

Emilia Lahtinen

Paperinukkejulkaisu

– tähän päivään sopivan paperinuken suunnittelu

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi AMK

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

26.4.2016

Tekijä(t) Otsikko	Emilia Lahtinen Paperinukkejulkaisu –tähän päivään sopivan paperinuken suunnittelu
Sivumäärä Aika	76 sivua 26.4.2016
Tutkinto	Medianomi AMK
Koulutusohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Juha Pohjola
<p>Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan paperinuken käsitettä tarkoituksena suunnitella nykypäivään sopiva paperinukkejulkaisu.</p> <p>Teoria-osuudessa käsitellään paperinukkea lyhyesti sen historiasta aina sen leikilliseen funktioon. Tavoitteena on kasvattaa yleistä tietämystä paperinukesta, kuin myös nostaa esille sen yhä olemassa olevaa potentiaalia osana leikkiä ja askartelua. Paperinukkea verrataan pohdinnallisesti myös kolmiulotteiseen nukkeen. Lopuksi tehdään yleiskatsaus siihen, millainen paperinukke on tänä päivänä. Teoriaosuuden on tarkoitus tukea paperinukkejulkaisun suunnittelua, joka toteutetaan opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa. Tutkielmassa käytetään kirjallista ja – sähköistä aineistoa, painottuen kirjalliseen. Tutkielmaosuuden aineisto painottuu teemoiltaan paperinukkeihin, lasten leikkiin, leluihin ja keräilijöihin.</p> <p>Toiminnallisessa osuudessa käydään läpi paperinuken suunnittelua ja sen taittamista painettavaksi julkaisuksi. Toiminnallisen osuuden tavoitteena on suunnitella tähän päivään sopiva versio paperinukesta, kuitenkin muuttamatta sen perinteistä paperista formaattia. Paperinukkejen tulisi teemaltaan kuvastaa nykypäivää, tukien näin sen perinteistä tapaa toimia aikansa kuvaajana. Projektin takana ei ole tilaustyötä tai asiakasta. Toiminnallista osuutta tukeva aineisto painottuu vaate ja – hahmosuunnitteluun, piirtämiseen ja taittosuunnitteluun. Paperinukkejulkaisun suunnittelun vaiheita ja pohdintaa havainnollistetaan esimerkkikuvoin.</p> <p>Teoria ja – toimintaosuuden kautta työn tekijä haluaa kehittää omaa ymmärrystään paperinuken kaltaisen askartelutuotteen suunnittelusta, kerraten näin graafisen suunnittelun eri osa-alueita kuten: kuvittamista, taittamista ja julkaisuformaatin suunnittelua.</p> <p>Lopullisena tuotoksena syntyi pitkälle suunniteltu paperinukkejulkaisu, jota olisi mahdollista kehittää isommaksi tuoteperheeksi suunnittelemalla lisää uusia nukkeja ja jatko kehittämällä projektissani esitettyä taittokonseptia. Julkaisun ideaa olisi mahdollista esittää sellaisenaan asiakkaalle.</p>	
Avainsanat	Paperinukke, julkaisusuunnittelu, kuvitus, askartelu

Author(s) Title Number of Pages Date	Emilia Lahtinen Paper doll publication – designing a new paper doll, which is suitable today 76 pages 26 April 2016
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Juha Pohjola, Senior Lecturer
<p>In this bachelor's thesis, the intent is to examine the concept of a paper doll. The main goal is to design a new paper doll, which is suitable today.</p> <p>The theoretical part of the thesis will contain subjects of the short history of paper dolls, The following question is answered: how does its function as a toy and what is its position today? By these questions the intent is to find out how a potential product paper doll is made and should it still be part of children's play culture. One chapter is also included where the intention is to compare a paper doll to 3 dimensional doll like Barbie. The theoretical chapters are meant to support designing the paper doll, which forms the functional part of the thesis.</p> <p>Used literary or Internet material of both theory and functional part includes subjects like: paper doll, children play, toys, adults toy collecting and also in functional part fashion as well – character design, illustration and layout design. The functional part will include demonstrating pictures for supporting the text.</p> <p>In the functional part of the thesis the intent is to design a new paper doll, which would be suitable for these days. The created paper doll is meant to respect the traditional form of paper dolls. The paper doll is meant to reflect now days its theme and appearance, which will lead to its historical means to represent its own time. The chapters of this part will deal with the titles of the paper doll design and how to create a good layout design for it. It should be noted that in this paper, the doll project is an independent project and doesn't have any given job or a client.</p> <p>The paper doll contains many fields of graphic design such as illustration, layout design and understanding the functional print product. Both theory and functional part serve the purpose of increasing the author's personal skills as a graphic designer.</p> <p>In the end, -paper doll design come out as a good sample of the layout. The project is not completed as the final and perfect product but good enough for presenting as an idea to possible publisher or a client. The project has good prospects for further developing as a product.</p>	
Keywords	Paper doll, publication design, illustration, hobby crafts

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Paperinukke	2
2.1	Lyhyesti paperinuken historiasta	3
2.1.1	Suomalaisen paperinuken historiaa	5
2.1.2	Paperinuken kulttuurihistoria	8
2.2	Paperinuken asema leluna	11
2.2.1	Käden taidot	13
2.2.2	Tehdään yhdessä	15
2.2.3	Tyttöjen leikit	16
2.2.4	Paperinukke vastaan Barbie	18
2.3	Paperinukke tänä päivänä	24
2.3.1	Paperinuken monet variaatiot	25
2.3.2	Aikuiset keräilijät	30
3	Paperinuken suunnittelu	33
3.1	Paperinuken rakenne	34
3.1.1	Nuken asento	37
3.1.2	Nukkehahmon anatomia	40
3.1.3	Kampauksella on väliä	43
3.2	Nukkien ulkonäkö	44
3.3	Mitä vaatteet kertovat	45
3.4	Paperinukkejulkaisu	49
3.4.1	Taiton rakenne	50
3.4.2	Kansi	53
3.4.3	Värit ja typografia	58
3.4.4	Paperilaatu	62
4	Valmis paperinukkejulkaisu	66
5	Yhteenveto	71
	Lähteet	74
	Kuviolähteet	75

1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä haluan tarkastella paperinuken käsitettä ja asemaa leikkikulttuurissa. Paperinukke on jo kenties vanhaksi määritelty leikkimuoto, sen ovat syrjäyttäneet varsinaiset nuket ja monet muut leikkikalut, joiden tuotanto on tänä päivänä huijama. Paperinukella on kuitenkin ollut vahva asema osana leikkikulttuuria, ja se on kuulunut erityisesti monen tyttöjen nukkeleikkeihin. Paperinuken historia ulottuu kauas, eikä sen tarkoituksiperä ole aina ollut toimia leluna, vaikka niin voisi olettaa.

Teoriaosuudessa käsitellään paperinuken käsitettä aloittaen lyhyesti sen historiasta. Historian osuus jätetään tarkoituksella lyhyen puoleiseksi, sen tarkoituksena on enemmän lisätä yleistä tietämystä paperinukesta ja selvittää sen alkuperää. Seuraavissa alaluvuissa käsitellään paperinuken asemaa leluna. Tekstissä pohditaan muun muassa miksi paperinuken pitäisi olla edelleen näkyvä osa lasten leikeissä, ja millainen sen potentiaali on leluna ja askartelutuotteena. Paperinukkea myös vertaillaan kolmiulotteiseen vastineeseen, Barbie-nukkeeseen. Vertailun kautta nostan esille seikkoja, jotka tukisivat paperinuken vahvuuksia lelu ja – askartelutuotteena. Teorian lopuksi luodaan yleiskatsaus paperinuken olemassa oloon tänä päivänä, ja kuinka sen perusidea on ajan myötä saanut uudenlaisia muotoja ja variaatioita. Paperinukella on klassikkotuotteena olemassa keräilijäkunta, ja siksi haluan nostaa esille paperinuken roolia myös keräilytuotteena, mikä viittaa aikuisten askarteluharrastuksiin ja varsinkin keräilyyn.

Toiminnallista ja - teoriaosuutta tuetaan kirjallisella ja sähköisellä lähdemateriaalilla. Toiminnallisen osuuden vaiheita havainnollistetaan myös esimerkkikuvilla. Paperinukkeja käsittelevä tiedollinen lähdemateriaali painottuu opinnäytetyössäni erityisesti kahden seuraavaan teokseen: Tähdet arkilla (Rauni Palonen, Pirkko Vekkeli ja Mia Dille-muth) ja Tyttöille huviksi ja hyödyksi (Marja-Liisa Lehto).

Toiminnallisessa osuudessa on tavoitteena luoda kaksi nykyaikaista naispuolista paperinukkea, jotka sopisivat tähän päivään. Kahden naisnuken on tarkoitus olla ulkoasultaan mukavia ja helposti lähestyttäviä, jotta ne inspiroisivat tyttöjen keskinäisiin leikkeihin. Paperinukkejulkaisun taiton on ulkoasultaan oltava sen verran kiinnostava ja esteettinen, että sillä voisi olla myös keräilyllistä arvoa. Nykyaikaisuutta tukeva tavoite käsittää nukkien ulkonäön ja vaatteet. Perinteisesti paperinuket ovat toimineet vaate mannekiineina, ja ovat juuri vaatteiden ja muiden ulkonäöllisten seikkojen kautta kuvas-

taneet omaa aikaansa. Projektissa on tarkoitus säilyttää paperinukkejen perinteinen as-
kartelua tukeva formaatti. Siksi sitä ei sovelleta esimerkiksi sovellukseksi eri päätelait-
teille. Paperinukeista on tarkoitus luoda ajatuksellisesti kaksi itsenäistä julkaisua. Ta-
voitteena on tehdä sellaisenaan kaksi toimivaa julkaisutaittoa, joita voisi mahdollisesti
estellä asiakkaalle tulevaisuudessa.

Tässä projektissa lähtökohtaisesti suunnitellaan paperinukkeja tytöille. On siis huomioi-
tava että paperinukkejulkaisun ulkoasu, osat ja elementit on suunniteltu miellyttämään
juuri tyttöpuolisia leikkijöitä. Paperinukkeja on täysin mahdollista suunnitella tyyliään
poikia kiinnostavaksi, mutta käytetyn lähdemateriaalinkin osalta paperinuket ovat sel-
keästi olleet enemmän tyttöjen suosima leikkimuoto, joten tämä paperinukkejulkaisu
suunnitellaan juuri tälle kohderyhmälle. Tämän vuoksi myös teoria osuudessa aihetta
käsitellään paljon tyttöjen leikin kautta, ja pohditaan paperinuken vahvuuksia juuri tyttö-
jen leikkimuotona. Mahdollista poikien osuutta tällaisessa leikkiformaatissa sivutaan
vain jos se on tarpeellista.

Oletan tätä opinnäytetyötä lukevan ymmärtävän jonkin verran alan sanastoa, joten en
tarkoituksellisesti selitä auki kaikkia mahdollisia termejä, mitä tekstissä mahdollisesti
esitetään. Selitän termistöä tarkemmin vain tarvittaessa.

2 Paperinukke

Paperinukke on nimensä mukaisesti paperille tai kartongille piirretty tai painettu nukke-
hahmo. Nukke ja sen mukana tulevat vaatekappaleet on tarkoitus leikata irti paperiar-
kiltta, jotta vaatteita pystyy sovittelemaan nukken päälle (Lehto 2004, 7). Teemoiltaan
paperinukkeja on aina vapaasta tyylistä, julkisuuden henkilöihin tai elokuva ja eläin -
hahmoihin. Paperinuken ikä on myös vaihteleva. Hahmoja on niin pienistä lapsista ai-
kuisiin henkilöihin. Vaatekappaleet mukailevat nukken teemaa ja tyyliä. Paperinuket
heijastavat hyvin omaa aikaansa, joka on havaittavissa hahmojen graafisessa ilmeessä
ja vaatetyylissä (Hirvonen, 2015).

Paperinukke on tiedetysti vanhemman sukupolven suosittu leikkikalua. Paperinuken
formaatti on itsessään vanha, ja voisi olla jopa vieras käsite nykylapsille rinnallaan ny-
kypäivän suurtakin suurempi lelutarjonta. Paperinuken rooli on jo kauan sitten ollut sa-
mantapainen kuin tavallisella nukella tai Molla-Maijalla. Nukke on esittävä henkilö, jota

voi pukea ja, jolla voi leikkiä. Tässä on hyvä valaista että nukke terminä ei varsinaisesti tarkoita vain naispuolista tai tytön näköistä nukkea, kuten helposti mielletään. Nuken käsite kattaa muun muassa pehmolelut ja toiminta figuurit. Miksi nukke mielletään aina naispuoliseksi hahmoksi johtuu siitä, että nykyaikaisessa asiakaskunnassa on opittu käsittämään nukketermin tarkoittava juuri tytöille suunnattuja leluja, ja useimmin nuket kuvataan tyttöiksi. (Heljakka 2013, 319.) Samanlainen ajatuksellinen virhe tapahtuu mietittäessä paperinuken termiä. Kuten mainitsin jo aiemmin, paperinukkeja on monen näköisiä: naisia, miehiä, lapsia, fantasiahahmoja ja eläimiä. Silti paperinuken kohdalla myös itselleni, nousee ensimmäisenä mieleen naispuolinen nukkehahmo.

Paperinuket ovat omiaan luomaan pohjaa mielikuvitusleikeille. Ei ole määrätty, että hahmot noudattaisivat suoraa ajan tyyliä, vaan esimerkiksi fantasiamaailmojen ja satujen pukeutuminen tuovat oman sävönsä hahmojen ilmeeseen ja suunnitteluun ja niillä leikkimiseen. Paperinukke itsessään on hyvin visuaalinen kokonaisuus. Tämän mahdollistavat erilaiset ja mielikuvituksellisetkin asukokonaisuudet, jotka antavat käyttäjälle mahdollisuuden nähdä sen unelmiensa mekon nuken päällä (Hirvonen, 2015).

Aikanaan paperinuket ovat olleet vahvasti osa lasten leikkiä, mutta nykyään niiden asema siitä on muuttunut enemmän keräily ja -harrastaja painotteiseksi (Wikipedia 2013a; Hirvonen, 2015).

2.1 Lyhyesti paperinuken historiasta

Paperinuken historia ulottuu paljon pidemmälle kuin ensimmäiseksi osaisi ajatella. Ensimmäiset paperinuket ulottuvat 1700-luvulle, jolloin nukkien rooli oli toimia enemmänkin muodin lähettiläinä kuin vielä lasten leluina. Paperinukke syntyi Englannissa, josta se sittemmin on levinnyt Amerikkaan asti. (Lehto 2004, 7, 11.)

Paperinuken alkuperäinen tarkoitus oli toimia mallina aikansa muodille. Nuken avulla pystyttiin havainnollistamaan vaatteiden näköä ja tyylikkyyttä. Tästä varhaisimpia versioita lienevät jo 1300-luvulta peräisin olevat pienoismallinuket, jotka saattoivat olla myös luonnollisen kokoisia, ja kiillelevylle maalatut kuvat puvuista, jotka ulottuvat 1600-luvulle. Näitä kiillelevylle maalattuja pukuja onnistui sovittamaan paperinuken tapaan mallinuken päälle. Paperinen mannekiininukke juontaa Englannista ja on oletettavasti ollut edellä mainittuja varhaisversioitaan halvempi. (Lehto 2004, 11.)

Paperinukke ei siis ole suoraan yhdistettävissä vain leikkiä käsittelevään historiaan. Sillä on ollut ja on edelleen vahva osa muodinmaailmassa, josta kiistaton todiste on nimenomaan puvut eri aikakausilta kuin myös vallitseva tyyli, joka on havaittavissa itse nukkehahmojen ulkonäössä. Tältä osin voi sanoa että paperinukke on alun perin kehitetty aikuisten tarpeita varten, mutta tästä se on luonnollisesti löytänyt tiensä myös lasten maailmaan. Muotivillitysten ja tyylien aina muutuessa myös "mallinuken" tarpeellisuus naisille jäi, ja näin ollen paperinukke siirtyi helposti lasten, varsinkin tyttöjen, leikkittäväksi (Lehto 2004, 12). Paperinukke on käytännössä ollut kierrätystavaraa joka on palvellut niin aikuisia kuin lapsiakin. Sama idea on jatkunut vuosia eteenpäin siirryttäessä, ja nukkeja on muun muassa jaettu ja siirretty käyttäjältä toiselle perheen ja suvun kesken. Esimerkiksi taidehistorioitsija Pia Lillbroända, Tähdet arkilla kirjassa, kertoo saaneensa ensimmäiset paperinukkensa lahjaksi serkultaan, joka oli jo kyllästynyt itse niillä leikkimään (Palonen, Vekkel, Dillemuth 2008, 14).

1800-luvun puolella kun paperiset lelut alkoivat saada jalansijaa lelutuotannossa ja ymmärrys lasten leikin merkityksestä kasvoi, paperinuket alkoivat yleistyä nimenomaan leikkivälineinä. Tuotannon kasvuun vaikuttivat myös kivipainomenetelmän kehitys ja paperin halpeneminen. Isommat painomäärät mahdollistuivat, kun paperinuket siirtyivät arkkimuotoon ja tuotanto halpeni entisestään. Kun mainostajat alkoivat kiinnostua paperisista tuotteista, alkoi myös paperituotteiden ilmaisjakelu oheistuotteina. Näin nuket saatiin myös muidenkin kuin vain ylimystön ulottuville. (Lehto 2004, 12, 13.) Näin siis alkoi paperinukkien leviäminen yleiseksi tuotteeksi, joka kasvatti suosiotaan lasten leikkikaluna. Jälleen Englanti toimi alkuunpanijana kehittäessään ensimmäiset vain lapsille tarkoitetut nuket. Paperinuken idea löysi tästä edelleen tiensä Amerikkaan, mutta Euroopassa ilmeisesti Saksa oli suurimpia edullisten paperinukke-arkkien tuottajia. (Lehto 2004, 13.)

Leikkittävät paperinuket omasivat myös erilaisia muotoja muun muassa osana tarinankerrontaa. Tästä esimerkkinä Marja-Liisa Lehto kuvailee kirjassaan ensimmäisiä Lontoossa julkaistuja paperinukkeja osana pieniä lastenkirjoja.

" Tarinoita elävöittivät erilliset paperinuket, joiden asut noudattelivat tarinan kulkua. Kertomuksen edetessä saattoi nukelle vaatteita vaihtamalla eläytyä kuhunkin tilanteeseen." (Lehto 2004, 13.)

Nämä nuket julkaisi firma S. & J. Fuller vuosina 1810-1816 (Lehto 2004, 13).

2.1.1 Suomalaisen paperinukan historiaa

Suomeen paperinuket rantautuivat yhdessä muun maailman kanssa jo 1800-luvulla, mutta tällöin käytössä olivat nämä kuuluisat "englantilaiset mannekiinit". Kotimainen paperinukke nosti päätään 1900-luvun puolella, ja nyt tarkoitetaan kotimaassa tuotettua paperinukkea. Ensimmäinen yritys suomessa, joka valmisti nimenomaan paperinukkeja, oli Kirjokuva Oy Tampereella. (Lehto 2014, 19.) Paperinukkien suunnittelussa ja tuotantoon ottamisessa kiinnitettiin Lehdon mukaan paljon huomiota taiteelliseen jälkeen. Paperinukkeja tekemään valikoitiin aikansa kuvataiteilijoita, esimerkkinä August Tuhka, joka Kirjokuvalla työskennellessään valittiin piirtämään nimen omaan paperinukkeja (Lehto 2014, 19).

Sodan aikana Suomen paperinukketeollisuus oli vielä hyvin omavaraista ja tuontia ei ollut.

" Paperinuket olivat sekä kustantajille että kuluttajille edullinen vaihtoehto kaiken pulan keskellä" (Lehto 2004, 20).

Siksi paperinuket elivät parhaimpia aikojaan 1940-luvulla (Lehto 2004, 20). Sota-aika heijastui yhtä lailla lelutuotannossa, tästä eivät paperinuketkaan olleet poikkeus. Esimerkiksi Lotta-toiminta näkyi paperinukkearkeilla, kuten kuviossa 1 näkyy. Lotta aiheiset paperinukkearquit kuvasivat muun muassa Lotan monia toimia ja vaatetusta. Paperinukkearquilla saatettiin kuvailla Lotan toimintaa, mitä varten lumipuku on ja painotetaan suojautumisen tärkeyttä. Sota-aikaan liittyvän toiminnan ja suojautumisenkin ymmärrys kuuluivat lujasti myös lasten elämään ja sitä heijastettiin myös paperinukketeollisuudessa. (Lehto 2004, 95, 96.)



Kuvio 1. Lotta aiheinen paperinukkearkki.(Lehto 2004, 97)

Paperinukeilla oli kuitenkin vahva asema Suomessa vielä 1960-luvun paikkeilla. Rauni Palosen piirtämät julkkispaperinuket olivat aikanaan suuressa suosiossa, varsinkin 1970-1980-luvuilla. Apu-lehden julkaisemia julkkispaperinukkeja leikattiin talteen ja leikkiin. Aikoinaan monet suomalaistytöt odottivat Apu-lehden ilmestymistä juuri paperinukkejen takia. (Palonen 2008, 9, 10, 13.) Alla (kuvio 2), ensimmäisestä Palosen piirtämästä julkkispaperinukesta, Kristina Hautalasta (Palonen 2008, 9, 11).



Kuvio 2. Rauni Palosen piirtämä ensimmäinen julkkispaperinukke. (Palonen, Vekeli, Dillemuth 2008, 11)

2.1.2 Paperinukun kulttuurihistoria

Miten paperinukke on toiminut aikansa kuvaajana ei rajoitu vain vaatteisiin ja tyyliuuntauksiin, joita jokainen nukke tavallaan edustaa. Jos huomioidaan paperinukun merkitys osana tyttöjen leikkejä, voidaan ymmärtää kuinka se on vaikuttanut ihmisen minäkuvan kasvuun tai millaista esimerkkiä nuket ovat antaneet leikkijöilleen.

Paperinuket ovat toimineet esikuvina aikansa kauneushanteista ja kuvastaneet yhteiskunnallisia muutoksia ja eroja. Tässä ehkä tärkein huomio käsittää yhteiskuntaluokkien eroja. Tytöt ovat aikanaan oppineet jo paperinukun kautta, kuinka hienoston ja niin sanotun tavallisen kansan kuuluisi pukeutua ja miltä näyttää. Näin tytöt oppivat jo varhain yhteiskuntaluokkien eroavaisuuksia, niistä kuhunkin sopivaa pukeutumista ja mihin asemaan sitä mahdollisesti itse kuului. Paperinukellakin on kestänyt aikansa ennen kuin nukun vaatearkilla saattoi olla erilaisia asusteita moneen eri elämäntilanteeseen ja tarpeeseen, sen enempää erottelematta asemaa tai varallisuutta osana yhteiskuntaa. Ennen ei voinut olettaa että säätyläisrouva pukeutuisi lastenhoitajan asuun, tai että kotiäidin vaatearkilta löytyisi viimeisimpiä muoti luomuksia. Kaikki tämä omalta osaltaan on sanellut leikkijöille, kuinka yhteiskunnassa toimitaan, ja millainen pukeutuminen katsotaan sopivaksi kenellekin. Se miten esimerkiksi naisen asemaa on hahmotettu paperinukun kautta, perustuu myös siihen, mitä paperinukun vaatearkilta on löydettävissä. Nykyaikaisella paperinukella voisi olla vaatteita ja asusteita viittaamassa kampaajan tai bisnesnaisen urasta, mutta 1900-luvun alussa tällainen ei välttämättä olisi mahdollista, sillä naisten pukeutuminen ja siirtyminen työmaailmaan on muuttunut hurjasti 1900-luvulta tähän päivään. (Lehto 2004, 59.) Tänä päivänä voi olla vaikea käsittää eri ihmisluokkien erottelua paperinukun kaltaisessa leikkiformaatissa. Varsinkin nykyään pukeutumisen ollessa hyvin vapaamielistä ja kirjavaa, ja oletusarvoisesti kaikki voivat hankkia sellaisia vaatteita kuin haluavat; ainakin länsimaisessa kulttuurissa. Samoin eri ammattien kuvastaminen välittämättä sukupuolieroista on yhtä lailla mahdollista nykyaikaiselle paperinukelle. Tosin edelleen vain tekemällä paperinukesta tietyn näköisen ja yhdistelemällä erilaisia tyyllisiä elementtejä saadaan aina viestitettyä jotakin tietyn vaate tai elämäntyylin edustajista. Kirjavuutensa vuoksi nykyaikaiset tyyliuuntauokset eivät vain liity pukeutumiseen, vaan ovat voimakkaita minäkuvan määrittäjiä, varsinkin nuorten keskuudessa.

Yhtä lailla yhteiskunnallisten erojen lisäksi paperinuket ovat opastaneet lapsia kuinka pukeudutaan mitäkin tilannetta ja vuodenaikaa varten. Paperinukkien vaatearkeilla voi huomata arkiasujen lisäksi yövaatetukset, vaatteet ulkokäyttöön, juhlavaatteet tai sopivat asut eri vuodenaajoille. Eri ikäiset paperinuket viestittävät vaatteillaan sen, kuinka tietyn ikäisen kuuluu pukeutua. Ei voida olettaa aikuisen tyylin sopivan lapsen tyyliksi. Asukokonaisuuksia on aina eritelty tietyn ikäisille, ja mieltymykset esimerkiksi kengistä ja vaatteista ovat omanlaisensa eri ikävaiheissa. Esimerkiksi jos tietynlaiset lasten leikkikengät ovat muodissa, ei lapselle kävisi esimerkiksi hienot nahkakengät, sillä ne eivät kuulu lapsen oman ikäryhmän pukeutumiskäsitykseen. Sama asia pätee edelleen.

Paperinuket ovat toimineet myös inspiraation lähteinä, ja ovat innostaneet leikkijöitä pukeutumaan samanlaisiin vaatteisiin kuin paperinukkensa. Tällainen inspiroituminen oli hyödyllistä jo 1800 ja vielä 1900-luvun alussa, jolloin vaatteita ommeltiin pääosin itse. (Lehto 2004, 69.) Pohdittaessa eroja nyky-yhteiskuntaan, ihmisten inspiroituminen tietyn vaateen hankkimisesta perustuu haluamiseen, toisin kuin sen itse tekemiseen. Ompelutaidot ovat tässä suhteessa erilaiset kuin 1900-luvun alussa, ja näin ollen nykyihminen kuluttaisi aikansa etsimällä samantapaisen vaateen ja ostamalla sen, kuin tekisi sitä itse. Vaatteiden materiaalit ja rakenteet ovat myös erilaisia, ja luovat siksi haasteita itse ompelamiseen. Vaatemateriaalitkin kertovat jotain kuluvasta ajasta, ja vaatteillaan paperinuket viestittävät mitä materiaaleja minäkin aikana on ollut saatavilla ja mitä ei.

Paperinukeilla on myös ollut oma osansa aikansa harrastekuvailijana, eli minkälaisia vapaa-ajan aktiviteetteja on minäkin aikana harrastettu. Suomalaisessa harrastekäsituksessa urheilulla on ollut vahva osa, ja suomalaisilla paperinukkearkeilla on esiintynyt muun muassa jääkiekkoa, hiihtoa ja ratsastusta. Myös tytöille ominaisempia harrasteita on kuvailtu, kuten kotiaskareita ja puutarhan hoitoa. (Lehto 2004, 101.) Viitaten edelliseen, harrastetoimintojen kuvailu on erotellut tyttöjen ja poikien harrastuksia toisistaan, mikä on osaltaan määritellyt mitä tytöt ja pojat vapaa-aikanaan tekevät. (Kuvio 3) kuvaillee muutamia tyttöjen ja poikien harrastuksia. Nykypäivänä harrastukset tai kodinhoito eivät ole enää määritellyt vain naisille tai miehille kuuluvaksi. Nykyaikaisella paperinukkearkilla voisi kuvailla koti-isän tai kuntosalilla treenaavan naisen arkea.



Kuvio 3. Harrastuksia ja vapaa-ajan toimintaa kuvaavia paperinukkearkkeja. (Lehto 2004, 106)

Paperinukke kuvastaa myös kulttuurieroavaisuuksia ja viestittää esimerkiksi eri maiden pukeutumiskäsityksiä. Kulttuurien ymmärtäminen on sidoksissa oppimiseen, ja pape-

rinuken funktio leikin lisäksi on ollut toimia oppimisvälineenä. Vanhemmat ovat odottaneet lasten leikin ohella myös oppivan. Paperinuken avulla on pystytty helposti kuvailemaan eri maiden kulttuurillisia piirteitä tai opettamaan lapsille oman maan kulttuurikäsityksiä ja korostamaan oman kansallisen identiteetin merkitystä. Tyypillisen tapa kuvailulla eri kulttuureja oli piirtää paperinukeille eri kansallispukuja. Nukkien mukana saattoi olla myös opettavaista tekstiä tukemassa paperinukkearkin sisältöä. (Lehto 2004, 89.)

Loppu päätelmänä paperinuken kaltaisella yksinkertaisella leikkiformaatilla on yllättävän suuri valta esimerkin näyttäjänä, kun puhutaan yhteiskunnallisista eroista, kauneusihanteista, taidoista tai eri kulttuurien eroavaisuuksista. Tällaisena oppimateriaalina paperinukke voisi toimia yhä tänäkin päivänä.

2.2 Paperinuken asema leluna

Kun pohditaan paperinukkeiden asemaa nykypäivänä verrattuna aikaan jolloin ne olivat suurta huutoa, kaipaisiko nykylapsi sitä samaa askartelua ja paperisella nukella leikkimistä? Hyvä kysymys olisi myös se, onko paperinukesta enää potentiaalisesti kilpailijaksi suuren lelutarjonnan edessä?

Tänä päivänä lelujen määrä on valtava ja vaatimustaso kasvanee koko ajan. Lelujen saatavuus on aivan toista luokkaa kuin 1900-luvun alkupuolella, jolloin varsinaiset lelut saattoivat olla harvan etuoikeus tai ainakaan niiden määrä per lapsi ei ollut niin suuri kuin nykyään. Nykylasten huoneet oletettavasti ovat täynnä kaikenlaisia leluja, eikä niiden saatavuus ole enää niin iso taloudellinen kysymys kuin aikoinaan. Tästä päästään myös kysymykseen siitä onko lelujen merkitys enää se, mikä se alun alkaen on ollut eli toimia leikkimisen ja oppimisen välineenä. Liisa Piironen esittää kirjassaan, *Leikin pikkujättiläinen*, hyvän huomion siitä kuinka lelut ovat saaneet myös uudenlaisen merkityksen nyky-yhteiskunnassa. Myös leikkikalut ovat alkaneet määrittämään meitä ihmisinä ja erityisesti lapsen rooli on muuttunut leikkijästä myös kuluttajaksi. (Piironen 2004, 372.) Lasten maailmassa lelut kertovat heistä jotakin ja omistamisen tarve on saanut isomman roolin. Voisi väittää omistaminen olevan tässä merkityksessä tärkeää sosiaalisen elämän kannalta. Tärkeää lienee myös se, mitä omistaa. Nyky-yhteiskunnassa tällainen ajatus ei koske vain leluja ja lapsia, vaan myös nuorten ja aikuisten elämää. Ajatus on sinällään kamala kun sitä pohtii lasten kannalta ja sen

myötä kasvanutta materian merkitystä. Jos lelujen funktio on nykyään se, että mitä hienompia ne ovat tai kuinka paljon niitä on, minne katoaa niiden todellinen kasvamiiseen ja kehitykseen tähtäävä merkitys? Tätä samaa asiaa voi pohtia myös paperinuken kaltaisen klassikkolelun kautta ja miettiä, kuinka se voisi vielä monimuotoisuudellaan hyödyttää nykypäivän leikkijöitä. Voisiko paperista tehty hahmo enää saavuttaa nykylasten – ja vanhempien vaatimukset siitä mitä lelutarjontaan tulee? Pitäisikö kaiken vain olla valmista ja unohtaa leluihin ja leikkimiseen liittyvä emotionaalinen, luova ja kehittävä puoli?

Jos mietitään nykypäivän leluteollisuutta ja sitä kautta ajatellaan nukkeja, on nukeille saatavissa kaikenlaista rihkamaa täydentämään leikkiä. Huono puoli tässä on se, että mitä valmiimpi lelu on, sitä vähemmän jää tilaa mielikuvitukselle leikin rakentamisessa. Jos halutaan pohtia esimerkiksi paperinukkeleikkien kehittävää puolta, on niillä potentiaalia juuri tällaiseen mielikuvituksen ja keksimisen mahdollistavaan leikkiin.

Käsitettä valmiista lelusta Piironen avasi mielestäni hyvin esimerkissään, missä kyse oli avaruuslaivasta. Kohta kaksi-vuotias pieni poika sai hienon avaruuslaivan lahjaksi joka myös liikkui ja piti ääntä käynnistettäessä. Lapsi säikähti lelua enemmän, kuin innostui siitä ja lelu unohtui huoneen nurkkaan eikä sillä koskaan leikitty. Lopputulos oli, ettei tämä avaruuslaiva tarjonnut mielikuvitusta, mahdollisuutta luovaan toimintaan tai synnyttänyt mielle yhtymiä, jotta se olisi tarpeeksi kiinnostava. Se oli niin sanotusti liian valmis lelu. (Piironen 2004, 384.) Jo paperisen muotonsa vuoksi paperinukke ei mielestäni ole ”valmis” lelu vaan päinvastoin. Se mahdollistaa uusien vaatteiden suunnittelun tai rohkaisee leikkijää piirtämään nukan kaveriksi aivan uuden nukan. Lähtökohtaisesti kynnys paperinuken piirtämisessä itse on paljon pienempi, kuin oikean nukan rakentamisessa. Paperinukke on helpommin lähestyttävä. Puuttuvat nukanastiat ja tavarat saa aina korvattua jollain muulla esim. tyhjillä purkeilla tai vaikka korkeilla (Piironen 2004, 375) tai miksei niitäkin vain piirtäisi itse?

Paperinuket olivat kultavuosinaan edullinen lelumuoto formaattinsa vuoksi ja niitä saattoi keräillä ilmaisina oheistuotteina esimerkiksi aikakauslehdistä. Suomessa paperinukkeja ovat julkaisseet muun muassa Apu, Kotiliesi, Seura, Me Naiset ja Anna. Niitä saattoi löytää myös lapsille ja nuorille suunnatuista julkaisuista ja askartelukirjasista. (Hirvonen, 2015.) Paperinukkeja myös kierrätettiin. Äitien vanhat paperinuket saattoivat siirtyä tyttärille ja isosiskon kyllästyessä nuket sai todennäköisesti pienempi sisar. Toki

paperinukella on oma suuri taiteellinen potentiaalinsa, eikä sen mahdollisuuksia askartelun välineenä voi kyseenalaistaa.

Olisiko siis paperinukella enää paikkaa nykylapsen leikeissä? Myös keräilijä Maaria Ruotsalainen toteaa tähän:

” Omat lapset ovat kyllä leikkineet paperinukeilla aikansa mutta ihan samanlaista paloa ei heillä ole asiaan. Leikkikulttuuri on muuttunut paljon ja kaikenlaista lelutarjontaa on ehkä liikaakin. Nuorimmainen seitsemänvuotias tosin saattaa vielä innostua ajan myötä.” (Hirvonen, 2015.)

2.2.1 Käden taidot

Paperinuken toiminnallinen puoli on monitahoinen. Paperinuken käyttö leluna perustuu askarteluun; leikkaa liimaa ja somistamis tyypiseen tekemiseen. Paperinukkeja on tuotettu myös niin että nuket ja vaatteet ovat valmiiksi leikattuja (Lehto 2004, 12). Tällöin nuket ovat suoralta kädeltä tavallisen lelun tavoin valmiita leikkiä varten. Ainoa luova toiminta mikä jää jäljelle on mahdollinen uusien pukujen suunnittelu nukelle tai vaihtoehtoisesti inspiroituminen ja oman nukun suunnittelu kokonaan itse. Viimeksi mainittua toimintaa ei voida kuitenkaan olettaa jokaiselta leikkijältä, jos lähdetään siitä ettei paperinuken omistaja ole kiinnostunut itse askartelusta, mutta vain nukella leikkimisestä. Kuitenkin, jos halutaan puoltaa ajatusta omin käsin tekemisestä ja välttää aiemmassa luvussa mainittua ”valmiin lelun” nurjaa puolta, olisi erittäin tarpeetonta riistää paperinuken askarteluun perustuvat piirteet. Tärkeä huomio on yhtä lailla se, millaisen onnistumisen kokemuksen paperinukke leikkijälle tai askartelijalle voi antaa.

Oli kyseessä lapsi tai aikuinen, vaatii paperinuken leikkaaminen huolellisuutta ja kärsivällisyyttä. Oletettavasti jokaisella askartelijalla on tavoitteena leikata nukke ja sen vaatteet siististi irti, välttämättä rikkoutumista. Tästä voi päätellä, millaisen palkinnon onnistunut askartelu tuo tullessaan. Tähän sivuten omaa ja ystäväni kokemusta työskennellessäni projektini paperinukke prototyyppien kanssa. Ystäväni koki suurta onnistumisen iloa siitä että sai vaatteet leikattua siististi irti paperilta. Nukkien ja vaatteiden leikkaaminen vaati minunkin ikäiseltäni keskittymistä ja huolellisuutta mutta halu saada nuket leikattua arkilta oli erittäin tärkeää, jotta pääsen sovittamaan vaatteita nukkien päälle. Omalla kohdallani suurena motivaationa toimi halu nähdä oma työ valmiina ja käsin kosketeltavana, jotta sen hyviä ja puutteellisia puolia pääsi havainnoimaan opinäytetyötä varten. Toinen mikä tästä toiminnasta sivusi oli haluni suunnitella nukkeille lisää vaatteita, vaikka se ei enää projektin kannalta ollut tarpeellista. Tämä on tärkeä

huomio siksi, että nukan askartelu tosiaan yllyttää omaan vapaaehtoiseen tekemiseen. Myös kyllästyminen nukkien silloiseen vaatevarastoon antoi yllykettä suunnitella lisää vaatteita. Samaa motivaation tähtäävä toiminta on mahdollista ihan kenellä tahansa, jolla intoa käsillä tekemiseen riittää.

On silti hyvä huomioida kuinka kätevä tuote paperinukke itsessään on kun puhutaan käsillä tekemisen taidoista. Vaikka ei kokisi kiinnostusta piirtämiseen ja suunnitteluun, pelkästään nukan ja vaatteiden taiteilu irti arkilta on kätevyyttä ja tarkkuutta kehittävää toimintaa. Lehto kuvailee samojen asioiden tärkeyttä, huomauttamalla kuinka juuri paperinukkeiden leikkaaminen oli omiaan kehittämään käden taitoja, keskittymistä ja tarkkuutta (Lehto 2004, 9).

Aiemmin puhuttiin siitä kuinka runsas lelutarjonta ja valmiiksi tarjotut aiheet ja leikkiasetelmat syövät osaltaan luovuuden ja kekseliäisyyden sijaa lasten leikeissä. On syytä nostaa paperinukke taas pöydälle. Se, mitä erityisesti paperinukella olisi nykylapsille annettavana, on sen askartelun ja luovuuden tarjoama puoli. Askartelu ja luovuus antavat tämän myötä sijaa rauhoittumiselle ja keskittymiselle. Nyky-yhteiskunta on täynnä kiirettä ja suorittamista ja se heijastuu myös lasten arkeen. Nopeasti kasvanut pelikonsolien käyttö ja television katsominen osaltaan rokottavat kotona rauhoittumista, mikä on tärkeää jokapäiväisen jaksamisen kannalta. Oletettavaa on että vanhemmat kontrolloivat ruudulla tapahtuvan viihteen käyttöä mutta tällöin olisi hyvä jos koti mahdollistaisi luovan toiminnan toteuttamisen. Lasten huoneessa tulisi olla paikka jossa voisi istua aloilleen, keskittyä (Piironen 2004, 379) ja ottaa vaikka sakset käteen ja esimerkiksi leikellä paperinukkeja arkista tai vaikka suunnitella niitä itse.

Ei kuitenkaan sovi unohtaa ulkopuolisten kannustusta kun puhutaan lapsen luovasta toiminnasta. Vanhempien tulisi tarjota mahdollisuuksia käden taitojen harjoittamiseen ja myös kannustaa luovan toiminnan toteuttamiseen. Ehkä paperinukke leikkikaluna pysyisi tänä päivänä viestittämään vanhemmille käsillä tekemisen tärkeyttä. Ehkä tämä kasvatuksellinen kulma olisi hyvä kikka elvyttämään paperinukkea takaisin lelumarkkinoille. Toki luovaa toimintaa tapahtuu monessa muussakin kuin askartelun muodossa, mutta kun mietitään paperinukkea, on se omiaan kannustamaan askartelun ja luovuuden kautta tapahtuvaan leikkiin ja toimintaan, johon myös vanhemmilla voisi olla hauska osallistua.

2.2.2 Tehdään yhdessä

Vaikka paperinukke on olemassa valmiina tuotteena, on sen tekeminen itse aivan yhtä lailla mahdollista. Kun puhutaan käden taidoista ja luovuudesta, itse tekeminen nostaa nämä taidot uudelle tasolle. Omatekoiselle paperinukelle voi suunnitella unelmiensa mekon, perheen ja kuvitella kokonaisen tarinan luomuksensa ympärille, vain mielikuvi- tus on rajana.

Paperinukkien piirtäminen ei ole ollut ikään sidonnaista. Itse asiassa se on aikanaan 1800-luvulla, ollut myös melko yleinen aikuisten naisten harrastus, mikä sinällään on ymmärrettävää sillä lapsilla voi olla iästä ja taidoista johtuvat taidolliset rajoitteet pape- rinuken kaltaisen työn askarteluun. (Lehto 2004, 31.) Nuken piirtäminen, vaatteiden leikkaaminen, koristelu ja asettelu tuovat omat haasteensa paperinuken tekemiseen. Tosin nukkien teossa tärkeää oli leikki ja luomisen ilo, taidot nukkien tekemiseen eivät olleet pääasia vaan itse tekeminen oli tärkeintä (Lehto 2004, 33). Rauni Palosen pape- rinukeilla leikkijä kertoi myös tehneensä itse nukeille lisää vaatteita ja jopa jäljitelleensä Palosen tyyliä. Vaikka lopputulos ei ollut ihan sitä mihin pyrittiin, korostettiin tässä toi- minnassa itsensä kehittämisen tärkeyttä. (Palonen 2008, 14.)

Paperinukkien teko on siis ollut osa myös aikuisten harrastemaailmaa, joten miksei se voisi olla sitä nykyäänkin? Kun pohditaan taas paperinuken merkitystä leikissä ja käden taidoissa voidaan nostaa esille vielä yksi tärkeä puoli, joka paperinukessa on hyvää. Askartelun lisäksi se luo myös yhdessä tekemisen iloa. Lehtosen kirjassa on kuvailtu tilanteita joissa paperinukkeja on tehty yhdessä, vaatteita on suunniteltu ja tarinoita on kerrottu (Lehto 2004, 31, 32). Samanlaiselle yhdessä tekemiselle on paikkansa nyky- päivänäkin, ehkä jopa erittäin tärkeä sellainen. Lehto mainitsee myös, että aikuisen tai esimerkiksi isosiskon seura oli tervetullutta paperinukkien askartelussa ja myös leikissä (Lehto 2004, 33) ja varmasti se olisi yhtä tärkeää nykypäivänäkin.

Aikuisen ja lapsen välistä yhteisen ajanvieton tärkeyttä ei voi pois sulkea, ja kun pohdi- taan jälleen paperinuken hyötyjä on se kiistatta hauskaa tekemistä, vaikka äidin ja tyt- tären kesken. Paperinukke oli tärkeä väline muodinlähettiläänä ja se voi olla sitä vielä- kin. Tyttöien kasvaessa ikään jolloin vaatteet ja muu ulkonäköön liittyvä alkavat kiin- nostamaan, on paperinukesta toimimaan tässäkin välineenä yhteiselle keskustelulle ja mielipiteiden vaihdolle. Paperinukke on jo syntävuosinaan toiminut myös sitä varten,

että naiset voisivat vaihtaa ajatuksiaan tyyliinjasta ja hyvästä ja huonosta muodista (Lehto 2004, 11).

Tyyliekonsultointi nuorten tyttöjen keskuudessa ei ehkä tänä päivänä toimisi juuri paperinukan kautta, sillä muotilehdet, mallikuvat ja mainokset hoitavat nyt sen puolen, jota paperimannekiinit aikanaan hoitivat. Toisaalta sivuten huomioita oman projektini edessä, ovat ystäväni osoitelleet paperinukkieni vaate-arkeilta muutamia vaatteita joista pitävät ja jotka haluaisivat. Vaikka tämä oli tahatonta, vaatteiden valikointia silti tapahtui. Kun puhutaan taas yhdessä tekemisestä ja leikistä, on paperinukesta välittämään muotitietoa kasvaville tytöille ja luomaan keskustelua aiheesta ystävien, sisarusten ja vanhempien kesken. Askarreltaessa paperinukelle mieleisiään vaatteita näyttää isosisko jo esimerkkiä pienemmälle ja välittää eteenpäin omaa muotitietämystään. Yhtä lailla paperinukeilla leikkijät toistensa kesken pääsevät jakamaan muotikäsityksiään tai ylipäänsä kokemaan ja keksimään niitä itse.

2.2.3 Tyttöjen leikit

Paperinuket on lähtökohtaisesti ajateltu tyttöjen leluksi tai tytöille kuuluvaksi harrastukseksi. Tästä puhuu puolestaan se, että paperinukke on nimenomaan nukke ja nuket ovat kuuluneet tyttöjen leikkeihin. Kun paperinukke kauan sitten tuotiin ensimmäistä kertaa yleisön saataville, puhuttiin siitä tytöille suunnattuna leikkinä joka miellyttäisi myös aikuisia naisia ja äitejä (Lehto 2004, 12). Pukujen ollessa olennainen osa paperinukkeja jo silloin, voidaan olettaa pukuihin kohdistuvan kiinnostuksen juontavan pääosin naisilta.

Paperinukan viehätysvoima lienee juuri sen esteettisyydessä, kauniissa vaatteissa joita pukea sievän nukan päälle. Teemoistaan riippuen paperinukke on omiaan tyttöjen leikkeihin, joissa nuket seikkailevat kuvitteellisissa tilanteissa ja maailmoissa tai heijastavat leikkijän itsensä ympäröivää maailmaa, tai toimivat välineenä oman identiteetin kuvitteellisena muodostamisena.

Paperinukkeja on monen ikäisiä, kokoisia, mallisia ja teemoiltaan hyvin erilaisia. Tyttöjen suosimissa leikeissä aikuisilla naisnukeilla on silti ollut oma merkityksensä. Tällaisia nukkeja olivat filmitähdet, glamour-naiset hienoinen pukuineen ja somistuksineen. Nukkien kautta sai eläytyä aikuisen naisen rooliin (Palonen 2008, 14). Sai kuvitella olevansa aikuinen ja käyttää upeita vaatteita ja olla tyylikäs päästä varpaisiin. Kun pohditaan

nukkeja, jotka esittävät kuuluisia filmitähtiä tai muuten vain aikuisia naisia upeine asuineen, ei ole ihme että tällaiset paperinuket kiehtovat hieman varttuneempia leikkijöitä, joita isojen tyttöjen maailma on jo alkanut kiinnostamaan. Nuket ulkonäöllään ja tyyllillään toimivat esikuvina leikkijöilleen. Nuket kuvastavat jotain mitä ei vielä olla mutta joksi kenties haluaisi tulla. Niillä on oma merkityksensä identiteetin kehittämisessä ja aikuisen mallina toimimisesta.

Rauni Palonen piirsi *Apu*-lehdelle lukuisia paperinukkeja, jotka esittivät tunnettuja suomalaisia, mukana myös ulkomaalaisia tähtiä, kuin myös Teräsmies (Palonen 2008, 9, 42). Vaikka nuket olivat tunnettuja henkilöitä, he saivat uuden roolin osana tyttöjen leikkijä. Kuka sopi äidiksi, kuka isäksi, siskoksi, sinkkumieheksi ja niin edelleen (Palonen 2008, 14). Nämä kertomukset avaavat hyvin paperinukkien roolia osana tyttöjen kotileikkijä, joissa selvästi luodaan perheyhteisöjä ja tarinoita nukkien ympärille ja valitaan tiettyä identiteettiä esittävät nuket niille sopiviin rooleihinsa. Nuket kuvastavat aikuisen naisen mallia ja niiden persoonaan vaikuttavat paljon leikkijät ja heidän mielikuvituksensa tarjoamat tarinat. Paperinuken ympäröivä maailma on myös sitä miksi leikkijä sen tekee. Leikissä oleellista on mielikuvitus ja kekseliäisyys leikin rakentamisessa.

” Rakensimme nukkeperheille kodit kirjahyllyyn. Koulua käytiin kirjoituspöydällä ja kaupassa tuolilla.” (Palonen 2008, 14.)

Riitta Ruusumajan leikkivät paperinuket kirjassa, kuvataan myös hyvin tyttöjen keskeistä paperinukkeleikkiä ja sitä kuinka pienemmät sisarukset nauttivat siitä että saavat seurata isompien tyttöjen nukkeleikkiä. Kirjassa esiintyvät paperinuket muun muassa loikoilevat postikortista taitellulla leposohvalla. (Koiso-Kanttila 1979, 8.) Mielikuvituksen arvo korostuu tässäkin esimerkissä.

Kun puhutaan juuri tytöille suunnatusta leikistä, on hyvä huomioida yksityiskohtia, joilla voi olla tämän tutkielman kannalta huomionarvoista painoarvoa. Tässä luvussa puhutaan aikuisten naisnukkien suosimisesta tyttöjen leikeissä, jonka syitä esitin jo tämän luvun alussa. Kuitenkin on olemassa mielipiteitä siitä, kuinka leluina, ja tässä tapauksessa paperinukkeina esiintyviä naismalleja kuuluisi esittää. Kysymykset kohdistuvat nukken ulkonäköön, ikään, kehon rakenteeseen ja vaatetukseen. Minkälaista viestiä ja mallia nuket antavat? Yhdessä lähteessä pantiin merkille että lelut, jotka edustavat tavalla tai toisella väkivaltaa, sukupuolierottelua tai negatiivisesti yhteiskunnallisia piirteitä, eivät olisi suositeltavia leluja lapsille (Danette & Romano, 2003, Heljakan 2013 mukaan). Yleisesti nukkien kohdalla juuri sukupuolta kuvaavat seikat herättävät tässä

aiheessa kysymyksiä. Antaako tämä lähde ymmärtää että naisten esittäminen omalle sukupuolelleen tyypillisellä tavalla olisi väärin, jolloin voisi olettaa vääränlaisten esikuvien välittymisen lapsille, ja tässä tapauksessa tytöille. Olisiko nuoren naisen näköinen, keholtaan jo varttunut paperinukke vaatteineen vääränlainen lelu tytöille? Maailmanlaajuisesti tunnettu Barbie-nukke on saanut aikanaan osakseen kritiikkiä juuri tietynlaisen naismallin edustamisesta. Barbieta on pidetty vartaloltaan liian epärealistisena ja kenties siksi vääränlaisena nukkena tytöille (BillyBoy* 1987, 22, 26.) Se on myös hyvä esimerkki sukupuolieroja voimakkaasti erottelevana nukketyyppinä, joka myös uudisti nukkeleikin perinteisen mallin, jossa tyttöjen nukkeleikit perustuivat hoivaamiseen ja äitihahmon esittämiseen (Kline 1993, Heljakan 2013 mukaan). Barbien tapauksessa väite sukupuolierottelun korostamisen vääryydestä toteutuu. Silti Barbie ja – naisnuket yleensä ovat saavuttaneet suuren suosion tyttöjen leikeissä, kenties juuri naisenmallinsa takia.

Voivatko aikuista naista esittävät ja heidän maailmaansa kuvaavat nuket olla täysin huono asia, jos niiden varsinaiset kuluttajat juuri tällaisia nukkeja kaipaavat? Mielestäni liiallinen sukupuoli ja – ulkonäkökäsitteisin tähtäävä arviointi kuuluu enemmän aikuisten maailmassa vallitseviin käsityksiin ja ajatuksiin. Se, minkälaisena leikkivät tytöt ajattelevat esimerkiksi Barbien kaltaisen nukkemallin voi poiketa aikuisen ajattelusta täysin. Lapset eivät välttämättä ajattele sen syvemmin, mitä nuket kuvastavat tai millaista ajattelua ne edustavat. Lapsille leikki ja sen kautta syntyvät kokemukset ovat tärkeämmässä osassa. Tämän kappaleen asiat nivoutuvat myös aiheeseen siitä, miten yleensä sukupuolierottelua tapahtuu lelumarkkinoilla, ja kuinka esimerkiksi pojille erotellaan omia ”pojille sopivia” tuotteita. Aihe on itsessään hyvin mielenkiintoinen, mutta tässä tutkielmassa ei ole tarkoitus syvätä sukupuolia erottelevia aiheita sen enempää. Aiheen esille ottaminen tässä yhteydessä keskustelea myös paperinukkien antamien naismallien kanssa, ja siksi se on tärkeää huomioida osana tätä aihetta.

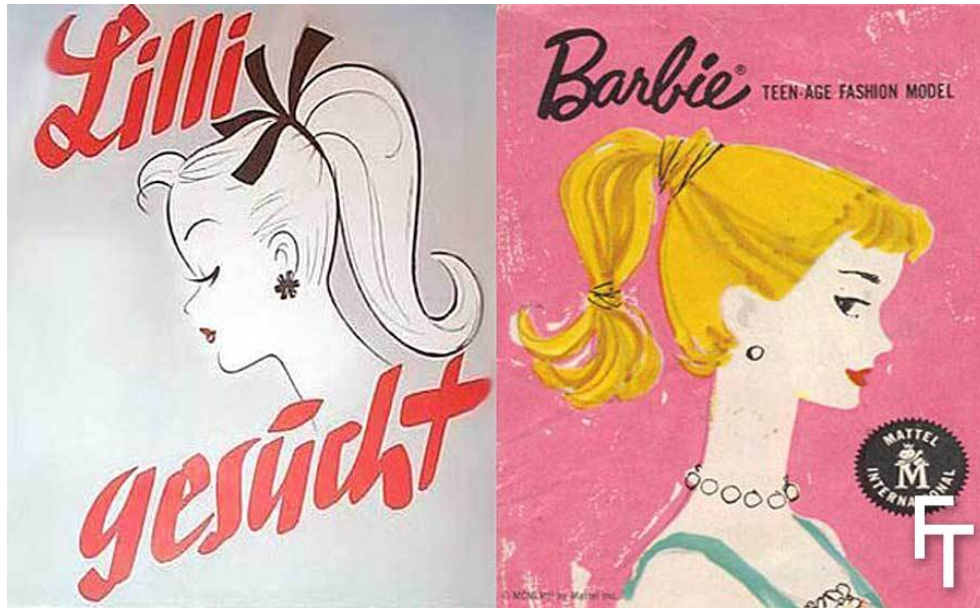
2.2.4 Paperinukke vastaan Barbie

Miettiessäni paperista nukkea mieleeni nousee nopeasti kysymys siitä, onko paperinukke tarpeeksi hyvä lelu lapsille kun tarjolla on kolmiulotteisia nukkevastineita. Epäilemättä tunnetuin niistä on Barbie-nukke. Jos verrataan nuoren naisen tyyppistä paperinukkea ja nostaa sen rinnalle Barbien, ymmärtää näiden kahden rakenteeltaan erilaisen nukken perusidean olevan kuitenkin sama. Malli aikuisemmasta työstä joka on tyylikäs, jolla on paljon vaatteita ja jota voi pukea. Silti paperinukella ja Barbiella on huo-

mattava, ja kenties ratkaisevakin formaattinen ero ja molemmista on löydettävissä hyötynsä ja haittansa jos niitä keskenään vertailee.

Miksi sitten haluaisin verrata näitä klassikoita keskenään? Voiko niitä edes verrata? Mielestäni voi. En ole tässä niinkään kiinnostunut vertailemaan nukkien mahdollisia identiteettejä tai ulkonäöllisiä seikkoja keskenään, vaan enemmänkin sitä kumpi näistä nukketyypeistä olisi leluna kenties parempi. Kummassa on enemmän kehityksellistä ja mielikuvitusta ruokkivaa potentiaalia? Koska tutkielmassani keskitytään paperinukkeen, on mielenkiintoista ottaa esille jokin vertailukohta ja pohtia paperinuken mahdollisuuksia sen kautta. Aiemmassa luvussa pohdin paperinuken asemaa nykypäivän leluna ja voisiko se nousta uudelleen suosituksi leikkiformaatiksi kuten se aikoinaan oli. Tämän vuoksi se tarvitsee vertailukohdan. Haluan aluksi avata hieman Barbien syntyhistoriaa jo siksi että ymmärtäisimme jo Barbien syntyvaiheiden linkittyvän oleellisesti tutkielman pääteemaan paperinukkeen.

Barbie syntyi Ruth Handlerin toimesta hänen huomattessaan tyttärensä kaipaavan nukkeja jotka olisivat aikuisia ja joille voisi pukea tyylikkää vaatteita. Siihen aikaan tyyppilliset vauvanuket eivät enää kiehtoneet hänen tyttärtään, vaan oli tarvetta uudentyyppiselle nukelle. Siitä syntyi idea Barbielle. (Piironen 2004, 262; Wikipedia 2015.) Barbie-nukelle löytyi oma esikuvansa Saksasta, jossa tuotettiin Bild-Lilli nimistä nukkea; Bild-Lillin esikuvana sanotaan olleen silloinen elokuvatähti Brigitte Bardot. Bardotin naisellinen ja muodokas vartalo toimi esikuvana Bild-Lillille ja siitä eteenpäin Barbielle. (BillyBoy* 1987, 19; Piironen 2004, 262.) Bild-Lillin suosio nukkena ei kestänyt pitkään ja myöhemmin Mattel osti nukan oikeudet itselleen. Tästä alkoi kehitys-yhteistyö Mattelin toimitusjohtajan Jack Ryanin ja Ruth ja Elliot Handlerin heidän luodessaan Lillin pohjalta uutta Barbie-nukkea. (BillyBoy* 1987, 19.)



Kuvio 4. Bild-Lilli ja Barbie syntävuosiltaan.

Barbie edustaa ulkonäöltään nuorta tyylikästä naista. Olennaista Barbien identiteetissä on hänen valtava vaatevarastonsa (BillyBoy* 1987, 19), sillä suurin osa nukun viehätöksessä painottuu nukun pukemiseen ja vaatteiden mallailuun. Tästä saamme ensimmäisen yhtymäkohdan paperinukkeihin. Jo paperinukun historiallinen tarkoitus oli olla paperinen mannekiini ja niin on Barbiekin kulkenut nimellä ”teini-ikäinen mannekiini” (BillyBoy* 1987, 19). Huomaa yllä olevan (kuvio 4), teksti Barbie nimen vieressä. Tärkeää on nyt muistaa että puhumme vertailukohtana aikuisen mallisista paperinukeista, joissa leikin pääpaino on ollut sama kuin Barbiellakin eli pukuleikit. Vertaillessamme paperinukkea ja Barbietä puhumme samaa käyttötarkoitusta edustavista leluformaateista.

Paperinuket ovat silti toimineet Barbietä edeltävinä pukuleikkeinä. Paperinukkien pukemisessa on samaa viehätystä kuin Barbien pukemisessa ja leikit mahdollistavat tyylikkaiden aikuisten naisten maailman mallailun ja sen kuvittelun leikin kautta. Hauskaa on myös se että Barbien ideaa edelsi parin lähteen mukaan Ruth Handlerin havainto siitä, että hänen tyttärensä siirtyi vauvanukeista leikkimään aikuisia muistuttavilla paperinukeilla (Piironen 2004, 262; Wikipedia 2015), johtuen kenties siitä ettei yleisillä markkinoilla silloin ollut nukkea, joka olisi vastannut kiinnostavaa nuoren naisen mallia niin kuin Bild-Lilli Saksassa ja Barbie myöhemmin maailmanlaajuisesti.

Ollessa kyseessä tytöt ja heidän kasvuunsa vaikuttavat leikit ja niihin kuuluvat lelut, on tärkeää ymmärtää mikä edellä mainitun tapauksen kohdalla erottaa vauvanukeilla leikkimisen ja tässä tapauksessa, Barbie-nukeilla leikkimisen toisistaan. Vauvanukke edustaa lapsen leikissä jotain mistä pidetään huolta ja jota hoivataan. Lapsen rooli on tyypillisesti esiintyä nukken äitinä tai hoitajana. Barbie-nukke taas edustaa jotain mitä itse leikkijä haluaisi olla ja, jonka kaltaiseksi itse itsensä kuvittelee. (Ferris-Motz 1992, Heljakan mukaan.) Sama leikin muoto on osaltaan varmasti vaikuttanut paperinukeilla leikkimiseen ja siihen miksi tytöt suosivat aikuisia naisnukkeja tai kuuluisuuksia vauvan ja lasten näköisten paperinukkien sijaan enemmän. Nukken ikäjakauma määrittää ratkaisevasti leikin kulkua ja sen kautta käytävää roolia itsensä kanssa. Tästä on helposti pääteltävissä se että on hyvinkin luonnollista kaivata sellaisiakin nukkehahmoja joiden kautta pystyy kuvittelemaan itsensä ”ison tytön” kenkiin.

Molemmat, paperinukke ja Barbie, myös omalta osaltaan kasvattavat aikuisen naisen rooliin mitä tulee vaatteisiin, ulkonäköön, eleisiin ja niin edelleen. Paperinukkeja löytyy monenlaisia niin varhaisnuoria, nuoria ja aikuisia. Kaikkiin on leikkijästä riippuen mahdollista samaistua ja kaikkia voi haluta pukea ja tehdä kauniiksi. Niin kuin Barbiellakin, paperinukella on lähtökohtaisesti alusasu tai vaatteet joiden päälle puetaan sitten muita asuja. Eri puvut ja nukkien tyylit viestittävät yhtä lailla naisen esimerkkiä. Vertailu mielessä paperinukke tarjoaa suuremman valikoiman ”esikuva naisia” toisin kuin Barbie, joka on persoonana ja nukkena hyvin valmiiksi pureskeltu. Barbien ympärillä on valmiiksi luotu tarina ja ihmissuhteet; poikaystävä Ken, sisko Skipper, ja aikoinaan paras ystävä Midge. Myös sisko Skipperillä on ystävänukke Skooter. (BillyBoy* 1987, 40, 41, 52-55.) Nukkeperhe lienee nykyään vielä tätä laajempi.

Paperinukeilla on sinällään identiteetiton lähtökohta, vaikka paperinukeillekin on annettu valmiiksi nimiä ja kenties kehitetty taustatarinoitakin. Tästä hyvänä esimerkkinä on Lehdon kirjassa mainittu paperinukke Lettie Lane, Sheila Youngin piirtämänä vuosina 1908-1912. Paperinukkeja julkaisi lehti *Ladie's Home Journal*. Lettien ympärille rakennettiin paperinukkeperhe johon esimerkkien mukaan kuului ainakin paras ystävä, veli ja Lettien oma nukke. (Lehto 2004, 37, 38, 39.)

On kuitenkin hyvä muistaa lasten rikas mielikuvitus, eikä vain olettaa että lapset toimisivat mekaanisesti nukken sanelemien sääntöjen mukaan. Lapsen voisi hyvin kuvitella, valmiista nimistä huolimatta, antavan nukelle itseään miellyttävämmän nimen tai antaa

Barbiellekin aivan uuden persoonan ja maailman jossa elää. Niin tekivät myös Rauni Palosen julkkispaperinukeilla leikkineet, mistä mainitsin jo luvussa 2.2.3.

Paperinukke tarjoaa mielestäni paremman pohjan luovuudelle kun puhutaan hahmojen nimeämisestä ja siitä miltä ne näyttävät. Lähtökohtaisesti jo siksi että paperinukkeja on niin monenlaisia, eikä vain yhteen muottiin sovitettuja niin kuin Barbie. Paperinukke on myös paljon helpompi jäljitellä ja jatko kehittää koti-oloissa, toisin kuin valmista nukkea. Vaatteita on helpompi piirtää ja askarrella itse lisää tai uuden nukkeen luominen on helpompaa jos taidot ja kiinnostus siihen riittävät. Barbille uusien vaatteiden teko omatoimisesti on toki myös mahdollista, onhan se jo valmis mallinukke. Vaatteiden teko tosin vaatii jo käsityötaitoja eivätkä nekään ole oletettavia kaikille leikkijöille, kuten ei piirtäminenkään. Materiaalin saaminen tähän tarkoitukseen voi myös olla vaikeampaa paperi-arkkiin verrattuna.

Voisi sanoa paperinuken olevan myös halvempi leikkikalua kuin Barbie. Barbie-nukke itsessään on jo tietyn hintainen mutta arkki paperinukkeja tuskin ylittää hinnoissa Barbin ja sen oheistuotteiden tasolle. Varsinkin kun paperiselle nukelle on niin paljon helpompi tehdä asuja ja tavaraa lisää itse; ja kuinka uniikkeja kaikki nukelle tehdyt tavarat ja asut silloin ovatkaan. Alla kuva-esimerkki (kuvio 5) Lehdon kirjan yhdestä paperinukke-arkista. Huomaa kuinka paljon pientä rihkamaa vaatteiden joukkoon on sijoitettu koristeeksi vai kenties leikkiä varten?



Kuvio 5. Paperinukke-arkki monine yksityiskohtineen. (Lehto 2004, 87)

Paperinuken suuri potentiaali on sen luovuutta ja kädentaitoa tarjoama formaatti, mitä Barbie nukkena ei tarjoa. Barbie edustaa täysin valmista tuotetta. Valmiin nukken muoto on kuitenkin myös Barbien etu. Mainitsin jo paperinuken halvan hinnan verrattuna Barbien hintoihin, mutta joku voisi kysyä mitä sillä hinnalla sitten saa? Valmiiksi muotoillun trendinuken joka on ennen kaikkea käsin kosketeltava kolmi-ulotteinen ”oikea” nukke.

Paperinuken negatiivinen piirre on, että se on paljon helpompi menemään rikki, eikä se ole ulotteikas. Jos paperinukkea ei ole painettu esimerkiksi vahvalle kartongille, ovat taitokset, tahrat ja viillot nukelle riskialttiita. Se että paperinukke leikataan arkilta on niin sen hyöty kuin haittakin. Leikkaaminen vaatii keskittymistä ja sorminäppäryyttä, ja esimerkiksi taitamattomampi askartelija saattaisi leikata arkin kuvia peruuttamattomasti. Yksi Palosen kirjan paperinukeilla leikkijöistä kertoi ulkoistaneensa nukkien leikkaamiseen isälleen (Palonen 2008, 14), kenties siksi että nuket tulee leikattua juuri oikealla tavalla, aikuisen silmän tarkkuudella. Tästä päätellen paperinukke olisi ehkä helpompi valmiiksi leikattuna mutta silloin katoaa sen motorikka kehittävä aspekti.

Paperinuken muoto voi joidenkin mielestä olla myös vanhanaikainen. On jo ”oikeita” nukkeja, miksi siis leikkiä paperisella? Jotkut lapset voisivat jopa kokea vieraana että lelu olisi paperinen, kun se ei ole enää oletusarvoinen nukkemuoto kuin se ehkä aikanaan oli. Se, millainen nukke miellyttäisi lapsia, vaatisi omaa aihetta käsittelevää tutkimusta, havaintoja ja haastatteluja. Sama koskee paremmuusvertailua paperinuken ja Barbie-nuken välillä. Palosen kirjassa paperinukeilla leikkijä kuitenkin mainitsi paperinukkeensa olleen hänelle tärkeämpiä kuin omat Barbiet (Palonen 2008, 14). Siinä olisi ainakin yksi vertaileva mielipide. Paperinuket ovat parhaimmillaan kauniita kuvataideteoksia, ja taiteilijoiden eri tyylit tekevätkin nukeista persoonallisia ja uniikkeja.

Loppu tulemana voi olla oikeastaan vaikea nostaa korkeammalle kumpaakaan, paperinukkea tai Barbietä. Molemmilla on huomattava oma historiansa leikkikulttuurissa ja esimerkin näyttäjänä. Barbie on kenties nukkena jatkokehitys paperinukesta, mutta se tosiseikka ei poista paperinuken potentiaalia leikkikaluna vaikka Barbie siitä kehittyneempi nukke onkin. Kyse on ehkä enemmän juuri käyttäjissä ja siitä mitä kukin lapsi lelultaan haluaa. Yhtä lasta voi kiehtoa paperinuken mahdollisuudet askartelussa kun taas toinen lapsi voi kaivata sitä ”oikeaa” nukkea esimerkillisellä identiteetillä ja tarinoilla. On huomioitava että Barbiesta itsestään on myös tehty paperinukkeja. Kuitenkin nämä paperinuket mukailevat Barbien ympärille rakennettua maailmaa ja tarinaa, eikä Barbien valmis persoona siitä miksikään muutu vaikka nuken muoto olisikin paperinen.

Silti monet paperinukeilla leikkijät ovat säästäneet nukkensa ja vaalivat niitä muistoina, sekin kertoo jostain. Ehkä edelleen nousee kysymys vain siitä, kuinka paperinukesta saataisiin sellainen, joka miellyttäisi nykyistä tai tuoda se vain uudestaan uudella markkinoinnilla takaisin ihmisten tietoisuuteen. Barbiessakin kysymys oli uudellaisuudesta ja oikeanlaisesta brändistä sen ympärillä, joka ilmestyi saataville hyvään aikaan. Sama voisi päteä tulevaisuuden paperinukellekin.

2.3 Paperinukke tänä päivänä

Paperinukke ei ole suinkaan kadonnut tuotteena, se saa ainoastaan vähemmän huomiota kuin kultavuosinaan. Aiemmin jo puhuin sen merkityksestä leluna, käden taitojen kehittäjänä tai kuinka se voi saattaa ihmisiä tekemään asioita yhdessä. Vertasin sitä myös aikamme nukke-merkkiin Barbieen.

Barbien kaltaiset paperinukesta eteenpäin kehitetyt nuket ja monet muut lienevät, jos ei suurin, niin ainakin osa syy sille miksi paperinukke on menettänyt asemaansa leikeissä ja ihmisten tietoisuudessa. Marja-Liisa Lehtokin totesi tekstissään ettei kaikille paperinukke sanana välttämättä edes tarkoita mitään. Silti hänkin elätteli toivetta paperinuken elpymisestä jo leikin vuoksi. Hän tunnusti myös paperinuken potentiaalin taidekasvatuksen kannalta, kuinka se rohkaisee luovuuteen ja mitkä sen kädentaidolliset merkitykset ovat ja niin edelleen. (Lehto 2004, 9.)

Paperinukke ei ole kadonnut mutta millainen sen muoto nykyään on? Kuinka sillä tänä päivänä leikitään ja miltä se näyttää. Paperinukke on siirtänyt paikkaansa myös sähköiseen ruudulta katseltavaan muotoon, se on myös saanut pukemisen ideaan pohjavia variaatioita muttei ihan samassa klassisessa muodossaan. Olen kuitenkin huomannut sen että variaatiot edelleen kannustavat luovuuteen ja se on hyvä. Ainakin se on yksi tärkeimmistä piirteistä jotka koen paperinuken puolissa tärkeimpinä. Ei myöskään pidä unohtaa aikanaan paperinukeilla leikkineitä, jotka ovat vaalineet nukkejaan ja säästäneet niitä. Jotkut ovat tehneet paperinukeistaan myös keräilyharrastuksen. Uusi kysymys onkin, ovatko paperinuket enää vain lasten leluja vai ovatko ne saaneet uuden huomattavan keräilymuodon, joka nostattaa niiden suosiota aikuisten keskuudessa.

2.3.1 Paperinuken monet variaatiot

Aikanaan paperinukke oli sellaisenaan, paperisena versiona hittituote ja suosittu monien tyttöjen nukkeleikeissä. Sittemmin se on saanut jo kolmiulotteisia korvaajia ja siirtynyt enemmän nostalgiseksi keräilytuotteeksi. Paperinuken perusidea nukken pukemisesta on silti saanut uudennlaisia muotoja, jotka eivät noudata perinteistä paperinuken kaavaa. Jotkin variaatiot tuskin jäljittelevät juuri paperinuken ideaa, mutta käyttötarkoitus on hyvin samankaltainen. Siksi haluan tuoda esille muutamia niin sanottuja nykyaajan versioita paperinukesta.

Puuhakirjat lapsille eivät ole kadonneet vielä mihinkään ja osassa on edelleen paperinuken kaltaista askartelua tarjolla. Mutta puuhakirjat tarjoavat nykylapsille myös paljon muuta. Puuhakirjoissa on valmiiksi piirrettyjä tyttö- tai poikahahmoja, joille voi joko liimata kirjan tarravalikoimasta asuja tai sitten piirtää vaatteita hahmojen päälle itse. Tästä hyvä esimerkki on Top Model nimiset askartelu ja -stailauskirjat ja vihkoset, joita löytyy niin isoista tavarataloista kuin kirjakaupoistakin. Alla esimerkki (kuvio 6) kirjoista.

Top Model julkaisujen mukana tulee lukuisia tarroja ja vaatesapluunoita, joiden avulla on helppo piirtää vaatteiden ääriiviamallit hahmojen päälle. Ulkoasultaan Top Model julkaisut erottuvat kaupan hyllyiltä ja niiden tarjonta on, jos ei suurin, niin ainakin näkyvin ja puoleensavetävin.



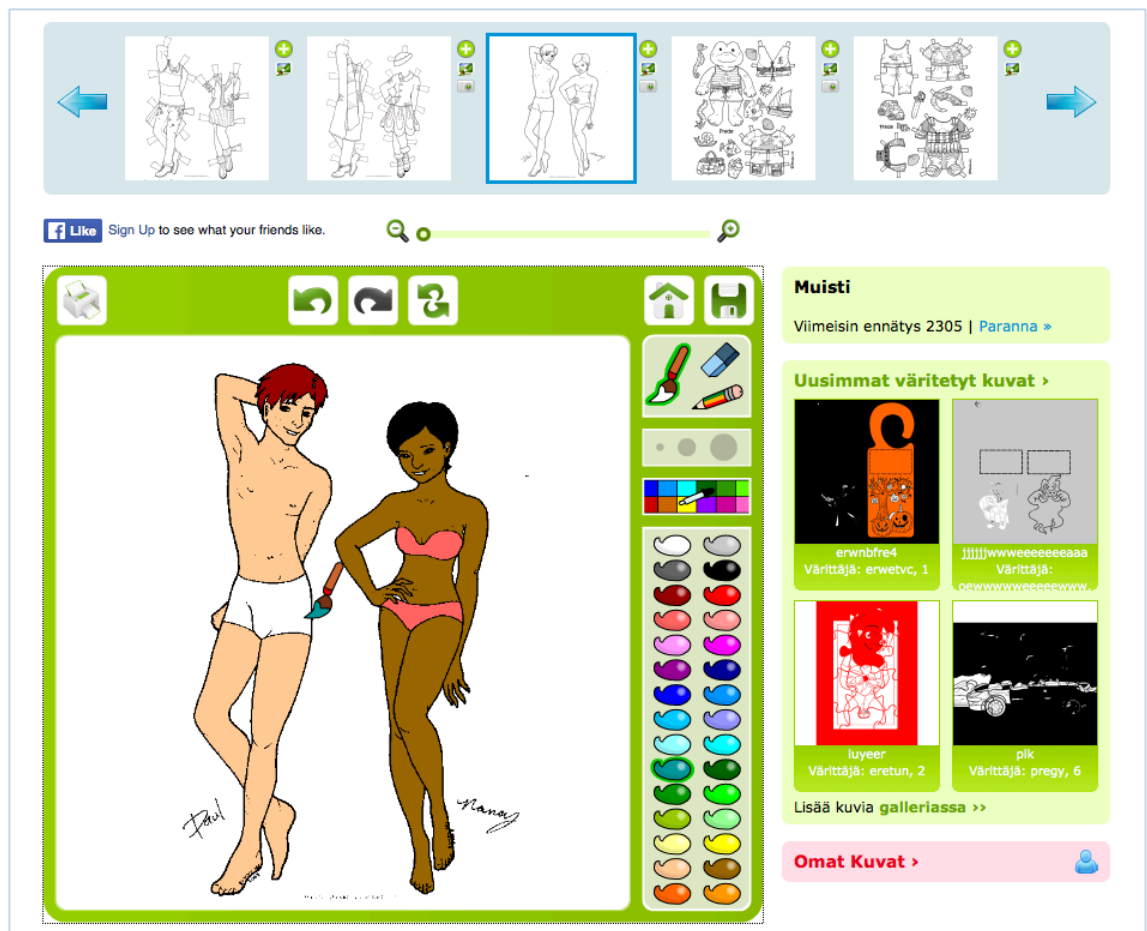
Kuvio 6. Top Model suunnittelukirja.

Top Modelin kaltaisten julkaisujen hahmoja ei ole välttämättä tarkoitus leikata kuten perinteisiä paperinukkeja, vaan idea on pikemminkin suunnittelussa ja omien vaateideoiden luomisessa. Askartelukirjoissa kustomoidaan myös hahmojen ulkonäköä aina meikkiin ja hiustyyliin asti, myös Top Modelissa, mikä on itse tehdyille paperinukelle yhtä lailla mahdollista. Esimerkkien kaltaiset askartelukirjat tarjoavat valmiin alustan ja inspiraatiota ja esimerkkejä suunnittelulle. Käden taitoja ei tässä unohdeta.

Yksi uusimuoto on myös siirtokuvatarrakirjat, joissa hahmot eivät ole paperisia nukkeja tai mallikuvia vaan tarkoituksena on liimata siirrettäviä tarrakuvia kirjan kuvituskuviin päälle. Siirtokuvissa paperinuken tapaan on mukavaa se, että vaatteita saa aina vaihdettua. Jotkut askarteluvihkojen tarrat ei ole suunniteltu siirrettäviksi, jolloin liimattua

tarraa ei enää voi siirtää puetun hahmon päältä. Kyse ei ole niinkään vaatteiden mallailusta vaan kirjan sivujen koristelusta.

Ehkä isoin askel perinteisestä paperinukesta on sen siirtyminen sähköisille alustoille. Esimerkiksi nettisivut, joista voi tulostaa valmiita paperinukkeja tai voi suoraan stailata nukan ulkonäköä ja vaatteita itse sivustolla. Ainakin Varityskuvia.org sivustolla onnistuu valmiin paperinuken tulostamisen lisäksi myös värittämään nukkien asuja. Tämä toiminto oli kuitenkin rajoittunut vain muutama tarjottuun kuvaan. Värittäminen sinällään oli helppoa kunhan omalla koneella on käytössä ohjelma toiminnon pyörittämiseen. Alla esimerkki (kuvio 7) värityskokeilustani kyseisellä sivulla.



Kuvio 7. Värittämäni nukkepari Varityskuvia-sivustolta.

Perinteinen leikkaaminen ja käsillä somistaminen tapahtuu siis klikkauksien muodossa. Muita kehittyneempiä paperinuken sähköisiä versioita ovat myös Stardoll, Moviestar Planet ja Kisekae Set system. Ensin mainitut ovat pelisovelluksia, molemmissa pystyy stailaamaan hahmon ulkonäköä. Stardoll:ssa simuloidaan juuri paperinuken ideaa sähköisellä alustalla, katso (kuvio 8). Tarkoitus on rekisteröityä käyttäjäksi ja esimerkiksi vaatteiden osto omalle hahmolle tapahtuu pelin omalla rahalla. Moviestar Planetissa kyse on myös hahmon stailauksesta ja pelaamisesta kuin myös sosiaalisesta kanssakäymisestä muiden käyttäjien kanssa. Molemmat sovellukset ovat lapsille ja nuorille suunnattuja pelialustoja. (Wikipedia 2016a, 2016b.)



Kuvio 8. Stardoll etusivu suomenkielisellä versiolla.

Kisakea Set system eli Kiss, on myös kehitetty virtuaalisten paperinukkien luomiseksi. Wikipedia määrittää sen myös multimediataidemuodoksi. Kiss on saanut alkunsa 90-luvulla Japanissa, ja stailattavat nuket perustuivat animehahmoihin. (Wikipedia 2013b.)

Samankaltaista kustomointia tapahtuu myös pelimaailmassa, missä pelattavia hahmoja muun muassa voi pukea ja muokata itseään miellyttävän näköisiksi. Peleissä nukkeleikit tai stailaaminen eivät ole se ydinasia, mutta paperinukken idea peilautuu sielläkin.

Ehkä paperinukke lähimpänä oleva tietokonepeli on maailmanhallintapeli The Sims, jossa on tarkoituksena luoda omia persoonallisia ihmishahmoja ja pelata määräten hahmojen elämästä ja sen kulusta. Kuin kotileikkiä laajemmassa muodossa. Ideana on kuitenkin perheiden perustaminen, työ, harrastukset ja vapaa-aika. Kaiken tuon kuvittelussa tehdään käytännössä samaa kuin vanhoissa paperinukke, tai nykyisissäkin nukkeleikeissä. Nuket on vain siirretty ruudulle paljon laajemmilla kustomointi ominaisuuksilla varustettuna, ja tiettyä ikäryhmää palvelevaksi. Kuvaesimerkissä (kuvio 9) hahmolle puetaan haluttuja vaatteita päälle. Sims hahmojen ulkoasun voi muokata alusta loppuun mieleisekseen, mukaan lukien kasvot, kampaukset, meikin ja Sims 4 veriossa myös vartalotyyppiin jne. Aiemmissa versioissa vartalotyyppiä oli vain kaksi vaihtoehtoa.



Kuvio 9. The Sims 2 kustomointi valikko. Tässä hahmolle mallataan vaatteita päälle.

Nämä ” sähköiset paperinukke” sovellukset ovat mielestäni hienoja kehitys askelia klassisesta paperinukesta, mutta aiemmin jo puhuin paperinuken yhteydestä käsillä tekemiseen ja luovuuteen. Top Model julkaisut vielä kannustavat piirtämiseen ja oman luovuuden käyttöön paperinuken tavalla, mutta nämä virtuaaliset mallit riistävät juuri tämän tarkoituksen. Antamissani esimerkeissä on paljon kyse netissä olemisesta ja nimenomaan ruudun katselemisesta. Ei niinkään siitä, että askarreltaisiin ja yritettäisiin tehdä jotain omin käsin itse.

Se että nettisovellukset mahdollistavat kanssakäymisen muiden pelaajien kanssa ja esimerkiksi välittömän palautteen saannin omista luomuksistaan, tuo se ihmisiä jollain tasolla yhteen mikä on hyvä juttu. Toisaalta se ei ole verrattavissa aitoon yhdessä tekemiseen, missä toisen ihmisen kanssa oikeasti vietetään aikaa. Perinteinen paperinukke vie tässä suhteessa pisteet kotiin, sillä se ei virtuaalipaperinukkien tavoin laita ihmistä istumaan ruudun ääreen, vaan on itsenäisenäkin tekemisenä kehittävä ja hyvin erilaista, kuin tietokoneen ääressä istuminen.

2.3.2 Aikuiset keräilijät

Paperinuken matka ”paperi-mannekiinista” tyttöjen nukkeleikkeihin ja siitä nykypäivään on ollut pitkä. Kuten jo aiemmin todettiin paperinuken kadottaneen viehätöksensä lasten leikeissä ja tyttöjen maailmassa, on sille muovautunut myös uudenlainen ihailijakunta.

Paperinuket ovat kultavuosinaan olleet osa monien tyttöjen leikkejä eikä rakkaus ja arvostus arvokkaita nukkejaan kohtaan ole monella kuihtunut vaikka leikki-ikä on ohitettu ja aikaa sitten. Monet vanhat leikkijät ovat säästäneet nukkejaan ja vaalineet niitä muistoina. Eräs Rauni Palosen paperinukeilla leikkijöistä kertoi säästäneensä nukket, eikä ole sallinut sukulaistenkaan niillä leikkivän (Palonen 2008, 14), se jos mikä kertoo nukkien tärkeydestä. Samanlaista käytöstä esiintyy yhtä lailla lapsilla. Kun esineeseen muodostuu tunne side, se ei ole omistajalleen vain pelkkä lelu kuten sivullinen voisi yksinkertaisesti ajatella. Tunneside on voimakas tunnemuoto, joka voi sisältää muistoja, rakkautta, omistamisen tarvetta ja niin edelleen. Tunteet voivat tehdä, tässä tapauksessa paperinukesta, omistajalleen hyvin erityisen jopa elävän olennon veroisen asian.

Mietittäessä paperinuken kaltaista leluformaattia, olisi hyvä ajatella aikuiset yhdeksi varten otettavaksi käyttäjä tai ”leikkijäkunnaksi.” Nykypäivänä on noussut enemmän esille niin kutsuttu aikuisten leikkikulttuuri, johon linkittyy voimakkaasti myös keräily. Aikuisten ollessa kyseessä leikkiminen ja sen ainakin osittainen toteuttaminen kätkeytyy keräily verbin taakse, joka on näin ollen helppoa mieltää aikuisen toteuttamaksi harrastukseksi (Heljakka 2013, 371). Voisi siis ajatella leikkimisen olevan näiden termien alla luvallista toimintaa aikuiselle tai jossain määrin ymmärrettävää. Miksi asiasta puhuisi näin epävarmasti linkittyy siihen, että leikkiminen on luontaisesti ajateltu lasten aktiviteetiksi, joka on yhteydessä kasvamiseen ja oppimiseen hauskanpidon lisäksi. Aikuiset, jotka eivät keräile leluja tai omaa suurempia tunnesiteitä omistamiinsa leluesineisiin voisivat kokea erikoiseksi ajatuksen siitä, että aikuisia pitäisi pohtia mahdollisina lelukuluttajina.

Keräilyharrastuksena paperinukke saa myös uudenlaisen käyttömuodon, se ei ole enää niinkään leikkikalua vaan ihailtava esine. Keräilijät eivät välttämättä halua edes leikata nukkeja ja niiden asuja arkeilta vaan haluavat säilyttää ne ehjässä alkuperäisessä muodossaan ja mahdollisesti mapittaa ne talteen myöhempiä ihailuja varten. Tosin edelleen myös aikuisia viehättävä leikkimuoto lienee juuri nukkien pukeminen, vaikka sekin osaa saattaa hävettää tai jotkut kokevat sen lapsellisena ja siksi sitä harrastetaan enemmän omissa oloissa (Lehto 2004, 137). Nykyään aikuiset keräilevät paperinukkien lisäksi myös vanhoja nukkeja, Barbieita tai vaikka nalleja. Kahden ensin mainitun kohdalla vaatesommittelu on yhtä lailla mahdollista, kuin paperinukellakin.

Jotkut ovat muodostaneet paperinukeistaan keräilyharrastuksen ja ovat vielä aikuisiällä haalineet kokoelmiinsa niin vanhoja kuin uudempiakin nukkeja, tyyliään ja alkuperämaastaan riippumatta. Vanhempia paperinukkeja metsästetään antikvariaateista, vanhoista lehdistä, kirjakaupoista, messuilta, museokaupoista, nettihuutokaupoista ja konsultoidaan muita keräilijöitä ja tehdään vaihtokauppoja (Hirvonen, 2015). Paperinukkeja on hyvin monenlaisia ja ne ovat kauniita, ei siis ole ihme että paperinuket kiehtovat monia keräilijöitä. Jos on aikanaan kuulunut paperinukkeleikkijöihin uudenlaisten nukkien haaliminen voi sinällään olla jännittävää, koska lapsena paperinuket ovat olleet useilla lehdistä leikattuja eikä ulkomaisia paperinukkeja kaikilla ollut ehkä mahdollisuutta hankkia. Suomessa Apu-lehden julkaisemat Rauni Palosen piirtämät julkispaperinuket ovat nyt keräilyharvinaisuuksia, eikä huutokaupatut Palosen nuket pysy kauaa myynnissä (Palonen 2008, 13). Paperinukke keräilijä Maaria Ruotsalaisen kokoelma pyörii 3000 nukan tienoilla. Hän aloitti paperinukkien varsinaisen keräilyn jo

lapsena, eikä innostus näytä vieläkään hiipuneen vaikka nykyistä kokoelmaa olisi hyvä hieman harventaakin. (Hirvonen, 2015.)

Se että paperinuket ovat nykyään säilyttäneet asemansa keräilytavarana takaa ainakin sen etteivät ne täysin katoa ihmisten tietoisuudesta. Keräilijät itse kenties myös levittävät tietoa niistä omalle jälkikasvulleen. Se innostavatko paperinuket vanhempien esimerkistä huolimatta nykylapsia, lienee kiinni juuri esimerkistä ja siitä kuinka paperinukkeja ns. ”kaupataan” omille lapsille. Ongelmana tässä tietysti on se, että keräilevät vanhemmat eivät välttämättä halua jakaa arvokkaita keräilyharvinaisuuksia lastensa kanssa, ainakaan lastensa ollessa liian pieniä käsittelemään hauraita paperisia nukkeja. Aikuisten ”leikkikäyttäytyminen”, joka kulkee yhdessä keräilyn kanssa on erilaista verrattuna lapsiin. Aikuiset pitävät hyvää huolta keräilyesineistään ja vaalivat niitä, pitäen huolta että ne eivät ole muun muassa lasten sotkettavissa ja rikottavissa (Blom 2004, Heljakan 2013 mukaan). Seurauksena on se, etteivät lapset vanhempiensa tavoin pääse kasvamaan osaksi paperinukkekulttuuria tai ainakin omaksuvat ne enemmän keräily esineiksi kuin leluiksi. Paperinuket ovat olleet nykyisille keräilijöille aikanaan se tärkeä leikkimuoto ja paperinuken pariin on kasvettu luonnollisesti, jonka jälkeen ne sitten ovat siirtyneet muisto-esineiksi, joita varjellaan rikkoutumiselta, mikä leikeissä taas on aina mahdollista. Säästetyt nuket voivat itsessään olla jo ajan ja leikin kolhimia. Jälleen löytyy yksi hyvä syy sille, miksi paperinukke pitäisi nostaa nykylasten tietoisuuteen. Paperinukkien tuomista tähän päivään sopivassa ilmeessä kannusti myös keräilijä Maaria; paperinukkeja voisi taas alkaa tuoda lehtien sivuille tai liittää ne osaksi elintarvikepakkauksia (Hirvonen, 2015). Ongelma siinä että keräily ja leikki eivät paperinuken osalta kohtaa lienee juuri se, että samanlainen paperinukketarjonta puuttuu nykylapsilta lähes kokonaan. Omien havaintojeni mukaan paperinukkeja ei paljoa näy kauppojen tarjonnassa, ja jos niitä on, ne ovat jääneet muiden tuotteiden taakse piiloon. Niillä ei ole näkyvää huomionarvoista paikkaa kaupan hyllyillä, joten niiden löytäminen ja ostaminen voi olla vaikeaa. Oman havaintoni mukaan tarjolla olevat paperinuket eivät ole ulkoasultaan niin kiinnostavia ja vaivalla tehtyjä, kuin paperinuket ovat aikanaan olleet. Laatutaso pitäisi saada nykyaikaisissakin paperinukeissa korkealle, jotta ne alkaisivat taas kiinnostamaan niin lapsia kuin aikuista keräilijäkuntaakin. Potentiaalia paperinukelta ei ainakaan puutu. Jos ei muuten, saisivat keräilijät ainakin kartuttua kokoelmaansa tämän vuosikymmenen paperinukkemalleilla, joilla olisi taas kerrottavanaan jotain nykyihmisistä ja heidän tyylitajustaan.

3 Paperinuken suunnittelu

Paperinukke esiintyy monenlaisissa yhteyksissä. Sitä on painettu valmiina tuotteena, lehtien sivuille ja elintarvikepakkauksiin, kyse on paljolti siitä mitä tarkoitusta nukke ajaa painoformaatisaan. Kaikissa toistuu kuitenkin idea siitä että nukken voi leikata talteen. Paperinuken käyttö leikkikaluna taas vaatii sopivaa painomateriaalia, jotta nukkea voi käyttää ilman että se heti hajoaa käsiin.

Nuken suunnittelussa on huomioitava myös sen roolimalli kuluttajalle. Nuket, kuten Barbiekin aiemmassa luvussa, edustavat tytöille tietynlaisia naisen mallia vaikkakin leikin muodossa. Näin ollen suunnittelijan on huomioitava millaista hahmoa kuluttajalle tarjotaan. Edustaako nukke tiettyä ikäryhmää, sukupuolta, tyyliisuuntaa tai kulttuurillista asemaa? Lähtökohtia on monia ja suunnittelijan on osattava miettiä perusteltujen valintojen kanssa millaista paperinukkehahmoa haluaa suunnitella ja miksi. Luvussa, 2.2.3, toin esille nukken ulkonäköön liittyviä kriittillisiä kysymyksiä. Nukkeni auttamatta edustavat ensinnäkin juuri tytöille suunnattua nukkemallia, joiden ulkonäkö saattaisi herättää joissakin ihmisissä kenties arvostelua tai kritiikkiä. Myöhemmin värejä käsittelevässä kappaleessa yhtä lailla tuodaan esille selkeitä stereotyyppisiä valintoja, mitkä on suoraan yhdistettävissä tyttöjen maailmaan. Painotan että tässä työssä suunnitellaan paperinukkejulkaisua, kohderyhmänä tytöt. Olen valinnut tytöt kohderyhmäksi, ja julkaisusta tehdään yleisellä tasolla tyttöjen silmää ja maailmaa viehättävä. Paperinukkeja on tarkoitus suunnitella kaksi tyttöhahmoa, jotta ne tukisivat keskenään juuri tyttöjen leikkiä mahdollisesti tukevia teemoja. Julkaisussa tuodaan esille myös näiden kahden paperinuken välinen tarina ja kommunikaatio, eli ne tarkoituksenmukaisesti toimivat yhdessä. Edellä mainittu vastaa myös kysymykseen siitä, miksi en tasapuolisuuden nimissä suunnitellut nais ja – miesnukke. Tyttöjen välisessä leikissä on oletettavaa että poikanukke on se vähiten haluttu, sillä myös suunnittelemani paperinuket edustavat isojen tyttöjen maailmaa, ja mahdolliset leikkijät ovat todennäköisesti kiinnostuneita vain naisnukkeista. Kahden tytön leikissä miesnukke mahdollisesti jäisi syrjään, ja kinaa syntyisi ainoasta naisnukkesta. Myös Rauni Palonen kirjassaan mainitsi, kuinka suosittuja naisnuket olivat, esimerkiksi missit ja kuinka miesnuket olivat enemmän pettymys leikkijöille. (Palonen 2008, 10.)

Tärkeää on huomioida myös hahmon asento ja sen vaikutus nukken toiminnallisuuteen vaikuttaviin yksityiskohtiin.

Suunnittelussa otetaan huomioon myös värimaailma ja typograafinen ilme. Näiden valinta pohjautuu sille, millaista julkaisua rakennetaan ja millaista käyttäjäkuntaa ulkoasua palvelee.

Julkaisun rakenne, eli miten julkaisun taitolliset elementit ja tuotteellinen kokonaisuus toimivat, vaativat pohdintaa sen puitteissa millaista julkaisua ollaan tekemässä. Pääkohtina ovat julkaisun muoto eli onko se esite tai vihko tyyppinen? Taiton kannalta pohditaan miten eri kuvalliset ja tekstisisältöiset elementit jakaantuvat sivuille ja miten eri elementit viestittävät toistensa kanssa.

Näihin seikkoihin aion paneutua toiminnallisen osuuteni läpikäynnissä.

3.1 Paperinuken rakenne

Paperinukke on askartelutuote. Se ei ole vain staattinen piirroskuva paperilla, vaan se sisältää toiminnallisen funktion, mikä käsittää nuken leikkaamisen, taittelun, koristelun jne. Tällöin ei riitä että suunnittelee hienon näköisen ihmishahmon paperille, vaan on ymmärrettävä kuinka nukke tulee toimimaan käytännössä, ja tukevatko sen rakenteelliset seikat toimivaa askartelua. Tähän vaikuttavia seikkoja ovat muun muassa: nuken asento, vartalonmalli, paperilaatu ja myös hiusten asettelu.

Käsittelen tässä myös huomion, joka koskee paperinuken rakenteellista yksityiskohtaa liittyen nuken pystyssä pysymiseen ja kiinnityspidikkeisiin osana nuken vaatteita. Kaikissa paperinukeissa joita on, ei välttämättä olla huomioitu seisoma-asennossa pysymisen funktiota, tai edes sitä onko vaatteisiin piirretty kiinnityspidikkeet.

Kiinnityspidikkeiden oleellinen funktio on saada vaatteet pysymään nuken päällä. Pidikkeet ovat myös visuaalinen seikka, mikä tekee paperinukesta paperinuken. Esimerkiksi (kuvio 10), on muotilehden aukeaman vaatteille yhdistetty paperinukelle ominaiset vaatepidikkeet, kuitenkin vain koristeellisessa mielessä. Kuvioesimerkissä ei ole tarkoituksena että vaatteita voisi yhdistellä minkään esillä olevan nuken päälle. Kuitenkin pidikkeiden käyttö yhdistää tämän sivun visuaalisuuden heti paperinukkien maailmaan, jolloin pidikkeet toimivat paperinukeille tunnusomaisina elementteinä. Miksi pidikkeet puuttuisivat nukeilta on mielestäni suunnitelmallinen virhe, sillä askartelija ei välttämättä tajua piirtää pidikkeitä arkille itse ennen leikkaamista. Siksi, ainakaan omassa julkaisussani niitä ei ole fiksua jättää pois.

elle trend
di LAURA SALSÌ e LUISA SIMONETTO

FROU FROU
il bikini con profilo a smerli, Hervé Léger.

BANDANA
al collo, H&M.

DELFINO
di smalto per gli orecchini d'oro rosa, Dado.

TONDI
gli occhiali da Popeye, James-Lange-Glasses.

SIRENA
sulla pochette, Charlotte Olympia.

RELAX IN RIVIERA
con la mascherina di cotone doppiato, Pijama.

BON TON
l'abito a pieghe marinare, Chloé.

SEX
la guèpière con blazer, Olympia Le-Tan.

NODO D'AMORE
sul bracciale, Aurélie Bidermann.

BOTTO AL SOLE
con 4 braccia in cerchio, Elizabeth Arden.

PAPER DOLL
anni '50 da vestire.

ALA PLAGE
il bikini a righe bianche e blu, Calzedonia.

DARSENA
l'espadrillas con l'ancora, Manebi.

IN POPPA
con la maxi bag, Tua Braccialini.

ELLE LUGLIO 2011

Marinaio A CHI?

Giociamo alle bamboline di carta? Ecco un guardaroba "da ritagliare", tutto a righe bianche, rosse e blu

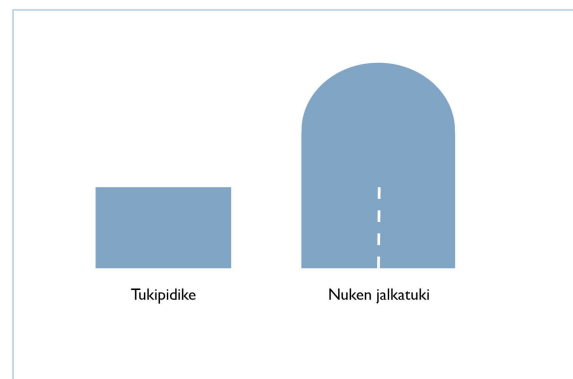
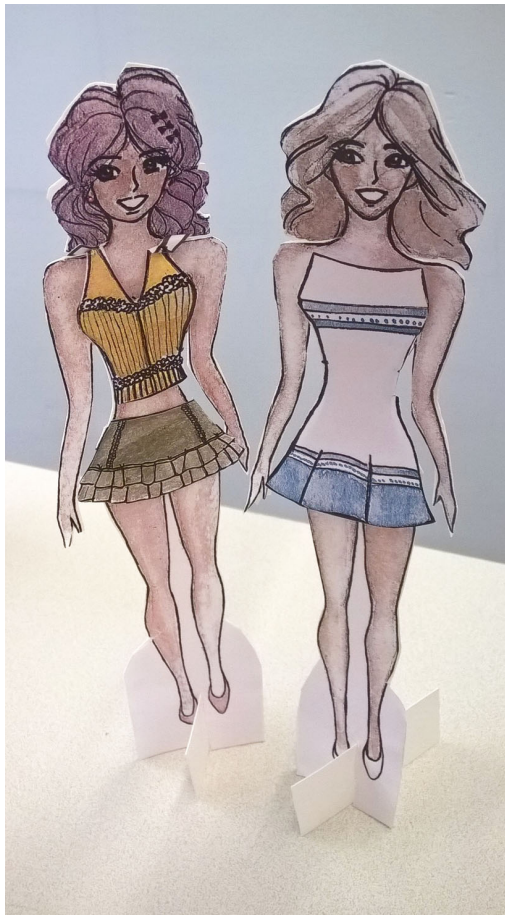
BUFFA
la T-shirt fumetto, Youk Shim Won.

Si fa presto a dire "righe". Quelle da marina-
retta, che si iniziano a portare da piccine,
che restano nell'armadio e "crescono" con noi,
giocando con il nostro stile. Non sono accattiva-
nti gli shorts e la camicina finto-infantili? Non
è assolutamente chic l'abito a pieghe anni Venti?
E il bolero da sexy Popeye? Ma le righe
si "allungano" anche su bandane, bikini
e tote bag. Come accessoriarle? Con
ricami-ancora, orecchini-delfino, bracciali-nodo di marinaio, finti tatuaggi
da vero lupo di mare.

Kuvio 10. Muotilehden sivu, jossa käytetty paperinuken ideaa koriste-elementtinä.

Miksi sitten paperinuken pitäisi pysyä pystyssä? Sekään ei ole funktiollisessa mielessä mitenkään pakollista, sillä kaikissa nukeissa tätä ei ole edes huomioitu. Paperinukkeja on sinällään helppoa laittaa aina nojailemaan tukea vasten. Tämä yksityiskohta on silti tärkeä, jos halutaan luoda aina astetta pidemmälle ajateltu tuote, ja seisomistoiminto

voidaan rakentaa hyvin helposti vaihdeltavaksi ominaisuudeksi. Omassa projektissani suosin tapaa liittää nukkien jalkojen jatkeeksi osa, leikataan siihen halkio, johon sitten liitetään vaakasuora tukipidike, alla olevan esimerkin (kuvio 11) mukaisesti ja näin nukke pysyy pystyssä (kuvio 11). Tämä funktio on helposti liitettävissä arkille muiden osien tavoin leikattavaksi, ja sen toiminnallinen tapa tekee sen käytöstä vaihtoehtoista, mutta se on kuitenkin olemassa.



Kuvio 11. Seisovat nuket ja malli jalkatuesta ja tukipidikkeestä

Seuraavissa alaluvuissa käsittelen nukken asennon ja anatomian, kuin myös hiusten asettelun tärkeyden. Paperilaadulla on erittäin tärkeä osa paperinukken rakenteessa, mutta tässä opinnäytetyössä käsitellään paperinukken ympärille rakennettavan julkaisupohjankin suunnittelua. Näen siis parhaimmaksi liittää paperilaadun käsittelemisen osaksi paperinukkejulkaisun suunnittelun alalukuja, sillä paperinukke tulotisiin painamaan samalle paperityypille, mille julkaisu mahdollisesti painettaisiin.

3.1.1 Nuken asento

Yleistäen paperinukkien asennot ovat hyvin liikkeettömiä ja nuket seisovat suorina. Hienovaraista liikettä voi havaita jalkojen ja käsien asennoissa; myös pään asento ja kulma voi vaihdella. Vastataksemme otsikon väitteeseen asennon tärkeydestä on pohdittava paperinuken toiminnallista funktiota, eli nuken asentoa suhteessa sen vaatteisiin.

Paperinuken vaatetus on pitkälle riippuvainen nuken asennosta ja liikeradasta, sillä oleellisesti vaatteet suunnitellaan nuken asennon mukaan. Toisin kuin Barbie-nukke, paperinuken raajoja ei pysty liikuttelemaan tahtomaansa asentoon. Tähdennän että en käsittele tässä muita esim. nukketeatterissa käytettäviä liikuteltavia nukkeja, jotka on rakennettu niin että raajat liikkuvat.

Ensimmäisten nukkieni kohdalla huomasin jo kuinka ratkaiseva tekijä asento on. Olen itse tottunut piirtämään ihmishahmoja jotka tavalla tai toisella liikkuvat. Pidän liikkeen tuomasta vauhdista ja elävyydestä mitä se kuvaan tuo. Minulle oli siis luonnollista yhdistää liikettä nukkeihini kuitenkin pohtimatta sen tarpeellisuutta paperinuken kaltaisessa suunnittelutyössä. Projektini alkuperäinen idea oli suunnitella paperinukke sähköiselle alustalle, jossa nuken pukeminen tapahtuu vaatekuvakkeita klikkaamalla. Toinen ideani oli suunnitella kaksi asentoa kummallekin nukelle, jotta klikkaus toiminto synnyttäisi pienen animaatio-efektin kahden eri asennon välillä. Huomasin pian ison ongelman tässä suunnitelmassa. Ensimmäiseksi, eri asennot vaativat asentojen mukaiset vaatteet. Eli molempien asentojen vaatteet eivät ole suoraan sovitettavissa toisiinsa. Toiseksi, nukkeilla oli myös toisiinsa nähden erilaiset asennot eli vaatteiden sovitaminen päittäin ei onnistuisi. Päätelmänä tästä työmäärä per nukke kasvaisi isoksi ja vaatteiden määrä jäisi hyvin rajalliseksi opinnäytetyön aikarajoitteiden vuoksi. Vaatteiden määrään kasvattaminen ei onnistuisi edes nukelta toiselle vaihtamalla, sillä asennot ovat liian erilaisia. Myös työmäärä lopullisessa osien linkityksessä toisiinsa syntyisi isoksi jo eri asentovariaatioiden takia. Eli jopa sähköisellä alustalla voisi olla optimaalisempaa käyttää yhden asennon nukke ja lisätä liikettä luovia efektejä muilla tavoilla.

Otettuani opiksi ensimmäisistä nukketyypeistäni päädyin suunnittelemaan uudenlaiset nuket, jotka palvelisivat paremmin painettua formaattia, mihin päädyin vaihtamaan

sähköisen paperinukkesuunnitelmani. Nyt siis suunnitellaan perinteistä paperiarkilta leikattavaa nukkea, eikä liian villit liikeradat ole siihenkään parhaita. Vauhdikkaiden liikkeiden tyrmäminen suoralta kädeltä ei kuitenkaan ole välttämättä tarpeellista. Liikkeiden tarpeellisuus on sidoksissa siihen, miten muuten paperinuken idea ja julkaisu-muoto toimii. Jos on aikeissa suunnitella yksittäisen arkin yhdellä uniikilla paperinukella välittämättä käyttäjän tarpeesta hyödyntää nukken vaatteita toisille nukeille, ei ole sinäl-lään merkitystä minkälaiseen asentoon nukkensa suunnittelee.

Miksi olen huolissani paperinuken asennosta omassa työssäni perustuu havaintooni tarkastellessani Rauni Palosen Tähdet arkilla kirjaa, jossa hän esitti tärkeän huomion liittyen paperinuken asentoihin. Kun Palosen nuket aikanaan ilmestyivät säännöllisesti Apu-lehdessä, olivat silloiset lukijat antaneet palautetta että lapset halusivat sovittaa nukkien vaatteita keskenään. 1978 Palonen joutui siirtymään pystysuorasta arkista vaaka-arkkiin, joka teki siten nukeista pienempiä kuin aiemmista ja taas vaatteiden vaihtaminen eri nukeille oli mahdotonta. (Palonen 2008, 10.) Tästä on helppo päätellä että sarjamuotoisen paperinukkesuunnittelun kulmakiviä oli mahdollisuus hyödyntää kaikkien nukkien vaatteita toisilleen. Paperinuken koosta ja sille sallitusta arkkitilasta oli kiinni se kuinka paljon vaatevarastoa yhdellä nukella oli käytössään. On siis luonnollis-ta haluta hyödyntää myös muiden nukkien vaatteita toiselle.

Sain itse huomata käytännössä tämän asian tärkeyden kun ystäväni kerran vieraili meillä ja annoin hänen testata ensimmäisten nukkieni vaatteita valopöydän avulla. Ei mennyt kuin hetki ja hän halusi jo kokeilla toisen nukken vaatteita toiselle, jolloin jouduin kömpelösti selittämään että tietyt vaatteet olivat vain toista hahmoa varten ja jouduin neuvomaan asettelua. Hänen reaktionsa oli suoran yksinkertainen: suunnittelussa on selviä aukkoja. Nuket eivät siis toimineet eikä niiden käytettävyyttä täysin ymmärtänyt. Ja oli selvästi harmillista että vaatteiden käyttö rajoittui vain toiseen nukkeen. Tietysti tässä on huomioitava että ensimmäisten nukkieni oli tarkoitus päätyä sähköiselle alus-talle varustettuna toisenlaisilla toiminnoilla, kuin perinteisellä paperinuken askartelulla. Jos ystäväni olisi kokeillut nukkeja niille tarkoitettussa valmiissa alustassa, olisi hänen käyttäjäkokemuksensa kenties ollut erilainen. Se ei silti poista vaihtelun puutteellisuut-ta. Omien nukkieni ongelma oli jo alusta alkaen se, että ne olivat liian erilaisia toisiinsa nähden enkä ollut uhrannut tarpeeksi ajatusta yksityiskohdille.

Tämä epävirallinen testi kuitenkin todisti etteivät ensimmäiset nukkeni toimineet aina-kaan perinteiselle paperinukelle parhaalla mahdollisella tavalla. Myös huomioni Palo-

sen suunnittelu lähtökohdista vahvasti ajatustani siitä että nuket eivät saisi olla liian eriäviä ja niiden vaatetusta täytyisi pystyä jakamaan muiden samankaltaisten nukkien kanssa. Suunnittelen nukkeni myös sillä ajatuksella että joku voisi niillä leikkiä, silloin on otettava huomioon käyttäjää palvelevat yksityiskohdat suunnittelussa vaikka se tarkoittaisi vauhdikkaista hahmoista luopumista vasten omia mieltymyksiä. Silloin kun suunnitellaan toisille ei riitä että osaa ajatella asioita vain itsensä kautta, silloin kaikkein tärkeintä on ymmärtää niin sanottua ”asiakaskuntaa” ja heitä hyödyttäviä asioita suunnittelussa.

Tässä tapauksessa näen hypoteettista asiakaskuntaani hyödyttäväksi sen että paperinukkeni noudattavat lähes identtistä vartalon asentoa, sillä ehdolla että molempien nukkien vaatteet on vaihdettavissa toiselle. Jos asiaa ajatellaan näitä kahta nukkea pidemmälle ja joskus niiden seuraksi syntyisi isompi nukkeperhe, olisi vain hienoa että nukkien yhteenlaskettu vaatevarasto olisi kaikkien nukkien käytössä. Sillä niin kuin Barbiellakin, on paperinukkenkin viehätys niin keräilyssä ja varsinkin leikissä, juuri vaatteen määrässä.

Löytääksemme askartelua tukevia puolia nukan asennon kautta, on ymmärrettävä nukan anatomian suhdetta nukan vaatteisiin. Ihmistä kuvatessa on muistettava että kyseessä on liikkuva olento, jolloin jokainen asento ja liike vaikuttavat siihen miten olemme (Oja 1957, 114; Drudi 2001, 86). Ihminen ei ole lähtökohtaisesti helpoin aihe piirrettäväksi ja liikkeiden ymmärtäminen ihmiskehon kautta vaatii jo harjaantunutta piirrostaitoa. Siksi ei ole tarpeellista paperinukken kaltaisessa leluformaattissa tavoitella vaikeita ja moniulotteisia asentoja, jolloin myös vaatteen suunnittelu nukan päälle vaatii suurempaa ymmärrystä asennoista ja kuvakulmista. Muoti piirtäminen, väri ja tyyli, muoti-suunnitteluoppaassa havainnollistetaan hyvin mallikuvien kuinka kehon asento ja sen päälle luonnosteltavat vaattemallit toimivat yhdessä ja kuinka ulotteikkuus toimii (Döllel 2003, 58-66). Esimerkeistä ymmärtää myös miksi tällainen piirtäminen voi olla turhan haasteellista lapselle. Haluan omien nukkieni olevan tässä mielessä helposti lähestyttäviä. Käyttäjän niin halutessa, voi yksinkertaisessa asennossa olevan hahmon päälle piirtää helposti vaatteita itse, joiden tekemiseen ei tarvita kehittynyttä moniulotteista taitelijan silmää. Tässä tapauksessa staattiset kohtisuoraan kuvatut paperinukken asennot ovat hyviä lähtökohtia.

3.1.2 Nukkehahmon anatomia

Tässä oletusarvoisesti paperinukke on ihmishahmo, joten sen suunnitteluun rinnastetaan ihmisvartalon piirtämiseen tarkoitettuja ohjeita ja sääntöjä. Tässä tarkoitetaan siis anatomian merkitystä, kun suunnitellaan paperinukkea.

Työni etenee itse piirretystä nukesta aina taitettuun julkaisuun, jonka osana se toimii. Ihmishahmon piirtäminen kuuluu omiin suosikkiteemoihini ja vaikka piirtäjänä olen hyvinkin vapaasti työskentelevä, enkä välitä seurata tarkkoja piirtämisen sääntöjä, koen tärkeäksi tuoda esille anatomian ymmärtämisen tärkeyden suunniteltaessa tällaista hahmoa. Paperinukken alkuperä viittaa sen olleen mannekiini, vaatteiden esittelijä, joten anatomisilla ominaisuuksilla suhteessa vaatteisiin on olennainen rooli. Ihmisen piirtäminen mielletään yhdeksi, ellei vaikeimmaksi, aihe-alueeksi johtuen paljolti siitä että ihminen liikkuu ja pienetkin liikkeet vaikuttavat asentoihimme välittömästi (Oja 1957, 114), myös yllä oleviin vaatteisiimme. Vaatteet toimivat myös eri tavalla riippuen vartalotyypeistä. Lantion asennolla on muun muassa ratkaiseva rooli, jos hahmotellaan esimerkiksi hametta hahmon päälle ja halutaan selvittää hameen kaltevuus suhteessa vartalotyyppiin (Döllel 2003, 62).

Paperinukken suunnittelussa voi olla hyödyllistä käyttää apuna muotisuunnittelun oppaita ja harjoitella ihmisen anatomiaa kuin myös ”huoletonta” piirtämistä, harmonisen vartalotyypin ja liikkeiden saavuttamiseksi. Näin vältetään ”tönkköä” piirtojälkeä, joka voi tehdä hahmon asennosta ja olemuksesta väkijäsen ja tekemällä tehdyn. Tähän kaikkien vaikuttavat piirtokätemme työskentely viivojen ja muotojen kanssa. Jännittyneisyyden pois kartoittaminen auttaa pääsemään lähemmäksi ammattimaisempaa piirtojälkeä, se koskee myös henkistä asennoitumista omaan tekemiseen, joka heijastuu auttamatta työmme jäljessä. (Drudi 2001, 11).

Muotisuunnittelussa käytettävä vartalotyyppi heijastaa niin sanotusti ihanteellista vartaloa, jossa kehon osien suhteet antavat kuvan pitkästä ja hoikasta ihmisestä. Kirjassaan Drudi käyttää termiä Fashion Canon, anatomia suhteista. Tällainen vartalotyyppi ei ole se realistisin, mutta tarkoituksena on saavuttaa harmoninen ja virheetönkin malli naisvartalosta. (Drudi 2001, 16). Tämä niin kutsuttu ihannekeho mahdollistaa vaatteiden sopivuuden oikealla tavalla, ilman että vaatteet näyttäisivät hassuilta tai ei sopivilta. Se, onko tällainen suunnittelulähtökohta realistista on sitten oma lukunsa, johon liittyy kysymyksiä vartaloihanteista, liian laihoista malleista tai siitä ettei kaikkia voi sovittaa sa-

maan muottiin. Tässä yhteydessä puhutaan vain paperinukken anatomisista mahdollisuuksista ja kyse on siitä millaista nukkea halutaan luoda. Tarkoitus ei ole ottaa kantaa valloilla oleviin kauneus ja -vartaloihanteisiin vaan luoda tietyn tyylinen nukkehahmo.

Oma paperinukkeni pyrkii noudattamaan, kenties ihanteellista, nuoren naisen vartaloa. Tästä lähtökohtinani on ollut hoikka keskivartalo, leveämmät hartiat ja lantio ja sirot jalat. Nukkeja on kaksi ja molempien vartalotyyppi on identtinen, millä on osuutensa vaatteiden suunnitteluun mihin syvennyn myöhemmässä luvussa. Nukkieni anatomiset piirteet eivät pyri sanelemaan vartalo-ihanteita tai suosimaan enemmän jotain tiettyä tyyppiä. Valintani lähtökohdat perustuvat ihastukseeni Silo-tyttö paperinukkesarjaan ja juuri näiden nukkien mukaiseen vartalotyyppiin (kuvio 12) mukaan.

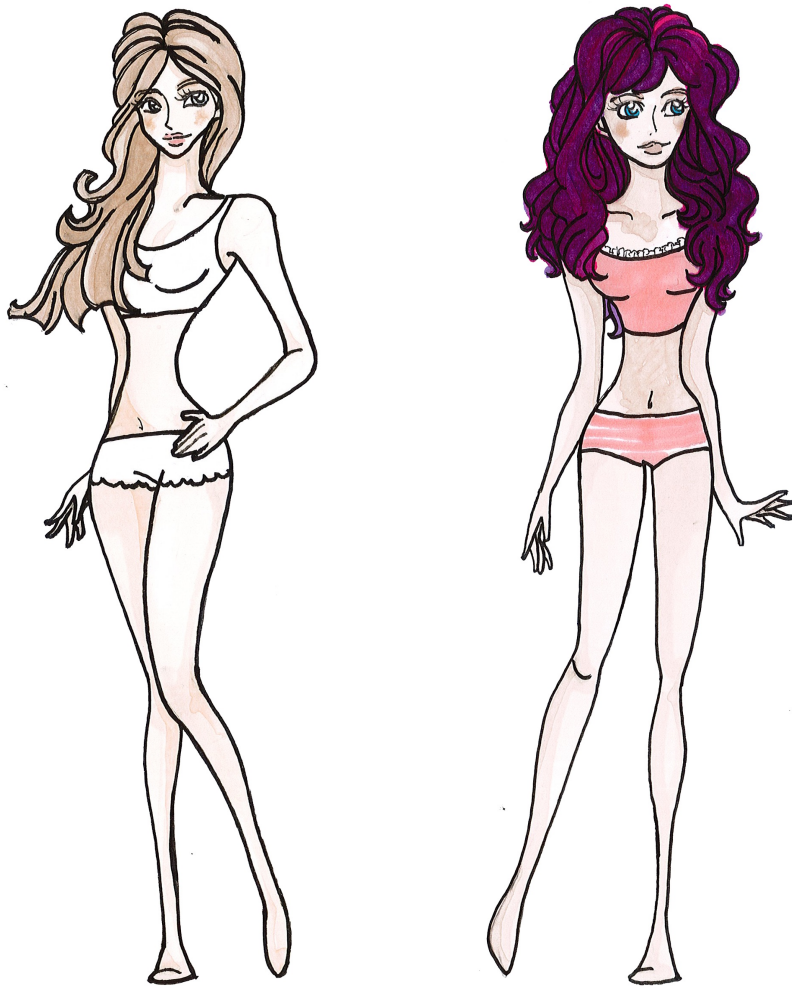


Kuvio 12. Silo-tytöt Eeva ja Maija inspiraation lähteenä.

Silo-tyttö paperinukke sarjaa julkaistiin Kotiliesi lehdessä vuonna 1948. Silo taas oli tamperelaisen Kudos Oy Silon tuotemerkki. Yllä näkyvä Eeva oli sarjan ensimmäinen nukke, joista seuraavia olivat nuket Maija ja Kerttu. (Eeva Silo-paperinukke 1948.)

Tyttöjen jalat ja siro rakenne miellyttivät ja halusin tuoda samankaltaista asentoa ja muotoa omiin nukkeihini. Ennen tätä suuntautumista olin kehittänyt jo paljon aikaisemmin hieman erilaista vartalotyyppiä edustavat nukkehahmot, joiden oli tarkoitus päätyä

paperinukeiksi sähköiselle päätelaitteelle. Näiden versioiden vartalotyyppi on pitkä ja keskivartalon mittasuhteet ovat vielä epärealistisemmat. Alla esimerkki (kuvio 13).



Kuvio 13. Ensimmäiset paperinukke versioni. Hahmoilla on hyvin eriävä lantion ja keskivartalon malli ja esimerkiksi vaalealla tytöllä on hyvinkin kapea uuma. Piirtojaljen tarkkuus ei myöskään ole paras mahdollinen hahmojen kehonosissa.

Yllä näkyvän kuvioesimerkin nuket mukailevat jo enemmän sarjakuvamaailmaa, jossa naisvartalo voi olla hyvinkin epärealistinen ja tiettyjä ruumiinosia korostava. Syy ensimmäisten nukkieni hylkäämiselle oli tämä vartalon epäoikeanlaisuus, joka pisti liikaa silmääni kuin myös tyytymättömyyteni lopulliseen piirrosjälkeen. Silo-tyttöjen kaltainen nukke-esimerkki on kiehtovampi ja edustaa kauniimpaa kuvataiteellista ilmaisua.

3.1.3 Kampauksella on väliä

Yksi huomion arvoinen seikka suunniteltaessa paperinukkeja on sen hiukset. Kerroin jo aiemmin tapahtuneesta suunnitteluvirheestä nukkieni asennon epäkäytännöllisyydestä; toinen virhe oli hiukset. Esimerkissä (Kuvio 13) huomaa nukkien hiusten ylettyvän reilusti yli rintakehän lisänä latvojen yksityiskohdat. Voisi sanoa että mitä pidemmät hiukset paperinukelle suunnittelee sitä haasteellisempi on tukan sovittaminen yhteen vaatteiden asettelun kanssa. Ongelma ratkeaa yksinkertaisesti sillä että nukken hiukset ”kampaa taakse” niin etteivät ne ulotu nukken rintakehälle. Miksi näin? Jos hiukset yltävät eteen (Kuvio 13) esimerkin mukaisesti syntyy ongelma vaatteiden toimivasta piirtämisestä nukken päälle. Otetaan esimerkiksi ihonmyötäinen paita, jonka logiikan mukaan kuuluisi sijoittua hiusten alle. Tällöin suunnittelijan on tarkasti pystyttävä muotoilemaan vaate nukken päälle ottaen hiukset huomioon. Hiukset vaatisivat kenties myös lävistävän viillon, jonka kautta pujottaa vaatetta nukken yllä pitävä apupidike. Toinen vaihtoehto olisi suunnitella nukelle vaatteita, jotka piilottaisivat hiukset alleen mikä kuitenkin rajaa vaatemallien määrää ikävällä tavalla. Esimerkin (Kuvio 13) vaaleahiuksinen nukke on vielä hankalampi vartalon asennonkin puolesta, jolloin myös peittävien vaatteiden kohdalla ehkä tarvitsi tehdä viilto epäedulliseen kohtaan nukken hiuksissa, jotta vaatteet pysyvät päällä. Paperinukken vaatteet ovat kauniita ehyitä kokonaisuuksia, ja hiusten latvojen ääriviivat väistämättä luovat vaatteille repaleisen vaikutelman, jos ne asettaa nukken etupuolelle. Kaikista helpoin hiusmalli olisi lyhyet hiukset jolloin ei tarvitsisi huomioida latvojen vaikutusta vaatekappaleiden muodossa. Hiusten piirtäminen rintakehän päälle ei siis ole suotavaa, jos haluaa selvittää työn toteutuksesta järkevällä tavalla.

Hiusten suunnittelussa kannattaa olla huolellinen myös silloin, jos haluaa lisätä nukken asusteisiin hattuja. Liian muhkeat tai sivuille aaltoilevat hiukset leventävät pääalueen pinta-alaa, jolloin päänmukaiset pipot ja myssyt eivät enää istu nukken päähän oikeanlaisesti. Uusissa nukkeversioissani hattujen lisäys asusteisiin ei ole välttämättä mahdollista juuri hiusten viemän tilan vuoksi. Hattujen puuttuminen ei ole ongelmana niin suuri, kuin hiusten asettelussa ilmenevä rakenteellinen ongelma. Asusteissa kyse on enemmän valinnoista, mutta muotoja rikkovat yksityiskohdat vaikuttavat heti nukken yleisilmeeseen ja niiden kitkemiseen kannattaa ensisijaisesti kiinnittää huomiota.

3.2 Nukkien ulkonäkö

Päätin tehdä kaksi paperinukkea, jotka ovat molemmat naispuolisia ja iältään nuoria. Nukkien niin sanottu oma ikä on jossain 16-20-vuotoaan rajoilla, miten kukin sen haluaa tulkita. Nuket ovat kehonmuodoltaan ja asennoiltaan samanlaiset. Selkeinä eroina toimivat nukkien hiusten- ja alusvaatteiden värit, ihonväri on myös hieman eroava. Molemmilla nukeilla on leveä hymy, joita voisi verrata vanhoihin missi ja elokuvatähti paperinukkeihin, joita myös Rauni Palonen on piirtänyt. Alla esimerkit (kuvio 14 ja kuvio 15) Palosen piirtämistä missi paperinukeista ja omien paperinukkieni kasvoista. Edellä mainitut valinnat tukevat ajatusta nukketyypeistä, jotka edustaisivat ulkonäöltään sellaisia naishahmoja, joiden kautta voisi leikkiä kuvitteellista aikuisen naisen elämää.



Kuvio 14. Hymyilevät missit. (Palonen, Vekkele, Dillemuth 2008, 86)



Kuvio 15. Paperinukkieni hymyilevät kasvot

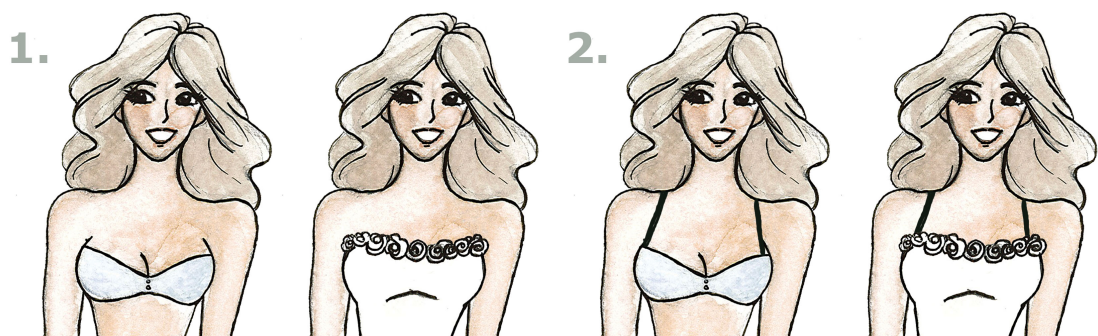
3.3 Mitä vaatteet kertovat

Paperinuken suunnittelussa keskeisin osa itse nukken lisäksi ovat vaatteet. Paperinuken vaatevarasto ja sen kautta edustettava tyyli kertovat nukesta ja sen persoonasta. Onko nukke satujen prinsessa? Onko nukke tyttömainen vai poikamainen? Onko hän tältä vuosituhannelta vai kaukaa keskiajalta? Onko hän kotirouva, uranainen tai vaikka opiskelija? Edustaako nukke tiettyä harrastusryhmää? Tähän kaikkeen vaikuttavat ulkoisen olemuksen lisäksi nukken vaatteet, asusteet ja muu irtaimisto. Riippuen nukken ulkoisesta olemuksesta vaatteet määrittelevät väistämättä, mille ajanjaksolle nukke sijoittuu tai ainakin antavat osviittaa sille. Aikajakson lisäksi vaatteet kertovat myös persoonasta ja sosiaalisesta asemasta. Ne ilmentävät myös nukken henkilökohtaista tyyliä ja mieltymyksiä. Nämä seikat ovat kuitenkin kiinni suunnittelijan valinnoissa. Vaatteiden suunnittelussa halusin painottaa nukkien henkilökohtaista makua ja erottaa ne toisistaan. Nukkien on tarkoitus vaatteillaan edustaa erilaista tyyliä, vaikka vaatteiden yhdistely päittäin onkin mahdollista.

Vaatteiden tarkoituksena on kuvastaa nimenomaan tätä päivää ja tyyliään olla tuttuja tämän päivän lapsille ja nuorille. Tällä pyrin siihen että suunnittelemani paperinukke edustaisi nykypäivän paperinukkea juuri vaatteillaan. Ei niinkään rakenteellisilla hienouksilla tai sillä onko nukke leikittävissä tietokoneen kautta, vaan sillä mitä se päälleen laittaa. Haluan tukea tässä teoriaa siitä että paperinuket heijastavat sen hetkisen ajan

elämää, tyyliä, harrastuksia ja unelmia, jolloin ne on suunniteltu. Tätä samaa ajatusta on tukenut paperinuken syntymälähtöinen tarkoitus muodin esittelijänä, ja vaikka se siitä siirtyikin lasten leikittäväksi ovat nukan vaatteet säilyttäneet juuri tämän tarkoituksen vielä tähänkin päivään (Lehto 2004, 59).

Naispaperinukkien vaatteet ovat omiaan kertomaan naisten vaatetyylin kehityksestä vuosien aikana aina alusvaatteista lähtien. Omilla nukeillani (kuvio 16) mukaan, on malliltaan nykyaikaiset naisten alusvaatteet eikä esimerkiksi korsettia. Korsetti tai sen vastineet ovat edelleen olemassa mutta niiden käyttötarkoitus ja tarpeellisuus on muuttunut huomattavasti, tässä tapauksessa juuri siinä että ne eivät kuulu oletusarvoisesti nykyisen alusvaate kerrastoon. Jos alusvaatteiden ei haluaisi määrittävän nukkien aikakautta olisi yksi vaihtoehto suunnitella nuket alastomiksi, mikä oli paperinukkien osalta vielä tavatonta vuoteen 1970 mennessä, jolloin alkoi esiintyä ensimmäisiä perusasultaan alastomia paperinukkeja. Paperinuken vakio asusteisiin on aina kuulunut joko alusvaatetus, valmis asu tai esimerkiksi uimapuku. (Lehto 2004, 23, 73.) Oma ratkaisuni oli tehdä tavanomainen tähän päivään sopiva alusvaate kerrasto. Nukkieni alusasun yläosa, olkaimeton rintaliivi, tukee esimerkiksi hihattomien ja olkaimettomien asujen suunnittelua, jolloin liivien olkaimet eivät ole häiritsevästi näkyvillä (Kuvio 16) esimerkin mukaisesti. Alaston nukke on tietysti vaatteiden suunnittelun kannalta helppoin lähtökohta ilman alusasun asettamia rajoitteita, mutta tässäkin on hyvä huomioida nukella leikkijät ja miettiä onko välttämättä sopivaa esittää tietyn ikäistä nukkehahmoa alasti.



Kuvio 16. Kuvapari 1 havainnollistaa liivien olkaimettomuuden hyväksi hihattomien paitojen kanssa. Kuvapari 2 taas antaa esimerkin siitä, kuinka liivien olkaimet voisivat olla häiritsevästi esillä, jos vaatekappaleen kuuluisi näyttää paljaat olkapäät.

Nukkieni vaatekokoelmissa nykyaikaista nuorten pukeutumista kuvaavat juuri mini shortsit ja -hameet, jotka molemmat ovat olleet huomattavia käännekohtia naisten puukeutumisessa 1960-luvun paikkeilla. Molemmat vaatekappaleet paljastavat jalat lähes kokonaisuudessaan, eikä niiden suosio ole hiipunut tähän päiväänkään mennessä. (Worsley 2011, 136, 156.) Halusin valita ne nukeilleni myös tyylillisiksi erottajiksi. Vaatearkeilta huomaa toisella nukella olevan juuri minihameita ja toisella -shortseja. Tällaisella erottelulla ei kuitenkaan ole tarkoitus korostaa toisen nukan tyttömyisyyttä tai jopa poikamaisuutta. (Kuvio 17) mukaan Marie-nukella on paljon shortseja ja housuja mutta niiden tarkoitus on korostaa Marien luonteeseen kuuluvaa urheilullisuutta, eikä niinkään poikatyttömyisyyttä. Housujen määrästä huolimatta nukan vaatteissa toistuu sievät yksityiskohdat ja naisellisuus. Nea-nukella näkee kukkakuvioisia mekkoja ja rusetteja asusteina, alla esimerkki (kuvio 18), joiden tarkoituksena on kuvastaa Nea-nukelle luonteenomaista söpöä tyttömyisyyttä. Vaatteiden rooli luonteenkuvaajana on nukeilla olennaista.



Kuvio 17. Marie-nukan sporttisen sieviä shortseja ja juoksuleggingsit; päällä farkut joista lahkeet käännettyinä ylemmäksi. Kuviossa esillä vain muutama nukan vaatteista.



Kuvio 18. Nea-nuken kukkakuviollisia mekkoja ja hameita; päällä rokahtavampi nahkahame niittivyöllä. Kuviossa esillä vain muutama nukan vaatteista.

Nyky muodissa pukeutumisen rajoitteet ovat huomattavasti erilaiset verrattuna 1900-luvun alkuun, jolloin esimerkiksi naisten housujen käyttö oli vielä täysin uutta ja kyseenalaista (Worsley 2011, 42). Tällainen rajoittaminen ei ole enää osa tätä päivää ja sen on näyttävä myös nukkien vaatteissa. Nykypukeutuminen on kenties vahvimmitaan yhteydessä juuri ihmisen persoonallisuuteen ja luonteeseen. Pukeutuminen ei enää vain lokeroi ihmisiä vaatteineen ja korosta yhteiskuntaluokkien asemaa ja eroja toisiinsa, kuten aikoinaan. Nykypukeutumisessa jo pelkästään oman käsitykseni mukaan on huomattavia variaatioita, tyylien yhdistelyä toisiinsa ja nimenomaan persoonallisuutta. Miten tämä on vaikuttanut paperinuken tyylliseen kehitykseen, on juuri se että tämän päivän paperinukke ei enää edusta vaatteillaan tiettyjä yhteiskuntaluokkia ja määrittele vaatteilla kotirouvan pukeutumista tai salli hienoja pukuja vain ylemmälle yhteiskuntaluokalle (Lehto 2004, 59). Poikkeuksena tästä ovat vain nuket, jotka on suunniteltu kuvastamaan tiettyä ajanjaksoa, mutta se ei ole enää aikansa kuvailua vaan historian kertaamista. Sama pätee fantasiamaailman inspiroiimiin nykyajan nuk-

keihin, joissa tyylin määrittelevät satumaailman normit ja mielikuvitus, eikä sillä ole välttämättä mitään tekemistä todellisuuden kanssa.

Paperinukeissa on mielestäni hauskaa juuri se, että ne kertovat jotakin meneillään olevan ajan kulttuurista, kauneushanteista ja omien nukkieni kohdalla myös nykyajan naiskuvasta. Jos tämän päivän trendien mukaisen nukan voisi siirtää leikittäväksi 1900-luvun alkuun, riittäisi sen ajan työillä ja naisilla ihmettelemistä muotikäsitteiden ollessa niin kovin erilainen.

3.4 Paperinukkejulkaisu

Paperinukke on suunniteltu osaksi lehtijulkaisuja, postikortteja ja elintarvikepakkauksia. Paperinuken yhdistely erilaisille painetuille alustoille on juuri siksi helppoa sen perusmuodon ollessa paperinen. Omassa suunnittelussani pyrin tuottamaan taitolta ja ulkoasultaan kiinnostavan julkaisun, joka poikkeaa tarpeeksi tavanomaisesta. Haluan yhdistää julkaisuuni perinteistä asetelua mutta myös käyttäjää houkuttelevia yksityiskohtia ja ratkaisuja. Ratkaisuilla tarkoitan esimerkiksi sitä, kuinka paperinukke saisi kaikkein kätevimmin säilytettyä; toimiiko julkaisu kokonaisuudessaan funktionaalisena tuotteena? Jos ei muuten, ainakin haluan esittää vaihtoehtoja sille.

Yksityiskohtalliset seikat käsittävät nukan käyttöön liittyviä ohjeistuksia, esimerkiksi kuinka leikata nukke oikein arkilta tai mahdolliset tarinankerronnalliset elementit. Minun nukkejani on kaksi, voisi siis kysyä mikä on nukkiensa suhde toisiinsa? Ovatko ne täysin erillisiä vai liittykö niiden välille tarina? Ovatko ne sisaruksia tai ystäviä? Tässä tapauksessa on julkaisun kautta mietittävä millainen tarina on, ja kuinka se esitetään osana julkaisua. Käydessäni alaluvuissa julkaisun pääkohtia läpi esitän omia ratkaisujani ja selvennän aina eri ratkaisujen tarkoituksia, jotta tuotteesta voisi saada selkeän ja toimivan.

3.4.1 Taiton rakenne

Paperinukke-arkin ehkä yleisin taitollinen muoto on tietyn kokoinen arkki, jossa on heti nähtävissä nukke ja sen mukaan kuuluvat vaatteet. Puhuessani aiemmassa luvussa tavanomaisesta paperinukketaitosta, tarkoitan juuri esimerkin mukaista taittoratkaisua, (kuvio 19). Esimerkki on hyvin viimeistelemätön mutta antaa hyvän kuvan siitä, millainen on tyypillisin tapa taittaa paperinukke arkille.

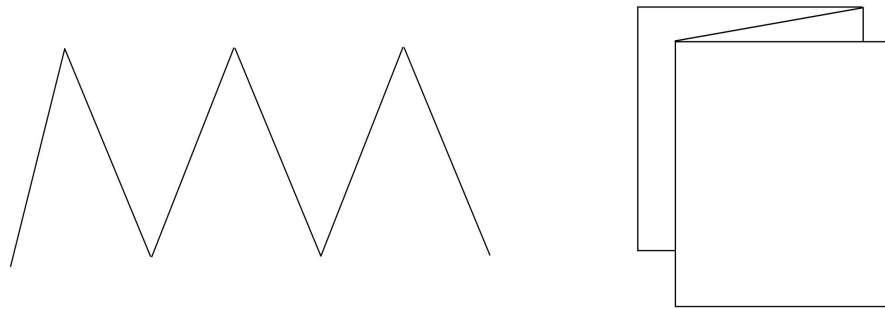


Kuvio 19. Nea-nukke aseteltuna arkille vaatteineen. Tämän arkin vaatteista puuttuvat pidikeli-pat, jotka saavat vaatteet pysymään nukken päällä.

Paperinukken perinteisessä taittoratkaisussa ei ole sinänsä vikaa ja se toimii kaikessa yksinkertaisuudessaan. Kun taas halutaan luoda julkaisu, jonka olisi saatava vanha klassikko taas kiinnostavaksi, on vanhasta kaavasta siirryttävä askel pidemmälle ja tehtävä paperinukken ympärille kiinnostava taittoratkaisu, joka herättäisi nykykuluttajan mielenkiinnon.

Siirryttäessä yhden arkin ratkaisusta, jopa kokonaisen julkaisun suunnitteluun on aina huomioitava, mistä osista taitto koostuu, ja kuinka sen sisältämä informaatio rakennetaan ehyeksi toimivaksi kokonaisuudeksi. On huomioitava tekstin pituus ja sen kuljetus

sivulta toiselle, tekstin luettavuus ja sisällön pitämien mielenkiintoisena, jotta voidaan luottaa lukijan kahlaavan koko julkaisun sisältö läpi. Aina kontekstin määrästä ja teemasta riippuen on juuri suunnittelijan tehtävä huolehtia koko sisällön toimivasta yhteensovittamisesta. (Samara 2005, 10,11.) Miksi tämä on juuri omassa työssäni tärkeää? Molemmille paperinukeille on tarkoitus taittaa oma yksilöllinen, kuitenkin yhtenäinen, haitarimallinen taittopohja, (kuvio 20) mallin mukaan, jonka sisältö nukkien ja vaatteiden lisäksi koostuu myös etukannesta, informaatio-osiosta ja nukkien omista esittelyteksteistä. Vaikka kyse ei ole isomman luokan taitosta, joka voisi sisältää monta sivua leipätekstiä ja monen muotoista ja henkistä kuvamateriaalia, on silti havaittavissa että nämä sisällölliset osaset, joita joudun pohtimaan omassa taitossani asettavat omia vaatimuksia ja myös tilallisia kysymyksiä.

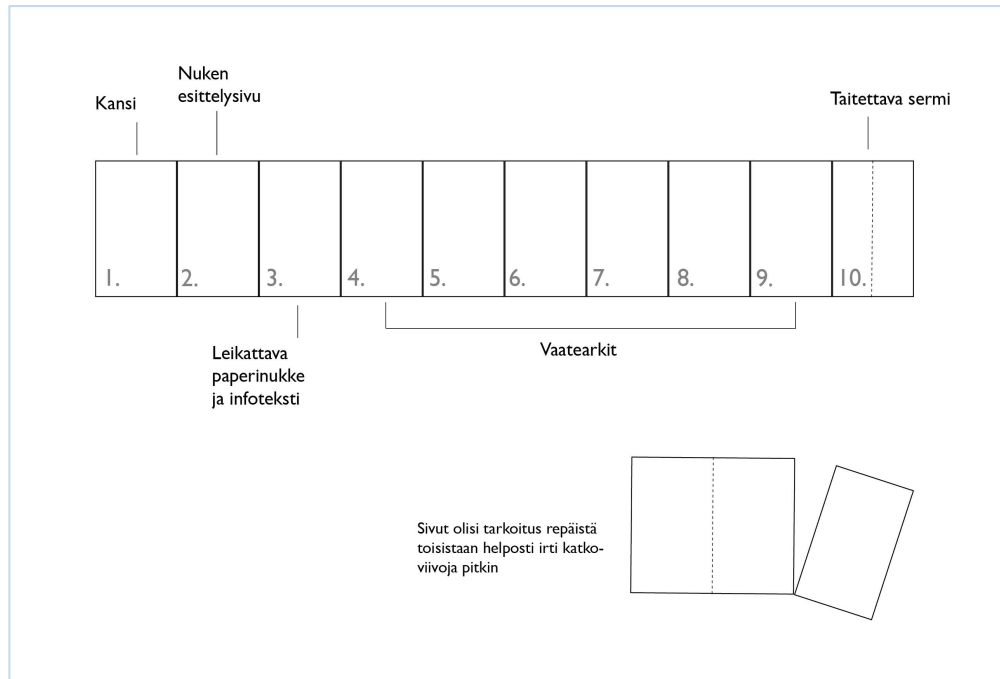


Kuvio 20. Haitari-esitteen rautalankamalli, ylhäältä ja sivulta päin kuvattuna.

Julkaisuni sisältöä hallitsevat pääosin kuvat. Kuvien tehtävä julkaisuissa on useimmiten toimia tukevana elementtinä tekstille. Esimerkiksi kuvittaa, informoida tai havainnollistaa tai luoda jopa tuntemuksia ja malleja tekstin sisällöstä. Yhtä lailla, myös omassa projektissani, kuvat voivat olla julkaisun pääelementti, jolloin niiden merkitys korostuu ja ne saavat uudenlaisen huomion. (Samara 2005, 22, 23.) Paperinukke julkaisussani kuvien rooli on epäilemättä isoin ja niiden merkitys taitossa ei rajoitu vain visuaaliseen sisällön antiin, vaan niillä on myös tärkeä toiminnallinen funktio juurikin siksi että kuvia on tarkoitus leikata sivuilta irti. Taittoni on siis tarjottava sisältönsä lisäksi käyttäjää aktivoivia elementtejä, jotka ovat tietysti nuket ja niiden vaatetus. Pohjaten aiempaan, tässä tilanteessa teksti toimii tukijana kuvalle. Taittoni vaatii paperinukkeen leikkaamista ohjeistavaa tekstiä ja esimerkiksi kansilehden pienet tekstiviitteet ja julkaisun nimi viestittävät taiton sisällöstä.

Julkaisun ollessa haitarimallinen se mahdollistaa sisällölle kannen ja sisäsivut. Toinen vaihtoehto olisi monisivuinen julkaisu, joka toimii lehtiön tai vihon tavoin. Se miksi valitsin haitarimallin pohjautuu sen toiminnalliseen ratkaisuun avaamisesta ja aineiston välittömästä auki levittämisestä niin, että sisältö on nähtävissä heti tai sivu kerrallaan taiteltuna, jos niin haluaa. Vihkomaisessa julkaisussa on tarkoitus käänellä sivuja ja näin ollen selata sisältöä. Toiminnallinen funktio tässä ei ensinnäkään miellytä minua aiheeni puolesta ja toiseksi, en pidä ajatuksesta että sivujen seassa olisi väistämättä tyhjiä sivuja, sillä nukke ja - vaatesivut on oltava leikattavissa eikä näiden sivujen taakse ole silloin oleellista sisällyttää aineistoa. Ajatus repaleisesta vihkosta leikkaamisen jälkeen ei aja ajatustani käytännöllisestä julkaisusta, mikä on paperinukkearkissa huomion arvoinen asia. Päätelmänä tästä en suosisi monisivuista julkaisua paperinukelle juurikin sen puutteiden vuoksi. Paperinukkejulkaisun rakenteen on tuettava paperinuken siirtämistä kuva-arkeilta leikkiin.

Haitariesite on tähän tilanteeseen kätevä juuri siksi, että tyhjät sivut vaatteiden takana piiloutuvat sopivasti taitoksiin. Käyttäjän avatessa julkaisun ymmärtää heti tyhjien sivujen funktion, jos niihin kiinnittää huomiota. Nukke ja - vaatesivujen jakamisesta haitarin viimeisille sivuille niin, että kansi on ensimmäisenä, mahdollistaa sen että kannen sisältöineen voi leikata irti muista sivuista, jolloin julkaisun loppusisältö on jätetty askartelu käyttöön. Silloin repaleisia sivuja osana julkaisua ei tarvitse harmitella, sillä askarreltava osa on suunniteltu niin, ettei sen hajoaminen vaikuta julkaisun muihin osiin. Alla rautalankamalli lopullisen taittopohjan rakenteesta ja sisällöstä (kuvio 21). Taittopohja on pystymallinen ja sivukoko on 26,5 cm x 14,5 cm. Kansilehti näkyy esimerkissä (kuvio 21) viitteellisenä. Lopullisessa painatuksessa kansilehti painettaisiin sivun 2 takapuolelle, jotta kansi käännettäessä avautuisi oikeaan suuntaan. Julkaisun kaikkien sivujen taitoksissa olisi katkoviiva, jonka avulla sivuja olisi helppo irrottaa toisistaan, ja esimerkiksi vaatearkkien leikkaaminen olisi sivu kerrallaan helpompaa.



Kuvio 21. Lopullisen taiton rakenne

Taiton rakenteelliset seikat tukevat nuken askartelu-ominaisuuksia, mikä onkin ensi arvoisen tärkeää, sillä suunnittelemani paperinuket on tarkoitettu muun käytön lisäksi leikittäväksi. Kuitenkin, jos haluaa pitää tuotteensa muitakin käyttäjiä palvelevana, tästä esimerkkinä keräilijät, joista kerroin luvussa 2.3.2, on hyvä pohtia valitun julkaisun muodon esteettistä potentiaalia. Kuten sanottu keräilijät ja harrastajat eivät välttämättä halua leikata paperinukkeja arkilta, jos saavat nuket käsiinsä leikkaamattomassa muodossaan.

3.4.2 Kansi

Tämän julkaisun kansiosa on ensimmäisenä nähtävillä. Lähtökohtaisesti haluan kannen olevan miellyttävän näköinen sisältönsä tavoin, mutta kuitenkin kiinnostavan näköinen, jotta joku mahdollisesti ostaisi julkaisun sen nähtyään. Varsinkin aikakauslehdissä, ja muissa painetuissa julkaisuissa kannella on erittäin tärkeä osa katseen ja mielenkiinnon vangitsijana. Kansi on juurikin se ensimmäinen osa, joka julkaisusta on näkyvillä, ja silloin se viestittää sisällöstään kuluttajalle, joka voi muodostaa ostopäätöksensä jo pelkästään kannen perusteella. (Samara 2005, 86.)

Pohtiessani kannen visuaalista ilmettä julkaisulleni, lähdin pohtimaan asiaa muotilehti- en kautta. Muotilehdissä yleinen tapa on esittää kansimalli hyvin keskellä kantta, ja niin että malli lähes aina katsoo kannesta ulospäin lukijaansa. Se miten tällainen keino kommunikoi kuluttajan kanssa on minusta oivallinen, sillä kannen malli välittömästi katseellaan ottaa kontaktin, ja niin ikään kutsuu tutustumaan lehden sisältöön lähem- min. Alla kuvioesimerkkejä muotilehtien kansista, (kuvio 22). Juuri tällaista vaikutelmaa ja kommunikaatiota haluan käyttää myös oman paperinukkejulkaisuni kannen suunnit- telussa.



Kuvio 22. Muotilehtien kansia, mukana myös pari kuntoilu-lehteä.

Etsin inspiraatiota kannen tyyliin vanhoista Barbie-paperinukkejulkaisujen kansista, missä on mielestäni mukavalla ja kauniilla tavalla kuvattu itse paperinukke henkilönä kannessa, elämässä tarinaa, joka sen ympärille on luotu. Alla esimerkki (kuvio 23) Bar- bie-julkaisun kannesta ja sisältösivusta. Erityisesti eräs Barbie-paperinukkelaatikon kansi herätti minussa inspiraatiota, missä nukke on kuvattu kokonaisena laatikon kan- nessa päällään ne vaatteet, jotka löytyvät myös nukken vaatearkilta; alla esimerkki (ku- vio 24). Juuri tällainen viestintä on mielestäni olennaista paperinukkejulkaisun kaltai- sessa suunnittelussa, varsinkin sen ollessa arkin sijaan kokonainen julkaisu. On loogis- ta ja odotettavaakin, että julkaisun paperinukke esiintyy kannessa, onhan se julkaisun päätahti. Tämän lisäksi on hyvä esittää nukken vaatteita jo kannessa, sillä silloin toteu- tuu kannen lupaus sisällöstä. Muotilehtien käyttö esimerkkinä omalle suunnittelulleni on myös hyvä luomaan yhtäläistä pohjaa julkaisun teemalle, sillä paperinuket ovat jo mo-

nen kertaan todetusti vaatemannekiineja, jolloin muotilehtien tapainen kansityyli sopii paperinukeille mainiosti.



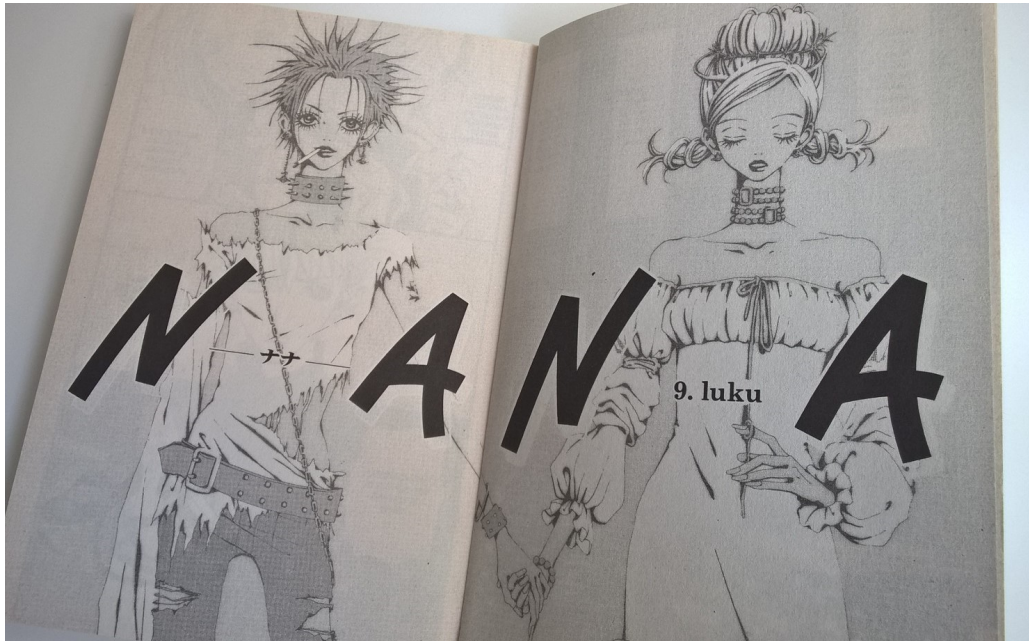
Kuvio 23. Barbie-paperinuken kansi ja vaatearkki.



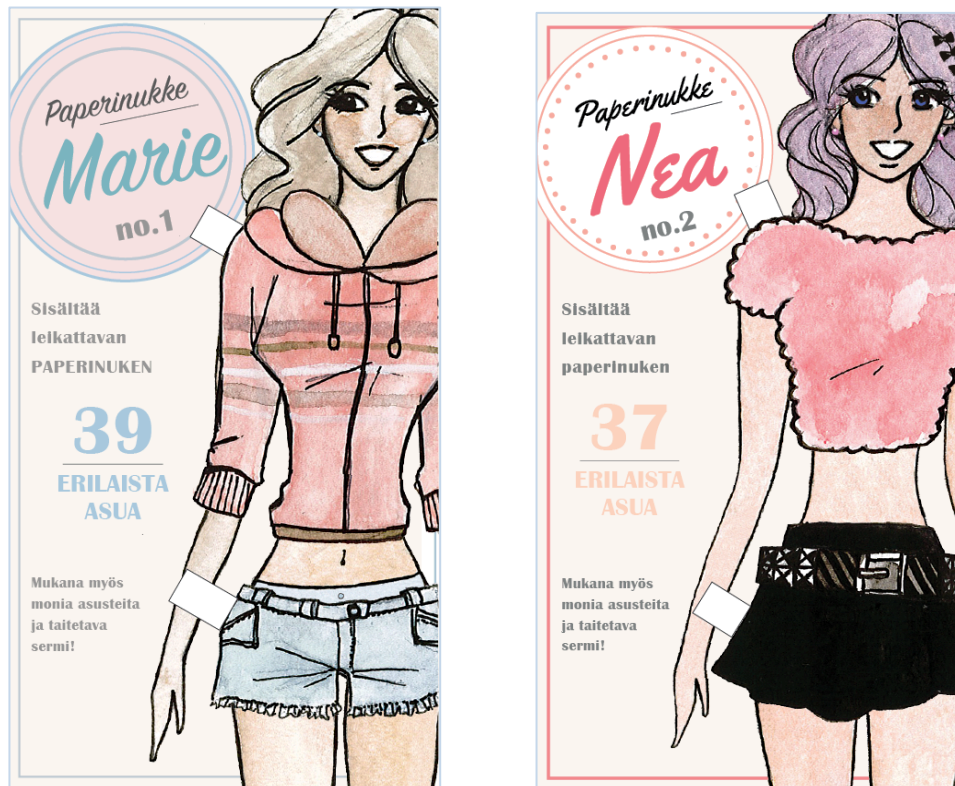
Kuvio 24. Barbie-paperinukke, jonka säilytyslaatikon kansi kuvastaa laatikon vaatearkkien sisältöä.

Alla oleva esimerkki (kuvio 25) on mangapiirtäjä Ai Yazawan sarjakuvasta Nana. Ai Yazawan piirtämien kuvien teemat on erittäin muotipainotteista, ja hänen tyylinsä kuvata hahmojaan inspiroi minua miettiessäni kuinka kuvata paperinuket kansilehdellä. Yazawan hahmojen vaatus saa kuvissa suuresti huomiota, mikä on myös olennaista omien paperinukkieni esittelyssä. Lopuksi vielä esimerkissä (Kuvio 26) havainnollistan

millaisiin ratkaisuihin itse päädyin. Tähdelleni lähtökohta on paperinuken esiintyminen kannessa, ja nukan ja vaatteiden antama lupaus julkaisun sisällöstä.



Kuvio 25. Aukeama Nana-sarjakuvakirjasta.



Kuvio 26. Paperinukkejulkaisujeni lopulliset kannet.

3.4.3 Värit ja typografia

Tässä luvussa haluan tuoda esille tekemiäni väriratkaisuja ja värivalintoihini vaikuttaneita tekijöitä. Käyn myös läpi typografiavalintoja osana taittoa, kuitenkin lyhyen puoleisesti.

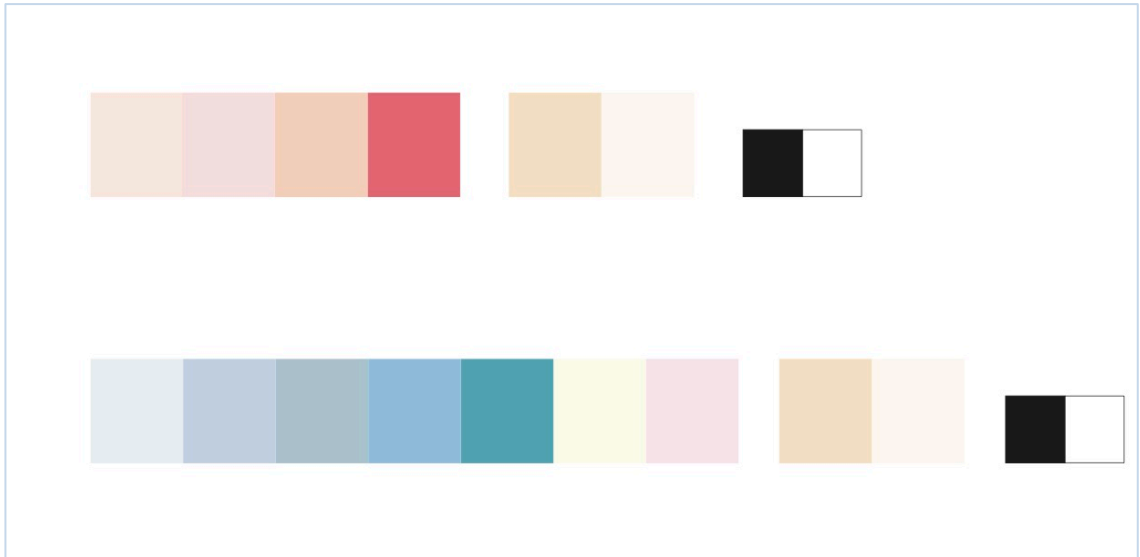
Värit, joita halusin käyttää osana paperinuketaittoani, olivat minulle selkeitä lähes alusta lähtien. Pastellisävvyjen valintaan vaikuttivat omien mieltymysten lisäksi ennen kaikkea itse projekti ja kohderyhmä, jolle se on suunnattu. Pastellisävyt usein mieltään pehmeiksi ja lapsekkaiksi sävyiksi. Pastellit yhdistetään myös naisellisuuteen ja romantiikkaan, jolloin ne väreinä ovat keveitä ja hellävaraisia. Toki juuri näiden assosiaatioiden ansiosta pastelleilla saa myös luotua ristiriitaisia ja tavallisesta poikkeavia värillisiä viestejä, riippuen aina projektin luonteesta, jonka osaksi niitä on suunnittelemassa. (Russell 1991, 16; Viction:ary 2013, 4.) Pohtiessani värivalintojen merkitystä oman työni kautta, ovat pastellisävyt omiaan luomaan nostalgista ja naisellista vivahdetta taittoon. Nostalgia toimii paperinuken ollessa jo itsessään vanhanaikainen klassikotuote, ja naisellisuus toimii yhdessä nukkien ja hemeän tyttömäisen ulkoasun ja näiden vaatteiden kanssa. Pastellisten sävyjen valinta osaksi tytöille suunnattua tuotetta ei kuitenkaan ole mikään erikoinen valinta. Itse asiassa kaupoissa lelut on jaoteltu selkeästi tyttöjen ja poikien leluiksi, ja värivalinnat tässäkin suhteessa määrittävät tietyt tuotteet lähtökohtaisesti tytöille ja toiset pojille. Poikiin yhdistettävä värimaailma käsittää muun muassa mustan, harmaan, punaisen ja vihreän sävyjä, kun taas tytöillä värimaailma on pastellinen ja vaaleanpunainen. (Heljakka 2013, 329.) Vaikka pastellin sävyt värivalintana on selkeästi stereotyyppinen kohderyhmä huomioon ottaen, katson edelleen tärkeäksi tehdä suunnitelmallisia valintoja kohderyhmää miellyttäväksi. Julkaisun värien tarkoitus on ihastuttaa ja toimia yhdessä taiton muiden elementtien kanssa.

Pastellien voima luoda valoisuutta ja puhtautta toimii yhdessä ajatukseni kanssa luoda pehmeä sävyinen taitto, jonka ihastelua pelkät värit jo tukisivat. Värien yhteys taiton sisältöön antaa tukea nukkien jo olemassa oleville ulkoasuille, jotka ovat hemeän akvarellisia. Aiemmin mainitsin värien kyvystä luoda ristiriitoja sisällön kanssa, ja tässä tapauksessa voisi olla mielenkiintoista luoda väreillä erilainen viesti osaksi paperinukkejani käyttämällä vaikka hyvin tummia tai kirkkaita värejä. Tämä ei kuitenkaan ole tarkoituksenmukaista, ja haluan värien toimivan enemmän tukevana kuin tulkintoja synnyttävänä elementtinä.

Yhtä lailla pastellien tarkoitus on toimia persoonallisena elementtinä molemmille nukeille. Tämä tarkoittaa, että molemmille nukeille on valittu niin sanottu ominaisväri, joka paitsi kuvaa luonnetta myös toimii molempien olemassa olevaa tyyliä tukevana. Pastellin sininen ja oranssi olivat selkeitä erottelevia värivalintoja nukeille heti alussa, sillä jo nukkiin ulkonäkö, mikä tässä käsittää mm. hiusten ja – alusasujen värin, tukivat näitä värivalintoja, jotka voisivat toimia taitossa. Nukkien suunnittelu ja – tekovaiheessa myös vaatteissa toistuivat tietyt värit molempien nukkiin kohdalla, mikä osaltaan auttoi taiton värien valinnassa. Marie-nuken vaatevarastossa on paljon sinisen sävyjä, kun taas Nea-nukella on nähtävissä paljon punaisen ja persikan sävyjä. Nukkien takana toimiva liukumataustaväri, (kuvio 26) esimerkin mukaisesti, sointuu yhteen vaatteiden kanssa, kuitenkin hukuttamatta niitä osaksi taustaa. Taustaväri on läpinäkyvyydeltään tarpeeksi vaalea korostaakseen päällään olevia elementtejä. (Kuvio 27) esimerkissä on värijaottelu molempien nukkiin taittopohjan väriskaalasta.



Kuvio 27. Taittojen värimaailma



Kuvio 28. Värikooste molempien nukkien taittopohjan väreistä

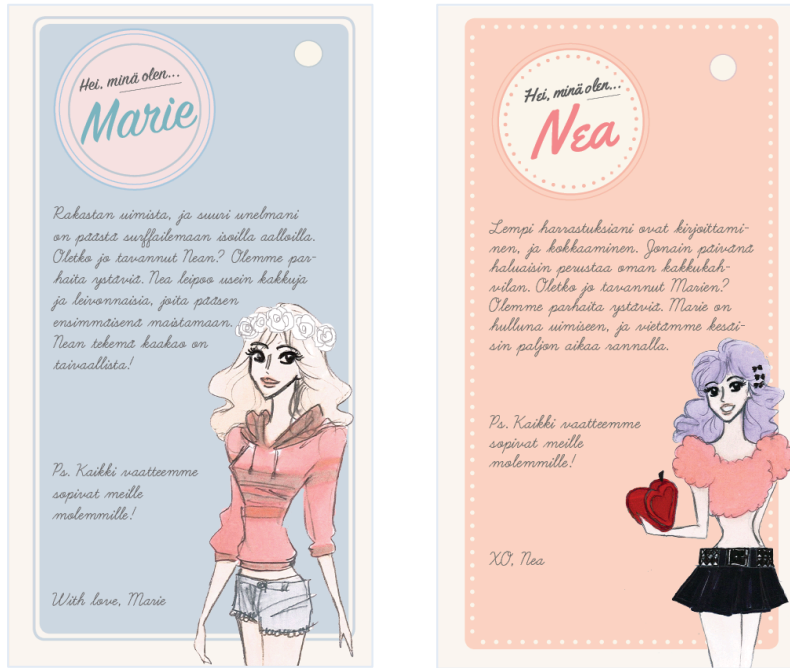
Värien osalta haluan tähdentää niiden kommunikaatiota osana nukkien luonnetta ja niitä ympäröiviä vaatteita ja esineitä. Sininen on Marie-nuken väri. Perinteisesti sininen mielletään viileäksi, rauhoittavaksi väriksi, joka luo suoran miellelyhtymän esimerkiksi taivaaseen ja veteen (Rihloma 1997, 109; Samara 2005, 28). Marie-nuken kohdalla voisi siis miettiä juuri tämän värin yhteyksiä hänen luonteeseensa. Toisaalta sinisellä saadaan aikaiseksi myös vaikutelma surusta ja alakulosta (Russell 1991, 16), mitä voidaan verrata esimerkiksi keltaisen luomaan vaikutelmaan ilosta ja positiivisuudesta. Näin Marie-nuken persoonasta voitaisiin tuoda esille toisenlainenkin puoli, vaikka se ei ole suoraan tarkoituksellista. Nea-nuken ominaisväriksi voisi mieltää pastellisen oranssin, persikkaisen sävyn, jossa yhdistyy sekoituksena niin keltaista, punaista ja valkoista. Näiden värien yhteisistä piirteistä voidaan tulkita lämpöä ja iloa, joita tukevat juurikin oranssiin ja keltaiseen perustuvat tulkinnat (Rihloma 1997, 108-109). Värit tältä osin viestittävät nukkien persoonasta, kuin harrastuksista ja mieltymyksistäkin. Esimerkiksi Marie-nuken oheistavaroista löytyy uimavarusteita ja surffausranta, mikä viittaa vesiurheiluun. Sininen taustaväri näin ollen luo vaikutelmaa vesielementistä, mikä toimii yhdessä nukken tavaroista tulkittavan tarinan kanssa. Nea-nuken oheistavaroihin taas kuuluu muun muassa leivonnaisia, patalaput ja essu, mikä viittaa leivontaharrastukseen. Leivonta on yhdistettävissä kotiin ja lämminhenkiseen puuhailuun, jota lämmin pastellin persikka tukee hyvin omalta osaltaan.

Projektini kaltaiset paperinuket toimivat myös henkilöityminä ja on hyvin tavallista, että fiktiivisiä hahmoja ympäröivät tietynlaiset värimaailmat. Esimerkiksi Barbie-nukkea ym-

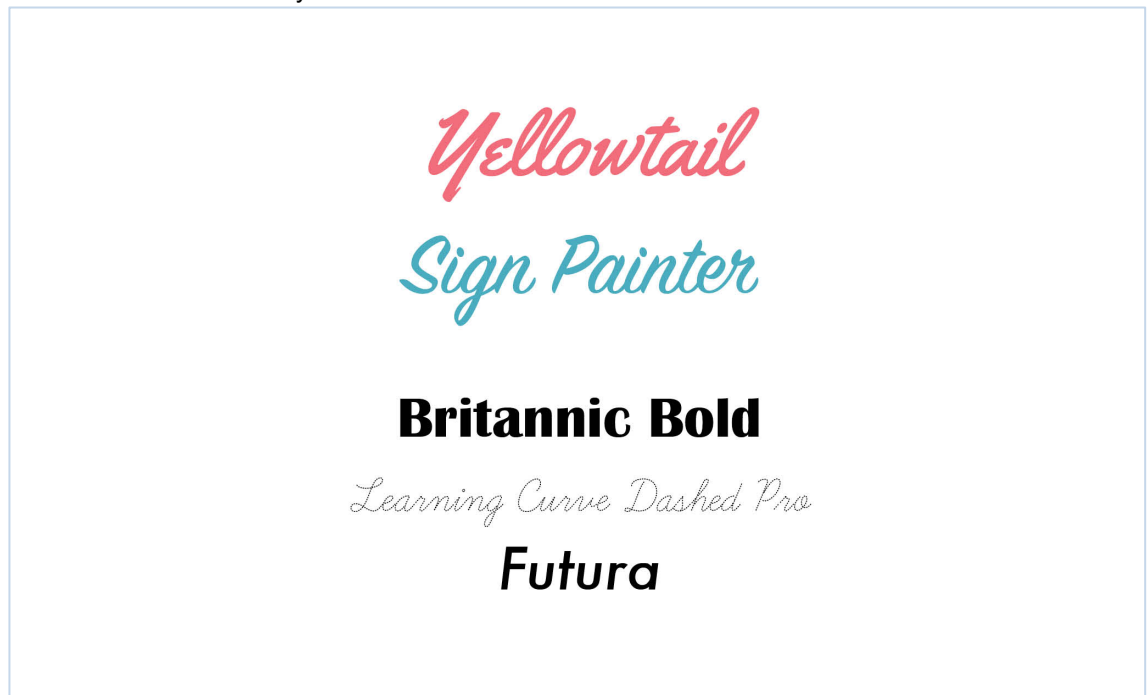
päröi usein voimakas pinkin sävy, jonka voisi mieltää Barbien ominaisväriksi. Tällöin väri aina jollain tasolla määrittää hahmoja, ja tekee niistä tunnistettavia. Tässä projektissa ei voi täysin sivuta värin vaikutusta nukan ilmeeseen ja siihen, kuinka sitä tulki-taan. Värin vaikutus hahmon identiteetin muodostumisessa on tässäkin projektissa hyvin tärkeä seikka, varsinkin jos nuket toimivat itsenäisinä hahmoina ja joiden lisäksi voisi tulevaisuudessa suunnitella lisää nukkeja. Näillä nukeilla on nyt oma värikoodin-sa, mutta samat värit eivät toimisi välttämättä tulevilla nukeilla. Paperinukkeenkin kaltaista projektia on ajateltava kuluttajan näkökulmasta ja ymmärrettävä, mitä ulkoasulliset elementit viestittävät ja keitä ne mahdollisesti viehättävät.

Typografian valinnassa halusin valita sellaisia fonttityyppejä, jotka omalta osaltaan tukisivat paperinukkejulkaisun yleistä ilmettä ja maailmaa. Taiton yleinen typografia jaot-telu on seuraavanlainen: julkaisun kannessa käytetään paksua ja pyöreää kirjasintyypp-iä, infoteksti osioissa käytetään groteski kirjaintyypppejä ja paperinukkeja esittelevissä ja nimeävissä teksteissä käytetään kaunokäsialaa jäljitteleviä kirjasintyypppejä.

Käsialaa sekä eri kynien ja pensselien jälkeä jäljittelevät erilaiset script-kirjaintyyppit, joiden muoto on helposti lähestyttävä (Itkonen 2015, 56, 58). Viimeksi mainittu piirre on omiaan luomaan persoonallista vaikutelmaa taiton osioihin, joissa käsitellään pape-rinukkeja henkilöityminä. Esimerkissä (kuvio 28) näkyy molempien paperinukkien tai-toista sivu, jossa on kortti ja johon nukke on kirjoittanut itsestään. Korttien päätekstissä esiintyy käsialafontti nimeltään, Learning Curve Dashed pro, jonka tarkoitus on antaa vaikutelma tyttömäisestä kaunokäsialasta. Samaa fonttia käytetään molempien nukkien henkilökorteissa, jotta yhteneväisyys säilyisi. Kyseinen fontti ei ole luettavuudeltaan mikään paras valinta hentoutensa ja hyvin kaunomaisen muotonsa vuoksi, mutta juuri viimeksi mainitut seikat tukevat tyylillistä tavoitetta. Samassa kortissa on myös tarra, johon on kirjoitettu nukan nimi tervehdyksen omaisesti. Näiden tarrojen fontti on nukeil-la erilainen, mutta käsialamuoto säilyy. Käytetyt fontit ovat: Yellowtail ja Sign Painter. Nämä nukkien niin sanotut persoonafontit eivät kovin paljon eroa toisistaan, mutta en-sin mainitussa paksuus on hieman isompi kuin toisessa. Kirjaimien värit tuovat mukaan persoonallisuutta yhdessä typografian kanssa. Mainitut Learning Curve Dashed Pro ja Yellowtail fontit on löydetty [fontsquirrel.com](https://www.fontsquirrel.com) sivustolta. Infoteksti fontissa on tarkoitus käyttää groteski kirjaintyypppejä selkeyden mutta myös kontrastin vuoksi. Käytetty kir-jaintyyppi on Futura. Lisäksi kannessa ja infotekstin otsikkona käytetään Britannic Bold fonttia. Lopuksi (kuvio 29), johon olen koonnut yhteen käytetyt fonttityypit nimineen.



Kuvio 29. Nukkien esittelykortit.



Kuvio 30. Taitossa käytetyt fontit.

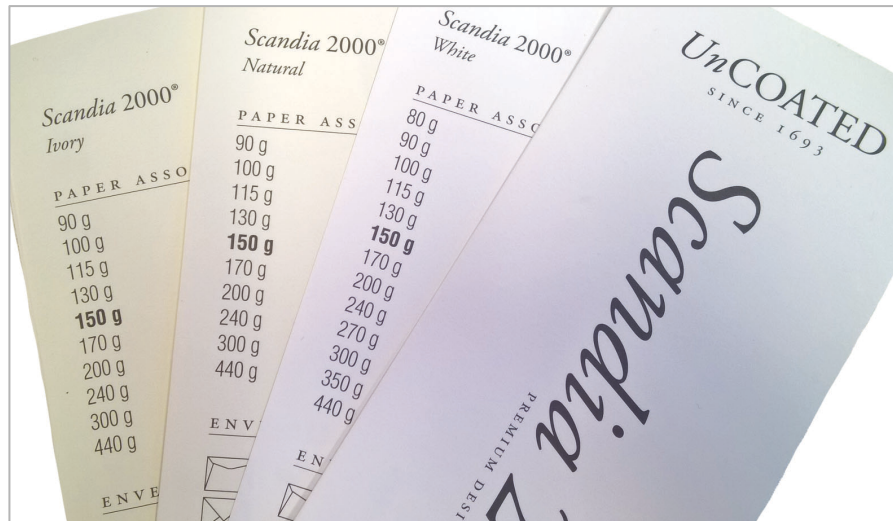
3.4.4 Paperilaatu

Lehtien sivuilta leikattuja nukkeja on liimattu leikkauksen jälkeen vahvemmalle kartongille ja yritetty suojata muun muassa kontaktimuovilla (Palonen 2008, 13). Paperilaa-

dun ollessa heiveröinen asettaa se jatkotoimenpiteitä kuluttajille, jotka siirtävät nuken arkilta leikkeihin. Paperin laadulla voi olla myös merkitystä keräilijöille, joita kiinnostavat nukkien painolaatu ja painotekniset ominaisuudet. Kartonki - ja paperilaadut kertovat jotakin kunkin ajan painotekniikasta, joten painotyylilläkin on oma historiallinen merkityksensä. (Hirvonen 2015.)

Kun puhutaan suunnittelusta kyse on nimenomaan paperin funktiosta osana nukkea. Millainen paperilaatu palvelee paperinukkea parhaiten, ja miten paperin valinta tukee nuken jatkokäyttöä. Keräilijät eivät välttämättä halua leikata nukkeja arkilta, mutta kun kyseessä on leikkikalu täytyy sen toiminnallinen funktio huomioida suunnittelussa. Tässä alaluvussa esitän ainoastaan vaihtoehtoja parhaasta mahdollisesta paperilaadusta juuri paperinukelle. Koska työtäni ei tulla lähtökohtaisesti oikeasti julkaisemaan, lähestyn vaihtoehtoja enemmän hypoteettisesti.

Tukeakseni kokonaisvaltaista suunnittelua paperinukkeprojektissani vierailin Antaliksella, jossa yhteyshenkilö esitteli minulle sopivia vaihtoehtoja tämän tyyppiselle painotuotteelle. Oma visio oli ajatus päällystämättömästä paperista, jotta turhan voimakas kiiltopinta ei häiritsisi. Paperin laadussakin voi ottaa huomioon tämän hetkiset trendit, joista vihjailtiin päällystämättömän paperin olevan tällä hetkellä suosittua. Minulle tarjottiin Scandia 2000, uncoated malliviuhkaa, jossa esiteltiin myös Scandia 2000 smooth paperimalleja, jonka paperipinta on edeltävää sileämpi. Molemmat soveltuisivat laadukkaaseen painatukseen ja hyvään värien toistamiseen (Antalis 2013). Scandiassa miellyttävää oli valkoisen sävyypinnan lisäksi mahdolliset ivory ja natural sävyt, jotka oman työni kohdalla antaisivat lämminsävyisen vaikutelman nukkejulkaisussa. Lämminsävyisyys korostaisi kuvien värintoistoa myös erityisellä tavalla, ja siksi näiden vaihtoehtojen lomassa valitsisin sävyypinnaksi ivoryn tai naturalin. Valkoisessa pinnassa negatiivista on liiallinen kylmyys ja suora valkoisuus; ainakin jos valkoista pintaa suoraan vertaa lämpimiin vaihtoehtoihin. (Kuvio 30) Scandia 2000 malliviuhkasta huomaa välittömästi sävyjen eron.

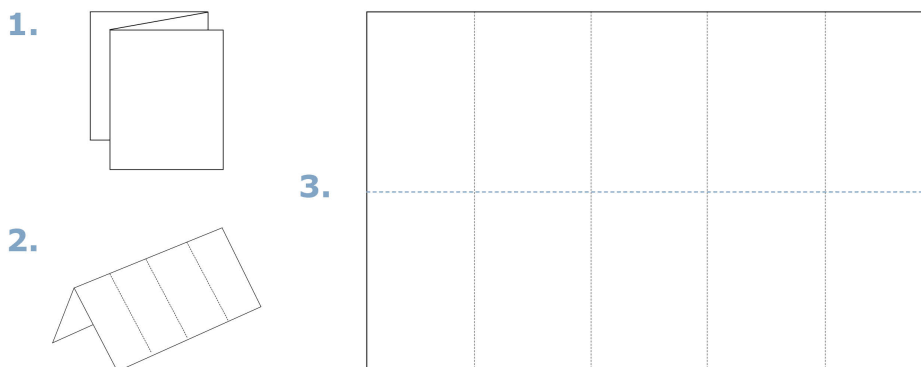


Kuvio 31. Scandia 2000 malliviuhka, päällystämätön paperi (uncoated). Paperityypistä on saatavilla kolme eri pintasävyä ja eri paksuuksia.

Paperin paksuus on tällaisessa painotyössä merkittävä osatekijä. Kuten ensimmäisessä kappaleessa mainitsin nuken siirtämisestä arkilta leikkiin, on mietittävä palveleeko esimerkiksi hento paperi tällaista työtä niin hyvin kuin paksu kartonki. Paperinuken ollessa oheistuote, esimerkiksi elintarvike pakkauksen koriste, sen toiminnallisen funktion merkitystä ei ole yhtä oleellista miettiä, kuin suunniteltaessa paperinukkea itsenäiseksi julkaisuksi. Tässä tapauksessa on pohdittava kuinka hyvä ja toimiva tuote siitä saadaan kuluttajalle. Mitä paperin paksuus ensisijaisesti merkitsee paperinuken kohdalla on mielestäni sen kyky pysyä pystyssä. Jos paperi on taipuvaista ja hentoista on silloin nukkekin, joka sille on painettu. Ohuelle paperille painetut nuket voi toki jatko askarrella vahvemmalle kartongille mutta silloin nuken painoformaatti asettaa lisätoimenpiteitä kuluttajalle, mikä ei ole suotavaa kun puhutaan valmiiksi suunnitellusta tuotteesta. Vaikka olen opinnäytetyössäni puoltanut paljon paperinuken motoristisia taitoja kehittäviä ominaisuuksia, haluan tässä sulkea niistä pois kartongille erikseen liimaamisen. Jos kuvitellaan paperinuken leikkaamistilanne tuottaa se näpertelyä ja askartelua tarpeeksi jo siksi että se pitää leikata paperilta irti, samoin nuken oheissisältö. Osatekijät jotka tällaisessa tilanteessa vaikuttavat ovat jokaisen kuluttajan henkilökohtainen kyky askarteluun ja leikkaamiseen, motivaatio, kärsivällisyys ja niin sanottu palkinnon saavuttaminen. Palkinnolla tarkoitan tunnetta siitä että nukke on saatu ehjänä leikattua arkilta jonka jälkeen sillä pääsee leikkimään. Tästä juontuva toiminta vielä kartongille liimaamiseen saattaisi tuhota innon nukella askarteluun ja sen jälkeisen leikkimiseen kokonaan. Voitaisiin ajatella että suunnittelijana pidän tässä asiassa kuluttajia laiskoina, mutta

työni osalta koen realistisuuden tärkeäksi ajateltaessa nykykuluttajia. Nykylapsella on paljon pienempi kynnys jättää paperinuken kaltainen leikki sikseen sen mentäessä liian vaikeaksi ja vaativaksi jo siksi, että vaihtoehtoisia muita leluja on todennäköisemmin saatavilla. Motivaatio paperinuken käsittelyssä ei ole yhtä suuri kuin lapsella, jolle paperinukke saattoi aikanaan olla se ainut lelu millä leikkiä.

Palaten kysymykseen sopivasta paperin paksuudesta juuri omalle työlleni, valitsin Scandia 2000 viuhkasta 440 g paksun vaihtoehdon. Tämä paksuus tuntui heti ensitunnustelulta jämäkältä ja ennen kaikkea ei liian taipuvaiselta. Myös 300 g paksuus voisi käydä mutta sitä ohuimmat alkavat olla liian taipuvia. Minulle suositeltiin myös Invercote-sarjan paperilaatua, jossa tosin on kiiltävämpi pinta. Paperin paksuus on myös tukeva ja pinta sileähkö. Tässä laadussa riittäisi jo 300-350 gramman paperi. Miettiessäni taittoratkaisua työlleni oli yksi suunnitelmani toteuttaa kaksiosainen taitto, joka sisällyttäisi molemmat paperinuket. Julkaisu olisi edelleen haitarimalli mutta avatessa sen saisi taiteltua karttamaisesti auki, jolloin on nähtävissä molemmat nuket vaatteineen ja tavaroineen (Kuvio 31) esimerkin mukaisesti. Tällaista taittoratkaisua varten minulle suositeltiin enemmän Invercote paperia, sillä se olisi ystävällisempi vaihtoehto mietittäessä paperin taittuvuutta. Myös mahdollisten koristepintojen kuten glitterin tai kiiltopinnan lisääminen olisi helpompaa Invercotelle. Päälystämätön paperi saattaisi vaatia painolta näiden efektien takia lisätoimenpiteitä. Vaikka toteutan taittopohjaa molemmille nukeille erikseen on näiden yksityiskohtien huomiointi painatuksessa edelleen olennaista. Mietittäessä nukkien vaatteita erilaiset pintakoristelut voisivat olla erittäin hieno lisä. Tällöin on punnittava voisiko päälystetty paperivaihtoehto olla silti parempi, vaikka itse suosin alusta alkaen päälystämätöntä paperia.



Kuvio 32. Havainnollistava esimerkki tuplahaitarista. 1. Julkaisu tavallisena haitarimallina 2. Avatun haitarin toinen puoli taitetaan esiin 3. Koko julkaisu auki levitettynä. Kuvan 3 sininen katkoviiva kuvaa julkaisun keskilinjaa. Harmaat katkoviivat ovat sivujen nuuttattuja taitoksia.

Paksuudessa on huomioitava myös sen ystävällisyys osana leikkaamista. Paksu kartonki voi olla hankala leikattava, ja eri paperilaatuja pohtiessa tulisi edes kokeilla eri paksuuksien leikkautuvuutta. Mitä enemmän hentoja linjoja tai yksityiskohtia on julkaisussa leikattavana asettaa se myös haasteita, jos paperi on liian paksua. Antalixsen edustaja osoitti muun muassa paperinukkieni käsivarsien kapeutta, mikä saattaisi olla vaikea alue leikattavaksi. Huomio on hyvä, mikä esittää kysymyksen myös siitä pitäisikö nukkien vartalonrakennetta tämän takia muuttaa paksummaksi. Toisaalta nuket eivät ole pienen pieniä, eikä pidä aliarvioida mahdollisten askartelijoiden huolellisuutta; haastettakin voi olla. Antalixsessa minulle esiteltiin myös painotuote, jossa kuvan sai sormilla painelemalla irti kartongista. Tällainen painoteknillinen ominaisuus voisi olla kätevä miettien käsivarsien kaltaista kapeus ongelmaa leikattaessa. Toisaalta en ole innokas soveltamaan tällaista helpotusta ainakaan koko nukkeen, sillä se poistaa leikkaamisen vaivan, jolloin motorinen toiminta jäisi kehityksellisenä osana kokonaan pois, mikä ei ole tarkoitus. Paineluominaisuuden pystyisi kenties kohdentamaan vain käsivarsien alueelle, mikä silloin helpottaisi nukken leikkaamista vaikeimmista kohdista.

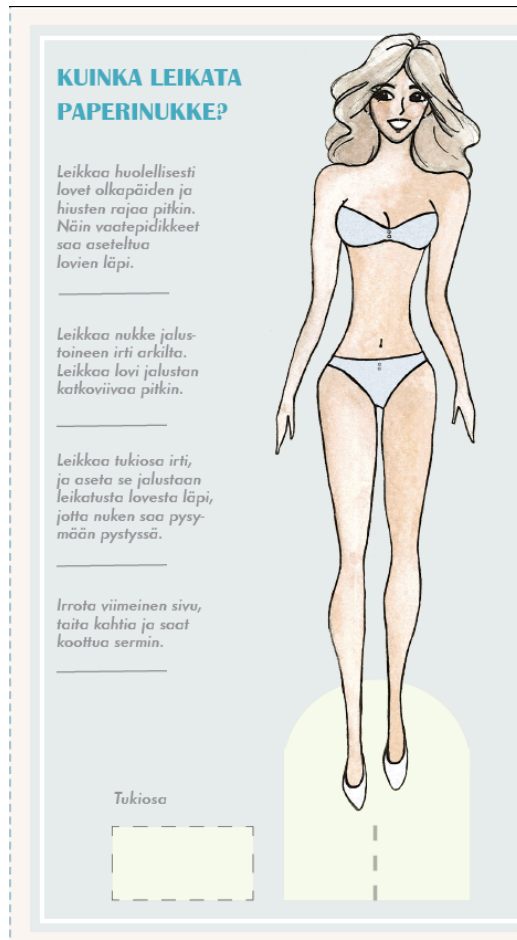
Nämä ovat joka tapauksessa omia ratkaisujani suunnittelijana ja tässä vaiheessa ei ole vielä olennaista tehdä lopullisia ratkaisuja paperin ja sen ominaisuuksien suhteen. Niiden pohtiminen auki on silti hyvää taustakartoitusta tulevaisuuden varalle, jos paperinukkejulkaisuni ikinä päätyisi painettavaksi.

4 Valmis paperinukkejulkaisu

Ohessa esitän lopullisen paperinukkejulkaisuni. Ollessa kyseessä taitettava julkaisu on se auki levitettynä iso. Siksi kokoan alle molempien nukkien taittopohjat oleelliset osat toisistaan eriteltyinä. Ensimmäisenä on Marie-nukken taitto (Kuviot 33-36) ja toisena Nea-nukken taitot (Kuviot 37-40).



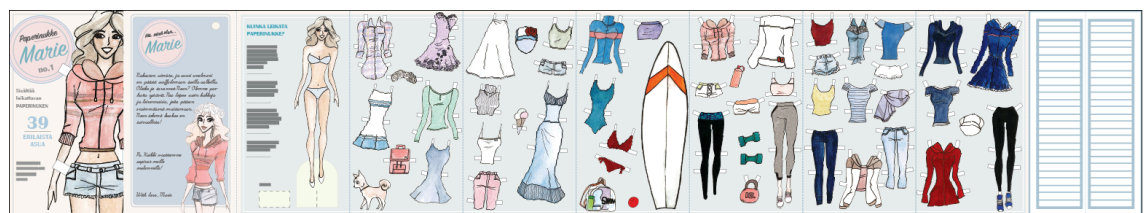
Kuvio 33. Kansi ja esittelysivu.



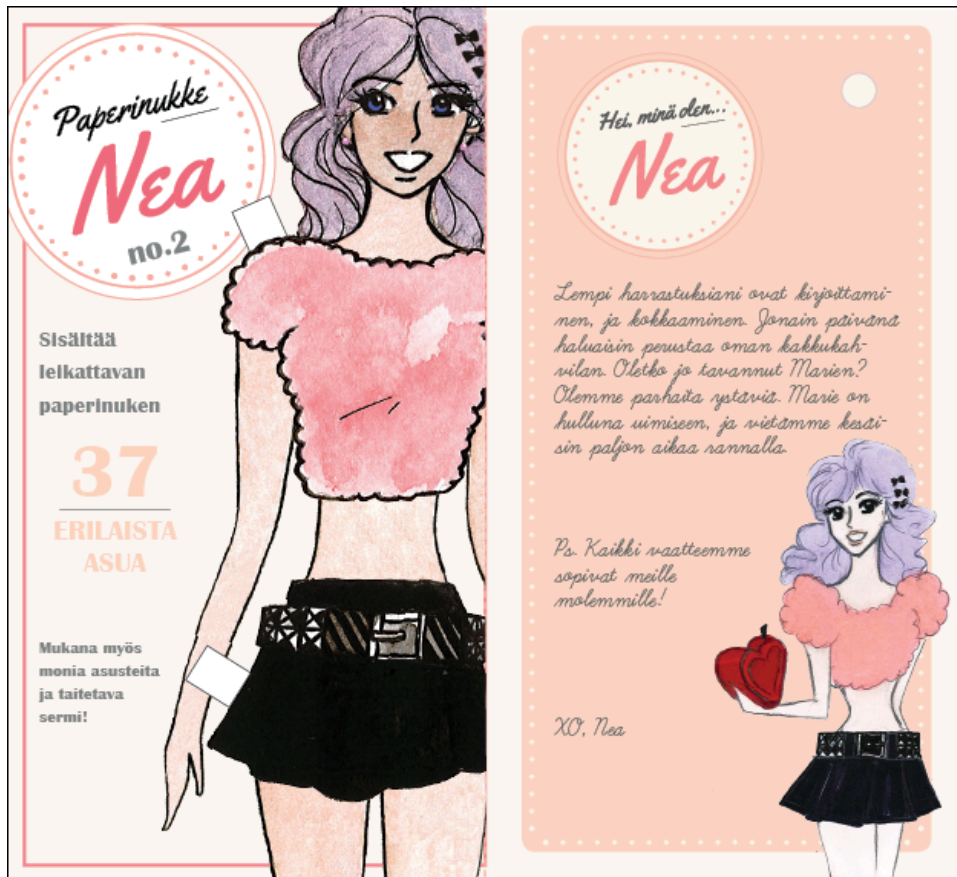
Kuvio 34. Nukkesivu.



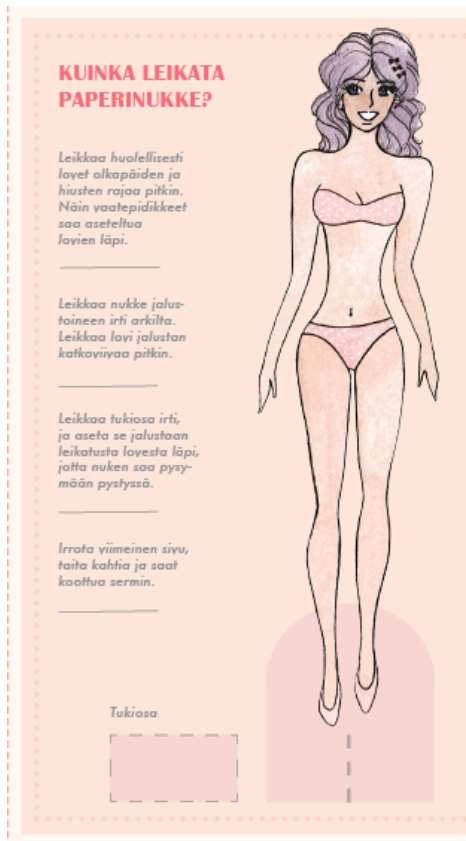
Kuvio 35. Vaatteet ja sermi.



Kuvio 36. Koko taitto.



Kuvio 37. Kansi ja esittelysivu



Kuvio 38. Nukkesivu.



Kuvio 39. Vaatteet ja sermisivu.



Kuvio 40. Koko taitto.

5 Yhteenveto

Summattuna teoria ja – toiminnallisen osuuden yhteistyötä, koin pääseväni hyvin vauhtiin paperinukkejulkaisun suunnittelun kanssa. Käydessäni läpi paperinuken historiaa ymmärsin paremmin, kuinka historiallinen ja kulttuurillinen arvo paperinukeilla on, ja voisi olla edelleen. Paperinuken potentiaali toimia niin askartelu ja – lelutuotteena, oppimateriaalina, ajan ja muodin kuvaajana on selvä. Vaikka paperinukke mielletään vanhemmaksi lelu ja – askarteluformaatiksi, olisi sillä edelleen potentiaalia olla vahvana osana lasten leikkiä. Paperinuken kuvataiteellinen ilmaisumuoto olisi arvokas säilytettäväksi ja yhä edelleen toteutettavaksi. Tätä mieltä olin paperinukesta lähes tulkoon koko työskentelyni ajan, ja olen sitä edelleen.

Paperinukkejulkaisun aloittaminen ei ollut täysin mutkaton, sillä ihan alkuperäinen suunnitelmani oli tehdä paperinuken ideaa mallintava sähköinen julkaisu, jollekin päätelaitteelle. Alussa ehdin suunnitella jo toiset nuket ruutukäyttöä ajatellen. Suunnittelu, nukkien asento ja vaatteet mukailivat sähköistä julkaisualustaa. Tutustuessani keräämäni materiaalin, joka käsitteli perinteisiä paperinukkeja sai minut vaihtamaan sähköisen julkaisun painettuun, perinteistä paperinukkea kunnioittavaan julkaisumuotoon. Valinta tuntui loppujen lopuksi hyvin luontevalta ja loogiselta, sillä aloittaessani teoriaosuuden kirjoittamista, olin jatkuvasti painetun paperinuken ja sen hyötyjen kannalla. Mielenkiintoni paperinuken historiaan ja paperinukkien moninaisia puolia kohtaan kasvoi aina työn edetessä, ja halusin siksi päästä suunnittelemaan perinteisen mallisen, mutta ulkoasultaan nykyaikaisen paperinuken. Vaihto tuntui sopivalta yhtä lailla siksi, että olen painopuolen graafisen suunnittelun opiskelija, ja painotuotteen lähestyminen opinnäytetyössä on luontaisempi ja paljon tutumpi aihekenttä. Ensimmäiset paperinukkeversioni osoittautuivat hyödyllisiksi lopullisia nukkeja suunnitellessani. Ensimmäiset nuket omasivat useita rakenteellisia virheitä, joiden vuoksi ne eivät olleet toiminnallisessa mielessä onnistuneita paperinukkeja. Näissä versioissa tehdyt virheet auttoivat minua suunnittelemaan toiminnallisesti ja rakenteellisesti toimivat lopulliset paperinuket.

Paperinukkeprojektini oli kokonaisuudessaan hyödyllinen valinta opinnäytetyöksi. Paperinukkien ja niiden ympärille rakennetun julkaisupohjan suunnittelu sisälsi monia graafisen suunnittelun osa-alueita kuten: kuvittamista, taittoa, funktionaalisen julkaisun ja tuotteen suunnittelua. Kaikki nämä seikat syvensivät osaamistani graafisena suunnittelijana. Esimerkkinä tästä, olisin voinut valita perinteisen yksittäisen paperinukkearkin

suunnittelun, joka olisi lopulliseen tuotokseeni verrattuna ollut yksinkertaisempi ja ehkä helpompikin valinta. Juuri omaa osaamista lisätäkseeni halusin luoda ehdotelman julkaisutaitosta, joka sopisi tekemilleni paperinukeille ja nostaisi ne kiinnostaviksi itsenäisiksi tuotekokonaisuuksiksi. Paperinukke saa kaupanhyllyillä pientä huomiota, jo pelkästään uudenlaisten askartelukirjojen lomassa. Omassa projektissani halusin tuoda esille paperinuken juuri sen omassa muodossaan, mutta uudella ilmeellä ja kiinnostavalla julkaisuehdotuksella. Perinteiset paperinukkejulkaisut tänä päivänä eivät mielestäni ole yhtä kauniita ja kiinnostavia, kuin ne ovat kultavuosinaan olleet. Tekemällä paperinukkeiden ilmeestä ja tarjonnasta taas miellyttäviä, ei voisi olla mahdoton ajatus että ne voisivat uudelleen nousta suosituiksi askartelu ja – leikkituotteiksi. Valmis työni on mielestäni onnistunut edellä mainitsemieni tavoitteiden puitteissa. Suunnittelemani taittopohja toimii, ja sen tapaiseen paperinukkejulkaisuun en itse ole vielä törmännyt. Kaikin puolin olen tyytyväinen suunnittelemaani paperinukkejulkaisuun.

Paperinukkeprojektista muodostui minulle erittäin mieluisa ja hauska suunnittelukokemus. Työn edetessä en tyytynyt vain sopivaan määrään nukkien vaatteita tai oheistavaroita, yhä edelleen haluaisin suunnitella nukkeille lisää vaatteita, asusteita ja muuta materiaalia ympärille. Uusien nukkien suunnittelu tuntuisi myös hauskalta ajatukselta, ja jatkokehityksen kannalta näistä kahdesta nukkestani voisi laajentaa suurempaan nukkeperheeseen. Nukkien niin sanottua ystävää ja – perhepiiriä voisi laajentaa, ja tyyliltään erilaisia nukkeja pystyisi suunnittelemaan vaikka kuinka monta. Nykymuodin jo ollessa monitahoinen ja värikäs, saisi uusista nukkeista tehtyä monen näköisiä ja monia ihmistyyppisiä kiinnostavia. Tässä projektissa olisi myös mahdollista miettiä painollisia ratkaisuja, jotka toisivat nukkien ulkoasuun ja vaatteisiin lisää ulottuvuuksia, kuten eri tuntuiset paino tai – glitteripinnat. Paperinuken yksi valtti on sen askarreltava ominaisuus, joten kaikki hypistelyyn ja kosketukseen vaikuttavat yksityiskohdat voivat tehdä paperinukesta aina entistä mielenkiintoisemman tuotteen. Omassa pohdinnassani mietin tälle projektille myös mahdollisia säilytys ratkaisuja, joissa nuket ja vaatteet saisi ensinnäkin säilytettyä. Säilytysratkaisujakin voisi ajatella pidemmälle käsittämään säilytystilan eri tyylisille tai eri vuodenaikana käytettäville vaatteille. Yhtä lailla nukkeille voisi suunnitella pelkästään lisävaatearkkeja, joilla kartuttaa jo olemassa olevaa vaatevarastoa. Kaiken kaikkiaan mahdollisuuksia on monia.

Paperinuken ollessa juuri paperinen tuote, voidaan aina muistaa paperinuken formaatin ekologiset hyödyt. Oikealla paperivalinnalla voidaan vaikuttaa siihen, että askartelun jälkeiset roskat saa hävitettyä luontoa suojelevalla tavalla. Paperinuken kierrätettävyys

leikkikaluna tekee sitä yhtä lailla pitkäkestoisen tuotteen, jota ei ole tarpeen heti hävittää. Paperinuken arvo keräilyesineenä mahdollistaa myös sen, että se säilytetään talteen lasten kyllästyessä, tai se voidaan vaikka kehystää tauluksi seinälle. Kierrätyksellisessä mielessä paperinukke on hyvin monipuolinen tuote.

Suunnittelemani paperinukkejulkaisu oli täysin itsenäinen projekti, jota voisin vielä jatko työstää paremmaksi. Erityistä huomiota pitäisi antaa vielä juuri sopivan typografian löytämiseksi tälle työlle. Valmiissa taitossa näkyvät typograafiset ratkaisut ovat mielestäni vielä havainnollistavalla tasolla, ja tulevaisuudessa olisi mielenkiintoista saada löydettyä kaikkein paras fonttimaailma juuri tälle julkaisulle. Kuitenkin tähän mennessä tehty julkaisu itsessään toimisi hyvin esiteltävänä työnä mahdollisille julkaisijoille tai asiakkaille, jotka voisivat tällaisesta painotuotteesta olla kiinnostuneita. Tältä osin saavutin omat tavoitteeni paperinuken ja taiton suunnittelussa, ja odotan mielenkiinnolla voisiko tulevaisuudessa avautua mahdollisuus saada omat paperinuket julkaistua, joko yhteistyönä tai itsenäisesti.

Lähteet

Antalis 2013. Scandia 2000.

<<https://www.antalis.fi/business/home/brandit/scandia-2000/tekniset-tiedot.html>>
(Luettu 26.4.2016)

BillyBoy* 1987. Barbie onnen kultatyttö. New York: Crown Publisher.

Drudi Elisabetta, Paci Tiziani 2001. Figure drawing for fashion design. Amsterdam & Singapore: The Pepin press BV.

Döllel Hannes, Eberle Hannelore 2003. Muoti piirtäminen, väri ja tyyli. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Eeva Silo-paperinukke 1948. Suomen lelumuseo Hevosenkenkä. Finna-tietokanta.
<https://www.finna.fi/Record/musketti_hevosenkenka.M017:3578:1>
(Luettu 23.3.2016).

Heljakka Katriina 2013. Principles of adult play (fulness) in contemporary toy cultures. Helsinki: Aalto University.

Itkonen Markus 2015. Kirjaintyyppit ja tyyli. Helsinki: RPS-yhtiöt.

Koiso-Kanttila Hilikka, Meriläinen Kerttu 1979. Riitta Ruusumajan leikkivät paperinuket. Porvoo-Helsinki-Juva: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Lehto Marja-Liisa 2004. Tyttösille huviksi ja hyödyksi. Nurmijärvi: Akatiimi Oy.

Maarit Hirvonen 2015. Paperinukke on keräilijän aarre.
<<http://kotiliesi.fi/puheenaiheet/jutut/paperinukke-on-kerailijan-aarre>>
(Luettu 17.2.2016).

Oja Onni 1957. Piirtämisen taito. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Palonen Rauni, Vekkelin Pirkko, Dillemuth Mia 2008. Tähdet arkilla. Helsinki: Tammi.

Piironen Liisa 2004. Leikin pikkujättiläinen. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Rihloma Seppo 1997. Värioppi. Helsinki: Rakennustieto Oy.

Russell Dale 1991. The pastels book. Oxford: Phaidon Press Limited.

Samara Timothy 2005. PDW, Publication design workbook. Rockport publisher.

Viction:ary 2013. Palette no.5; Pastel. New light-toned graphics. China: Viction:workshop ltd.

Wikipedia 2013a. Paperinukke. <<https://fi.wikipedia.org/wiki/Paperinukke>>
(Luettu 17.2.2016).

Wikipedia 2013b. Kiss (multimedia).
<https://fi.wikipedia.org/wiki/Kiss_%28multimedia%29> (Luettu 17.3.2016).

Wikipedia 2015. Barbie. < <https://fi.wikipedia.org/wiki/Barbie>> (Luettu 21.3.2016).

Wikipedia 2016a. Stardoll. < <https://fi.wikipedia.org/wiki/Stardoll>> (Luettu 17.3.2016).

Wikipedia 2016b. MovieStarPlanet. < <https://fi.wikipedia.org/wiki/MovieStarPlanet>> (Luettu 17.3.2016).

Worsley Harriet 2011. 100 ideas that changed fashion. Lontoo: Laurence King Publishing Ltd.

Kuviolähteet

Kuviot, joita ei ole merkitty luetteloon: Emilia Lahtinen, 2016.

Kuvio 1. Lotta aiheinen paperinukkearkki. (vrt. Lehto 2004, 97).

Kuvio 2. Rauni Palosen piirtämä ensimmäinen julkkispaperinukke. (vrt. Palonen, Vekeli, Dillemuth 2008, 11).

Kuvio 3. Harrastuksia ja vapaa-ajan toimintaa kuvailevia paperinukkearkkeja. (vrt. Lehto 2004, 106).

Kuvio 4. Bild-Lilli ja Barbie syntyyvuosiltaan.

<http://www.fondationtanagra.com/en/article/bild-lilli-and-the-queens-of-outer-space/page/from-lilli-to-barbie> (Luettu 24.4.2016)

Kuvio 5. Paperinukkearkki monine yksityiskohtineen. (vrt. Lehto 2004, 87).

Kuvio 6. Top Model suunnittelukirja.

<https://www.prisma.fi/fi/prisma/top-model-suunnittelukirja> (Luettu 24.4.2016)

Kuvio 7. Värittämäni nukkepari Varityskuvia sivustolta.

<http://www.varityskuvia.org/paper-crafts/paperinuket/Paul%20Nancy> (Luettu 24.4.2016)

Kuvio 8. Stardoll etusivunäkymä suomenkielisellä versiolla.

<http://www.stardoll.com/fi/> (Luettu 24.4.2016)

Kuvio 9. The Sims 2 kustomointi valikko. Tässä hahmolle mallataan vaatteita päälle.

<http://the-sims-life-stories.en.softonic.com/> (Luettu 24.4.2016)

Kuvio 10. Muotilehden sivu, jossa käytetty paperinuken ideaa koriste-elementtinä. Elle Italia 2014, 46. Milano: Hearst Magazines.

Kuvio 12. Silo-tytöt Eeva ja Maija inspiraation lähteenä.

http://www.fintoys.com/p_doll_kotiliesi.html (Luettu 24.4.2016)

Kuvio 14. Hymyilevät missit. (vrt. Palonen, Vekeli, Dillemuth 2008, 86).

Kuvio 23. Barbie-paperinuken kansi ja vaatearkki.
http://tpettit.best.vwh.net/dolls/pd_scans/valentines/pages/barbie.html
(Luettu 24.4.2016)

Kuvio 24. Barbie-paperinukke, jonka säilytyslaatikon kansi kuvastaa laatikon vaatearkkien sisältöä. <https://www.flickr.com/photos/bigredangel/4113083694> (Luettu 24.4.2016)

Kuvio 25. Aukeama Nana-sarjakuvakirjasta. Yazawa Ai 1999. Nana 4. Tampere: Egmont Kustannus Oy Ab 2008.

