritän ja jatkokäsittelen kuvituksia mielelläni digitaalisesti, mutta itse ääriviivan piirtämisen teen mieluiten käsin. Digitaalisesti toteutet-tu vektoriviiva tuntuu usein makuuni liian sileältä ja seluttomalta, eikä mie-lestäni sovi tyyliini. Välttelen myös vii-meiseen saakka kuvieni vektorointia, sillä pidän käsin tehdyn piirretyn viivan sopivanlaisesta rouheudesta ja sattu-

manvaraisuudesta.

Kuvitusten lisäksi erilaisten käsin kosketeltavien tuotteiden ja esineiden tekeminen on noussut tärkeäksi osaksi tekemistäni. Tekstiilituotteiden lisäksi olen viime vuosina innostunut muun muuassa pienesineiden valmistami-sessa polyuretaanihartsista valamalla, sekä valokuvaamalla taltioitujen kol-miulotteisten kollaasimaisten kuvi-tusten rakentelusta.



Taustoitus

Söpöydestä

Söpöyden psykologiaa

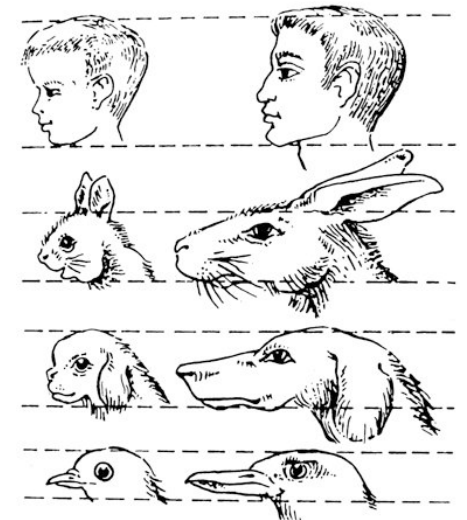
Söpöys on usein lapsille tarkoitettuihin tuotteisiin ja viihteeseen yhdistetty ominaisuus, mutta etenkin nykypäivänä monet söpöt asiat ja tuotteet voivat olla myös ensisijaisesti aikuisyleisölle suunnattuja. Ihmiselle ominaista on tuntea ainakin jonkinlaista vetoa söpöjä asioita kohtaan ja syy tälle lieneekin osin biologinen.

Söpöyden psykologisista vaikutuksista on tehty monia tutkimuksia. Kun eräässä koeksessa testihenkilöille näytettiin kuvia ihmisvauvoista, ne herättivät suurimmassa osassa heistä positiivisia tunteita. Testihenkilöt tunsivat myös olonsa vähemmän aggressiiviseksi ja samalla hellyyden tunteukset lisääntyivät. Lisäksi kuvat herättivät henkilöissä halua huolehtia ja suojella kuvissa esiintyviä pikkulapsia. ("Why Are Baby Animals So Cute?". BBC. <<http://www.bbc.co.uk/guides/zc8b-gk7>> 9.10.2015.) Edellä mainitun kaltaisten tunteiden voidaan katsoa lisäävän aikuisten motivaatiota huolehtia pienestä lapsesta parhaansa mukaan, minkä ansiosta lapsen selviytymismahdollisuudet paranevat. Onkin todettu, että pienen lapsen suloisuus voi saada jopa täysin vieraan henkilön pitämään tästä huolta. Toisaalta naispuolisilla koehenkilöillä myös hormonitasojen on havaittu vaikuttavan siihen, kuinka herkästi he reagoivat esimerkiksi suloisiin lapsiin. Kenties tämä on yksi syy siihen, miksi naiset stereotyyppisesti ovat miehiä kiinnostuneimpia söpöistä asioista.

Pienten lasten lisäksi eläinten poikasten on havaittu herättävän ihmisissä usein varsin samankaltaisia hellyyden tunteita. Keskimäärin ihmiset kokevatkin eläinlapset kyseisen lajin

aikuisia yksilöitä söpömmiksi. Eläinten poikasissa on myös havaittavissa samankaltaisia piirteitä kuin ihmislapsissa. Näihin lukeutuvat muun muuassa suuret ja toisistaan etäällä olevat silmät, pyöreät kasvot, pieni nenä, korkea otsa sekä suuri pää suhteessa pieneen, usein pulleaan vartaloon. Voidaankin ajatella, että ihmiset ovat jollakin tapaa geneettisesti ohjelmoituja pitämään pentumaisia piirteitä söpöinä ja hellyyttävinä.

Sekä eläinten poikasissa, että ihmislapsissa esiintyviä söpöyden piirteitä käytetään runsaasti erilaisissa leluissa ja hahmoissa. Lukuisat animaattorit ja lelusuunnittelijat hyödyntävätkin suoraan tämän niin kutsutun



Baby scheman mukaisia piirteitä eri lajin poikasten ja aikuisten välillä.

”baby scheman” periaatetta saadakseen luomuksensa näyttämään ihmisistä mahdollisimman vastustamattomilta. Esimerkiksi animaatioissa hahmojen söpöys ei ole kuitenkaan pelkästään niiden ulkonäköön rajoittuva ominaisuus, vaan myös hahmon käytöksellä, äänellä ja puhe-tavalla on usein suuri merkitys. Suloisena pidetty käytös voi esimerkiksi muistuttaa pikkulapsille tyypillisiä ominaisuuksia, kuten ujoutta ja kömpelyyttä, jotka piirteinä herättävät katsojissa usein sympatiaa. Lukuisten suosittujen hahmojen kuten Pixarin Nemo-kalan suosio perustuu-kin pitkälti katsojien hahmosa mieltämään hellyyttävyyteen ja sympaattisuuteen.

Kaikkea, mikä yrittää olla söpöä, ei kuitenkaan aina koeta söpöksi. Jos jokin tietty hahmo koetaan kaikin puolin liian söpöksi ja täydelliseksi, saatetaan sitä pitää teennäisenä ja mauttomana. Ihmisten kokemukset söpöydestä vaihtelevat jonkin verran yk-

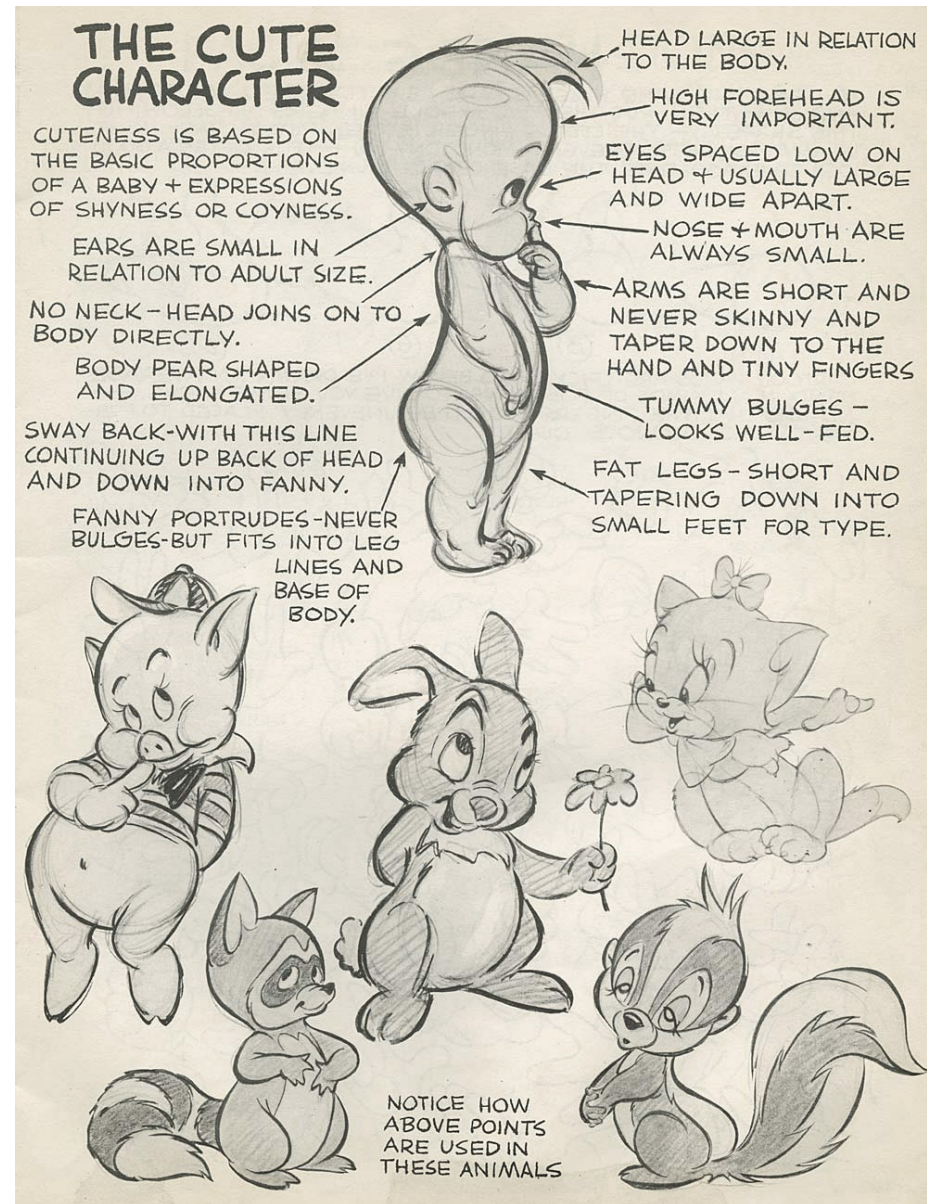


Yllä
Disney'n Bambi on hellyyttävä, hieman kömpelö ja viaton.

Alla vasemmalla
50–60 luvun posliiniset kitschiä henkivät koriste-esineet ovat suosittuja keräilyn kohteita. Katsojasta riippuen tyyli voi tuntua joko valloittavalta tai mauttomalta. Kuva Candy Pop-blogista.

Alla oikealla
Kiltti Pixarin Nemo-kala saavutti suuren yleisön suosion sympaattisuudellaan.

silöiden ja kulttuurien mukaan, ja liika söpöys voidaan kokea halvaksi, vaivaannuttavaksi tai jopa ällöttäväksi. Siispä pelkkä söpöyden määrittämisen tarkka noudattaminen ei välttämättä takaa onnistunutta lopputulosta, vaan söpöys on useista tekijöistä rakentuva kokonaisuus. Esimerkiksi suloisena pidetyn hahmon tai lelun taustatarinalla on usein suuri merkitys yleisön suosion tavoittelussa.



Walt Disney'n animaattori Preston Blairin ohjeet söpön hahmon rakentamiseen.



Kimo-kawaiiin piirteitä omaava japanilainen Kobito Dukan-hahmo.

Kimo-kawaii, guro-kawaii ja creepy cute

Markkinointitutkija Vaula Norrena teki tutkimuksen siitä, millaiset eläinhahmot ovat suomalaisten lasten suosikkeja. Hän havaitsi suosituimpien hahmojen jakautuvan kolmeen kategoriaan: söpöihin, outoihin ja pelottaviin. Hyvänä esimerkkinä tämän tyyppisistä hahmoista Norrena mainitsee Pokémonit, jotka onnistuvat tavoittamaan samaan aikaan kaikki nämä piirteet: monet Pokémoneista ovat samaan aikaan söpöjä, mutta myös hieman outoja ja jopa pelottavia. (Heljakka 2013, 145)

Perinteellisten hellyyttävän söpöjen hahmojen rinnalle onkin vuosien mittaan ilmaantunut ikään kuin vastareaktiona myös muunlaisia söpöyden muotoja. Esimerkiksi Pokémonin syntymaassa Japanissa on syntynyt termi kimo-kawaii, joka on yhdistelmä kahdesta ilmaisusta: kimoichi warui, ”voida pahoin”, ja kawaii, joka on yleisilmaus söpöydelle. Kimo-kawaii tarkoittaa karkeasti suomennettuna inhottavan tai ällöttävän söpöä. Se on muutaman viime vuoden aikana kerännyt laajalti suosiota yhtenä söpöyden ilmenemismuoto-

tona ja siitä on tullut omassa lajissaan jo eräänlainen trendi. Kimo-kawaii-hahmot vetoavat ihmisiin tarkoituksellisella iljetävyydellään tai rumuudellaan tehden niistä omituisia ja sitä kautta kiinnostavia. Kenties suosituimpia kimo-kawaii-kategoriaan lukeutuvia tapauksia on Funabashin kaupungin epävirallisena maskottina toimiva merkillinen, päärynämäinen Funasshi-hahmo. Avaimenperinä ja pehmoleluina valtavan suosion ovat saaneet myös Kobito Dukan -nimiset olennot, jotka muistuttavat lähinnä hieman irvokkaan näköisiä vanhoja miehiä erilaisissa kasvi- ja sieniasuissa. Länsimaalaisista hahmoista kimo-kawaii-kategoriaan voitaisiin luokitella esimerkiksi Star Wars -elokuvasarjasta tuttu Yoda, jota usein pidetään outoudestaan ja kurttuisuudestaan huolimatta varsin sympaattisena ja jopa hellyyttävänä.

Ällöttävien ja rumien kimo-kawaii-hahmojen lisäksi myös niin sanotuilla creepy cute -hahmoilla, eli sopivasti pelottavilla mutta söpöillä hahmoilla, on vankka fanikuntansa. Esimerkiksi Gremlins-elokuvien Gremlin-olennot istuvat tähän kategoriaan mainiosti: Gremlinit ovat omalaatuinen yhdistelmä eräänlaista



Guro-kawaii-genreä hyvin edustava Gloomy Bear omistajansa Pittyn kimpussa.

suloisuutta ripauksella kammottavuutta. Myös monet Tim Burtonin animaatioiden hahmoista voidaan määritellä tyyliään creepy cuten piiriin. Tästä hyvästä esimerkkinä toimivat The Nightmare Before Christmas -elokuvan Halloween-kaupungissa asuvat monenkirjavat hirviöt ja olennot, sekä niin ikään Burtonin ohjaaman Frankenweenie -elokuvan kuolleista herätetty Sparky-koira. Leluista ehkä tunnetuimpia esimerkkejä ovat hieman Gremlin-hahmoja muistuttavat Furbyt.

Japanilainen Funasshi-maskotti. Tavallisiin hiljaisen kömpelöihin maskotteihin verrattuna Funasshilla on tapana käyttäytyä erikoisesti. Hän hyppii, kirkuu, tanssii, hakkaa päätänsä ja puhuu itse omalla äänellään. Taustatarinansa mukaan Funasshi (koko nimeltään Funadius IV) syntyi 274-lapsiseen päärynäperheeseen tavallisille päärynävanhemmille, ja on nykyään 1876-vuotias. Funasshi pitää heavy metallista, katsoo televisios-ta Al Jazeera-kanavaa ja hänen lempiruokaansa ovat päärynät. Funasshi luokitellaan outouudessaan usein kimo-kawaii-kategoriaan.



Tämä 1990-luvun hittilelu oli ohjelmoitu ”oppimaan” puhetta sekä reagoimaan muun muuassa valoon. Furbyn hetkellisestä suosiosta huolimatta osa lapsista kuitenkin koki lelun liian oudoksi, ja muistan itsekin aikoinaan pitäneeni Furbyja rumina sekä lievästi kammottavina.

Kimo-kawaii ja creepy cuten rinnalla vaikuttaa myös kolmas samanhenkinen söpöyden alakategoria: guro-kawaii, eli ”grotesque cute”. Nimensä mukaisesti termi tarkoittaa groteskia söpöyttä eli jotakin, mikä voi olla samaan aikaan brutaalia mutta jollakin tapaa silti söpöä. Ehkä parhaimpia esimerkkejä guro-kawaiiista on länsimaissakin varsin suosittu japanilaisen Mori Chackin suunnittelema vaaleanpunainen ja verinen Gloomy Bear -karhu. Hahmon taustatarinan mukaan pieni poika nimeltä Pitty löytää eräänä päivänä suloisen karhunpoikasen, jonka hän ottaa hoiiviinsa. Kasvaessaan suuremmaksi Gloomy (Bear) muuttuu kuitenkin yhä villimmäksi ja väkivaltaisemmaksi. Lopulta se päättyy raatelemaan jopa omaa

hoivaajaansa, Pitty-poikaa, ja näin Gloomy Bear on syntynyt. Hahmosuunnittelija Joe Ledbetterin luonnehdinta työstään kulkee pitkälti samoilla linjoilla: ”I really like to lure the viewer with cuteness and then smack them over the head with something sinister, subversive but too painfully true. Much like being the loving owner of a rabid dog”. (Heljakka 2013, 347)

Japanin lisäksi myös länsimaissa on syntynyt lukuisia suosittuja hahmoja, jotka voidaan luokitella niin sanottuun guro-kawaii -kategoriaan. Tällaisia ovat muun muuassa värikkäät ja suurisilmäiset Happy Tree Friends -animaation hahmot. Äkkiseltään ohjelma vaikuttaa lähes ällöttävän söpöltä pirteine ja värikkäine eläinhahmoineen, mutta todellisuudessa sarja on täynnä lähes mässäilevää väkivaltaa ja suolenpätkiä. Sarjan suosion takana lienee ainakin osittain sarjan söpön piirrostyylin ja groteskien tapahtumien välinen ristiriita. Todellisuus ei olekaan sitä, mitä alun puitteiden näennäinen söpöys ja naiivius antavat katsojan ymmärtää.



Yllä

Monet mieltävät suurisilmäisen ja pörröisen Furby-lelun tietyistä tunnusomaisen söpöistä piirteistään huolimatta hieman pelottavaksi tai oudoksi.

Vasemalla sivulla

Frankenweenie -elokuvan päähahmot, Victor ja hänen kuolleista henkiin herättämänsä lemmikkikoira Sparky. Koirahahmo on samaan aikaan söpön hellyyttävä, mutta toisaalta karmiva, ja edustaakin ristiriitaisuudessaan hyvin creepy cute -kategoriaa.

Alla

Happy Tree Friends -sarjan värikkästä groteskiutta.



Aikuisten suhde söpöyteen

Nykyään on yhä yleisempää ja hyväksyttävämpää, että aikuiset ovat kiinnostuneita söpöistä esineistä, keräilevät leluja ja fanittavat erilaisia animaatio-, peli- ja sarjakuvahahmoja. Kaikki eivät luonnollisestikaan ole yhtä kiinnostuneita keräämään ympärilleen söpöjä asioita. Suurta vaihtelua on muun muassa sukupuolten välillä ja eri kulttuurien parissa.

Esimerkiksi Japanissa söpöyttä voi löytää yllättävistäkin paikoista, ja se tuntuu vetoavan niin lapsiin, naisiin kuin miehiinkin. Kiinnostavaa onkin se, että länsimaista poiketen söpöyttä ei ole suunnattu pääasiassa lapsille tai tytöille, vaan ilmiö ulottuu maan koko ikä- ja sukupuolirakenteen läpi aina yhteiskuntaluokkien eri laidoille asti. Japani onkin tunnettu söpöyden ja sen kaupallistamisen edelläkävijänä, ja muun muassa erilaiset hahmot ja maskotit ovat siellä erittäin suosittuja kaiken ikäisten keskuudessa. Nykypäivänä hahmoteollisuus on Japanissa miljardien eurojen bisnes ja kysyntä söpöille tuotteille vaikuttaa lähes loputtomalta. Söpöjen hahmojen valikoiman ollessa valtava on myös kilpailu kuluttajien suosiosta kuitenkin kovaa. Osa yrityksistä on ratkaissut ongelman erotautumiseen valitsemalla tuotteilleen söpöyden piiristä kapeamman alalajin, kuten esimerkiksi aiemmin mainitun kimo-kawaii tai creepy cuten. Kaiken kaupallisen söpöyden keskellä herää kuitenkin kysymys: mikä oikein saa aikuiset ihmiset hullaantumaan söpöistä asioista?

Lueskeltuani erilaisia lähteitä löysin teorioita siitä, kuinka söpöys toimii



Japanissa eräänlaisena vastapainona rankalle ja stressaavalle todellisuudelle. Länsimaalaisella mittapuulla pitkät ja raskaat työpäivät ovat japanilaisille arkea, ja yhteiskunta asettaa kansalaisilleen varsin tarkat normit ja odotukset siitä, miten yksilön tulisi käyttäytyä. Sosiologi Yumi Nakatan mukaan ympäristön paineesta ja aikuiselämän kovuudesta selvitäkseen monet japanilaiset etsivätkin lohtua ja iloa söpöydestä. Söpöt asiat tarjoavat siis ihmisille eräänlaisen pakoreitin stressaavasta todellisuudesta ("Why Do The Japanese Love Kawaii Culture?". Gaijinpot.com).

Nykyään niin kutsutut designer-lelut, eli erilaisten suunnittelijoiden ja taitelijoiden suunnittelemat tai modaatut lelut, ovat myös suosiossaan. Nimestään riippumatta designer-lelujen aiheet kuitenkin ovat usein suoraan aikuisyleisölle suunnattuja. Rajoitetut valmistuserät ja niistä johtuvat korkeat hinnat nostavat lelut enemmänkin keräily- ja taide-esineiden kategoriaan varsinaisten leikkikalujen sijasta. Kati Heljakan väitöskirjassa "Principles of adult play (fulness) in contemporary toy cultures. From Wow to Flow to Glow" designer-lelusta sanotaankin: "How would you define a designer toy? ... A designer toy, a toy that you don't play with. {laughter}." Monet designer-lelut ovat korkean hintansa lisäksi liian hauraita kestämään las-



ten ajoittain kovakouraistakin käsittelyä eivätkä ne myöskään yleensä täytä lapsille suunnattujen lelujen tarkkoja turvallisuusvaatimuksia. Lisäksi lapset saattavat muutenkin kokea aikuisille suunnatut lelut yleisesti liian oudoiksi tai pelottaviksi. Hyvä esimerkki tällaisesta lelusta on Blythe-nukke, joka alunperin 70-luvulla ilmestyessään ei heti löytänyt omaa yleisöään, vaan lapset kokivat suuripäisen, silmien väriään vaihtavan nukan liian pelottavaksi. 2000-luvun alussa Blythe kuitenkin löydettiin uudelleen ja pian se nousi suureen suosioon aikuisten keräilijöiden ja kustomoijien keskuudessa. Lelujen tuunaaminen ja modaaminen ovatkin kiinteä osa designer-leluja ympäröivää kulttuuria. Kustomoiduista uniikkikappaleista saatetaan yksilöstä ja tekijästä riippuen maksaa jopa tuhansia euroja, ja osa leluyrityksistä valmistaakin leluista jopa nimenomaan kustomointiin soveltuvia niin sanottuja ja blank-versioita. Ne ovat ikään kuin pohjia, joista alan harrastajat voivat muovata omanlaisiaan versioita tietynlaisen perusmallin pohjalta.

Oikealla

"Groovy Groove" -Blythe vuodelta 2004.

Vasemmalla sivulla ylhäällä

Rakennustyömaata ympäröiviä aitoja Japanissa.

Vasemmalla sivulla oikeassa reunassa

Designer-leluja. Alhaalla Barbie-versio Be@arbrick -hahmosta, keskellä McBessin kustomoima Dunny-figuuri ja ylhäällä Gary Basemanin Dunces -figuuri.



Söpöys lifestylenä

Kuullakseni ja oppiakseni lisää kohderyhmästäni päätin toteuttaa kyselyn söpöjen asioiden keräilyyn liittyen. Lähestyin kyselyni tiimoilta kuutta ”söpön lifestylen” valinnutta henkilöä, jotka ovat kotoisin Yhdysvalloista, Australiasta sekä Isosta-Britanniasta. Sain selville, että Japanin tavoin myös länsimaissa söpöistä aisiosta nauttiminen voidaan kokea tapana irtautua stressaavasta todellisuudesta. Söpöjä asioita, vintage-esineistöä ja kitschiä keräävä 25-vuotias Brooke Vera luonnehti omaa kokemustaan asiasta seuraavasti: ”My life is quite stressful. I don't have much money and I struggle to raise my son. But collecting cute stuff when I can lets me have a fun hobby that can take away my troubles for a while. It makes me happy in a world that isn't always so happy.” Koin itse samaistuvani tähän kokemukseen jonkin verran, sillä kauniiden asioiden pariin uppoutuminen tuntuu itsestänikin välillä mukavalta ”terapialta” silloin, kun ympäröivä maailma ja sen veloitteet alkavat tuntua liian painostavalta ja stressaavalta.

Kyselyyn vastanneista aiheen harrastajista kaikki kokivat söpöt asiat yleisesti piristäväksi, sekä kertoivat niiden saavan heidät iloisiksi. Kaikki vastaajat kuvailivat söpön, söpön vintagen

ja kitschin keräilyyn olevan yksi heidän rakkaimmista harrastuksistaan; osa koki aiheen ympärillä pyörivän elämäntyylin jopa osaksi omaa identiteettiään. ”I just asked my boyfriend how important he thinks it is to me and he said 'It's everything you think about!'", kertoi 25-vuotias Peri Ousey. Söpöys saattoi ilmetä kyselyyn vastanneiden henkilöiden elämässä söpön esineistön keräilyyn ohella muun muuassa sisustuksessa, muissa harrastuksissa ja pukeutumisessa. Suurella osalla heistä ihastus söpöä ja vintagea kohtaan tuntui kulkevan käsi kädessä, ja suosittuja keräily kohteita olivat muun muuassa vanhat lelut ja postikortit, Blythe-nuket, erilaiset koriste-esineet; erityisesti viime vuosisadan puoliväliin sijoittuva vintage-esineistö. Tärkeä osa harrastusta useille kyselyyn vastanneista vaikutti olevan uusien löytöjen etsimisen tuoma jännittävyys. Lisäksi monet kertoivat suosivansa etsinnössään kirpputoreja ja käytettyä tavaraa myyviä nettisivustoja, joiden avulla harrastus on mahdollista pienelläkin budjetilla.

Kiinnostus söpöjä asioita kohtaan tuntui monilla vastaajilla näkyvän lähes kaikilla heidän elämänsä osa-alueilla, mutta osalla se rajautui tarkemmin vain tiettyjen aihepiiriin ympärille. ”My home is completely kit-

Vasemmalla Yksityiskohtia ja näkyviä kyselyyni vastanneen kuuden keräilijän kotoa. Kyselyyn osaa ottaneiden instagram-tilit löytyvät luettelona kuvälähteet-osiosta.



sch! I don't dress in a vintage style at all so people would never know that's what I was into.", totesi 33-vuotias Mel.

Vaikka joitakin stereotyyppisiä söpönä pidettyjä piirteitä on mahdollista havaita ja luetteleita söpönä pidettyjä asioita tarkastelemalla, on kokemus söpöydestä pitkälti myös subjektiivinen kokemus. Kyselyn yhteydessä pyysin siihen vastanneita henkilöitä luettelemaan ja parhaansa mukaan määrittelemään heidän söpöiksi mieltämiään piirteitä ja asioita. Hahmojen osalta monet kokivat lapsekkaiden piirteiden ja suurten silmien lisäksi muun muuassa pitkien silmäripsien sekä kirkkaiden tai pastellisävvyisten värien olevan usein osa söpöä kokemusta. Kiinnostavaa kyllä, muutamassa vastauksissa mainittiin yksityiskohtana niin sanottu "side glancing eyes", eli hahmon tai lelun sivullepäin pälyilevät silmät. Tarkasteltuani omia keräelmiäni ja jopa kuvituksiani havaitsin yllätyksekseni itsekkin tiedostamatta suosivani kyseistä ilmettä. Pohdittuani ilmiötä poikaystäväni kanssa tulimme siihen tulokseen, että suoraan eteenpäin katsova hahmo näyttää

helposti hieman elottomalta ja tylsältä, huonolla tavalla "nukkemaiselta", mikä vuoksi suunnittelijat saattavat pyrkiä kiertämään vaikutelman. Sivulle päin suuntautuva katse vaikuttaakin helposti loeisammalta ja veikeämmältä tuoden hahmolle heti ripauksen persoonaa. Lisäksi erityisesti kaksiulotteisissa kuvissa suoraan katsojaan tuijottavat silmät voivat luoda jopa aggressiivisenkin vaikutelman. Joissain kulttuureissa liiallinen silmiin tuijottaminen puolestaan koetaan uhkaavaksi ja röyhkeäksi, kun taas hieman sivuun tai ohi katselu voi olla osoitus kohteliaisuudesta, alistumisesta tai esimerkiksi vihjata ujoudesta. Ehkä jotkut kulluttajista, itsenikin mukaan lukien, ovat tiedostamattaan alkaneet omaksumaan sivulle pälyilyn lähes itsessään söpöihin piirteisiin lukeutuvaksi nähtyään sitä toistuvasti erilaisissa figuureissa, tuotteissa sekä kuvituksissa.

Söpöjen asioiden keräilijöiden parissa tiettyjä eläimiä tunnuttiin pidettävän erityisen söpöinä. Näihin lukeutuivat muun muuassa peurat, puput sekä kissanpenut. Itse uskon, että asiaan saattavat vai-



Yllä Postliinisia kitsch-henkisiä perurafiguureja viime vuosikymmenen puolen välin tienoilta. Figuurit etsyaupasta VintageByJane. **Vasemmalla** Tammy-nukke, joita valmistettiin vuosina 1962–1966. Kasvojen mittasuhteissa on hyödynnetty baby scheman periaatetta ja katseen suunnalla on haettu vaikutelmaan elävyyttä.



Yllä Sivulle pälyilevien silmien käyttäminen söpöyttä korostamassa ei ole uusi ilmiö. Kuvassa yhdysvaltalaisia pehmoleluja 1950–1960-lukujen tienoilta.

kuttaa edellä mainittujen eläinten toistuvuus ja suosio etenkin 50–60-lukujen kitsch- ja vintage-esineiden aiheissa, sekä etenkin pupuihin ja peuroihin usein yhdistetty viattomuuden ja puhtauden vaikutelma.

"Cute to me means somethings colourful, something has a nostalgic feel, something looks very sweet and something makes me happy whenever I see it!", kuvasi Angela Lee. Ulkoisten piirteiden lisäksi myös nostalgia vaikutti toisinaan olevan olennaisessa osassa söpöyden kokemisessa. Esimerkiksi Iso-Britannialainen Peri Ousey mainitsi sen yhdeksi motiiviksensa 80–90-luvuilla suosionsa saavuttaneiden Polly Pocket -lelujen keräilylle.

Suurin osa söpön lifestylen ystäväistä kertoi pitäneensä söpöistä asioista jo lapsena, mutta lähes kaikki kokivat keräilyharrastuksensa päässeen vauhtiin vasta

aikuisiän kynnyksellä. Syiksi tälle nousivat muun muuassa iän tuoma mahdollisuus käyttää aiempaa enemmän rahaa itseä kiinnostaviin asioihin sekä muutto omaan asuntoon ja omanlaisen sisustustyylin etsinnän aloittaminen. Suurin osa kyselyyn vastanneista kertoi söpön harrastamisen alkaneen noin 16–21 ikävuo- den tienoilla ja jatkuvan nykyhetkeen saakka. Kyselyyn vastanneet henkilöt olivat iältään 25–35-vuotiaita, mutta heidän vastaustensa perusteella heidän tuttavapiiriinsä kuuluvat muut harrastajat sijoittuvat ikähaitariin 18–45 vuotta. Kaikki keräilijät olivat naispuolisia ja söpö elämäntapa näyttäneekin olevan ensisijaisesti naisten suosiossa. Kuitenkin kaikkien kyselyyn vastanneiden kumppanit suhtautuivat söpöjen asioiden hamstraamiseen hyväksyvästi ja useat jopa auttoivat puolisoitaan sopivanlaisen söpön esineistön etsinnässä.

Prosessi

Suunnittelun lähtökohdat

Ajatuksia projektin alussa

Konkreettisten, käsin kosketeltavien tuotteiden tekeminen on viime vuosien aikana inspiroinut minua valtavasti. Tietokoneen näytöllä pitkään hiotun työn piteleminen käsissä valmiin tuotteen muodossa tuntuu erityisen palkitsevalta. Siispä jo alusta saakka koin tärkeäksi valmistaa suunnittelemani kankaista sisustustyynyjä sen sijaan, että projekti jäisi pelkäksi toteuttamattomaksi konseptiksi.

Jo suunnitteluprosessia aloitellessani ajatus sopivanlaisesta vaihtelusta kuosien välillä tuntui tärkeältä. Olin sitä mieltä, että kuosien rytmin, koon ja elementtien toistuvuuden vaihtelu auttaisi saamaan kokonaisuudesta mielenkiintoisen. Sopivanlaisen vaihtelun ansiosta myös suunnitteluprosessi pysyisi kiinnostavana, kun kaikki kuosit eivät noudattelisikaan täysin samanlaista logiikkaa. Kankaiden paino digitekniikalla mahdollistaisi seripainosta poiketen lähes rajattomat väriyhdistelmät, vaikka väripaletin rajaaminen olisikin toki tarpeen visuaalisen yhtenäisyyden kannalta. Sopivanlainen, rajattu sävy maailma takaisi tynnyjen toimivuuden yhdessä kokonaisuutena ja tukisi ajatusta toisiinsa linkittyvästä kokonaisuudesta, pienestä mallistosta. Sen sijaan valtava värien kirjo kuoseissa vaatisi lisäksi enemmän työstämisaikaa ja hiomista toimiakseen kauniin harmonisesti.

Söpöyteen ja sen kokemiseen liittyvistä tutkimuksistani huolimatta päätin olla

noudattamatta liian tarkkoja söpöyden stereotyyppioita, vaan pyrin olemaan suunnittelutyössä uskollinen omalle tyylilleni. Koin järkevämmäksi ja hedelmällisemmäksi taktiikaksi ammentaa inspiraatiota ja tukea suunnittelulle oppimastani sen sijaan, että koittaisin kuitenkaan hioa jonkinlaista söpöyden malliesimerkkiä, jossa mukailisin pikkutarkasti kaikkia mahdollisia söpöyden stereotyyppioita. Tekemäni taustatutkimus kuitenkin auttoi projektin aikana hahmottamaan ja analysoimaan myös omaa suunnitteluprosessiani ja niitä päätöksiä, joiden johdosta valmiisiin lopputuloksiin päädyin.

Tutustuin uteliaisuuttani vuoden 2015 väritrendeihin ja sisustushitteihin selvittääkseni, voisinko hyödyntää niitä suunnittelutyössäni. Jo pian minulle kuitenkin valkeni, että valtavirran trendien kartoittaminen ei kohdedyhmäni huomioon ottaen olisi kovin merkityksellistä. Suurin osa kohderyhmän henkilöistä vaikuttaa ammentavan inspiraatiotaan muun muuassa 50–60-luvun vintagesta ja sopivanlaista estetiikkaa omaavista elokuvista, kirjoista tai vaikkapa sarjakuvista. Kohderyhmääni edustavan henkilön arkkityyppi onkin ennen kaikkea uskollinen omalle vahvalle tyylilleen, riippumatta suuremman yleisön tyyliimielytyksistä ja niiden vaihteluista. Ensisijaisesti pyrin itsekin luottamaan omaan makuuni trendien mukailun sijasta, mikä nousi tärkeäksi ohjenuoraksi suunnittelutyössä myös henkilökohtaisemmallakin tasolla.



Vasemmalla 33-vuotiaan Australialaisen Melin olohuone.
Oikealla Kuvittaja-bloggaaja Katie Gabriellen sisustusta.



Yllä Yksityiskohtia kuvittaja-bloggaaja Kate Gabriellen pastellisesta vintage vaikutteisesta sisustuksesta.

Kohderyhmä ja taustatutkimus

Aiemmista projekteistani poiketen yksi suurimpia vaikutteita ja inspiraation lähteitä opinnäytetyössäni oli myös itse kohderyhmä, jolle tuotteet oli suunnattu. Tiivistetysti kohderyhmääni ovat vintage-estetiikasta, kitschistä ja söpöistä asioista inspiraatiota ja iloa elämäänsä ammentavat nuoret naiset, joille tärkeää on kyseiseen tyyliin liittyvien asioiden keräily. Pääsin kosketuksiin kohderyhmäni kanssa erilaisten kuvablogin ja sosiaalisten kuvanjakopalveluiden kautta. Näistä ryhmän sisällä suosituimmat, Tumblr ja Instagram, mahdollistavat kurkistuksen erilaisten ihmisten elämäntyylihin ja kiinnostuksen kohteisiin, ja sitä kautta olenkin päässyt ihastelemaan muun muassa mitä erilaisimpia koteja ja sisustuksia. Seurattuani jo useamman vuoden ajan erilaisia vintage-tavaroiden keräilijöitä ja söpöjen asioiden ystäviä Instagramissa, alkoi minulle muodos-

tua melko selkeä kuva siitä, millaisista asioista ja esineistä he yleisesti pitävät. Aloin myös varmistua siitä, että söpöille ja persoonallisille kitsch-estiiikkaa henkiville tuotteille on ympäri maailmaa oma selkeä yleisönsä.

Kohderyhmän ominaisimpiin piirteisiin lukeutuu oman kodin ympäröiminen tyylin mukaisilla objekteilla: monet heistä keräilevät muun muassa moderneja designer-nukkeja sekä -hahmoja, vintage-esineistöä ja vanhoja leluja. Useat heistä myös tekevät itsekkin kyseisestä estetiikasta inspiroitunutta taidetta tai käsitöitä ja ehkä myös pukeutuvat kokonaiskuvaa henkivällä tavalla. Osa kohderyhmän henkilöistä vaikuttaa pitävän yllä hyvin kaikenkattavaa, söpönä pitämiensä asioiden ympärille rakentuvaa elämäntyyliä, kun taas toisilla kiinnostus söpöä kohtaan näkyy vain joillain elämän osa-alueista, kuten esimerkiksi

sisustamisessa. Koen itsekkin kuuluvani tähän ryhmään; pidän söpöistä asioista, hauskoista vintage-esineistä ja -leluista ja tyttömäisyydestä. Myös omassa pukeutumistyylissäni hyödynnän jokseenkin samaa estetiikkaa.

Saadakseni kuitenkin varmistusta omille havainnoilleni sekä oppiakseni lisää kohderyhmästäni ja heidän ajatustaan toteutin jo aiemmin pääpiirteissään avaamani kyselyn, jonka avulla sain kerättyä kiinnostavaa lisätietoa opinnäytetyöprojektiini.

Suurin osa kohderyhmäni henkilöistä on naispuolisia ja saamieni vastausten perusteella heidän ikäjakamansa sijoittuu pääasiassa noin 20 ja 45 ikävuo-

den välille. Suurin osa haastattelemistani henkilöistä asui Yhdysvalloissa ja Australiassa. Japanilaisia merkkejä seuranneena uskoisin myös suuren potentiaalisen yleisön tuotteilleni löytyvän nimenomaan Ja-

panista ja Etelä-Koreasta sekä myös esimerkiksi Singaporesta ja Malesiasta. Opinnäytetyöni tuotteet on siis suunnattu erityisesti tälle tietylle kohderyhmälle. Toivoisin kuitenkin tuotteideni herättävän ihastusta myös henkilöissä, jotka haluavat söpöyttä ehkäpä vain sopivanlaisen ripauksen omaan elämäänsä ja kotiinsa. Uskon, että kiinnostusta voi tulla myös muualta, sillä koen, että esimerkiksi sisustustyöni osalta tarjontaa voisi olla laajemminkin. Erityisesti Suomessa ja Pohjoismaissa on sisustuksessa laajalti edustettuna minimalistisen graafista tyyliä, jonka oheen markkinoille mahtuisi kenties muutakin. Luulen, että kohderyhmäni maun mukaisille sisustus-

tuotteille voisi olla kysyntää myös muidenkin sisustustyöni edustajilta.

Inspiraatio ja esikuvat

Netissä liikkuessani olen jo vuosien ajan kerännyt vastaan tulleita kauniita tai muuten vain kiinnostavia kuvia talteen inspiraatiomateriaaliksi. Nykyään myös jo aiemmin mainitsemani Instagram ja Tumblr ovat osoittautuneet omalla kohdallani tärkeiksi väyliksi inspiraation hakemiselle ja jakamiselle.

Suunnittelutyötä aloitellessani lähdinkin ensin käymään läpi jo valmiiksi lähiaikoina keräämääni kuvamateriaalia ja koostamaan niistä projektiin istuvaa inspiraatiokansiota. Keräsin alkuun mukaan laajasti erilaisia esineitä, valokuvia sekä kuvituksia, joiden koin henkivän jollakin tapaa hakemaani tyyliä tai tunnelmaa. Myöhemmin jaottelin keräämääni materiaalia tarkemmin käyttötapani mukaan: osa keräämistäni esineistä voisi toimia lähes suoraan lähtökohtina kuosien elementeille kun taas osa kuvista toimi lähinnä tyyliä ja toteutukseltaan inspiroivana materiaalina. Keräsin myös kattavan valikoiman kuvia määrittelemääni kohderyhmään kuuluvien henkilöiden kodeista ja sisustuksista saadakseen käsityksen potentiaalisten asiakkaiden suosimista väreistä ja elementeistä.

Tarkastellessani keräämääni inspiraatiomateriaalia havaitsin yhteneväisyyksiä muun muassa kuvien väreissä ja ai-

heissa. Erityisen paljon väreissä näkyi vaaleanpunaista, mintunvihreää, vaaleansinistä, muita pastelleja sekä jonkin verran voimakkaampia perusvärejä kuten punaista. Myös kyselyni vastauksissa söpöjen värien osalta nousivat esille erityisesti pastellivärit, jotka tunnuttiin mieltävänä söpöiksi ja miellyttäväiksi. Etenkin viimeisen vuoden aikana olen ollut erityisen kiinnostunut 1900-luvun puolivälin leluista ja kitsch-henkisestä esineistöstä, boudoir-estetiikasta ja supertyttömäisistä asioista. Nämä aihepiirit nousivatkin esille vahvasti edustettuina myös keräämässäni inspiraatiomateriaalissa.



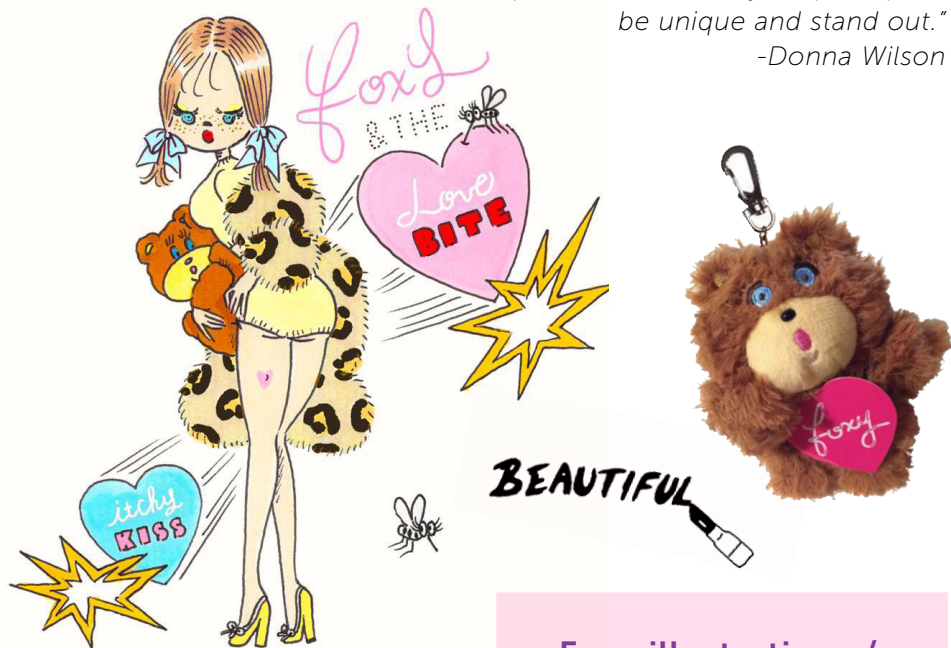
Oikealla Esimerkki omaperäisestä, mutta ei niin käytännöllisestä vintage esineistöstä: Avonin jäätelökampa. Kyseinen esineen innoittamana piirtämäni versio päätyi yhteen lopullisista kuoseistani

Oikealla sivulla Keräämistäni kiinnostavista esineistä ja kuvista rakentamani moodboard. Hyödynsin kuvia muun muassa kuosien aiheita ja yhteistä fiilistä ideoissani.



Brändiesikuvia

"Work hard to develop your own style, it's so competitive that it's so important to stick to your principles, be unique and stand out."
-Donna Wilson



Foxy illustrations / Seitaro Ito

...on japanilainen kuvittaja, joka on tunnettu pin-up -henkisestä tyttöahmestaan nimeltä Foxy. Seitaro Iton kuvituksia on nähty muun muassa muotilehdissä (mm. ViVi, Larme), vaatteissa, erilaisissa yhteistyöprojekteissa sekä pehmohahmoina. Iton tyyli on sarjakuvamainen, söpö ja hie-man naiivi.

Katie The Store®



Katie

...on Takin ja Lindan vuonna 1997 perustama japanilainen naisten-vaatemerkki. Katie ammentaa inspiraationsa muun muassa vintagesta, elokuvista sekä musiikista. Merkki on suosittu etenkin 16-30-vuotiaiden naisten keskuudessa ja on tunnettu tyttömäisestä ilmeestään, jossa on kuitenkin myös ripaus särmää.



DONNA WILSON

Donna Wilson

...sai alkunsa jo Donna Wilsonin opiskeluaikoina Royal College of Artsissa, Isossa-Britannias- sa. Merkki on tunnettu erityisesti kudotuista otuksistaan, mutta sen alla valmistuu myös muun muassa vaatteita, paperituotteita, kodin tekstiilejä sekä astioita.



Tarinallisuus ja brändi

Minulle on aina ollut luontevaa kehittää kuvituksilleni ja piirtämille hahmoille erilaisia taustatarinoita, ja usein piirtämisprosessin myötä ne syntyvät lähes huomaamattani. Lapsuudessani piirsin lukuisia kuvakirjoja minua kulloinkin inspiroineista aiheista: dinosauruksista, smurffeista sekä eri eläimistä. Toisinaan joku aikuinen yritti vaihtelevalla menestyksellä kynä sauhuten kirjoittaa kustakin kirjan kuvasta pulputtamiani tarinoita.

Nyt aikuisena piirtäessäni kuuntelen usein samalla musiikkia ja samalla aivoni raksuttavat: jokin pieni asia herättää minussa yhtäkkiä idean ja piirtoprosessini myötä idea pikkuhiljaa kasvaa pieneksi tarinaksi. Harmillisesti en kuitenkaan tavallisesti kirjoita saamiani lisäideoita tai taustatarinoita ylös, vaan ne lipuvat unohduksiin ajan myötä.

Kuvan tai tuotteen takana oleva taustatarina tuntuukin minulle erityisen tärkeältä. Koen kiinnostavan tarinan parantavan tuotteen mieleenjäävyyttä sekä auttavan muodostamaan henkilökohtaisemman siteen kyseistä tuotetta tai asiaa kohtaan. Tutustuttuani Aalto-yliopiston tutkimukseen ”Doing Design Business in Japan: Experiences from Hirameki” sain tukea myös omille havainnoilleni Japanin markkinoihin liittyen: itsellenikin tuttuun japanilaisten vaatemerkin konsepti on usein tarkkaan määritelty ja luettavissa brändin kotisivuilta. Merkillä saattaa olla hyvinkin spesifi kohderyhmä, jonka

toiveita ja ajatuksia kuulostellaan tarkoin, sen sijaan, että se yrittäisi miellyttää kaikkia. Tutkimuksessa myös nostetaan esille taustatarinan tärkeys: ”Your personal history and design philosophy is The Story that gives birth to your product and can, as we suggest, also function as a meaningful wrapping around it by adding personality and background for the product entity.”. Laitoin tämän merkille myös potentiaalisia omia tulevaisuuden asiakkaitani ajatellen. ”Human beings are natural storytellers ... A good story inspires, entertains and engages the listener better than any other way of communication.”

Olen aina ollut itse hieman merkkiuskollinen: hyvin toteutettu brändin imago ja erityisesti vahva, tunnistettava tyyli vetoavat minuun. Henkilökohtaisella tasolla minuun iskevät etenkin brändit joilla on oma selkeä ja tunnuksenomainen tyylinsä. Myös esimerkiksi lookbookien huolellinen ja hauska toteutus, kauniit tuotekuvat ja esimerkiksi persoonallinen merkin tyyliä heijasteleva myymälän ilme ovat asioita, joita ihailen ja arvostan.

Vaikka opinnäytetyöni on vasta hyvin rajallinen kokonaisuus, jolle haaveilen vielä jatkoa, koin taustainformaation ja brändin imagon rakentamisen tärkeäksi seikaksi jo kokonaisuuden ensimmäisiä tuotteita suunnitellessani. Päätinkin siis lähteä suunnittelemaan kuoseja tämän ajatus mielessäni pyrkien kehittämään tuotteille jonkinlaisen taustatarinan.

Lisäsisältöä kolmiulotteisilla yksityiskohdilla

Koen itse olevani persoonana melko pikkutarkka, ja varmaankin siksi huolellisesti ja kekseliäästi toteutetut yksityiskohdat ovat aina vedonneet minuun. Etenkin muutaman viime vuoden aikana olen ollut erityisen kiinnostunut kolmiulotteisuudesta ja erilaisista haptisista yksityiskohdista esimerkiksi tekstiilituotteissa. Kekseliäät, kankaasta ulkonevat yksityiskohdat ja materiaalikontrastia tuovat efektit antavat tuotteelle omanlaisen charmin. Katsojan asemassa kokemani yksityiskohtiin ja muihin erikoisuuksiin liittyvä oivaltamisen ilo lisää ainakin omalla kohdalla ihastustani tuotetta kohtaan. Päätin näin ollen itsekini kehittää tyyneyhini joitakin vastaavanlaisia erikoisuuksia hauskaksi mausteeksi. Koin myös, että kolmiulotteiset yksityiskohdat omalla tavallaan hämärtäisivät rajaa käyttötuotteen, keräilytuotteen ja koriste-esineen välillä. Tämä toisi tuotteelle selvää lisäarvoa, jolloin tyyney olisi muutakin kuin pelkkä tyyney.



Vasemmallä

Merry Jennyn laukku käsi-olkahihnoilla ja neulepaita kirjekuori-yksityiskohdalla.

Oikealla Lazy Oaf kissa-haararimekko ulkonevilla korvilla.



Näkymä työpöydältä projektin alussa.

Suunnittelu alkaa

Luonnostelu

Lähdin ideoimaan kuoseja alkuun melko rennolla otteella. Kävin läpi keräämääni inspiraatiomateriaalia, ja lähdin sen innoittamana piirtämään luonnoskirjaani mielikuvien pohjalta monenlaisia asioita, kuten vanhoista pehmoleluista inspiroituneita hahmoja, villakoiria, naamioita sekä erilaisia esineitä. Myöhemmin palasin tutkailemaan syntyneitä luonnoksista ne, jotka tuntuivat kiinnostavimmilta. Valitseni luonnosten pohjalta kehite-

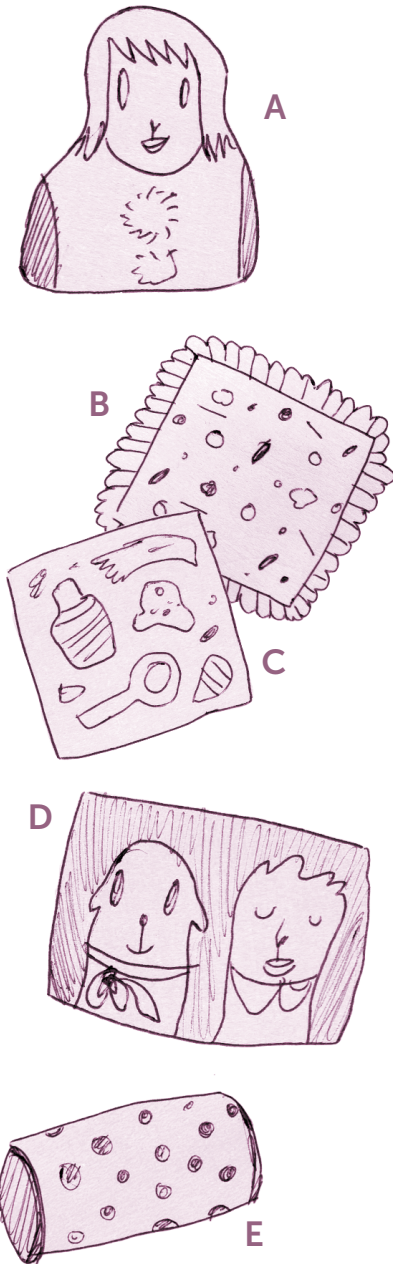
lin lisää mahdollisia kuva-aiheita sekä esineitä ja pidin näistä listaa.

Luonnoksistani kuosien alkuaiheiksi ja työnimiksi valikoituivat pian ”Lastenkutsut” (”Her Birthday Party Gone Wrong”), ”Vapaapäivä” (”Her Day Off”) sekä ”Kaverukset” (”Her Loyal Friend”), joka on muotokuva kuoseissa esiintyvistä päähahmosta ja hänen ystävästään. Työstin kaikkia kolmea kuosiani rinta rinnan pohtien samalla mahdollisia yhteensopi-
via värejä ja kokonaisvaikutelmaa.

Alkuajatus tyynyistä

Saatuani idean tehdä opinnäytetyöksi tyynykokonaisuuden, olin jo alusta asti varsin ihahtunut ajatukseen suunnitella yksi muotoonmeltu (A) jotakin esinettä tai hahmoa muodoltaan mukaileva tyyny. Eniten minua alkoi kiehtoa ajatus rintakuvamaisesta tyynystä, joka esittäisi jonkinlaista kuosikokonaisuudessa toistuvaa päähahmoa. Muotoonmellun tyynyn ohella päässäni oli visio muuttamasta eri kokoisesta neliömäisestä tyynystä, joista toisen kuosi voisi muodostua pienistä kuvista koostuvasta toistuvasta patternista, ja toisen (B) puolestaan kooltaan suuremmista vain kertaalleen kuvitusmaisesti toistuvista kuvista (C).

Yhtenä formaattina olin myös pohtinut suorakaiteen muotoista tyynyä, jossa kuvaisin rinnatusten kahta hahmoa rajaten heidät noin vartalon puolesta välistä ylöspäin (D). Luovuin kuitenkin ideasta aluksi joksikin aikaa oivallettuaani hahmojen rajauksen saavan aikaan turhan suuren samankaltaisuuden muotoonmellun hahmotyynyn kanssa. Myös ajatus esimerkiksi käsinojamaisestä, putken muotoisesta tyynystä geometrisemmalla, kokonaisuutta täydentävällä kuosilla (E) tuntui kiinnostavalta, mutta päätin palata ajatuksen pariin vasta saatuaani muita kuoseja eteenpäin.



Kuosi-ideoiden työstö

Lastenkutsut-kuosi sai alkusysäyksenä luonnostelemistani eläinnaamioista. Olin jo vuosia sitten hyödyntänyt muutamissa kuvituksissani naamioiteemaa, mutta katseltuaani keräämiäni kuvia vintage-naamioista ja 1900-luvun alun Halloween-asuista, aloin kiinnostua aiheesta

uudelleen. Muutamien heti alkuun syntyneiden yksittäisten kuva-aiheiden ympärille alkoi pikkuhiljaa luonnostelemalla syntyä täydentäviä elementtejä. Kuvittelin mielessäni hieman epäonnisten kekkeiden tunnelmaa ja yritin löytää esineitä ja asioita, joita voisin aiheen ympärille yhdistellä: lenteleviä leluja, kaatuneita laseja, kiukkuisia puheluita kutsuilla olevien lasten vanhemmille ja niin edelleen. Lähdin ensin piirtämään pelkästään ilmiselvää syntymäpäiviin liittyvää esineistöä ja aiheistoa, mutta sopivanlainen mystiikka elementtien välillä alkoi tuntua mielestäni kiinnostavammalta ajatukselta. Päätin siis piirtää joukkoon myös esineitä, jotka eivät kaikki heti näennäisesti liittyneet toisiinsa. Hieman satunnaisemman olaiset esineet, kuten esimerkiksi puhelin ja jänishahmo, voisivat herätellä katsojaa kehittämään päässänsä erilaisia yhteyksiä kuosin elementtien välille. Kuvittelin mielessäni kuosin olevan eräänlainen takauma, hieman sirpaleisista muistikuvista koostuva muisto menneisyydestä.

Piirsin alkuun Lastenkutsut-luonnokseni rouhean rennolla otteella ja pidin jäljestä. Mielestäni luonnosmainen jälki sopi omalla tavallaan hyvin ajatuksen takaumasta, muistosta. Työstäessäni muita kuoseja ni pidemmälle alkoivat aiemmin piirtämäni elemen-



Yllä

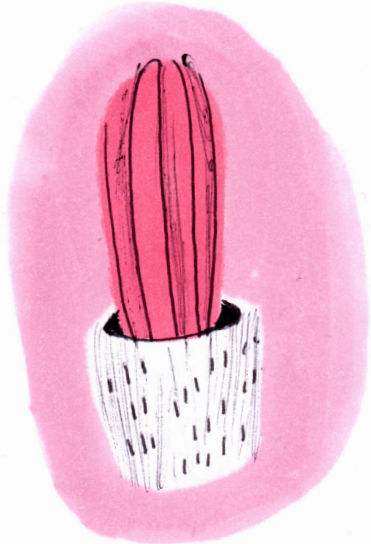
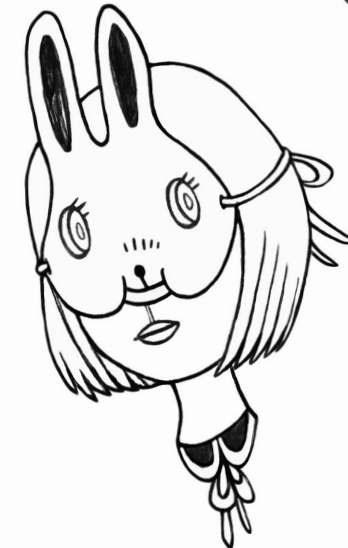
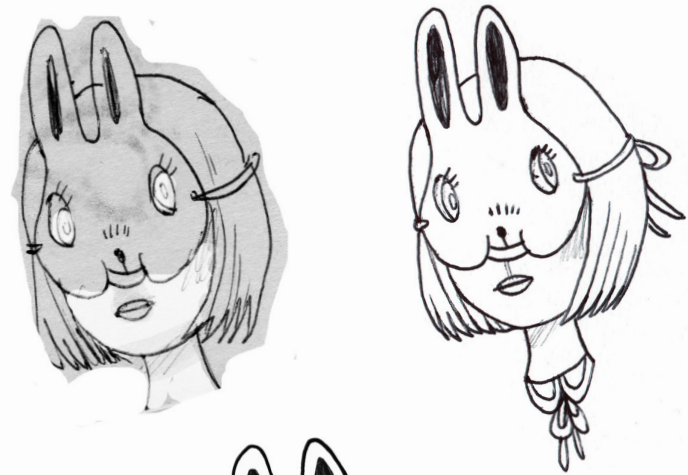
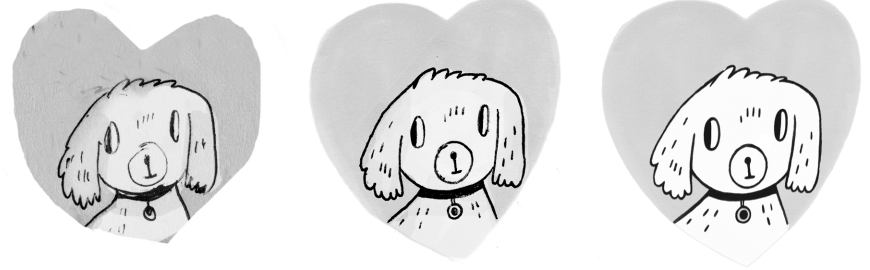
Luonnos muotoonleikatusta tyyneystä. Hahmon huiivi tuntui jo alkuun toteutuksen kannalta haasteelliselta joten luovuin ideasta.

Alla

Alun tekniikkakokeiluita, joiden kautta syntyi myös ensimmäinen luonnos lopullisiin kuoseihin päätyneen tyttöhahmon ulkonäöstä.

Oikealla sivulla

Lastenjuhlat-kuosin elementtien kehitystä luonnoksesta kohti valmista kuvitusta.



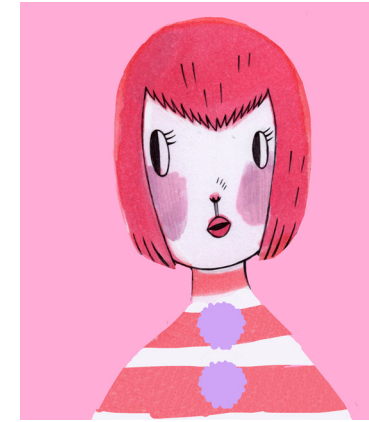


Erilaisia väri variaatioita.

Olin pitkään epävarma Vapaapäivä-kuosin lopullisesta väriyhdistelmästä. Tein runsaasti erilaisia värityskokeiluja etenkin mintunvihreällä taustalla, mutta koin lopputuloksen näyttävän kahden muun kuosin rinnalla hieman irralliselta. Lopulta päädyin sinipohjaiseen versioon kuosista, sillä koin sen toimivan kuosikokonaisuudessa harmonisimmin.

Oikealla sivulla

Kaverukset-kuosin keskeneräisiä vaiheita. Oikealla ylhäällä valitsemani ensimmäinen luonnos hahmon ulkonäöstä, jota lähdin jatkojalostamaan valopöydän avustuksella läpi piirtäen. Koira-hahmo ilmestyi tytön rinnalle prosessin alkupuolella tyynyn formaatin vaihdon yhteydessä.



vaikutusta myös kohdeyleisöni kohdalla. Vapaapäivä-kuosin linkittyminen tyynyjen yhteiseen taustatarinaan olisi hieman epäsuorempi. Kuosien nimet nousisivatkin esineiden omistajaa etsiessä tärkeäksi vihjeeksi, mutta tulkin-ta ja oivaltaminen jäisivät jälleen loppupeleissä silti katsojalle.

Muotoonommeltu tyyny tuntui hyvältä ja kiinnostavalta formaatilta nostaa tyynykuosieni taustatarinan päähahmo jollakin tapaa keskiöön. Tyynyn hahmoksi valitsin jo varhain tyynysarjaan kehittämäni tyttöhahmon. Ajatuksena oli, että kyseinen

tyyny olisi eräänlainen muotokuva, ja toisi suuremman kokonsa ansiosta mukavan kontrastin pienempiä elementtejä sisältävien kuosien rinnalle. Lisäksi tyttö olisi mahdollista yhdistää Lastenkutsut-kuosin toiseen naispuoliseen hahmoon, mutta viittaus olisi sen verran epäselvä, että se jättäisi tulkinnalle tilaa. Katsoja voisi itse päätellä, kumpi Lastenkutsut-kuosin tytöistä olisikaan kyseinen päähenkilö: itkevä vai ihmettelevä. Lähdin hiomaan tyynyn tulevaa kuvaa värikokeilujen yhteydessä syntyneen karkean luonnoksen pohjalta.

Tyynyjen lopulliset formaatit

Vaihtaessani projektini alkupuolella ajatuksia Tuija Maija Piironen kanssa, nousivat keskustelussamme kuitenkin esille tyynyjen erilaiset vakio muodot. Vakio muotoihin mukautuvien tyynynpäällisten etu olisi se, että asiakas voisi hankkia tyynynpäälliseen sopivan sisustyyntynsä erikseen lähes mistä vain. Pohdittuani asiaa oivalsin, että kokonaisten muhkeiden tyynyjen postittaminen tulisi pelkkien tyynynpäällisten lähettämistä huomattavasti hankalammaksi ja kalliimmaksi. Tämä korostuisi etenkin mahdollisten Suomen ulkopuolisten asiakkaiden kohdalla. Alkuajatuksestani poiketen olisikin myynnin kannalta järkevämpää myydä ensisijaisesti pelkkiä tyynynpäällisiä kokonaisten tyynyjen sijaan. Tämä oivallus sai minut myös punnitsemaan tyynyihin kaavailemiani formaatteja uudelleen.

Aiemmin olin pitänyt nimenomaan tyynyjen erilaisten ulkomuotojen suunnittelua opinnäytetyöni kannalta tärkeänä haasteena, mutta ajatus mahdollisimman vaihtelevan muotoisesta tyynykokonaisuudesta alkoi pikkuhiljaa tuntua hieman väkinäiseltä. Olisiko perusteltua suunnitella tyynyistä vain periaatteen vuoksi ympyrän, suorakaiteen ja putkimaisen muotoisia? Myös suosikki-ideani, eli muotoon ommeltu tyyny, alkoi tuntua toteutukseltaan aiempaa haasteellisemmalta: jotta tyyny olisi kätevästi pestävissä, tulisi tyynynpäällisen olla irroitettavissa. Esimerkiksi jonkin-

laisen hahmon muotoon ommeltua tyynyä varten pitäisikin siis ommella lisäksi vastaavan muotoinen sisustyynty. Tämä tuottaisi ompelijalle paljon ylimääräisiä työtunteja sekä itselleni lisäkustannuksia. Lisäksi asiakkaan olisi pakko hankkia tyynynpäällisen mukana siihen kuuluva sopivan muotoinen sisustyynty, ja tästä pääsisimme takaisin paksun tyynyn aiheuttamiin postitusongelmiin.

Standardiformaatteihin perustuvat tyynynpäälliset alkoivat näin ollen tuntua kiinnostavammilta vaihtoehdoilta, ja päätin suunnanmuutoksen olevan tarpeen. Alkuun hieman tylsiltä tuntuneet tavanomaisemmat formaatit olisivat varmasti eduksi tyynyjeni tulevaa myyntiä ajatellen. Päätin luopua muotoon ommellusta tyynystä ainakin opinnäytetyöni kohdalla, ja keskittyä formaatteihin, joita voisi myydä myös erillisinä tyynynpäällisinä. Myös idea putkimaisesta tyynystä karsiutui tässä vaiheessa, sillä koin formaatin projektini ja kaupallisuuden kannalta haasteellisemmaksi.

Lopullisia formaatteja pohdittuani päätin toteuttaa Lastenjuhlat- ja Vapaa-päivä-kuoseista neliömäiset tyynyt. Lastenjuhlat tulisi olemaan kooltaan 50 cm x 50 cm, mikä toistui monien valmistajien valikoimissa selvästi suosituimpana kokona. Saadakseni kokonaisuuteen vaihtelua päätin, että Vapaa-päivä tyyny voisi puolestaan olla pienempi ja niskatyyntymäinen 35cm x 35 cm koossa.

Kolmiulotteisten yksityiskohtien ideointi

Jo pian päätettyäni toteuttaa muotoon ommellun tyynyn rintakuvamaisena sain idean lisätä hahmon paitaan korniulotteiseksi mausteeksi kaksi pom pom -palluraa. Päätin toteuttaa pom pomit irroitettavissa olevina rintaneuloina, mikä helpottaisi valmiin tuotteen pesua.

Tyynyformaattien muutoksesta huolimatta päätin kaikesta huolimatta pitää kiinni ideastani toteuttaa ainakin joitakin kolmiulotteisia yksityiskohtia, ja aloin miettiä muotoonleikatun tyttötyynyn tilalle vaihtoehtoja formaattia. Aiemmin suunnittelemissani Nöönröön-tyynyissä olin jo kertaalleen hyödyntänyt pyöreää muotoa ja halusin välttää liian samankaltaista lopputulosta. Pohdinnan jälkeen päätin yhdistää kaksi aiempaa ideaani ja suunnitella sittenkin suorakaiteen muotoisen tyynyn. Uudistunut formaatti kuitenkin kaipasi tytölle sopivaa hahmoa kaveriksi. Se löytyikin kuvituksen luontevasti: valitsin tytölle kaveriksi Lastenkutsut-kuosiin piirtämäni koirahahmon. Se olisi tarkkasilmäisen katselijan löydettävissä kahdesta eri kuosista ja sitoisi kokonaisuutta yhteen veikeällä tavalla. Päätin suunnitella Kaverukset-tyynystä melko suuren, mitoiltaan 40 cm x 60 cm kokoisena tyynyn saadakseni kaavailemani pom-pom-yksityiskohtat istumaan uu-

teen designiini riittävän suurikokoisina.

Koirahahmon luonnostelun aikana ja sille Lastenkutsut-kuosiin piirtämäni kaulapantaa katsellessani keksin, että voisin hyödyntää kolmiulotteisuutta myös koirassa jollakin hausalla tavalla. Aiemmin tyynyformaattien suunnittelun aikana olin kehitellyt ideaa tyynystä, jossa olevalla eläimellä tai hahmolla olisi kaulassaan solmitava nauha. Päätin, että idea voisi toimia hauska koirahahmon kohdalla, vaikka yksityiskohtien tekninen toteutus tuntuikin pom-pom-rintaneuloja epävarmemmalta. Onnistuneena tämä toiminnallinen yksityiskohta voisi kuitenkin toimia valmiissa tuotteessa hauskana ja uniikkina kurioositeettina. Esittelin idean tyynynpäällisten ompelijaksi lupautuneelle ystävälleni Riikka Alangolle selvittääkseni yksityiskohtien toteutettavuuden ja myös hän innostui ideasta.

Kaverukset-tyynyn yksityiskohtien lisäksi sain vielä idean tyynyä reunustavasta röhöreunasta Lastenkutsut-tyynyyn. Juteltuani ajatuksesta ompelijaystäväni kanssa selvisi kuitenkin, että rypytykseen kangasta vaadittaisiin varsin pitkä kaistale. Päätin kuitenkin kokeilla idean toteuttamista ainakin prototyypin kohdalla nähdäkseni sen toimivuuden käytännössä.



Satiininauhaa Kaverukset-koiran rusetiksi. Rusetin kiilto suhteessa mattaa tyynykankaaseen toisi tyynyyn hauskan materiaalikontrastin.

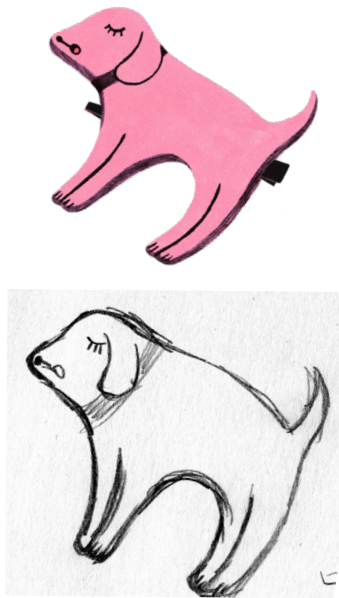
Pohtiessani Vapaapäivä-kuosiin liittyen potentiaalista kolmiulotteista lisäelementtiä sain kuosiin piitämästäni koira-hiusnapsusta ajatuksen. En kyennyt keksimään tyynyyn luontevaa kiinteää yksityiskohtaa, mutta eräänlaisena ekstrana koira-hiusnapsu käsinkosketeltavana esineenä olisi tyynyn rinnalla hauska lisuke.

Valumuovin kanssa jo aiemmin työskennelleenä päätin hyödyntää kyseistä materiaalia myös tässä projektissa. Poikaystäväni Johannes Kaarakainen oli kuitenkin itseäni

kokeneempi muotti- ja valuprojekteissa, joten päädyin tilaamaan hiusnapsun hänen valmistamanaan. Piirsin hiuskoristeesta 1:1 mallikuvan, jonka pohjalta Johannes toteutti visioni. Lopputulos oli mielestäni hyvin onnistunut ja lähellä esikuvaansa. Tulevaisuudessa tyynyjä myydessäni koira-hiusnapsu toimisi hauskana sivutuotteena, jota voisin myydä esimerkiksi rajoitetun erän Vapaapäivä-tyynyn mukana tulevana kylkiäisenä.



Vasemmalla Kaksi erisävyistä prototyyppiä koira-hiusnapsusta.
Oikealla yllä Kuosissa esiintyvä hiusnapsu.
Oikealla alla Luonnos hiusnapsua varten.



Kankaiden ja painopaikan valinta

Sopivaa kankaiden painopaikkaa selvittäessäni kiinnostuin alkuun Spoonflower -nimisestä nettisivustosta, jonka kautta on mahdollista tilata muun muassa kankaita itse suunnitelluilla kuoseilla ja kuvilla. Spoonflower vaihtui helppokäyttöiseltä ja olin netissä myös törmännyt kuviin muiden onnistuneesti teettämistä kankaista. Päätin tilata kokeeksi keskeneräisestä Lastenkutsut-kuosista kolme näytepalaa eri kangasvaihtoehdoilla. Valitsin kankaiksi puuvillasatiinin, puuvillapellavan sekä satiinin. Näytetilkut tulivat nopealla kuljetuksella alle viikossa Yhdysvalloista ja vaikuttivat pääasiassa lupaavilta. Havaitsin kuitenkin, että värit olivat satiinikangasta lukuunottamatta hailakammat kuin olisin toivonut. Saamistani näytteistä pidin eniten puuvillasatiinista ja satiinista, mutta kankaat tuntuivat kädessä hieman ohuilta. Aloinkin pohdita vielä kertaalleen muita potentiaalisia painopaikkoja ja kerrottuani Tuija Maija Piroselle Spoonflowerista tilaamistani testipaloista, hän suositteli minulle suomalaista Printscorpiota. Olin törmännyt firman nimeen jo aiemmin harjoittelussani Muovolla. Myös tuttavani Riikka Hoskola, joka toteutti opinäytetyönsä niin ikään kuosisuunnittelun parissa, kehui yritystä ja heidän

tuotteitaan. Tilattuani kangasnäytteet Printscorpiolta ihastuin heidän puuvillasatiiniinsa, ja näytepalojen voimakkaat värit tuntuivat heti alkuun lupaavilta. Päätin unohtaa Spoonflowerin ja teettää kankaani mieluummin Printscorpiolla. Vaikka alunperin en ollut ajatellut erityisemmin painottaa tyynjeni kotimaisuutta, koin silti mahdollisuuden painattaa kankaat Suomessa suureksi plussaksi. Myös yhteydenpito Printscorpion kanssa tuntui toimivan tehokkaasti ja palvelu oli Spoonfloweria henkilökohtaisempaa. Minulle tarjottiin ystävällisesti jopa pieni alennus kankaista opinäytetyöprojektiani varten.

Suunnittelin vielä alkuun testipalojen tilaamista omien kuosieni pohjalta, mutta päädyin lopulta lisäkustannusten ja kiireen vuoksi jättämään tämän vaiheen väliin. Tilasin lopulliset kankaat suoraan ilman testipaloja ja ne saapuivat kotiovelleeni noin reilussa viikossa. Kauan työstettyjen kuosien näkeminen viimein kankaalla tuntui jännittävältä. Painolaatu ylitti odotukseni ja oli Spoonflowerista saamiani testipaloja tarkempaa ja kontrastikkaampaa. Etenkin mustan toistuminen kankaalla voimakkaana ja syväänä oli positiivinen yllätys.



Huomioita valmiista kankaista

Valmiiden painettujen kankaiden tarkastelu oli opettavaista, sillä vasta nyt pystyin kunnolla arvoimaan kuosieni toistumista kankaalla ja tarkastelemaan niihin liittyviä mahdollisia ongelmakohtia. Reaktiivitulostus oli minulle täysin uusi tuttavuus, joten erilaisten ongelmien paikantaminen prototyypikankaista olisi hyvin tärkeää jatkon kannalta. Ensi silmäyksellä kuosit näyttivät kuitenkin hyvin pitkälti siltä, mitä olin haaveillut. Värit tuntuivat mukavan kirkkailta ja vastasivat yllättävän hyvin kalibroidulla tietokoneen ruudulla näkemäni lopullisia tulostustiedostoja. Huomioni osui kuitenkin muutamaa osittain painotekniikastakin johtuviin seikkoihin.

Olin Kaverukset-kuosin kohdalla jättänyt tyttöahmon kasvoille tahallani pientä raemaista tekstuuria, sillä koin sen tuovan kuvitukseen eloisuutta. Lisäsin vastaavaa rakeisuutta myös koirahahmon kasvoille. Painotarkkuus kuitenkin yllätti minut ja tekstuuripinnat eivät käyttäytyneet kankaalla aivan odottamallani tavalla: tytön kasvojen tekstuuri näytti kankaalla enemmänkin vahingossa syntyneeltä muhjuisuudelta, joka normaalisti johtuisi lähinnä huonosta tulostustiedostosta. Koirahahmon tekstuuri puolestaan katosi pääosin näkyvistä korostaen kokemaani muhjuisuuden vaikutelmaa nimenomaan tytön kasvoilla. Tämä seikka jäi harmittamaan minua hieman, joten päätin korjata asian myö-

Vasemmalla sivulla

Spoonflowerista tilatut testipalat. Kankaat ylhäältä alaspäin ovat puuvillasatiini, satiini ja puuvillapellava.

Oikealla

Printscorpiosta tilaamani valmiit tyynekankaat.



hemmin lopullisiin tyynyihin.

Tarkastellessani Vapaapäivä-kuosia läheltä oivalsin myös ääriiviivattomien väripintojen yhtymäkohtien olevan painon kannalta haasteellisempia. Vierekkäisten väripintojen ollessa tummuudeltaan varsin lähellä toisiaan näytti rajapinta läheltä tarkasteltaessa hieman utuiselta vaikkapa seripainon jälkeen verrattuna. Normaailta katseluetaisyysydeltä en kuitenkaan onneksi kokenut tätä merkitykselliseksi.

Suurin oivallukseni reaktiivitulostettu- ja kankaita katsellessani oli kuitenkin silminnähtävä ero seripainoon verrattuna. Printsorpionin huippuluokkaisesta pai-

nojäljestä huolimatta vaikuttaa siltä, että nykytekniikalla digitaalinen paino kankaalle ei vielä yllä seripainon terävyyden ja tarkkuuden tasolle. Omaa projektiani ajatellen koen reaktiivitulostamisen olleen erinomainen valinta, sillä suunnittelemani kuosit eivät olisi sävyeroineen sellaisenaan soveltuneet seripainolla toteutettaviksi. Lisäksi useiden värien päällekkäinen painaminen olisi kankaita teettäessä tullut luultavasti liian kalliiksi. Reaktiivitulostusta kokeiltuani ymmärrän kuitenkin paremmin, miksi seripaino pitää yhä kiinni suosioistaan modernimpien painotekniikoiden rinnalla.



Lähikuvaa Printsorpionilta tilatusta Lastenkutsut-kankaasta.

Tarinallisuuden välittäminen katsojalle

Välittääkseni kuosien taustatarinat katsojille ja asiakkaille, päätin kehittää kunkin kuosin rinnalle lorumaiset oheistekstit. Nämä raotaisivat katsojalle kuosien takana piilevää tarinaa paljastamatta kuitenkaan aivan kaikkea. Lopullisissa tyynyissä kuhunkin kuosiin liittyvä lorun pätkä voisi olla luettavissa vaikkapa tyynyjen tuotelapun yhteydestä.

Myös tyynyjen lopulliset nimet olisivat apuna kuosien tarinoiden tulkinnassa. Päädyin englanninkielisiin nimiin, sillä koin niiden muodostuvan suomenkielisiä nimiä luontevammin. Lisäksi englanninkieliset nimet olisivat suoraan myös ulkomaille sijoituvan kohdeyleisöni ymmärrettävissä.

Ensiversio tulevasta logosta. Kaavailen tulevaisuudessa kirjottujen tuotemerkkien tilaamista, mutta ennen suuren merkkierän teettämistä haluan hioa logon rauhassa valmiiksi.

her
mysterious
business

Malliston nimi ja ensiaskel kohti brändiä

Jo ennen kuin yhtään kuosia oli vielä suunniteltu tiesin haluavani suunnitella tyyntä ”Her Mysterious Business” -nimen alla. Nimi on itselleni henkilökohtaisella tasolla merkityksellinen jo vuosien takaa ja tuntui sopivan kuvaavalta myös tavoittelemani fiiliksen suhteen. Itselleni nimi merkitsee omien juttujen parissa puuhailua, spontaaniutta ja uskallusta olla oma itsensä.

Tyynykolmikön nimeäminen mallistona osoittautui yllättävän hankalaksi, mutta päädyin lopulta nimeämään kokonaisuuden merk-

kini mukaan. Inspiraationa tälle toimi useiden yhteiden ja artistien tapa nimetä debyyttialbuminsa yksinkertaisesti nimensä mukaisesti: esimerkiksi Blondie-yhtyeen ensialbumi on nimeltään ”Blondie”.

Koska sekä merkin että tulevan ensimmäisen malliston nimeksi tulisi Her Mysterious Business, ”her”-alkuiset kuosien nimet olisivat luontevaa jatkumoa. En todennäköisesti haluaisi jatkaa samaa linjaa tuotteiden nimeämisen suhteen tulevaisuudessa, mutta ensimmäisen kohdalla koin toiston toimivaksi tehokeinoksi.

Tyynyjen ompelu ja lopulliset tuotteet

Tyynyjeni prototyypit lupautui ompelemaan käsityöopettajaksi valmistuva ystäväni Riikka Alanko, joka toimi opinnäytetyöprosessini ajan korvaamattomana apuna ja neuvonantajana ompeluun ja tekstiileihin liittyvissä käytännön asioissa. Ennen ompelua valmiiden kankaiden rinnalle hankin Riikan opastuksella vielä ompeluun tarvittavat materiaalit kuten Kaverukset-kuosin koirahahmon kauhanauhan sekä lopullisissa tyyneissä kauniin huomaamattomasti toimivat piilovetoketjut. Suurempia eriä myyntiä varten tehdessä vetoketjut olisi ehdottomasti järkevämpi hankkia suoraan valmistajalta tai tukusta laajemman värivalikoiman sekä huokeamman hinnan vuoksi. Prototyyppeihin tyydyin kuitenkin etsimään vetoketjut suoraan Eurokankaan valikoimasta. Onnistuin sattumalta löytämään varsin rajallisesta valikoimasta juuri kunkin kuosini väreihin sointuvat vetoketjut.

Itse ompelu kävi sujuvasti toiveideni mukaisesti, mutta matkan varrella ilmeni vielä muutamia huomion arvoisia asioita. Olin kuosieni yhteydessä teettänyt useamman metrin lilan väristä kangasta, jota olin haaveillut ommeltavan Lastenkutsut-tyynyn reunoille rypytykseksi. Riikan valmistellessa kankaan rypytystä havaitsimme 204 grammaisen kankaan olevan kuitenkin rypyttynä varsin jäykkää. Oivalsin kankaan olevan ehkäpä turhan paksua rypytystarkoitukseen ja välttääkseni tönkön töröttävän reuna-ryöhelön päätin viime hetkellä luopua yksityiskohdasta toistaiseksi. Pienehkön kuosinsa vuoksi tyyneissä olisi silti yhä runsaasti silmänruokaa. Ajatus reuna-

ryöhelöstä oli kiehtonut minua pitkään, mutta jo printtiedostoa tehdessäni tajusin sen olevan olettamaani työläämpi toteuttaa. Reunarypytystä varten ylimääräistä kangasta tarvittaisiin vähintään tuplasti tyyntä ympäröimään verran ja rypytyksen ompelu teettäisi ompelijalle jonkin verran lisätyötä. Puhtaasti kustannuksellisista syistä reuna-ryöhelöä ei olisi siis etenkin lopullisissa tuotteissa välttämättä kaikista järkevintä toteuttaa.

Toinen suurempi yllätys oli Kaverukset-tyynyn hahmojen koko suhteessa formaattiin. Olin huolella mallailut ja sovitellut elementit printtiedostoa tehdessäni tarvittavin saumavaroin ja varmistanut hahmojen koon istuvuuden kaavilemaani 40x60 cm tyyntä formaattiin. Kuitenkin kankaita mitattaessa havaitsin hahmojen ympärille jäävän aavistuksen vähemmän tilaa kuin olin suunnitellut. Onnekseni hahmot mahtuivat tyyntä formaattiini vielä kelvollisesti, mutta vaikutti siltä, että resoluution muutoksesta tai muusta mahdollisesta virheestä johtuen kuva saattaisi olla muutamia prosentteja suunniteltua isompi. Tämä seikka harmitti minua hieman, sillä olisin kaivannut hahmojen pään ylle ja ympärille hieman enemmän tyhjää tilaa. Mieleissäni kävi ajatus tyyntä formaatin vaihtamisesta tulvaisuudessa aiempaa korkeammaksi esimerkiksi 50x60cm kokoon, mutta jätin ajatuksen toistaiseksi hautumaan. Täytettäessäni tyyntä sisätyynyillä havaitsin, että myös Vapaapäivä-tyynyn printti voisi toimia kauniimmin hieman suuremmilla kuva-alueella ympäröivillä taustan värisillä marginaaleilla.

HER LOYAL FRIEND

Fluffy and white

positive and bright

He likes to chew a bone

Her most loyal friend that is



HER DAY OFF

*So many things to do
on her day off...*



Yhteenveto

Loppuarviointi

Kokonaisuudessaan koen opinnäytetyöni olleen erittäin opettavainen kokemus. Haaveilin alkujaan viiden erilaisen kuosin suunnittelusta, mutta prosessin myötä jo pelkästään kolmen kuosin suunnittelu ja viimeistely osoittautui suureksi työksi. Päädyin piirtämään etenkin Lastenkutsut-kuosin elementtejä tarpeetomankin monesti uudelleen ja etenkin lopun häämöttäessä tuntui, että olisin ollut halukas hiomaan kuoseja lähes loputtomiin. Myös uusia ja täydentäviä ideoita alkoi prosessin myötä putkاهدella mieleeni tasaiseen tahtiin ja visioni kokonaisuudesta uhkasivat paisua. Päätin kuitenkin koettaa olla ahnehtimatta liikaa ja pistää projektille ajoissa pisteen. Myös taustoittamiseen ja kohderyhmään tutustumiseen kului odottamaani enemmän aikaa, sillä kiinnostava aihepiiri vei minut mukanaan.

Opinnäytetyössäni sain ensimmäistä kertaa suunnitella itsenäisesti ja tavoitteellisesti kuoseja ja tekstiilituotteita. Salaa huomaa etukäteen toivoneeni, että syntyneet tuotteet olisivat voineet olla jo heti alkuun silmissäni ”täydellisiä”. Ensimmäiset kappaleet ovat kuitenkin vasta prototyyppisiä, joiden kautta pääsen kunnolla arvioimaan tarpeellisia muutoksia ja korjauksia. Uskon kuitenkin, että seuraavan vastaavanlaisen projektin kohdalla osaan jo ottaa uudenaikaisella tavalla huomioon erilaisia käytännön seikkoja.

Pääosin tyynyt onnistuivat odotusteni mukaisesti, mutta ennen lopullisten tyyntyjen valmistamista haluan tehdä vielä joitakin korjauksia. Jäin muun muassa harmittelemaan hieman ahtaaksi jäänyttä Kaverukset-tyynyä. Jatkossa haluan varmistaa, että hahmojen koko istuu formaattiin tarkoittamalla tavalla. Myös

koiran rusettikaulanauhan mukana olo lopullisessa tuotteessa on vielä pohdinnan alla. Kolmiulotteiset yksityiskohdat innostivat minua projektin varrella suuresti, mutta tekstiilituotteiden suunnittelun vasta-alkajana sain ompeluvaiheessa kuitenkin kohdata niihin liittyvät realiteetit. Ideat olivat toki hauskoja, mutta etenkin suurempien erien toteuttamista sekä tulevaa hinnoittelua ajatellen jouduin prosessin lopulla myöntämään muun muassa kustannusten ja käytännöllisyyden asettamien rajoitteiden olemassaolon.

Pähkinänkuoressa: suunnittelemani kuosit vastasivat melko hyvin alkuperäisiä toiveitani, mutta lopullisiin tuotteisiin pientä hiomista on vielä jäljellä. Suunnitteluprosessin varrella jouduin hieman tinkimään alkuperäisistä, kunnianhimoisista suunnitelmistani, mutta kaavailen jatkavani projektin parissa opinnäytetyön palauttamisen jälkeen. Haluan vielä muun muassa hioa logodeani loppuun ja täydentää tyyntyjä kirjoituilla tuotemerkeillä. Myös esimerkiksi pesuohjeiden lisääminen tuotteisiin on asia, jota on jatkossa vielä pohdittava.

Suunnittelemani kolme kuosia ovat hyvä alkupotku haaveilemalleni jatkolle. Prosessin varrella sain ideoita mahdollista muista sovelluksista ja tuotteista, joissa voisin kuosejani vielä hyödyntää. Suunnittelen toteuttavani kuosieni rinnalle muita täydentäviä tuotteita ja liivun hitaasti mutta määrätietoisesti kohti oman pienmerkin lanseerausta. Olen oppinut paljon ja iloinen siitä, että haasteista huolimatta sain lopulta onnistuneesti tyyntyjen prototyypit käteeni.

Lähteet

Kuvalähteet

Spektrum. Baby Scheman piirteitä havainnollistava kuvitus [Viitattu: 1.11.2015]. Saatavissa: <http://www.kurzweilai.net/ask-ray-your-recent-book-mentioned-cuteness-and-made-me-wonder/baby-schema-across-animals>

Candy Pop. Valokuva posliinifiguurista [Viitattu: 19.11.2015]. Saatavissa: <https://www.flickr.com/photos/candy-pop1/14817663951>

Walt Disney. Kuvakaappaus animaatiosta Bambi [Viitattu: 3.9.2015]. Saatavissa: <http://cdn3.upsocl.com/wp-content/uploads/2014/10/disney7.jpg>

Pixar. Promootio kuva elokuvasta Nemoa etsimässä [Viitattu: 3.9.2015]. Saatavissa: <http://i2.pinger.pl/pgr430/1181356b-0017d1b64efb5e3f>

Preston Blair. ”The Cute Character”, Advanced Animation-kirja [Viitattu: 3.9.2015]. Saatavissa: <http://s3.mirror.co.uk/mirror/amp-p3d/articles/cute-characters.jpg>

Toshitaka Nabata. Kobito Dukan [Viitattu: 3.9.2015]. Saatavissa: <http://vicksiky.tumblr.com/post/33651445017/kobito-dukan>

Mori Chack. Gloomy bear ja Pitty [Viitattu: 3.9.2015]. Saatavissa: <http://www.ufunk.net/wp-content/uploads/2010/11/gloomybear-3.jpg>

Funabashi. Funasshi-maskotti [Viitattu: 3.9.2015]. Saatavissa: http://i0.wp.com/www.japancrush.com/wp-content/uploads/2013/08/rsz_funasshi-mascot-feature-00.jpg

Disney Enterprises. Kuvankaappaus animaatiosta Frankenweenie [Viitattu: 18.11.2015]. Saatavissa: http://blog.calarts.edu/wp-content/uploads/2012/10/FRANKENWEENIE_5-e1349398812538.jpg

Museum of Design in plastics. Furby [Viitattu: 3.9.2015]. Saatavissa: http://www.modip.ac.uk/sites/modip/images/large/001696_1.jpg

Mondo Mini Shows. Happy Tree Friends [Viitattu: 3.9.2015]. Saatavissa: <http://happytreefriends.wikia.com/wiki/Lumpy/Gallery>

Tuntematon. Rakennustyömaa aitoja Japanissa [Viitattu: 3.9.2015]. Saatavissa: https://en.wikipedia.org/wiki/Kawaii#/media/File:Pink_bunny-shaped_roadblock.jpg

Gary Baseman. Dunces-figuuri [Viitattu: 3.9.2015]. Saatavissa: <https://www.pinterest.com/pin/319755642266946116/>

McBess. Dunny-figuuri [Viitattu: 3.9.2015]. Saatavissa: http://s3.amazonaws.com/trampt/images/products/000/100/856/Le_Dead_Plastique_-_20-McBess_Matthieu_Bessudo-Dunny-Kidrobot-trampt-1008560.jpg?1368116536

Be@rbrick. Barbie Be@rbrick [Viitattu: 3.9.2015]. Saatavissa: <http://images1.dawandastatic.com/Product2/35439/35439593/big/1348153030-326.jpg>

VintageByJane. Posliiniset peura-figuurit [Viitattu: 10.10.2015]. Saatavissa: https://img1.etsystatic.com/122/3/7837591/il_fullx-full.857589003_iuxo.jpg

Melissa Wilson. Näkymä olohuoneesta [Viitattu: 17.11.2015]. Opinnäytetyön käyttöön annettu kuva.

Mark Iantosca / TeenVogue. Kuvittaja-bloggaaja Kate Gabriellen sisustusta [Viitattu: 15.11.2015]. Saatavissa: <http://www.teenvogue.com/gallery/kate-gabrielle-apartment>

Mark Iantosca / TeenVogue. Kuvittaja-bloggaaja Kate Gabriellen sisustusta [Viitattu: 15.11.2015]. Saatavissa: <http://www.teenvogue.com/gallery/kate-gabrielle-apartment>

ohiopicker. Puhelin [Viitattu: 19.11.2015]. Saatavissa: <https://www.etsy.com/listing/100984903/aqua-blue-phone-vintage-push-button>

Charlotte Olympia. Pom pom korkokengät [Viitattu: 19.11.2015]. Saatavissa: <http://www.shoepowerwoman.com/2013/05/charlotte-olympia-marbou-trim-peep-toes.html>

Albin Schmalfluss. Sieniä [Viitattu: 19.11.2015]. Saatavissa: <http://scrap.oldboookillustrations.com/post/7288548940/schmalfluss-amanita-muscaria>

Jänis-naamio ja hattulaatikko, tuotteet poistuneet. [Viitattu: 19.11.2015]. Saatavissa: <http://www.ebay.com>

Milk. Sydänhiuskoriste [Viitattu: 18.11.2015]. Saatavissa: <http://www.milk-web.net>

Katie. Lila kukkaro [Viitattu: 18.11.2015]. Saatavissa: <http://katie.jp/>

jinfur. Puput. [Viitattu: 18.11.2015]. Saatavissa: <http://jinfur.deviantart.com/art/bunny-clipart-115589629>

Hulton Archive. Vintage Halloween. [Viitattu: 18.11.2015]. Saatavissa: <https://www.pinterest.com/pin/144678206752702510/>

Feevintagedigistamps.blogspot.com. Valentines kortti. [Viitattu: 18.11.2015]. Saatavissa: <http://sweetlyscrappedart.blogspot.fi/p/vintage-valentines.html>

Holly Joy Currence. Vintage pehmolelut [Viitattu: 18.11.2015]. Saatavissa: <https://www.flickr.com/photos/91286334@N05/>

Seitaro Ito. Kollaasi kuvituksista ja avaimenperästä [Viitattu: 18.11.2015]. Saatavissa: <http://foxyillustrations.blogspot.fi>

Katie. Kollaasi useista kuvista [Viitattu: 17.11.2015]. Saatavissa: <http://katie.jp>

Donna Wilson. Kollaasi useista kuvista [Viitattu: 11.11.2015]. Saatavissa: <http://www.donnawilson.com>

Merry Jenny. Laukku [Viitattu: 17.11.2015]. Saatavissa: <http://fashionwalker.com/item/MYJ0115S0020>

Merry Jenny. Neulepaita [Viitattu: 17.11.2015]. Saatavissa: <http://fashionwalker.com/item/MYJ0115W0023?areaid=ebMYJ01>

Lazy Oaf. Lappuhaalarimekko [Viitattu: 17.11.2015]. Saatavissa: <https://www.pinterest.com/pin/76139049926124297/>

Kyselyyn osanottaneet keräilijät ja söpön ystävät vasemmalta oikealle (kuvien oikeuksien haltijat ja instagram-tilit) :

Jessica Scarlett @jesreeves12
Angela Lee @rolypolyhandcraft
Shevie Moyle @pastelbelle
Brooke Vera @baby_dear
Mel @vinnieboyvintage
Peri Ousey @peri_leonie

Kuvat valmiista tyynyistä kuvasi **Johannes Kaarakainen.**

Kuvat, joiden lähteitä ei ole erikseen listattu ovat itse kuvaamiani.

Painetut lähteet

Heljakka, Katriina. 2013. Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures. From Wow to Flow to Glow. Helsinki: Aalto ARTS Books.

Cheng, Heidi, Kesävuori, Taru, Lehtonen, Miikka, Lovio, Jaakko, Lund, Rebecca, Mallenius, Seppo, Serita, Virpi, Sonninen, Antti. 2011. Doing Design Business In Japan: Experiences From Hirameki. JaBuPro research team, Helsinki: Aalto University.

Elektroniset lähteet

Glocker, Melanie. Langleben, Danie. Ruparel, Kosha. Loughead, James. Gur, Ruben. Sachser, Norbert. 2009. Baby Schema in Infant Faces Induces Cuteness Perception and Motivation for Caretaking in Adults [Viitattu: 9.10.2015]. Saatavissa: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3260535/>

Tyley, Jodie. 2015. The Science Of Cute [Viitattu: 9.10.2015]. Saatavissa: <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-3244601/The-science-CUTE.html>

BBC. Why Are Baby Animals So Cute? [Viitattu: 9.10.2015]. Saatavissa: <http://www.bbc.co.uk/guides/zc8bgk7>.

Ellison, Chappell. 2013. Why Is It So Difficult to Make Cute Cartoon Characters? [Viitattu: 30.10.2015]. Saatavissa: <http://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/>

Muut lähteet

Kysely söpöydestä kuudelle kohderyhmään kuuluvalla keräilijällä. Kysymykset liitteenä.

[why-is-it-so-difficult-to-make-cute-characters-81160.html](http://www.why-is-it-so-difficult-to-make-cute-characters-81160.html).

B. Rachel. 2013. The Kawaii That `s Supposed To Make You Feel Gross: Kimo-Kawaii [Viitattu: 3.11.2015]. Saatavissa: <http://www.tofugu.com/2013/06/18/kimokawaii/>

Michel, Patrick. 2014. The Rise of Japan's Creepy-Cute Craze [Viitattu: 3.11.2015]. Saatavissa: <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/04/the-rise-of-japans-creepy-cute-craze/360479/>

Nakata, Yumi. 2014. Why Do The Japanese Love Kawaii Culture? [Viitattu: 15.11.2015]. Saatavissa: <http://blog.gaijinpot.com/kawaii-culture/>

Fiona. 2012. Japan, Why So Kawaii? [Viitattu: 20.9.2015]. Saatavissa: <http://www.tofugu.com/2012/08/09/japan-why-so-kawaii/>



Liitteet

Kysely söpödestä lifestylena

1. How old were you when you got interested in collecting cute/ interested in the lifestyle you are leading? How old are you now?

2. How important you feel that collecting cute/vintage toys/ etc. is to you?

3. How does cuteness/kitsch/etc. show in your life? (home, style, hobbies etc..)

4. Do you have friends who are also into collecting cute/living a cute lifestyle? If your friends like the similar kinds of things, how old are they?

5. What is your motivation to collect cute things around you? What makes you like these things?

6. How do you define cute? What elements/things you find cute generally? (Please note that this is your own personal opinion and you don` t have to care about general ideas of cute.)

(7.) How would you like to be mentioned if some of your answers ends up to be in my thesis..?

Kiitokset

Johannes Kaarakainen
Riikka Alanko
Anne Autiolahti
Tuija Maija Piironen
äiti ja isä
Penni Osipow
gr-osaston opettajat
Printscorpio

...ja Muotsikka sekä GR11-ryhmä
hyvistä vuosista!

