

*Senkin*  
evolutions

---

Pokémon-vaikutteisen vaatemalliston  
suunnitteluprosessi

Jenna Senkin



**SAVONIA**

■ OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO  
KULTTUURIALA

# SENKIN EVOLUTIONS -

Pokémon-vaikutteisen vaatemalliston  
suunnitteluprosessi

TEKIJÄ/T: Jenna Senkin

Koulutusala Kulttuuriala	
Koulutusohjelma Muotoilun koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Jenna Senkin	
Työn nimi Senkin Evolutions - Pokémon-vaikutteisen vaatemalliston suunnitteluprosessi	
Päiväys	2016-11-13
Sivumäärä/Liitteet	39/1
Ohjaaja(t) Sirpa Ryyänen	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) -	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyön tavoitteena oli luoda Pokémon-hahmoista inspiroitunut ammattimainen vaatemallisto sesongille syys-talvi 2017 - 2018. Aiheen valintaan vaikutti tekijän oman kiinnostuneisuuden lisäksi aiheen ajankohtaisuus Pokémon-videopelien 20-vuotisjuhlan sekä erittäin suosittu Pokémon Go -pelin ilmestymisen johdosta.</p> <p>Työssä esiteltiin Senkin-brändiä ja kerrottiin suunnittelun lähtökohdista, aiemmista mallistoista ja tuotteista sekä inspiraatiosta. Lisäksi työssä käsiteltiin suunnittelijaidentiteettiä: mistä luovuus saa alkunsa, miten se näkyy brändin designissa ja millaista estetiikkaa sen muotokieli edustaa.</p> <p>Työssä tutkittiin idean omaperäisyyttä ottamalla selvää, onko ajatusta Pokémon-aiheisesta mallistosta hyödynnetty jo aiemmin. Saman konseptin mukaisia vaatteita tai mallistoja ei löytynyt.</p> <p>Opinnäytetyöprosessissa sovellettiin laadullisen analyysin menetelmää. Ideointia varten haettiin tietoa Pokémoneista, niiden taustatarinoista ja ominaisuuksista, ja koottiin kerätty aineisto taulukkoon. Aineistosta analysoitiin visuaalisesti kiinnostavat elementit. Toisena idealähteenä käytettiin WGSN-trendiennustepalvelua ja sieltä kootusta materiaalista tehtiin ideatauluja. Yhdistetyistä ideoista ja elementeistä syntyivät alustavat malliston luonnokset.</p> <p>Merkityksenanto tapahtui malliston lopullisen rajauksen, tasokuvien piirtämisen ja mallistolakanan kokoamisen yhteydessä. Malliston visuaalista esittelyä varten vaatteista piirrettiin tasokuvat ja ne koottiin mallistolakanaksi Adobe Illustatoria hyödyntäen. Kolmesta asusta tehtiin 3D-mallinnokset Marvelous Designer -ohjelmalla ja lopuista kolmesta piirrettiin esityskuvat käsin.</p> <p>Mallistosta pyydettiin palautetta Pokémon-tuotesarjaan liittyvää materiaalia julkaisueilta bloggaajilta ja vloggaajilta.</p>	
Avainsanat Pokémon, mallistot, vaatetusmuotoilu, muoti, 3D-mallinnus, suunnitteluprosessi	

Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Design			
Author(s) Jenna Senkin			
Title of Thesis Senkin Evolutions – Design Process of a Pokémon-Inspired Clothing Collection			
Date	2016-11-13	Pages/Appendices	39/1
Supervisor(s) Sirpa Ryyänen			
Client Organisation /Partners -			
<p><b>Abstract</b></p> <p>The objective of the thesis was to create a professional Pokémon-inspired clothing collection for the season fall-winter 2017 – 2018. The subject was selected because of the author's personal interest in the franchise, further the 20th anniversary of the first Pokémon video games and the publication of the popular smart phone game Pokémon Go made it a current topic.</p> <p>The brand Senkin, its design principles, former collections, products and inspiration were introduced. In addition, designer identity was explored: where the creativity comes from, how it is present in the brand's design and what kind of aesthetics it embodies.</p> <p>The originality of the idea was studied by finding out if a Pokémon-themed collection had already been done before. However, no identical concepts were found.</p> <p>The method of qualitative analysis was used in the process. To find material for inspiration, information on Pokémon, their back stories and properties were researched and gathered into a table. The data was analysed to bring out visual elements of interest. Another source of ideas was the trend forecast service WGSN. Idea boards were made based on the material found on WGSN. The initial sketches were created based on ideas from both sources. The products included in the final collection were chosen by narrowing down the sketches.</p> <p>For the visual presentation of the collection flat drawings were created and gathered together into a collection sheet by using Adobe Illustrator. 3D models were made of three outfits using Marvelous Designer. The illustrations of the remaining three outfits were made by hand.</p> <p>Bloggers and vloggers, who had published material involving Pokémon before were asked to give feedback on the collection.</p>			
<p><b>Keywords</b></p> <p>Pokémon, collections, clothing design, fashion, 3D-modelling, design process</p>			

# Sisällys

1	Johdanto.....	5
1.1	Pokémon, minä valitsen sinut! .....	5
1.2	Tavoitteet ja työnkulku .....	6
2	Pokémon .....	10
2.1	Lyhyt historia .....	10
2.2	Käsitteet .....	12
2.3	Pokémon ja muoti .....	14
3	Oma brändini Senkin.....	17
3.1	Lähtökohdat.....	17
3.2	Suunnittelijaidentiteetti.....	18
4	Evolutions-mallisto.....	20
4.1	Ideointi .....	20
4.2	Suunnittelu .....	27
4.3	Tuotteet .....	29
4.4	Jatkokehitys ja mahdollisuudet.....	33
5	Pohdinta .....	34
	Lähteet.....	37
	LIITE 1. Prosessikansio .....	40

# 1 Johdanto

## 1.1 Pokémon, minä valitsen sinut!

Marraskuun kuudentena päivänä vuonna 1999 Pokémon-animaatiosarjan ensimmäinen jaksso "Pokémon, minä valitsen sinut!" (kuva 1) sai Suomen televisioensi-iltansa. Olin tuolloin kuusivuotias ja olen ollut fani siitä lähtien. Innostusta on aina ruokkinut myös se, että kolme pikkusisarustani ovat jakaneet saman kiinnostuksen.

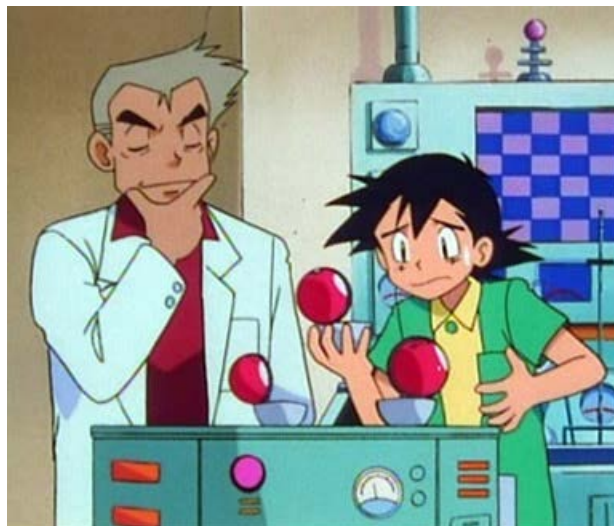
Koulussa Pokémon-kortteja vaihdeltiin välitunneilla, kunnes se kiellettiin siitä aiheutuneiden riitojen takia. Kotona

leikeissä teeskentelimme olevamme Pokémoneja tai Pokémon-kouluttajia.

Pelasimme Pokémon Stadiumia Nintendo 64:lla. Piirsimme mielikuvituksiemme siivittäminä omia uusia Pokémoneja ja keksimme niille hyökkäyksiä ja ominaisuuksia. Pokémon oli käytännössä lähes koko elämä.

Animaatiota on kuitenkin näytetty Suomessa hyvin epäsäännöllisesti: toinen kausi hypättiin yli kokonaan ja kausista 3 - 6 näytettiin vain noin puolet jaksoista. Siksi luulenkin, että ensimmäisen kauden viimeisen jakson esityksen jälkeen vuonna 2001 olen todennäköisesti seurannut sarjaa melko satunnaisesti. Kiinnostus Pokémon-universumiin on kuitenkin aina säilynyt taustalla.

Vaikka Pokémon-kiinnostus saikin väistyä taka-alalle, niin ala-asteen loppupuolella ja yläasteella olin todella kiinnostunut muusta mangasta ja animesta. Lukioon siirtyessäni sekin kuitenkin unohtui, kun aikaa ei opiskelun ja päivästä muutaman tunnin vievien koulumatkojen ohella juurikaan muuhun jäänyt. Lisäksi luulen, että kaupungin ja kaveriporukan vaihtuessa yritin tiedostamattanikin sulautua enemmän joukkoon.



KUVA 1. Kuvakaappaus jaksosta "Pokémon, minä valitsen sinut!" (The Pokémon Company 2016.)

Vuoden 2011 aikoihin siskoni aloitti uudelleen Pokémon-korttien keräilyä löydettyään niitä monilta kirpputoreilta, ja silloin minäkin kiinnostuin aiheesta uudelleen. Jatkoin myös itse korttien keräilyä ja katsoin animen kaikki kaudet, unohtamatta Suomessa esittämättömiä jaksoja.

Gameboyta minulla ei lapsena ollut, joten en ollut koskaan pelannut alkuperäisen konseptin mukaisia pääsarjan pelejä. Vuonna 2013 hankin itselleni Nintendo DS:n ja sain viimein kokea Pokémonien pyydystämisen ja kouluttamisen, ottelut, salimerkkien ansaitsemisen, Pokémon-mestaruuden saavuttamisen sekä maailman pelastamisen yhdessä Pokémon-tiimini kanssa. Sen jälkeen olen seurannut julkaisuja uusista peleistä ja hankkinut ne pian ilmestymisen jälkeen.

Idean Pokémon-aiheisista vaatteista sain ensimmäisen kerran vuonna 2014, kun suunnittelin valmistujaismekkoa siskolleni. Kiihkeisen aikataulun takia jouduin kuitenkin luopumaan ajatuksesta, mutta se jäi mieleeni, kunnes löysin viimein sopivan tilaisuuden opinnäytetyöstäni. Vuosi 2016 on täydellinen hetki toteuttaa ideani, sillä se on kahdeskymmenes juhlavuosi ensimmäisten Pokémon-videopelien julkaisusta ja sen kunniaksi vuoden aikana on paljon tapahtumia, uusia julkaisuja ja mainostempauksia. Varsinkin täysin uusi pelikonsepti, AR-tekniikkaa hyödyntävä Pokémon Go on saanut paljon julkisuutta, innoittanut vanhoja faneja takaisin pelin pariin ja tuonut tuotesarjan tehokkaammin myös uuden sukupolven tietoisuuteen.

Marraskuussa ilmestyvät myös uudet seitsemännen sukupolven Nintendo 3DS -pelit Pokémon Sun ja Pokémon Moon. Animaatiosta alkaa uusi kausi, joka seuraa pelien tarinaa ja sijoittuu Havaijiin perustuvalla Alola-alueelle. Pelien myötä tuotesarja täydentyy myös täysin uusilla Pokémoneilla. Lopullista lukumäärää ei ole vielä tiedossa, mutta aiempien sukupolvien pelit ovat tuoneet mukanaan noin 50 - 150 uutta lajia.

Pokémonien hyödyntäminen inspiraationlähteenä on myös selkeä jatkumo aiempiin töihini. Olen käyttänyt aiemmissa mallistoissani pohjana esimerkiksi tv-sarjojen ja kansantarujen hahmoja sekä todellisia henkilöitä.

## **1.2 Tavoitteet ja työnkulku**

Opinnäytetyön tavoitteena on luoda Pokémon-hahmoista inspiroitunut vaatemallisto sesongille syys-talvi 2017 - 2018. Työssä on tarkoituksena analysoida

Pokémoneja, niiden ominaisuuksia sekä taustatarinoita ja käyttää tietoa ideapohjana mallistolle. Kehitän ja laajennan poimittuja elementtejä niin, että lopputuloksena syntyy täysin uusi, omaperäinen tuote.

Malliston näkökulma on selkeästi naisten muodissa ja kohderyhmänä ovat noin 15-30 -vuotiaat naiset. Tarkoituksena ei ole suunnitella fanituotteita, vaan aidosti käyttökelpoinen, myös asiakkaan oman vaatekaapin sisältöön yhdisteltävissä oleva mallisto. Haluan välttää lapsenomaisuutta ja tuoda vaatteisiin särmää. Malliston tavoiteominaisuuksia ovat ammattimaisuus, yhtenäisyys ja innovatiivisuus.

En halua, että vaatteet ovat heti tunnistettavissa ”Pokémon-vaatteiksi”, vaan että malliston taustatarinan kuullessaan henkilö, joka on pelannut pelejä tai katsonut animea pystyy tunnistamaan, mistä Pokémonista asu on inspiroitunut. Tavoitteenani on siis tuoda teema esiin tuotteissa hienovaraisesti.

Konkreettisena tuotoksena opinnäytetyössäni syntyy analyysi valituista Pokémoneista sekä prosessikuvaus siitä johtuneiden ideoiden hyödyntämisestä suunnittelussa. Suunnittelun pohjaksi teen myös idea-, väri- ja materiaalikartat sekä hankin näytteet mallistossa käytettävistä materiaaleista. Havainnollistan ja konkretisoin valmista mallistoa piirtämällä tasokuvat ja kokoamalla niistä mallistolakanan. Lisäksi teen jokaisesta asusta joko esityskuvan tai 3D-mallinnoksen.

Opinnäytetyö on esimerkki mallistosuunnittelusta sekä lähdemateriaalin analysoinnista ja soveltamisesta omaan muotoiluun. Lukija voi ottaa omaan suunnitteluunsa vinkkejä siitä, miten ideoita voi kehittää ja laajentaa.

Työllä on myös uutuusarvoa, sillä en ainakaan löytänyt valmiiksi olemassa olevia Pokémoneista inspiroituneita vaatemallistoja, vaan ainoastaan fanituotteita ja vaatteita, joissa on suoraan hahmon kuva tai kuviointi esimerkiksi printtinä tai kuosina.

Tiedonhakuja tein Pokémon-maailmasta, sen mekanismeista ja eri osa-alueista sekä ideointia varten Pokémoneista ja trendeistä. Lisäksi hain tietoa aiemmin julkaistuista opinnäytetyön aiheeseen liittyvistä tuotteista, taiteesta ja ideoista.

Suurimman osan Pokémon-tuotesarjaan liittyvästä tiedosta olen kerännyt aiheelle omistetusta Wikipedian tapaisesta yhteisön ylläpitämästä tietosanakirjasta

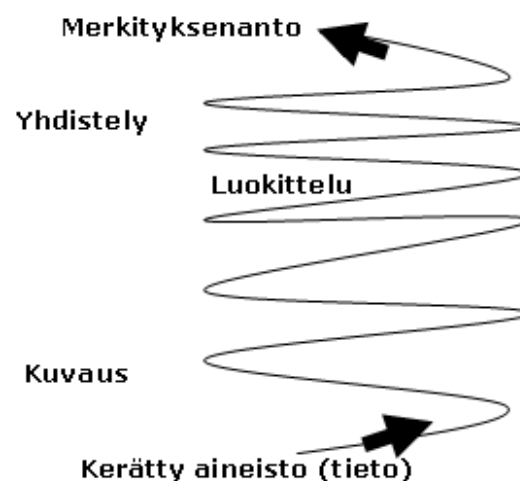


Bulbapediasta (bulbapedia.bulbagarden.net). Sivuston tietokanta on erittäin kattava ja sieltä Pokémon-tietous löytyy kätevästi artikkeleiksi koottuna. Lähdekritiikki täytyy kuitenkin muistaa, sillä sivuston sisältö on kenen tahansa muokattavissa. Mielestäni Bulbapedia on kuitenkin tietolähteenä luotettava, sillä Pokémon-yhteisö on hyvin tarkka aiheeseen liittyvän informaation oikeellisuudesta. Fanipohja on laaja ja todellakin fanaattinen, ja sen jäsenet ovat kärkkäinä korjaamassa pienimmänkin virheen lähes millä tahansa internetin palstalla. Bulbapediaa myös päivitetään jatkuvasti, kun uusia julkaisuja ilmestyy, oli kyseessä sitten videopeli, animaatio- tai korttipelin laajennus. Muina tietolähteinä Pokémoniin liittyen olen käyttänyt tuotesarjan virallisia nettisivuja (pokemon.com), tuotesarjan omistaman Pokémon Companyn sivustoa (pokemon.co.jp/corporate/en/) sekä virallisen fanituotemyymäläketjun Pokémon Centerin sivuja (pokemoncenter.com).

Pokémon-mallistoideaani liittyviä aiemmin kehitettyjä konsepteja etsin tekemällä verkkohakuja ja selaamalla fanituotesivuja, blogeja sekä keskustelupalstoja.

Sesongin syys-talvi 2017 - 2018 trendeistä tein tiedonhakuja WGSN-trendiennustepalvelussa. Lisäksi käytin ideointiin myös Pinterestiin vuosien aikana keräämääni Pokémon-aiheista kuvamateriaalia.

Sovellan opinnäytetyöprosessissani laadullisen analyysin menetelmää (kuva 2). Kuviossa kuvataan kerätyn aineiston käsittelyä spiraalimaisesti kierros kierrokselta. Kerättyä aineistoa analysoidaan ja sen perusteella tieto luokitellaan esimerkiksi teemoittain. Aineistosta tehdään myös omaa havainnointia ja sitä yhdistellään kerättyyn tietoon, jolloin aineisto saa merkityksen. (Kajaanin ammattikorkeakoulu, 2016.)



KUVA 2. Laadullinen analyysi (Kajaanin ammattikorkeakoulu 2016.)

Omassa prosessissani kerään ensiksi tietoa Pokémoneista, niiden ominaisuuksista sekä taustatarinoista ja järjestelen löydetyn aineiston taulukkoon. Samalla kerään trenditietoa, jonka taas kokoan ideatauluiksi. Havainnoin molempia tietolähteitä ja

poimin niistä ideoita ja elementtejä. Yhdistettynä niistä syntyvät alustavat luonnokset mallistosta. Merkityksenanto tapahtuu malliston lopullisen rajauksen, tasokuvien piirtämisen ja mallistolakanan kokoamisen yhteydessä.

## 2 Pokémon

### 2.1 Lyhyt historia

Pokémon (ポケットモンスター Pocket Monsters) on Nintendon, Creatures Inc.in ja Game Freakin omistama brändi ja tuotesarja, johon kuuluu videopelejä, animaatio-tv-sarja ja -elokuvia, keräily- ja pelikortteja, sarjakuvia, sekä paljon muita oheistuotteita. Alkuperäisidean luoja on japanilainen Satoshi Tajiri. Lapsena hän oli erittäin kiinnostunut hyönteisistä ja pyydysti niitä metsistä ja niityiltä, tutki ja tarkkaili niitä intensiivisesti. Myöhemmin hän halusi tuoda saman kokemuksen kaupungistuneessa Japanissa eläville lapsille ja siitä sai alkunsa idea Pokémon-peleihin. (Bulbapedia 2016a.)

Ensimmäiset pelit Pokémon Red ja Pokémon Green (kuva 3) julkaistiin Japanissa GameBoy-käsi-konsolille helmikuussa 1996. Myöhemmin pelit julkaistiin maailmanlaajuisesti nimillä Pokémon Red ja Pokémon Blue Pohjois-Amerikassa syyskuussa 1998 ja Euroopassa lokakuussa 1999. Peleistä on tehty uusia versioita aina muutaman vuoden väliä. Niissä jokaisessa on oma juonensa täydennettynä lukuisilla uusilla ominaisuuksilla ja Pokémoneilla. (Bulbapedia 2016b.)



KUVA 3. Ensimmäiset Pokémon-videopelit Red ja Green (The Pokémon Company 2016.)

Pelien keskeisenä ideana on Pokémoneiksi kutsuttujen mystisten olentojen pyydystäminen, kouluttaminen sekä niillä otteleminen. Pokémon-nimitys on yhdistelmä sanoista pocket ja monster, japaniksi ポケットモンスター (poketto monsutaa), eli kyse on siis taskuhirviöistä. (Bulbapedia 2016a.)

Vaikka pelisarja onkin alun perin suunnattu lapsille, on se kuitenkin pohjimmiltaan erittäin monimutkainen strategiapeli. Kilpailuissa ei pärjää ilman vuosien

kokemusta, satojen Pokémonien, tyyppien ja hyökkäysten ominaisuuksien ulkoa muistamista sekä kymmeniä (tai jopa satoja) tunteja aikaa vievää pohja-arvojen maksimointia ja liikesetin huolellista valitsemista.

Pokémon-animaatiosarjan ensimmäinen jakso näytettiin Japanissa huhtikuussa 1997. Animen tarina perustuu pelien juoneen laajentaen ja kehittäen sitä eteenpäin. Sarjan alussa 10-vuotias Ash Ketchum (alkuperäisessä japaninkielisessä versiossa Satoshi, nimetty tuotesarjan luoja Satoshi Tajirin mukaan) lähtee Pokémon-matkalleen saatuaan aloitus-Pokémoninsa Pikachun professori Oakilta. Animaatiota on lähetetty televisiossa ainakin 74:ssä eri maassa ja se on saatavilla Netflixissä 216 maassa. Marraskuussa 2016 ilmestyvät seitsemännen generaaation pelit Pokémon Sun ja Pokémon Moon sekä animen kahdeskymmenes tuotantokausi Pokémon Sun and Moon. (Bulbapedia 2016c.)

Yksi tunnetuimmista Pokémon-tuotesarjan tuotteista on keräilykorttipeli. Tosin lapsena ainakaan minun kaveriporukassani kukaan ei tiennyt, miten korteilla pelataan, sillä pakkauksen mukana tulevat ohjeet olivat englanniksi. Useimmat, kuten myös minä, keskittyivätkin korttien keräilyyn ja vaihteluun. Pelissä on siis todellisuudessa tarkoituksena, että kaksi henkilöä pelaavat toisiaan vastaan kolmenkymmenen kortin pakoilla. Molemmat pelaavat vuorollaan kortteja kädestään pöytään ja hyökkäävät aktiivisella Pokémonillaan vahingoittaen vastustajan aktiivista Pokémonia. (Fantasiapelit 2016.) Nykyään peli löytyy myös sähköisessä muodossa tietokoneelle ladattavana Pokémon TCG Online -sovelluksena.

Pokémon-tuotesarjassa on ilmestynyt myös useita mangasarjoja, joista osa seuraa pelien tai animen tarinaa ainakin osittain tai on niihin perustuva spin-off-sarja, kun taas jotkin mangat ovat täysin muusta materiaalista irrallisia ja niillä on oma itsenäinen juonensa. Tunnetuin Pokémon-mangasarjoista on löyhästi pelien juonta mukaileva Hidenori Kusakan kirjoittama Pokémon Adventures (japaninkielinen alkuperäisnimi ポケットモンスターSPECIAL eli Pocket Monsters SPECIAL), jota on myyty yli 150 miljoonaa kappaletta maailmanlaajuisesti. (Bulbapedia 2016d.) Suomessa mangasta on julkaistu osat 1-5 vuosien 2014 ja 2015 aikana (Suomimanga 2016).

## 2.2 Käsitteet

Tässä luvussa olen ottanut esille Pokémon-universumiin liittyviä keskeisiä käsitteitä, jotka auttavat paremmin ymmärtämään varsinkin Pokémon-olentoihin liittyviä, lajin luonteen ymmärtämisen kannalta olennaisia ominaisuuksia. Käsittelem myös termejä, kuten evoluutio, tyyppi ja hyökkäys, ja kerron niiden vaikutuksista. Olen selittänyt useimmat käsitteet enimmäkseen videopelien näkökulmasta, sillä pelien yhteydessä ilmi käyvä data on yksityiskohtaisinta. Lisäksi videopelit ovat koko tuotesarjan lähtökohta, joten niiden tietoa pidetään yleisesti ”eniten oikeana” ja täten ensisijaisena auktoriteettina. Useimmiten samat periaatteet ja säännöt pätevät kuitenkin myös muissa tuotesarjan osa-alueissa.

### Pokémon

Pokémon-nimitys voi viitata koko tuotesarjaan, johonkin sen tuotteeseen tai osa-alueeseen (kuten animeen tai videopeliin) tai yksittäiseen Pokémon-olentoon. Pokémoneja on lähes kahdeksansataa tällä hetkellä tunnettua lajia (Bulbapedia 2016a). Ne voivat elää villinä luonnossa tai ihmisten kanssa (The Pokémon Company 2016).

### Kouluttaja

Pokémon-kouluttajat ovat ihmisiä, jotka pyydystävät, kasvattavat ja kouluttavat Pokémoneja ja ottelevat niillä muita kouluttajia vastaan (Bulbapedia 2016e).

### Liike eli hyökkäys

Pokémonien hyökkäykset ovat kykyjä, joita ne käyttävät lähinnä otteluissa (kuva 4). Videopeleissä Pokémon voi osata kerrallaan korkeintaan neljä liikettä ja käyttää

vuoronsa aikana yhtä. Eri hyökkäyksiä on olemassa yhteensä yli kuusisataa, mutta mikään Pokémon ei voi oppia niitä kaikkia. Jokaisella lajilla on lista hyökkäyksiä, jotka sen on mahdollista oppia. Ne perustuvat yleensä Pokémonin tyyppiin sekä lajin muihin fyysisiin ja henkisiin ominaisuuksiin. Pokémon voi oppia hyökkäyksiä useilla eri tavoilla: saavuttaessaan tietyn tason,



KUVA 4. Rapidashin Fire Blast -hyökkäys (Serebii.net 2016.)

jalostuksen kautta, käyttämällä Technical Machine- tai Hidden Machine -esinettä, tai Move Tutor -hahmon avustuksella. (Bulbapedia 2016f.)

### Tyyppi

Pokémoneilla ja niiden hyökkäyksillä on elementintapainen ominaisuus, jota kutsutaan tyyppiä. Tyyppijä on olemassa kahdeksantoista ja niitä ovat muun muassa sähkö, ruoho, pimeys ja uusimpana lisäyksenä keiju. Pokémonilla voi olla yksi tai kaksi tyyppiä, hyökkäyksellä vain yksi. Hyökkäyksen tyyppi määrittää, mitä Pokémon-tyyppiä vastaan se on supertehokas, tehokas, ei kovin tehokas tai täysin tehoton. Esimerkiksi vesi on supertehokas tulta vastaan, kun taas taistelutyyppin hyökkäys on täysin tehoton haamutyyppin Pokémonia vastaan. (Bulbapedia 2016g.)

### Evoluutio

Evoluutio eli kehittyminen on prosessi, jossa Pokémon muuttaa muotoaan toiseksi Pokémon-lajiksi, sen pohja-arvot paranevat, eri hyökkäysten oppiminen tulee mahdolliseksi ja joissakin tapauksissa myös tyyppi vaihtuu. Tosielämän ilmiöistä se muistuttaa enemmän metamorfoosia kuin evoluutiota. Pokémonilla voi olla yhdestä kolmeen kehitysastetta. Lisäksi joillakin Pokémoneilla on mahdollisuus väliaikaiseen megaevoluutioon, josta se palautuu edelliseen muotoonsa ottelun päättyttyä. Eri lajit kehittyvät eri tavoin. Useimmiten Pokémon kehittyä saavuttaessaan tietyn tason, mutta muita evoluutiometodeja on lukuisia, esimerkiksi evoluutiokiven käyttäminen, tasonousu jonkin erityisehdon täytyessä (kuten oikea sijainti tai päivän aika tai pelikonsolin piteleminen käsissään ylösalaisin) tai Pokémonien vaihtaminen keskenään pelistä toiseen. (Bulbapedia 2016h.)

### Pokédex

Pokédex (kuva 5) on elektroninen tietosanakirja. Se tarjoaa tietoa Pokémoneista, jotka löytyvät sen tietokannasta. Pokédexissä jokaiselle lajille on annettu numero. Pokédex-merkinnät kuvailevat Pokémon-lajia lyhyesti parilla lauseella. Ne antavat taustatietoja Pokémonin elinympäristöstä, tavoista, historiasta tai anatomiasta. Ne sisältävät aina



KUVA 5. Ashin ensimmäinen Pokédex animissa (Pokémon: The Journey Begins 2016.)

myös ainakin Pokémonin kuvan, tyyppin, pituuden, painon, ääninäytteen ja elinalueet. Uudet kouluttajat saavat Pokédexin itselleen Pokémon Professorilta matkansa alussa. (Bulbapedia 2016i.)

### Gijinka

Sana gijinka on japania ja tarkoittaa antropomorfismia tai inhimillistämistä. Termiä käytetään yleisesti kuvaamaan varsinkin fanien luomia inhimillistettyjä versioita mistä tahansa eläimentapaisista hahmoista. Ilmiö on erittäin suosittu Pokémon-fanien keskuudessa ja Pokémon-gijinkalle omistettuja nettisivuja on olemassa useita. (Know Your Meme 2016.)

## 2.3 Pokémon ja muoti

Jo opinnäytetyöni aihetta valitessani halusin tietää, onko ideaa Pokémon-inspiroituneesta vaatemallistosta käytetty jo aiemmin. Tein useita nettihakuja, kävin läpi blogeja, sosiaalisen median sivustoja, internetissä toimivia vaate- sekä fanituotekauppoja, fanisivustoja, tietokantoja sekä virallisia Pokémon-sivustoja. En löytänyt mitään saman idean mukaisia vaatteita tai mallistoja. Esittelen tässä kuitenkin läheisimmin samaa aihetta käsitteleviä konsepteja ja tuotteita (kuva 6) ja millä tavoin ne eroavat omasta mallistostani.



KUVA 6. Pokémon-muotia (Senkin 2016-11-06.)

## Fanituotteet

Pokémon-fanituotteita löytyy valtava määrä niin netistä kuin fyysisistäkin liikkeistä ympäri maapalloa. Niitä myyvät lukuisat yksityiset jälleenmyyjät kansainvälisesti, ja tuotemerkin virallisia fanituotemyymälöitä Pokémon Centereitä toimii tällä hetkellä Japanissa ja Yhdysvalloissa, sekä verkkokaupat molemmissa maissa (Bulbapedia 2016). Ne perustuvat videopelien Pokémon Centereihin, jotka ovat kouluttajille erittäin tärkeitä rakennuksia (Pokémon Center 2016). Pokémon Centereissä voi muun muassa antaa ottelussa väsyneet Pokémoninsa hoitaja-Joyn hoidettavaksi, ja hän parantaa ne takaisin täysiin voimiinsa muutamassa sekunnissa.

Pokémon-fanituotteissa on yleensä suoraan hahmon kuva kuosina tai printtinä. Aikuisten ko'issa tuotteita on myös saatavilla paljon, mutta designit ovat usein hieman lapsellisia ja räikeän värisiä. Poikkeuksiakin kuitenkin on, kuten esimerkiksi Pokémon Centerin vuonna 2008 lanseeraama Pokémon 151 -mallisto, joka koostui varta vasten vanhemmille faneille suunnitelluista t-paidoista, joiden printeissä esiintyy tyyliteltyjä Pokémon-hahmoja. (Bulbapedia 2016j.)

Omassa mallistossani Pokémon-aihe näkyy inspiraationa: tunnelmina, muotoina ja pieninä yksityiskohtina. Niissä ei ole Pokémonien kuvia. Vaatteet eivät ole suunnattu pelkästään faneille, vaan pyrin siihen, että ne ovat itsessään kiinnostavia ja muodikkaita. Mallistossa on nähtävissä pientä leikkisyyttä, mutta se on kuitenkin selkeästi aikuisille suunnattu.

## Tylylioppaat

Useista blogeista, sekä muotisivustoilta löytyy tylylioppaita, jotka antavat vinkkejä siitä, miten voi pukeutua jonkin Pokémonin tai muun videopeleistä tai animesta tutun hahmon inspiroimaan asuun. Niihin on yleensä koottu asukokonaisuuksia tavallisten muotibrändien vaatteista ja asusteista, jotka tuovat väreiltään tai yksityiskohdiltaan mieleen kyseisen hahmon. Kollaaseissa voi olla useiden eri merkkien vaatteita, ja niillä ei yleensä ole mitään tekemistä Pokémonin kanssa. Nämä oppaat ovat artikkeleita aiheesta, eli ne eivät ole konkreettisia tuotteita.



## **Pokémon-gijinka**

Pokémon-gijinka on erittäin yleinen fanitaiteen muoto, jossa Pokémoneista on luotu inhimillistettyjä verisoita (Know Your Meme 2016). Sille omistettuja nettisivuja on olemassa useita ja kuvia jaetaan ahkerasti myös sosiaalisessa mediassa, esimerkiksi Pinterestissä ja Tumblrissa. Gijinka-taiteessa on kyse enemmänkin hahmosuunnittelusta, kuin muodista. Vaatteita ei ole suunniteltu toteutettaviksi, ja ne ovatkin usein hyvin mielikuvituksellisia ja olisivat todellisuudessa mahdottomia valmistaa.

## **Pokemon & Fashion -blogi**

Pokemon & Fashion (pokexfashion.com) on kanadalaisen Francis Phommisain ylläpitämä blogi, joka yhdistää Pokémonit ja luksusmuodin. Hän muokkaa kuvia lisäämällä Pokémon-hahmoja tunnettujen muotibrändien mainoksiin. Phommisai tekee muokkauksia puhtaasti harrastuksena, eikä ole aikeissa kehittää blogiaan kaupalliseen suuntaan. Hän ei esittele suunnittelemaansa vaatteita, vaan kaikki kuvat ovat muotibrändien aidoista mainoskampanjoista lainattuja. (The Daily Dot 2014.)

## 3 Oma brändini Senkin

### 3.1 Lähtökohdat

Vuonna 2014 Tuote- ja yrityskuva -opintokokonaisuuden yhteydessä suunnittelin oman brändin, jonka nimenä päätin käyttää sukunimeäni Senkin. Valitsin kyseisen nimen, koska minulla on siihen vahva yhteys. Sanana se on kaunis ja elegantti, mutta samalla myös lyhyt ja ytimekäs. Lisäksi se on kansainvälinen, koska se ääntyy helposti useilla eri kielillä.

Designissani käytän usein ideapohjana erilaisia tarinoita ja hahmoja niin kirjallisuudesta, historiasta, kansantarvista kuin tv-sarjoistakin. Yleensä tarinat luovat mallistolle yleistunnelman ja niistä poimitut elementit näkyvät niin pienissä yksityiskohdissa kuin leikkauksissa ja silueteissakin. Tunnelma ja henki ovat muutenkin asioita, joita painotan ideoidessani ja luonnostellessani. Pidän ajatuksesta, että vaatteesta ei ehkä heti ulospäin arvaa, mistä inspiraatio on lähtöisin, mutta kun taustatarinan kuulee, alkaa huomata koko ajan lisää hienovaraisia referenssejä ja piileviä nyansseja.

Esimerkiksi kevään 2014 Daughter of the North -mallistoni sai inspiraationsa Kalevalasta ja Pohjanneidosta, kun taas Koru, muoti ja materiaali - kurssille valmistamani ”Porcelain, Ivory, Steel” -kaulakorun idea perustui Song of Ice and Fire -kirjasarjan hahmoon Sansa Starkiin. Anytime Active -urheilumallistossani nimesin tuotteet historiallisten naispyöräilijöiden mukaan, ja jokaisen tuotteen riippulabelistä löytyi tarina kyseisestä henkilöstä sekä malliston tausta-ajatuksesta.

Pidän muutenkin brändini ulkonäköön panostamisesta ja olen luonut monille mallistoilleni oman Senkin-tuotemerkkiin liitettävän logonsa. Tuon usein malliston tai tuotteen teeman tai inspiraationlähteen esille niin koko malliston, sen tuotteiden kuin värienkin nimissä. Joissain tapauksissa olen myös liittänyt malliston tarinan suunnittelemiini labeleihin. Aiempia töitani nähtävissä kuvassa 7 sivulla 18.

Vuonna 2015 olin opiskelijavaihdossa Japanissa. Silloin suunnittelin ja valmistin pienmalliston yhteistyössä japanilaisen ja korealaisen opiskelijan kanssa. Malliston teemana oli ”Fox Tales”, ja sen taustalla se, että kaikkien kolmen maan

kansantaruissa oli kettu vahvasti edustettuna. ”Fox Tales” on myös sanaleikki: ”tales” kuulostaa samalta kuin ”tails”, joten lausuttuna se voi tarkoittaa kumpaa tahansa, tarinoita tai häntää.



KUVA 7. Aiempia töitani (Senkin 2016-11-04.)

Osallistuin myös kurssille, jossa valmistimme ja myimme kantooi-paitoja yhteistyössä japanilaisen Sousou-merkin kanssa. Maalasin kahteen kantooiin eriväriset höyhenkuviot ja nimesin ne saman värityksen omaavien kolibrien mukaan. Lisäksi osallistuin yliopiston omaan NOW Design -kilpailuun, jonka teemana oli ”Redesign”. Kilpailutyössäni ”[RE]verse” käänsin suunnitteluprosessin nurin ja aloitin suunnittelun leikkaamalla kankaan satunnaisiksi muodoiksi ja sen jälkeen muotoilin paloista mekon nuken päälle. Vaate oli samalla zero waste -periaatteen mukainen, sillä käytin koko kankaan, eikä leikkuujätettä syntynyt. Kilpailun finaaliesittelyssä viimeisessä diassa käänsin tekstit peilikuviksi, koska halusin korostaa teemaani ja antaa esitykselle hauskan loppusilauksen.

### 3.2 Suunnittelijaidentiteetti

Olen lapsuudestani asti rakastanut fantasiamaailmaan perustuvia kirjoja, elokuvia ja tv-sarjoja, joissa mikään ei ole mahdotonta. Esimerkiksi kotileikit olivat mielestäni kamalan tylsiä. Kuka nyt haluaisi leikkiä tavallista arkielämää ja olla tavallinen

ihminen, kun voisi olla ihan mitä haluaa, vaikkapa maaginen prinsessa, söpö kissa tai tulta syöksevä Pokémon? En minä ainakaan.

Fantasian vaikutus näkyy myös nykyään luovassa prosessissani: käytän idealähteenäni usein tarinoita ja hahmoja. Designissani ne saavat täysin uuden elämän ja yritän tuoda niistä esiin sen, mikä minua niissä kiehtoo. Suunnittelemani tuotteet ovatkin usein näiden elementtien ruumiillistumia, tai ainakin esityksiä siitä, mikä minun käsitykseni mukaan on tarinan tai hahmon ydin. Pidän traagisista ja pelottavista tarinoista sekä mysteereistä ja varsinkin odottamaton, valoisan ulkokuoren sisään kätkeyty synkkyys kiehtoo minua. Haluan tuoda niitä esiin tunnelmina ja yksityiskohtina, kuitenkin ylittämättä rajaa puvustuksen puolelle. Teemani ovat usein hieman ”nörttimäisiä”, mutta lopputuotteissa pyrin muodikkaaseen yleisvaikutelmaan.

Pyrin muotokielessäni tuomaan esille erilaisia kontrasteja. Sekoittelen muotoilussani tyttömäisyyttä, naisellisuutta sekä maskuliinisuutta. Mielestäni vaate voi olla samaan aikaan leikkisä, elegantti ja särmikäs. Yhdistelen myös usein selkeitä linjoja pehmeisiin, laskeutuviin muotoihin. Kontrastit näkyvät usein myös materiaalivalinnoissa, kuten esimerkiksi nahkan ja sifongin kombinaationa. Lisäksi designestetiikkaani kuuluvat kerroksellisuus ja epätavalliset leikkaukset.

## 4 Evolutions-mallisto

### 4.1 Ideointi

Ensimmäinen tehtäväni oli rajata valtavaa lähes 800 Pokémonin laumaa pienemmäksi. Valitsin kolme eri tyyppiä, joiden joukosta lähdin poimimaan itseäni visuaalisesti miellyttäviä Pokémoneja. Lapsena lempityyppini oli sähkö, joten se oli ensimmäinen vaihtoehtoni. Sähkö-Pokémoneilla on myös keskenään hyvin harmoninen ja yhtenäinen väriskaala, mikä helpottaisi huomattavasti suunnittelussa kangasvalintojen ja malliston eheyden kannalta. Lisäksi halusin tutkia pimeys- ja haamutyyppejä, koska tiesin niiden Pokédex-merkintöjen olevan usein jännittäviä, osa jopa suorastaan kauhutarinoita.

Huomasin pian, että sähkö-Pokémonien Pokédex-merkinnät olivat keskenään hyvin samantapaisia: useimmiten jokin sähkömonsterin ruumiinosista (esimerkiksi turkki, villa, posket tai kynnet) kerää ja/tai tuottaa sähköä ja Pokémon vapauttaa energian sähköiskuna. Myöskään niiden energinen ja valoisa luonne ei tuntunut sopivan omaan senhetkiseen tunnetilaani, ja tarkoituksena oli suunnata mallisto syys-talvisesongille. Siksi päädyin keskittämään tutkimukseni pimeys- ja haamutyypin Pokémoneihin, jotka tuntuivat paljon kiinnostavammilta ja paremmin teemaan soveltuvilta. Pidän myös niiden mystisyydestä ja synkistä taustatarinoista, kuten sielujen varastaminen, tai nuken muuttuminen Pokémoniksi vainotakseen lasta, joka hylkäsi sen. Pimeys-tyyppin alkuperäinen japaninkielinen nimitys onkin pahuus-tyyppi (Bulbapedia 2016k).

Kokosin valitsemani 55 Pokémonia, niistä löytämäni tiedot sekä omat huomioni taulukkoon (taulukko 1, s. 22). Halusin pitää taulukon suhteellisen yksinkertaisena ja selkeänä, joten sisällytin siihen vain ideoinnin kannalta oleellisimmat tiedot. Myös Pokémonien määrän takia se olisi ollut hyvin aikaavievää. Siksi taulukossa ei ole esimerkiksi Pokémonien pituuksia tai painoja.

Saman evoluutiolinjan Pokémonit ovat samalla rivillä allekkain, koska ne ovat vahvasti sidoksissa keskenään. Taulukon ensimmäisessä sarakkeessa on listattuna numerot, nimet sekä tyypit. Numero ja nimi ovat olennaisia tunnistettaessa mikä laji on kyseessä. Tyyppi taas kertoo jo itsessään paljon Pokémonin olemuksesta,





vahvuuksista ja heikkouksista. Toisesta sarakkeesta löytyvät kuvat jokaisesta tarkastelemastani Pokémonista.







Kolmannessa sarakkeessa on tietoa Pokémonin taustoista. Ensimmäisellä rivillä heittomerkeissä on aina kyseisen Pokémonin tai evoluutiolinjan kategoria, jota kutsutaan myös luokitukseksi. Se identifioi Pokémonin yhden määrittelevän biologisen piirteen perusteella, jotka ovat yleensä osa sen fysiologiaa, erikoisominaisuuksia tai käytöstä. Yleisesti ottaen luokitusta ei pidetä tärkeänä tietona vähäisen informatiivisen sisältönsä takia, mutta halusin ottaa sen mukaan, koska se kertoo mielestäni kuitenkin paljon lajin luonteesta tai siitä millainen mielikuva tai käsitys Pokémon-maailman ihmisillä on siitä. (Bulbapedia 2016l.)

Luokitusta seuraa kaikkien tähän mennessä ilmestyneiden Pokémon-videopelien Pokédex-merkinnöistä kokoamani tieto. Pokédexin tekstit ovat vain muutaman lauseen mittaisia, mutta niistä käy selville usein sekä tieteellisiä faktoja että muinaisia legendoja tai huhupuheita. Halusin käyttää näitä tarinoita mallistoni ideoinnissa, koska tunnelman kannalta ne ovat paljon parempia kuvaajia kuin faktat ja luvut.





Viimeiseen sarakkeeseen poimin asioita, joihin kiinnitin huomiota Pokémonien ulkonäössä. Mietin siis, mikä minua kiinnostaa juuri näissä Pokémoneissa visuaalisesti, ja mitkä piirteet, muodot tai yksityiskohdat soveltuisivat käytettäväksi mallistoni vaatteissa.




TAULUKKO 1. Pokémon-ideointi (kuvat: virallinen Pokémon-sivusto, tiedot: Bulbapedia), (Senkin 2016-10-15.)

Numero, nimi Tyyppi	Kuva	Tarina	Visuaalisesti kiinnostavaa
#197 Umbreon pimeys/jää		"Kuunvalo-Pokémon"  Umbreon kehittyi altistuttuaan kuun aalloille. Se piiloutuu äänettömästi pimeyteen ja odottaa vihollisen liikkuvan. Rengaskuviot sen keholla loistavat, kun se loikkaa hyökätäkseen.	Korvien ja hännän muoto Kuviointi Silmien väri ja muoto Yksinkertainen eleganssi
#215 Sneasel #461 Weavile pimeys/jää		"Teräväkyntinen Pokémon"  Sneasel on julma luonteeltaan, ja ajaa lintu-Pokémonit pesistään ja herkuttelee jälkeen jätetyillä munilla. Sen tassut kätkevät sisäänsä terävät kynnet.  Elää kylmillä alueilla. Se raapii merkkejä kivenlohkareisiin kommunikoidakseen lajitovereidensa kanssa. Ne metsästävät ryhmissä vaikuttavan koordinaatiokykynsä avulla.	Kultaiset "korut" Käpälien, pyrstön sekä pään muoto Weavile näyttää siltä, niin kuin sillä olisi päällään kaulakoru, korvakoru ja päähine, ja Sneaselillä sulka. Käsinemäiset merkit kämpälissä
#228 Houndour #229 Houndoom pimeys/tuli		"Pimeys-Pokémon"  Se käyttää erilaisia huutoja kommunikoidakseen muiden kanssa saalistaessa. Ammunkoiton aikaan sen pahaenteinen ulvonta kaikuu alueen läpi ilmoittaakseen sen reviiristä.  Kauan aikaa sitten ihmiset kuvittelivat sen aavemaisen ulvonnalla olevan viikatemiehen kutsu. Sen vihaisena syöksemät liekit sisältävät toksiineja. Niiden aiheuttamaan palovammaan sattuu ikuisesti.	Sarvet, kaulapanta "Kahleet" ja selän metalliosat Nuolimainen häntä
#261 Poochyena #262 Mightyena pimeys		"Puraisu-Pokémon"  Poochyena on kaikkiruokainen ja puree kaikkea mikä liikkuu. Vartaloon verrattuna suuret torahampaat ovat sen tunnusmerkki. Tämä Pokémon jahtaa saalistaan, kunnes uhri tulee uupuneeksi.  Mightyena antaa ilmiselviä signaaleja, kun se valmistautuu hyökkäämään. Se alkaa murista ja painautuu matalaksi. Tämä Pokémon puree rajusti terävillä hampaillaan. Sen muisto elämästä villinä pakottaa sen tottelemaan vain kouluttajia, joilla se havaitsee olevan ensiluokkaisia kykyjä.	Kuviointi otsassa, silmien alla ja jaloissa Pörröinen turkki

Numero, nimi Tyyppi	Kuva	Tarina	Visuaalisesti kiinnostavaa
#332 Cacturne ruoho/pimeys		"Linnunpelätin-Pokémon". Aktivoituu yöllä lämpötilan laskiessa etsimään päivän aikana aavikon kuumuudessa väsyntä saalista. Cacturne-laumat seuraavat matkailijoita erämaan läpi ja odottavat kunnes he ovat väsyneitä, eivätkä pysty enää liikkumaan.	Hatun muoto Vartalon piikit Silmien ja suun muoto
#354 Banette haamu	  MEGA-EVOLUUTIO 	"Marionetti-Pokémon". Vahvat vihan tunteet muuttivat pois heitetyn nuken Pokémoniksi. Se etsii lasta, joka hylkäsi sen. Banette tuottaa energiaa vahvojen kirousten langettamista varten pistämällä neuloja omaan vartalonsa. Jos se avaa suunsa, sen kirottu energia pakenee.	Pään muoto ("huppu") Suun vetoketju Silmien muoto Hännän muoto
#359 Absol pimeys	  MEGA-EVOLUUTIO 	"Katastrofi-Pokémon" Absolilla on kyky ennustaa tuleva luonnonkatastrofi. Sen näyttäytymistä ihmisten edessä seuraa aina onnettomuus, kuten maanjäristys tai tulva. Siksi se tunnetaan katastrofi-Pokémonina.	Pään, hännän ja käpälien muoto Pään viikatemai- nen uloke Siivet Kaulus
#425 Drifloon haamu/lento		"Ilmapallo-Pokémon". Pokémon, joka muodostuu ihmisten ja Pokémonien hengistä. Kansantarut kutsuvat sitä "vaeltavien henkien tienviitaksi", koska se leijuu ympäriinsä ilman päämäärää. Se nykii lasten käsiä viedäkseen heidät kuolleiden maahan, mutta päättyy kuitenkin itse perässä vedettäväksi.	X-merkki Sydämen- muotoiset "kädet" Pilvimäinen objekti pään päällä



Numero, nimi Tyyppi	Kuva	Tarina	Visuaalisesti kiinnostavaa
#478 Frolass jää/haamu		"Lumimaa-Pokémon" Se jäädyttää vihollisensa -50-asteisella jäätävällä hengityksellä. Sen vartalolta näyttävä osa on itseasiassa ontto. Lumisten alueiden legendojen mukaan nainen, joka katosi jäisille vuorille ja syntyi uudelleen Frolassiksi.	Värit Vartalon kimonomainen muoto Kuviointi Pään "maski" ja jäälohkareet
#491 Darkrai pimeys		"Sysimusta Pokémon" Suojellakseen itseään se ajaa ihmiset pois alueeltaan aiheuttamalla heille syvän, painajaismaisen unen. Darkrai on aktiivinen uudenkuun öinä.	Mustat repaleiset kaitaleet olkapäissä Valkoiset "hiukset" Silmien väri Huivimainen osio kaulassa
#570 Zorua #571 Zoroark pimeys		"Juonikas kettu-Pokémon" Suojellakseen itseään, ne piilottavat todellisen identiteettinsä muuttumalla ihmisiksi ja Pokémoneiksi.  "Illuusio-kettu-Pokémon" Zoroark pystyy huijaamaan suurta ihmisjoukkoa kerralla. Ne suojelevat pesäänsä maisemailluusiolla. Näiden Pokémonin väliset siteet ovat hyvin vahvat ja ne suojelevat laumaansa huijaamalla vihollistaan.	Harjat Kasvojen kuviointi Väritys Kynnet Silmien, korvien ja kápälien muoto
#607 Litwick #608 Lampent #609 Chandelure haamu/tuli		"Kynttilä-Pokémon" Litwick antaa valoa ja teeskentelee olevansa opas, mutta samalla se imee elinvoimaa seuraajastaan.  "Lamppu-Pokémon" Sen absorboimat sielut ruokkivat sen turmiollista liekkiä. Se liikuskelee sairaaloiden lähistöllä ja saapuu kuoleman hetkellä varastamaan sielun ruumiista.  "Houkutus-Pokémon" Chandelure hypnotisoi vastustajansa heiluttelemalla käsivarsiansa liekkejä. Sen imemät sielut palavat sen pahaenteisessä liekissä, kadottavat suuntansa ja vaeltavat tässä maailmassa ikuisesti.	Liekit Lamppumainen / kynttelikömäinen muoto Silmät ja kasvojen kuvio

Numero, nimi Tyyppi	Kuva	Tarina	Visuaalisesti kiinnostavaa
#633 Deino #634 Zweilous #635 Hydreigon pimeys/ lohikäärme		<p>“Raivostunut Pokémon” Deino on sokea, joten se puree ja taklaa kaikkea oppiakseen ympäristöstään. Sen keho on haavojen peitossa.</p> <p>“Vihamielinen Pokémon” Zweilousin kaksi päätä kilpailevat keskenään ja se, joka syö enemmän saa olla johtaja.</p> <p>“Brutaali Pokémon” Hydreigon lentää kuuden siipensä varassa. Käsivarsien päissä ei ole aivoja. Se käyttää kaikkia kolmea päätä syödäkseen ja tuhotakseen kaiken. Mikä tahansa liike laukaisee sen hyökkäyksen.</p>	<p>Siipien, otsan ja kauluksen muoto ”Kypärä” Käsivarsien kukkamainen muoto Vatsapansari</p>
#710 Pumpkaboo #711 Gourgeist haamu/ruoho		<p>”Kurpitsa-Pokémon” Pumpkaboon kurpitsakehossa asuu tässä maailmassa loukussa oleva henki. Kun aurinko laskee, se tulee levottomaksi ja aktiiviseksi. Sen sanotaan kuljettavan vaeltelevia henkiä paikkaan, jonne ne kuuluvat, jotta ne voivat jatkaa matkaansa.</p> <p>Gourgeistit kuljeskelevat kaupungin kaduilla uudenkuun yönä ja laulavat aavemaisilla äänillä. Laulu kiroaa kuulijansa. Se kietoo saaliinsa hiusmaisiiin käsivarsiinsa ja laulaa iloisesti tarkkaillessaan uhrinsa kärsimystä.</p>	<p>Siipimäinen muoto Pään tönkö Hiusmaisiet käsivarret Muistuttavat kurpitsalyhtyä</p>
#717 Yveltal pimeys/lento		<p>“Tuho-Pokémon”. Kun tämän legendaarisen Pokémonin elämä lähestyy loppuaan, sen siivet ja pyrstösulat levittyvät ja loistavat punaisina. Se imee itseensä kaikkien elävien olentojen elinvoiman ja koteloituu jälleen kerran.</p>	<p>Y-muoto Musta kuviointi Kynnet Punainen edestä ja musta takaa Kotelon kuoriutuessa mustan ulkokuoren sisältä alkaa tulla esiin punaista</p>

Toisena idealähteenä käytin WGSN-trendiennustepalvelua. Tutkin syys-talvi 2017 - 2018 sesongin ennusteita ja poimin sieltä itseäni kiinnostavia elementtejä. Tein niiden pohjalta kaksi ideataulua, joihin kokosin kiinnostavia värejä ja materiaaleja ja kaksi trendeihin, siluetteihin ja leikkauksiin keskittyvää kollaasia.



KUVA 8. Tunnelmataulu (Senkin 2016-09-30.)

Lisäksi tein vielä sekä Pokémoneista että WGSN:n trendiennusteista inspiroituneen tunnelmataulun (kuva 8). Halusin tuoda esiin Pokémon-maailman toisen vähemmän tunnetun pimeän puolen ja luoda samalla kontrastia iloiselle, värikkäälle ja valoisalle yleisvaikutelmalle, joka suurimmalla osalla ihmisistä todennäköisesti on.

Tavoitetunnelmakseni muodostui synkkyys, epätoivo, mystisyys ja maagisuus leikkisällä arvoituksellisuudella höystettynä.

## 4.2 Suunnittelu

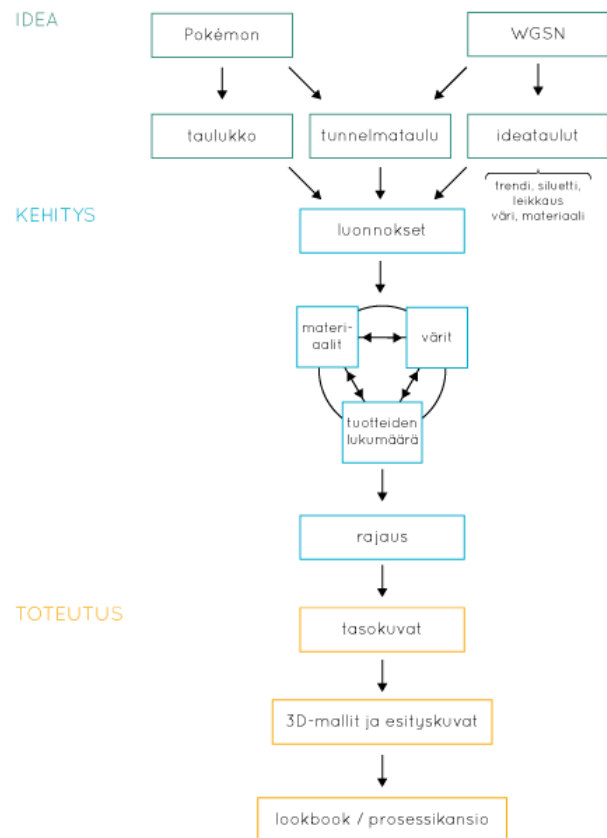
Suunnitteluprosessini alkoi ideointivaiheesta ja eteni kehittämisvaiheen kautta viimein toteutukseen ja lopullisiin tuotoksiin. Olen havainnollistanut prosessini etenemistä kuvassa 9. Kuvion taustalle voi kuvitella laadullisen analyysin spiraalimallin (kuva 2, s. 8), jossa kerättyä aineistoa havainnoidaan, luokitellaan ja yhdistellään, kunnes käsitelty aineisto saa merkityksen toteutuksessa.

Kehittämisvaiheessa tein ensin luonnokset, joita havainnoituani päädyin rajaukseen erilaisten kriteerien, kuten materiaalien, värien ja malliston laajuuden ohjaamana.

Seuraavaksi aloitin toteutuksen piirtämällä valituista tuotteista tasokuvat ja kokoamalla ne mallistolakanaksi. Lopuksi visualisoisin ja konkretisoisin mallistoa tekemällä asukokonaisuuksista 3D-mallinnoksia sekä esityskuvia. Kaikki prosessin aikana tuottamani aineisto (kuten ideataulut, värikartta ja mallistolakanat) on nähtävissä prosessikansiossa (liite 1).

Aloitin varsinaisen suunnitteluprosessin yhdistelemällä ideoita Pokémoneista sekä trendeistä pitäen mielessä tavoitetunnelman. Piirsin vaateluonnoksia taulukon eri Pokémonien inspiroimana. Pokémonien taustatarinoita sovelsin lähinnä luomaan asujen tunnelmaa, ja ne näkyivät melko vähän vaatteiden ulkonäössä. Visuaalisesti tein viittauksia Pokémonien muotoihin ja yksityiskohtiin, usein kuitenkin pelkistettynä. Pyrin välttämään liian kirjaimellista tulkintaa, jotta asukokonaisuuksista ei tulisi mielikuvaa teatteripuvustuksesta tai naamiaisasuista.

Seuraavaksi lähdin valitsemaan luonnoksista (kuva 10, s. 28) valmiiseen mallistoon tulevat asukokonaisuudet. Osa karsiutui joukosta heti alussa, koska ne olivat liian



KUVA 9. Suunnitteluprosessin eteneminen (Senkin 2016-11-01.)

erilaisia, eivätkä noudattaneet malliston yleistä linjaa. Malliston toteutuksen kannalta tärkeää oli myös se, että useissa asuissa voi käyttää samoja materiaaleja, koska pienessä mallistossa eri kangaslaatujen määrä ei voi olla kovin suuri. Sama pätee myös väreihin, joten yritin valita yhtenäisen väriskaalan mukaisia asuja. Joissakin luonnoksissa oli myös elementtejä, joiden toteuttaminen olisi todellisuudessa todella hankalaa. Halusin myös välttää tuotteiden määrän paisumisen liian suureksi, joten valitsin mallistoon kolme asukokonaisuutta, joihin sisältyy sama paita eri väreissä.



KUVA 10. Luonnokset (Senkin 2016-11-08.)

Yritin pohtia tuotteita myös asiakkaan näkökulmasta ja vaatteiden käytettävyys olikin yksi tärkeimmistä kriteereistä. Valitsin tietoisesti erillisistä osista muodostuvia asuja yksiosaisten sijaan, jotta malliston tuotteita voisi yhdistellä helposti sekä keskenään, että asiakkaan oman vaatekaapin sisällön kanssa. Asukokonaisuudet eivät siis ole millään tavalla lukittuja, vaikka ne ovatkin tietyn Pokémonin inspiroimia kokonaisuuksia.

Materiaalivalinnat ja värit sekä valittavat asukokonaisuudet olivat vahvasti vuorovaikutuksessa keskenään. Materiaalinäytteiden hankkimisen jälkeen tarkastelin eri asuihin mahdollisesti käytettäviä kangaslaatuja. Tavallaan luonnokset

ja materiaalit kävivät keskenään vuoropuhelua, jossa molemmat rajasivat toisiaan vuorotellen, päätyen lopulta harmoniseen kokonaisuuteen. Yritin myös toistaa joitain Pokémonien ominaisuuksia materiaaleilla. Valitsin esimerkiksi kaksisävyisen silkkimusliinin, joka värisävystä riippuen muistuttaa minua Chandeluren liekeistä, Gourgeistin kurpitsalyhtymäisestä kehosta tai Umbreonin pimeydessä kiiluvista silmistä.

### 4.3 Tuotteet

Malliston toteuttamisen ensimmäinen vaihe oli piirtää tuotteista tasokuvat ja koota niistä mallistolakana. Mallistolakanassa näkyvät viivapiirrokset jokaisesta tuotteesta edestä ja takaa kuvattuna, tuotekohtaiset nimet sekä käytettävät materiaalit. Lisäksi tein mallistolakanasta toisen version, jossa väritetyt tasokuvat on järjestetty asukokonaisuuksittain (kuva 11). Siitä käy myös ilmi, mitä Pokémonia mikäkin kokonaisuus edustaa.



KUVA 11. Mallistolakana asukokonaisuuksittain järjestettynä (Senkin 2016-10-28.)

Minulla on tapana tuoda mallistojeni teema esiin kaikessa niihin liittyvässä materiaalissa, kuten esimerkiksi tuotteiden nimissä. Inspiraationlähteeseen uppoutuminen ja siitä kiinni pitäminen antavat mielestäni parhaan pohjan tunnelman luomiselle ja innovatiivisuudelle. Tämäkään mallisto ei ollut poikkeus. Nimesin kaikki tuotteet niiden inspiraationlähteenä toimineen Pokémonin hyökkäysten mukaan. Lisäksi ensimmäisissä Pokémon-videopelissä lähes kaikki kaupungit ja kohteet on nimetty värisävysten mukaan (esimerkiksi Lavender Town ja Indigo Plateau), joten käytin niitä mallistoni värikartassa värien niminä.

Mallistoni työnimenä oli pitkään ”Senkin x Pokémon”, jonka kuitenkin päädyin vaihtamaan sen toimimattomuuden takia. Joko malliston nimi on ”x Pokémon”, tai brändiin yhdistettynä nimestä tulisi ”Senkin Senkin x Pokémon”. Suurin syy oli kuitenkin se, ettei sanaa ”Pokémon” voi käyttää kaupallisessa tarkoituksessa, sillä se on Pokémon Companylle rekisteröity tuotemerkki. Lisäksi nimi oli mielestäni tylsä ja mielikuvitukseton.

Lopulta valitsin malliston nimeksi ”Evolutions”, evoluutiot. Evoluutio on keskeinen elementti niin videopeleissä kuin animessakin ja erittäin olennainen ominaisuus myös yksittäisen Pokémonin kannalta. Myös uusin keräilykorttipelin laajennos, joka on käytännössä uusintapainos ensimmäisistä Pokémon-korteista, on nimeltään ”XY - Evolutions”. ”Evolutions” viittaa myös omaan kehittymiseeni ihmisenä, suunnittelijana sekä Pokémon-fanina. Siksi se on myös täydellinen nimi ammattikorkeakoulu-urani viimeiselle työlle, jonka tarkoituksena on näyttää, mitä olen sinä aikana oppinut ja miten ammattitaitoni on kehittynyt. Samalla se toimii muistuttajana menneisyydestä ja lähtökohdista sekä tulevaisuuden mahdollisuuksista ja haaveista: kehitystä on vuosien varrella tapahtunut, ja itseään voi kehittää koko ajan eteenpäin myös tulevaisuudessa. Nimi myös toimii hyvin sekä yksinään että yhdessä Senkin-tuotemerkin kanssa.

Malliston konkretisoimista ja esittelyä varten tein jokaisesta asukokonaisuudesta 3D-mallin Marvelous Designer -ohjelmalla tai esityskuvan käsin. Marvelous Designer on vaatteiden suunnitteluun kehitetty kaavoihin perustuva 3D-mallinnusohjelma. Sitä on hyödynnetty myös monissa tunnetuissa videopeleissä ja elokuvissa, kuten Assassin’s Creed, Witcher 3 ja Hobitti (CLO Virtual Fashion Inc. 2016). Ohjelmassa kaavat piirretään ensin kaksiulotteisina ja ommellaan sitten kolmiulotteisen avatarhahmon päälle.

Valitsin 3D-mallinnuksen mallistoni toiseksi esitystavaksi, koska sen avulla pystyy näkemään, miltä vaatteet näyttäisivät oikean ihmisen päällä. Opinnäytetyöprosessin alkuvaiheessa olin myös harkinnut yhden asun valmistamista, joten kolmiulotteinen malli oli mielestäni sille hyvä korvaava vaihtoehto. Varsinkin se, että ehdin toteuttaa yhden asun sijasta kolme, oli suuri etu. Esitystapa sopii myös hyvin malliston videopelitemaan. Lisäksi se tuo työlleni uutuusarvoa, sillä en ainakaan löytänyt opinnäytetöitä, joissa Marvelous Designeria olisi hyödynnetty vaatetusmuotoilussa.

Marvelous Designerin etuna on myös sen kyky esittää materiaaleja sekä niiden liikettä realistisesti. Kangaslaadun voi valita ohjelmasta valmiina löytyvistä esiasetuksista tai oman materiaalin voi luoda määrittämällä sen ominaisuudet itse manuaalisesti. Ohjelmassa pystyy luomaan myös animaation, jossa malli kävelee ja poseeraa kuin muotinäytöksessä. Animaatiossa havainnollistuu hyvin, miten eri kangaslaadut liikkuvat ja miten ne toimivat omassa designissa. Vaatteiden tarkastelu ihmishahmon päällä mahdollistaa myös mittasuhteiden toimivuuden varmistamisen.

Päätin rajata 3D-mallien määrän kolmeen, koska aikatauluni oli tiukka, enkä ollut koskaan aiemmin käyttänyt 3D-mallinnusohjelmia. Olin aluksi hieman huolissani siitä, miten ehtisin opetella täysin uuden ohjelman perusteet niin että jäljestä tulisi ammattimaista. Onneksi Marvelous Designerin käyttöön perehdyttäviä tutoriaaleja kuitenkin löytyy netistä paljon, ja aina ongelman ilmetessä pystyin etsimään ratkaisuja ohjevideoista. Minulle oli myös paljon hyötyä ammattikorkeakoulussa oppimistani kaavoitus- ja kuosittelutaidoista: toimivien kaavojen luominen oli suhteellisen helppoa ja jos vaate ei istunut jostain kohdasta, osasin päätellä, millaisilla kaavamuunnoksilla ongelma saadaan korjattua.

Yritin arvioida, mitkä mallistoni asukokonaisuuksista olisivat helpoimpia toteuttaa ja valitsin sen perusteella niistä mallinnettavat asut. Tein 3D-mallit (kuva 12, s. 32) sekä animaatiot Marvelous Designerilla, ja otin animaatioista videokaappaukset, jotka sitten koostin yhdeksi videoksi. Video on nähtävissä Youtubessa osoitteessa <https://youtu.be/qUpfMx4AQRI>.

Muista kolmesta asusta tein esityskuvat (kuva 13, s. 32) käsin, skannasin ne tietokoneelle ja tein pieniä korjauksia Photoshopissa. Yritin tuoda piirroksissa esiin asujen inspiraationa toimineiden Pokémonien luonnetta myös hahmojen ulkonäössä, kehonkielessä sekä kasvoissa.





KUVA 12. Kuvakaappaukset 3D-malleista (Senkin 2016-11-12.)



KUVA 13. Esityskuvat (Senkin 2016-11-02.)

#### 4.4 Jatkokehitys ja mahdollisuudet

Malliston suunnittelu on mielestäni siinä vaiheessa, että sitä pystyisi periaatteessa kehittämään eteenpäin jopa tuotantoon asti. Siihen tarvittaisiin kuitenkin vielä paljon työtä sekä muita resursseja, enkä usko sen olevan realistista ainakaan tällä hetkellä.

Haluaisin suunnitella mallistolle vielä labelit, joihin tulisi aina kyseisen vaatekappaleen inspiraation takana olevan Pokémonin taustatarina. Labelit olisivat todennäköisesti tummasävyiset, ja yrittäisin muutenkin tuoda malliston synkeää, salaperäistä tunnelmaa esiin visuaalisin keinoin.

Perehdyttyäni Marvelous Designerin käytön perusteisiin haluan jatkaa taitojeni kehittämistä. Olisi todella mielenkiintoista tehdä 3D-mallinnukset myös niistä asukokonaisuuksista, joista ehdin tehdä vain esityskuvat. Jo valmiista animaatioista haluaisin koostaa uuden parempilaatuisen videon. Ehkä 3D-mallinuksia voisi käyttää tulevaisuudessa myös korvaamaan fyysiset prototyypit ja säästää samalla sekä aikaa että kustannuksia.

Malliston avulla pystyn tulevaisuudessa kehittämään eteenpäin myös Senkin-brändiäni. Esimerkiksi tasokuvat ovat hyvää pohjamateriaalia uusille mallistoille.

Evolutions-mallistoa voisin esitellä vielä laajemmin sosiaalisessa mediassa ja samalla tuoda esille designiani sekä ammattiosaamistani. Uskon, että sitä kautta olisi myös mahdollista tavoittaa potentiaalisia asiakkaita, yhteistyökumppaneita tai työnantajia. Malliston materiaali on myös hyvä lisä portfoliooni. Aikomukseni onkin luoda itselleni online-portfolio, jonne saan kätevästi kerättyä töitäni ja jota voin käyttää hyödykseni muun muassa työnhaussa.

## 5 Pohdinta

Opinnäytetyöprosessini eteni hyvin suunnitelmallisesti alusta loppuun, mikä olikin välttämätöntä tiukan aikataulun takia. Laadullinen analyysi toimi hyvänä pohjana työskentelylleni, sillä eteneminen järjestelmällisesti vaihe kerrallaan sopii hyvin omaan mentaliteettiini. Huomasin, että se auttoi minua myös irrottautumaan tunteesta, että minulla täytyy olla jo valmiiksi selvillä tarkka kokonaiskuva ennen kuin voin aloittaa tekemään mitään.

Marvelous Designerin käyttäminen oli mielestäni hyvä päätös, sillä se toi työlleni uutuusarvoa, antoi konkreettisemmän tuntuman mallistoon ja korosti sen teemaa. Pystyin myös kokeilemaan materiaalien ja mittasuhteiden toimivuutta. Tavoitteenani oli tehdä 3D-mallit kolmesta asusta, ja olen erittäin tyytyväinen siihen, että saavutin tavoitteen.

Materiaalinäytteiden tilaaminen sekä mallistossa käytettävien materiaalien valitseminen olivat erittäin aikaa vieviä vaiheita. Tiedostin tämän jo etukäteen, ja aloitin kankaiden etsimisen jo erittäin aikaisessa vaiheessa. Törmäsin silti joihinkin ongelmiin, kun en löytänyt mielikuvieni mukaisia materiaaleja. Järkevä vaihtoehto olisi ehkä siirtyä enemmän materiaalilähtöiseen suunnitteluun, mutta jostain syystä se ei ole minulle lainkaan ominainen tapa inspiroitua.

Kokonaisuudessaan mallisto on mielestäni onnistunut: se on yhtenäinen, tasokuvat ovat ammattimaisia ja tuotteet toimivia. Malliston vaatteet ovat yhdisteltävissä keskenään, ja voisin kuvitella, että asiakas pystyisi helposti yhdistämään niitä myös oman vaatekaappinsa sisältöön. Onnistuin mielestäni tuomaan vaatteissa esille mystisen yleistunnelman sekä Pokémoneista löydetyn inspiraation ilman että niistä tulee mieleen naamiaisasut tai lasten vaatteet. Mieleeni jäin kuitenkin epäily, että vaatteet ovat sittenkin ehkä jopa liian geneerisiä ja pelkistettyjä. Olisiko jopa tuotesarjan faneilla vaikeuksia tunnistaa viittauksia Pokémoneihin?

Saavutin tavoitetunnelman hyvin myös esityskuvissa ja hahmot kuvastivat hyvin asujen inspiraationa toimineita Pokémoneja. Teknisesti niissä on kuitenkin mielestäni paljon parantamisen varaa, muun muassa viivojen vahvuuksissa, vakaudessa ja siisteydessä.

Hyödynsin oppinnäytetyössäni paljon opiskeluaikana oppimiani taitoja ja sain samalla varmuutta ja luottamusta omiin kykyihin ja ammattitaitooni. Opin myös paremmin analysoimaan omaa prosessiani, ja uskon että siitä on hyötyä myös tulevaisuudessa. Ymmärsin, miten omat työskentelytapani sekä luovuuteni toimivat yhdessä, ja se auttaa minua työskentelemään jatkossa entistä tehokkaammin ja sujuvammin. Pystyn myös hyödyntämään omia vahvuuksiani sekä kehittämään heikkouksiani.

Otin yhteyttä muutamiin Pokémon-aiheista materiaalia julkaisseisiin bloggaajiin ja vloggaajiin ja pyysin heitä antamaan palautetta mallistostani. Palautetta varten latsin videon 3D-animaatiosta Youtubeen sekä esityskuvat Imgur-kuvapalveluun. Pyyntööni vastasi kaksi bloggaajaa.

Toinen heistä kirjoittaa blogissaan taiteesta, arkkitehtuurista, muodista sekä teknologiasta. Hän piti työtäni mielenkiintoisena, ja ehdotti, että harkitsisin työskentelemistä muotineuvonantajana pelialalla suunnitellen tekstuureja, vaatteita ja puvustoja, mikä taas voisi johtaa myös kytköksiin muotialalle. Hän neuvoi minua ottamaan selvää erilaisista yhteistyömahdollisuuksista videopeliyhtiöiden kanssa ja muistutti, että muotiteollisuus on jatkuvassa muutoksessa ja suunnittelijoilta kaivataan joustavuutta. En ollut koskaan aiemmin ajatellut, että pelihahmojen vaatetuksen parissa työskentely olisi minulle mahdollista. Idea on erittäin kiinnostava ja ehdottomasti varteenotettava vaihtoehto, vaikka en olekaan pelannut monia videopelejä Pokémonin lisäksi.

Toinen vastaajista julkaisee blogissaan ”päivän asu” -kuvia. Hän ei pitänyt Gourgeist-asusta, koska siitä ei tullut tarpeeksi mieleen kyseinen Pokémon ja yksityiskohtia olisi tarvittu lisää. Itse olen samaa mieltä, ja asuun voisi tuoda lisää Pokémonin elementtejä esimerkiksi asusteilla tai lisätarvikkeilla. Muista asuista hän kuitenkin piti kovasti, ne muistuttivat häntä inspiraation lähteenä toimineista Pokémoneista, ja esityskuvien hän sanoi olevan myös todella hyviä. Bloggaaja myös piti erityisesti siitä, että malliston vaatteita voi käyttää joka päivä arkivaatteiden tapaan.

Olin erittäin tyytyväinen saamaani palautteeseen ja olin samaa mieltä myös kritiikistä. Sain hyviä neuvoja sekä itseni että mallistoni kehittämiseen. Palautteen antajien lukumäärä olisi saanut olla suurempi, mutta lähetin pyyntöni liian myöhään enkä ehtinyt saada enempää vastauksia.

Mielestäni opinnäytetyöni tuo hyvin esille opiskeluaikana kartuttamaani ammattitaitoa sekä suunnitteluprosessiani. Lisäksi positiivisen palautteen saaminen mallistosta viittaa siihen, että designosaamiselleni on kysyntää, joten sain varmistusta omalle asiantuntijuudelleni. Erityisesti 3D-mallit ovat mielestäni onnistuneita ja olen muutenkin tyytyväinen mallistoon kokonaisuudessaan.

## Lähteet

BULBAPEDIA 2016a. Pokémon. [online-tietokanta.] [Viitattu 2016-11-08.] Saatavissa: <http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon>

BULBAPEDIA 2016b. Pokémon Red and Green Versions. [online-tietokanta.] [Viitattu 2016-11-08.] Saatavissa: [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon\\_Red\\_and\\_Green\\_Versions](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon_Red_and_Green_Versions)

BULBAPEDIA 2016c. Pokémon anime. [online-tietokanta.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon\\_anime](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon_anime)

BULBAPEDIA 2016d. Pokémon manga. [online-tietokanta.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon\\_manga](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon_manga)

BULBAPEDIA 2016e. Pokémon Trainer. [online-tietokanta.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon\\_Trainer](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon_Trainer)

BULBAPEDIA 2016f. Move. [online-tietokanta.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: <http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Move>

BULBAPEDIA 2016g. Type. [online-tietokanta.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: <http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Type>

BULBAPEDIA 2016h. Evolution. [online-tietokanta.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: <http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Evolution>

BULBAPEDIA 2016i. Pokédex. [online-tietokanta.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: <http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokedex>

BULBAPEDIA 2016j. Pokémon Center (store). [online-tietokanta.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon\\_Center\\_\(store\)](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon_Center_(store))

BULBAPEDIA 2016k. Pokémon 151. [online-tietokanta.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon\\_151](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon_151)

BULBAPEDIA 2016l. Dark (type). [online-tietokanta.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Dark\\_\(type\)](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Dark_(type))

BULBAPEDIA 2016m. Pokémon category. [online-tietokanta.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon\\_category](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon_category)

CLO VIRTUAL FASHION INC. 2016. Marvelous Designer Homepage. [verkkosivusto.] [Viitattu 2016-11-12.] Saatavissa: <http://www.marvelousdesigner.com/>

FANTASIAPELIT 2016. Pokémon-korttipelin säännöt. [verkkosivusto.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: <http://www.fantasiapelit.com/index.php?sub=poke&main=kortit>

KAJAANIN AMMATTIKORKEAKOULU 2016. Laadullisen analyysin aineisto ja tulkinta. [Viitattu 2016-11-08.] Saatavissa: <http://www.kamk.fi/opari/Opinnahtetyopakki/Teoreettinen-materiaali/Tukimateriaali/Laadullisen-analyysi-ja-tulkinta>

KNOW YOUR MEME 2016. Gijinka. [verkkosivusto.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: <http://knowyourmeme.com/memes/subcultures/gijinka-humanization>

POKÉMON CENTER 2016. About PokemonCenter.com. [verkkosivusto.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: <http://www.pokemoncenter.com/about-pokemon-center>

SUOMIMANGA 2016. Pokémon Adventures: Red, Blue & Green. [online-tietokanta.] [Viitattu 2016-11-10.] Saatavissa: [http://www.suomimanga.net/pokemon\\_adventures\\_red\\_blue\\_green](http://www.suomimanga.net/pokemon_adventures_red_blue_green)

THE DAILY DOT 2014. This is what happens when fashion models meet Pokémon. [verkkosivusto.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: <http://www.dailydot.com/parsec/pokexfashion-blog-pokemon-fashion/>

THE POKÉMON COMPANY 2016. Parents' Guide To Pokémon. [verkkosivusto.] [Viitattu 2016-11-13.] Saatavissa: <http://www.pokemoncenter.com/parents-guide-to-pokemon>

#### KUVALÄHTEET JA TUOTETUT AINEISTOT:

KUVA 1. Kuvakaappaus jaksosta "Pokémon, minö valitsen sinut!" THE POKÉMON COMPANY 2016. [digitaalinen kuva.] [Viitattu 2016-09-03.] Saatavissa: [http://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/watch-pokemon-tv/seasons/season01/season01\\_ep01\\_ss01.jpg](http://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/watch-pokemon-tv/seasons/season01/season01_ep01_ss01.jpg)

KUVA 2. Laadullinen analyysi. KAJAANIN AMMATTIKORKEAKOULU 2016. [digitaalinen kuva.] [Viitattu 2016-11-09.] Saatavissa: <http://www.kamk.fi/opari/Opinnahtetyopakki/Teoreettinen-materiaali/Tukimateriaali/Laadullisen-analyysi-ja-tulkinta>

KUVA 3. Ensimmäiset Pokémon-videopelit Red ja Green. THE POKÉMON COMPANY 2016. [digitaalinen kuva.] [Viitattu 2016-09-10.] Saatavissa: [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon\\_Red\\_and\\_Green\\_Versions](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokemon_Red_and_Green_Versions)

KUVA 4. Rapidashin Fire Blast -hyökkäys. SEREBII.NET 2016. [digitaalinen kuva.] [Viitattu 2016-11-12.] Saatavissa: <http://www.serebii.net/attackdex/fireblast.shtml>

KUVA 5. Ashin ensimmäinen Pokédex animessa. POKÉMON: THE JOURNEY BEGINS 2016. [digitaalinen kuva.] [Viitattu 2016-11-12.] Saatavissa: [http://pokemon-the-journey-begins.wikia.com/wiki/Ash's\\_first\\_Pokedex](http://pokemon-the-journey-begins.wikia.com/wiki/Ash's_first_Pokedex)

KUVA 6. Pokémon-muotia. SENKIN, Jenna 2016-11-06. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

Yksittäiset kuvat saatavissa:

<http://www.dollskill.com/o-mighty-gotta-catch-em-all-skater-skirt.html>

<http://www.pokemoncenter.com/apparel/pikachu-silhouette-sync-mid-calf-socks-%28one-size-mdash%3Badult%29-741-02004>

<http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/File:Kakuna-pokemon-151-t-shirt.jpg>

<http://www.teenvogue.com/gallery/pokemon-go-fashion-what-to-wear#4>  
[http://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/303\\_f2.png](http://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/303_f2.png)  
<http://pokemio.tumblr.com/post/110826286331/mega-mawile-the-so-violent-pokemon%b7-i>  
<http://pokexfashion.com/post/131723315163/vogue-australia-november-2015-fernanda-hin-lin>

KUVA 7. Aiempia töitäni. SENKIN, Jenna 2016-11-04. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

KUVA 8. Tunnelmataulu. SENKIN, Jenna 2016-11-04. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

Yksittäiset kuvat saatavissa:

<https://www.vg247.com/2015/12/01/monokuma-is-back-in-danganronpa-3-but-everything-else-is-new/>  
<https://fi.pinterest.com/pin/391672498827357431/>  
<http://josepeacock.tumblr.com/post/130355565316/froslas-requested-by>  
<http://bulbagarden.tumblr.com/post/133715619891>  
<https://www.wgsn.com/fashion/>

KUVA 9. Suunnitteluprosessin eteneminen. SENKIN, Jenna 2016-11-01. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

KUVA 10. Luonnokset. SENKIN, Jenna 2016-11-08. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

KUVA 11. Mallistolakana asukokonaisuuksittain järjestettynä. SENKIN, Jenna 2016-10-28. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

KUVA 12. Kuvakaappaukset 3D-malleista. SENKIN, Jenna 2016-11-12. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

KUVA 13. Esityskuvat. SENKIN, Jenna 2016-11-02. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

TAULUKKO 1. Pokémon-ideointi. SENKIN, Jenna 2016-10-15. [dokumenttitiedosto.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat

Tiedot: [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Main\\_Page](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Main_Page)

Kuvat: <http://www.pokemon.com/fi/>



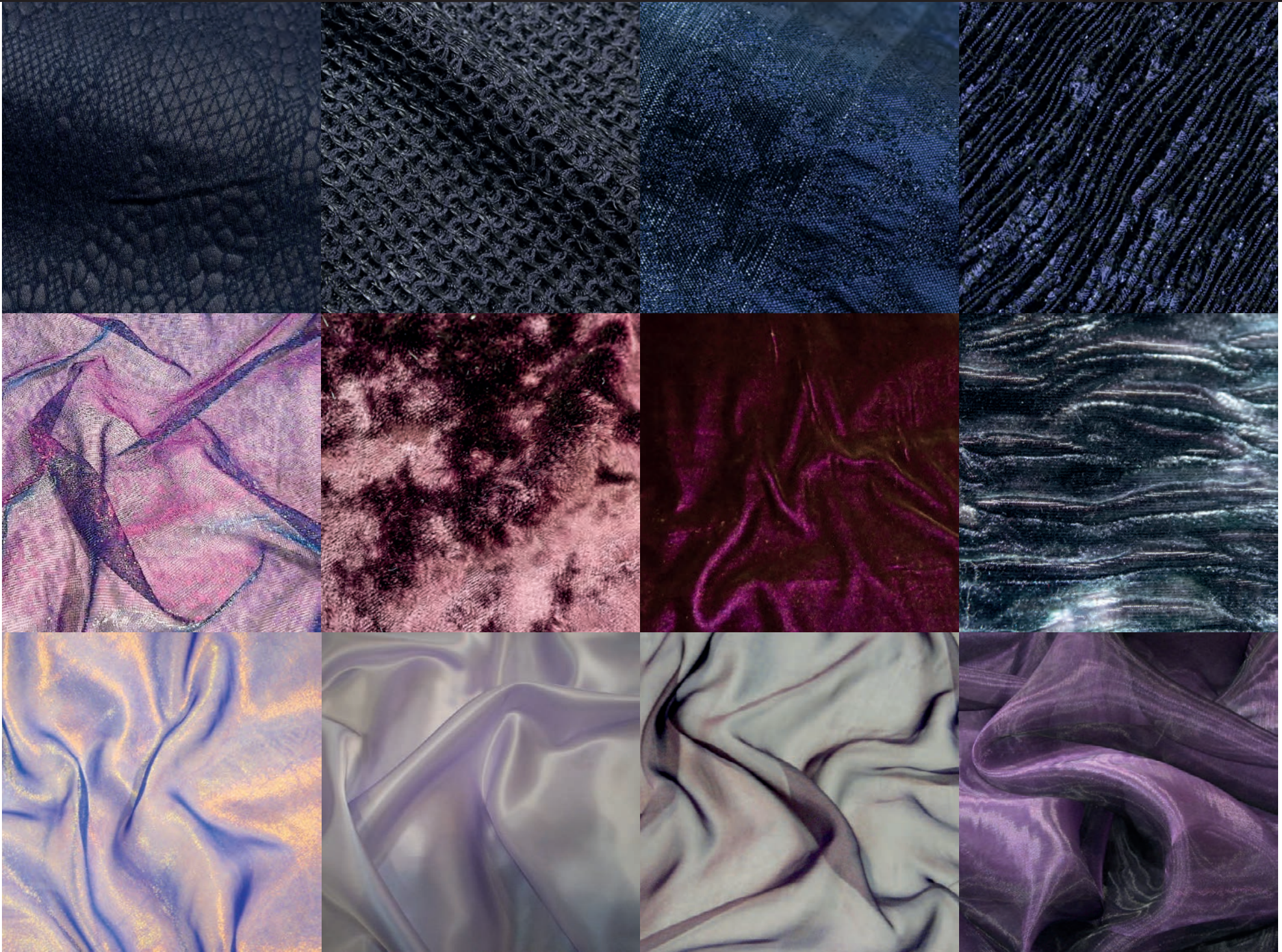
LIITE 1. Prosessikansio



COLLECTION FW**17/18**

PROCESS PORTFOLIO

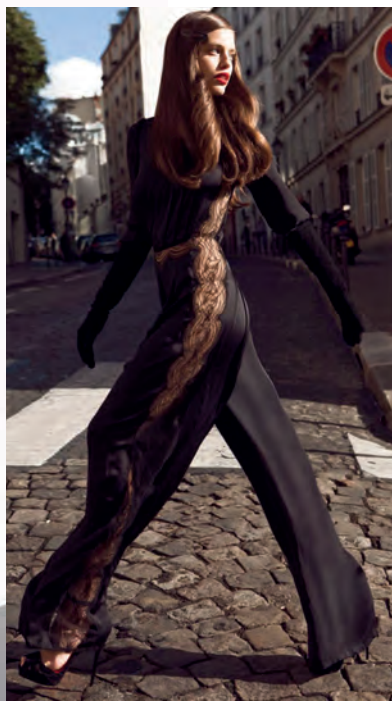
IDEA 01: COLOURS, MATERIALS



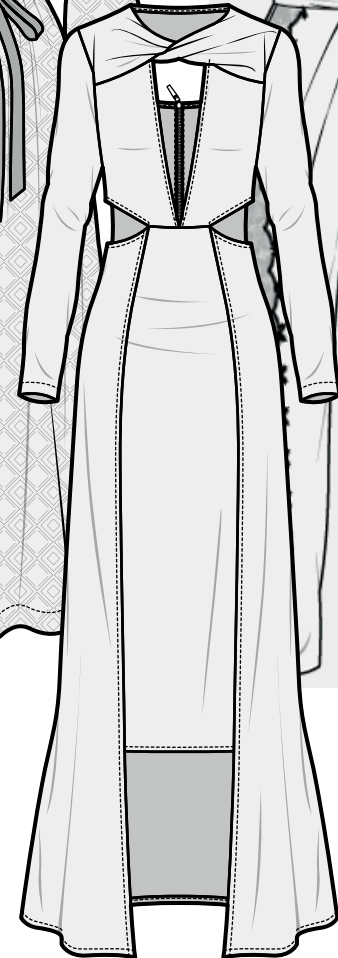
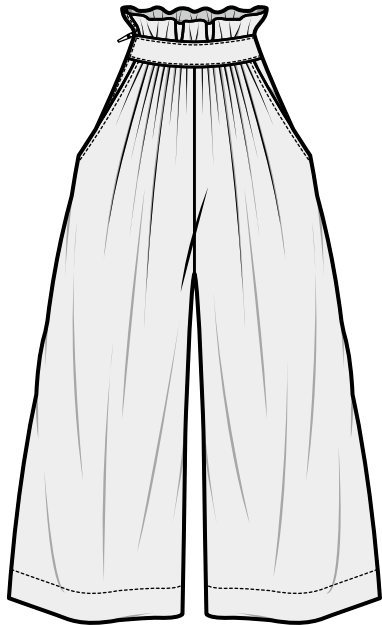
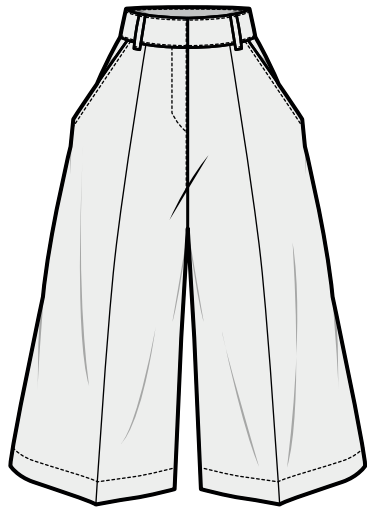
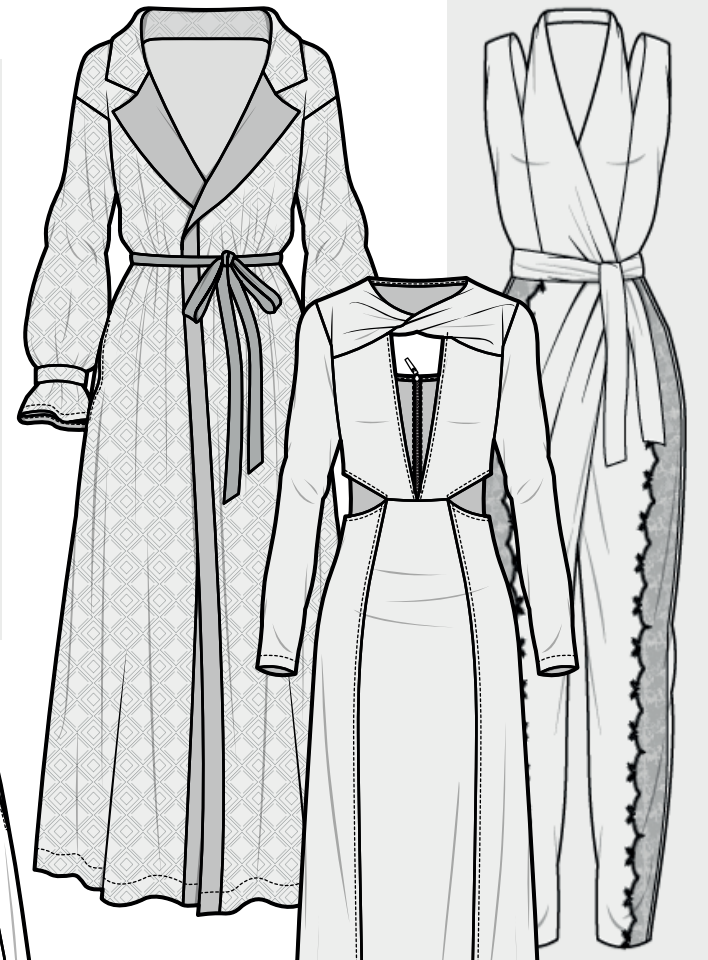
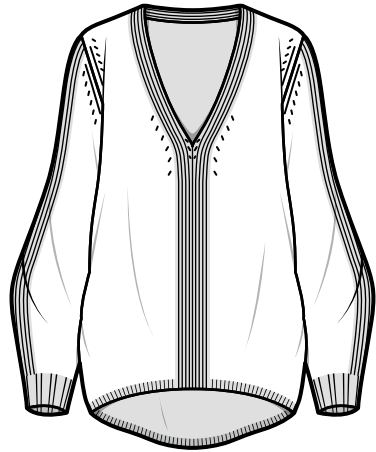
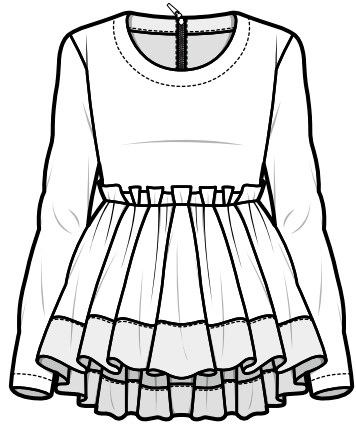
IDEA 02: COLOURS, MATERIALS

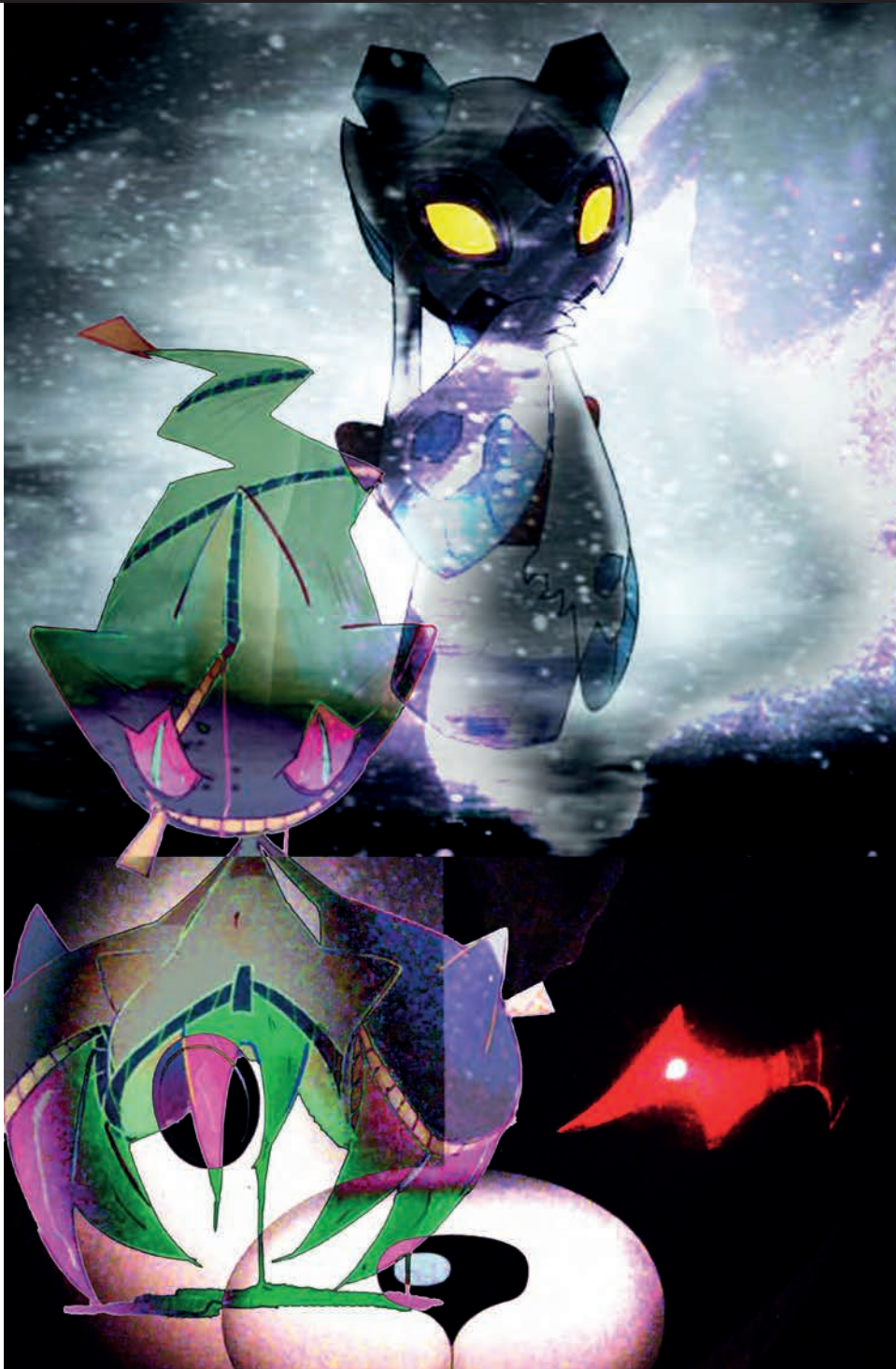


IDEA 03: TREND, SILHOUETTE, CUT
















IDEA 04: TREND, SILHOUETTE, CUT












# POKÉMON IDEAS

Numero, nimi Tyyppi	Kuva	Tarina	Visuaalisesti kiinnostavaa
#197 Umbreon Dark		"Kuunvalo-Pokémon"  Umbreon kehittyi altistuttuaan kuun aalloille. Se piiloutuu äänettömästi pimeyteen ja odottaa vihollisen liikkuvan. Rengaskuviot sen keholla loistavat kun se loikkaa hyökätäkseen.	Korvien ja hännän muoto Kuviointi Silmien väri ja muoto
#215 Sneasel #461 Weavile Dark/Ice	 	"Teräväkyntinen Pokémon"  Sneasel on julma luonteeltaan, ja ajaa lintu-Pokémonit pesistään ja herkuttelee jälkeen jätetyillä munilla. Sen tassut kätkevät sisäänsä terävät kynnet.  Elää kylmillä alueilla. Se raapii merkkejä kivenlohkareisiin kommunikoidakseen lajitovereidensa kanssa. Ne metsästävät ryhmissä vaikuttavan koordinaatiokykynsä avulla.	Kultaiset "korut" Käpälien, pyrstön sekä pään muoto Weavile näyttää siltä, niin kuin sillä olisi päällään kaulakoru, korvakorut ja päähine, ja Sneaselillä sulka.
#228 Houndour #229 Houndoom Dark/Fire	 	"Pimeys-Pokémon"  Se käyttää erilaisia huutoja kommunikoidakseen muiden kanssa saalistaessa. Ammunkoiton aikaan sen pahaenteinen ulvonta kaikuu alueen läpi ilmoittaakseen sen reviiristä.  Kauan aikaa sitten ihmiset kuvittelivat sen aavemaisen ulvonnin olevan viikatemiehen kutsu. Sen vihaisena syöksemät liekit sisältävät toksiineja. Niiden aiheuttamaan palovammaan sattuu ikuisesti.	Sarvet, kaulus, kahleet ja selän metalliosat Nuolimainen häntä
#261 Poochyena #262 Mightyena Dark	 	"Puraisu-Pokémon"  Poochyena on kaikkiruokainen ja puree kaikkea mikä liikkuu. Vartaloon verrattuna suuret torahampaat ovat sen tunnusmerkki. Tämä Pokémon jahtaa saalistaan kunnes uhri tulee uupuneeksi.  Mightyena antaa ilmiselviä signaaleja, kun se valmistautuu hyökkäämään. Se alkaa murista ja painautuu matalaksi. Tämä Pokémon puree rajusti terävillä hampaillaan. Sen muisto elämästä villinä pakottaa sen tottelemaan vain kouluttajia, joilla se havaitsee olevan ensiluokkaisia kykyjä.	Kuviointi otsassa, silmien alla ja jaloissa Pörröinen turkki

Numero, nimi Typpi	Kuva	Tarina	Visuaalisesti kiinnostavaa
#332 Cacturne Grass/Dark		<p>"Linnunpelätin-Pokémon". Aktivoituu yöllä lämpötilan laskiessa etsimään päivän aikana aavikon kuumuudessa väsynyttä saalista. Cacturne-laumat seuraavat matkailijoita erämaan läpi ja odottavat kunnes he ovat väsyneitä, eivätkä pysty enää liikkumaan.</p>	<p>Hatun muoto Vartalon piikit Silmien ja suun muoto</p>
#354 Banette Ghost	  <p>MEGA-EVOLUUTIO</p> 	<p>"Marionetti-Pokémon". Vahvan vihan tunteet muuttivat pois heitetyn nukun Pokémoniksi. Se etsii lasta, joka hylkäsi sen. Banette tuottaa energiaa vahvojen kirousten langettamista varten pistämällä neuloja omaan vartalonsa. Jos se avaa suunsa, sen kirottu energia pakenee.</p>	<p>Pään muoto ("huppu") Suun vetoketju Silmien muoto Hännän muoto</p>
#359 Absol	  <p>MEGA-EVOLUUTIO</p> 	<p>Absolilla on kyky ennustaa tuleva luonnonkatastrofi. Sen näyttäytymistä ihmisten edessä seuraa aina onnettomuus, kuten maanjäristys tai tulva. Siksi se tunnetaan katastrofi-Pokémonina.</p>	<p>Pään, hännän ja käpälien muoto Siivet Kaulus</p>
#425 Drifloon Ghost/Flying		<p>"Ilmapallo-Pokémon". Pokémon, joka muodostuu ihmisten ja Pokémonien hengistä. Kansantarut kutsuvat sitä "vaeltavien henkien tienviitaksi", koska se leijuu ympäriinsä ilman päämäärää. Se nykii lasten käsiä viedäkseen heidät kuolleiden maahan, mutta päättyy kuitenkin itse perässä vedettäväksi.</p>	<p>X-merkki Sydämenmuotoiset "kädet" Pilvimäinen objekti pään päällä</p>



Numero, nimi Tyyppi	Kuva	Tarina	Visuaalisesti kiinnostavaa
#478 Frolass Ice/Ghost		"Lumimaa-Pokémon" Se jäädyttää vihollisensa -50-asteisella jäätävällä hengityksellä. Sen vartalolta näyttävä osa on itseasiassa ontto. Lumisten alueiden legendojen mukaan nainen, joka katosi jäisille vuorille syntyi uudelleen Frolassiksi.	Värit Vartalon kimonomainen muoto Kuviointi Pään "maski" ja jäälohkareet
#491 Darkrai Dark		"Sysimusta Pokémon" Suojellakseen itseään se ajaa ihmiset pois alueeltaan aiheuttamalla heille syvän, painajaismaisen unen. Darkrai on aktiivinen uudenkuun öinä.	Mustat repaleiset kaitaleet olkapäissä Valkoiset "hiukset" Silmien väri Huivimainen osio kaulassa
#570 Zorua #571 Zoroark Dark		"Juonikas kettu-Pokémon" Suojellakseen itseään, ne piilottavat todellisen identiteettinsä muuttumalla ihmisiksi ja Pokémoneiksi.  "Illuusio-kettu-Pokémon" Zoroark pystyy huijaamaan suurta ihmisjoukkoa kerralla. Ne suojelevat pesäänsä maisemailluusiolla. Näiden Pokémonin väliset siteet ovat hyvin vahvat ja ne suojelevat laumaansa huijaamalla vihollistaan.	Harjat Kasvojen kuviointi Väritys Kynnet Silmien, korvien ja kypälien muoto
#607 Litwick #608 Lampent #609 Chandelure Ghost/Fire		"Kynttilä-Pokémon" Litwick antaa valoa ja teeskentelee olevansa opas, mutta samalla se imee elinvoimaa seuraajastaan.  "Lamppu-Pokémon" Sen absorboimat sielut ruokkivat sen turmiollista liekkiä. Se liikuskelee sairaaloiden lähistöllä ja saapuu kuoleman hetkellä varastamaan sielun ruumiista.  "Houkutus-Pokémon" Chandelure hypnotisoi vastustajansa heiluttelemalla käsivarsiansa liekkejä. Sen imemät sielut palavat sen pahaenteisessä liekissä, kadottavat suuntansa ja vaeltavat tässä maailmassa ikuisesti.	Liekit Lamppumainen / kynttelikömmäinen muoto Silmät ja kasvojen kuvio

Numero, nimi Typpi	Kuva	Tarina	Visuaalisesti kiinnostavaa
#633 Deino #634 Zweilous #635 Hydreigon Dark/Dragon		<p>“Raivostunut Pokémon” Deino on sokea, joten se puree ja taklaa kaikkea oppiakseen ympäristöstään. Sen keho on haavojen peitossa.</p> <p>“Vihamielinen Pokémon” Zweilousin kaksi päätä kilpailevat keskenään ja se, joka syö enemmän saa olla johtaja.</p> <p>“Brutaali Pokémon” Hydreigon lentää kuuden siipensä varassa. Käsivarsien päissä ei ole aivoja. Se käyttää kaikkia kolmea päätä syödäkseen ja tuhotakseen kaiken. Mikä tahansa liike laukaisee sen hyökkäyksen.</p>	<p>Siipien, otsan ja kauluksen muoto Käsivarsien kukkamainen muoto Kuviointi</p>
#710 Pumpkaboo #711 Gourgeist Ghost/Grass		<p>“Kurpitsa-Pokémon” Pumpkaboon kurpitsakehossa asuu tässä maailmassa loukussa oleva henki. Kun aurinko laskee, se tulee levottomaksi ja aktiiviseksi. Sen sanotaan kuljettavan vaeltelevia henkiä paikkaan, jonne ne kuuluvat, jotta ne voivat jatkaa matkaansa.</p> <p>Gourgeistit kuljeskelevat kaupungin kaduilla uudenkuun yönä ja laulavat aavemaisilla äänillä. Laulu kiroaa kuulijansa. Se kietoo saaliinsa hiusmaisiiin käsivarsiinsa ja laulaa iloisesti tarkkaillessaan uhrinsa kärsimystä.</p>	<p>Siipimäinen muoto Pään työttö Hiusmaisiet käsivarret Muistuttaa kurpitsalyhtyä</p>
#717 Yveltal Dark/Flying		<p>“Tuho-Pokémon”. Kun tämän legendaarisen Pokémonin elämä lähestyy loppuaan, sen siivet ja pyrstösulat levittyvät ja loistavat punaisina. Se imee itseensä kaikkien elävien olentojen elinvoiman ja koteloituu jälleen kerran.</p>	<p>Y-muoto Musta kuviointi Kynnet</p>

COLOUR PALLET SENKIN EVOLUTIONS FW17/18

19-4006 MT. MOON

19-4027  
INDIGO PLATEAU

19-2315  
VICTORY ROAD

19-1761  
VERMILION CITY

18-1561  
CINNABAR ISLAND

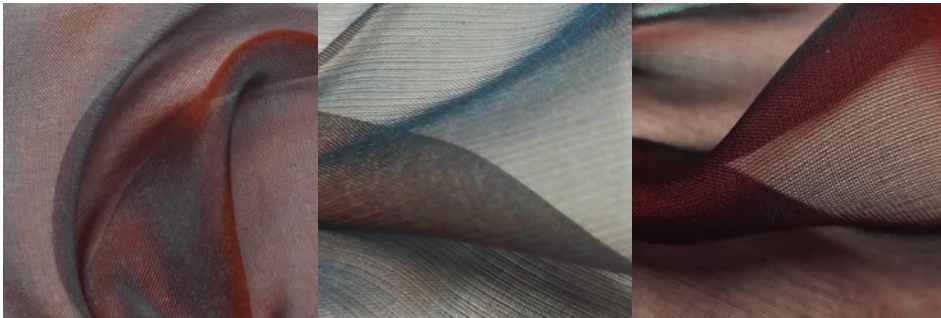
12-0752  
SAFFRON  
CITY

14-3911  
LAVENDER  
TOWN



# FABRICS SENKIN EVOLUTIONS FW17/18

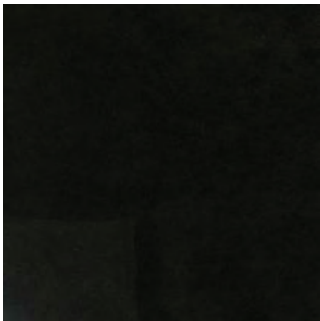
Muslin  
changeant  
100 % silk  
30 g/m<sup>2</sup>



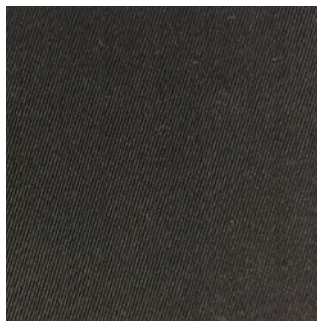
Cotton sateen  
97 % cotton  
3 % elastane  
200 g/m<sup>2</sup>



Suede lycra  
95 % polyester  
5 % elastane  
240 g/m<sup>2</sup>



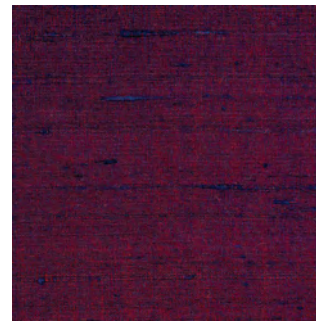
Wool sateen  
55 % polyester  
45 % virgin wool  
340 g/m<sup>2</sup>



Reflective  
fabric  
300 g/m<sup>2</sup>



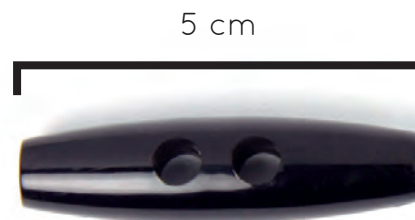
Dupion silk  
100% silk  
127 g/m<sup>2</sup>



Lining  
100% polyester  
53 g/m<sup>2</sup>

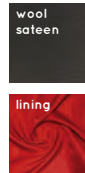
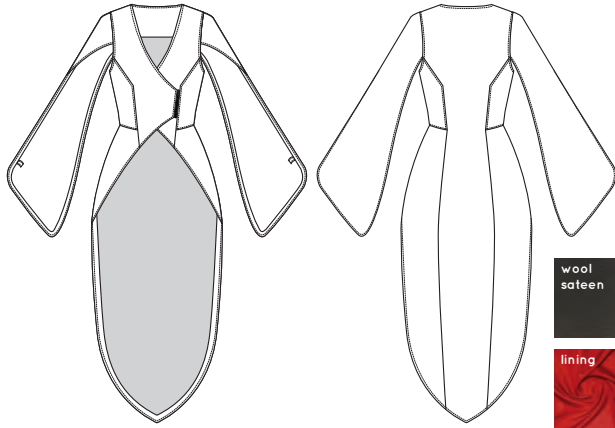


ACCESSORIES SENKIN EVOLUTIONS FW17/18

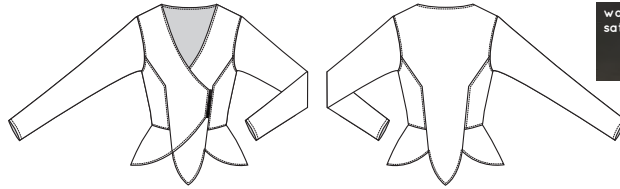


# COLLECTION SENKIN EVOLUTIONS FW17/18

Oblivion Wing



Shadow Sneak



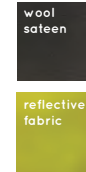
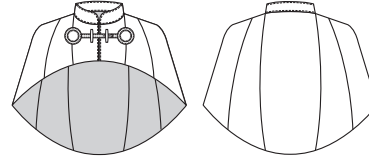
Mean Look



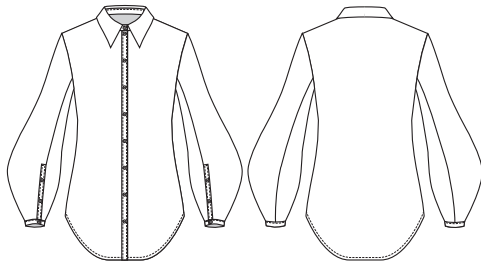
Moonlight



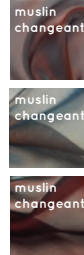
Hex



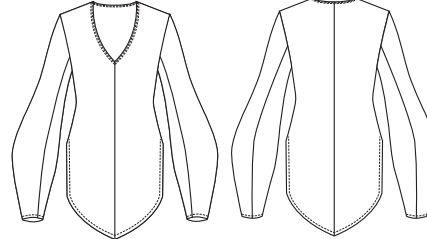
Confuse Ray



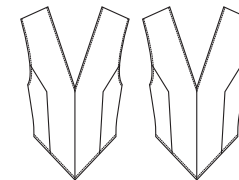
in three different colours



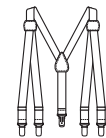
Crunch



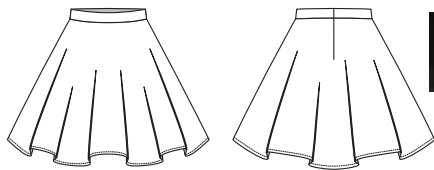
Worry Seed



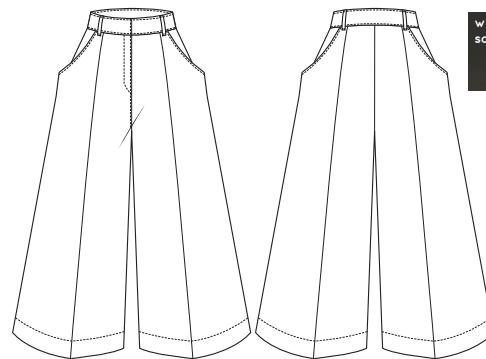
Will-o-Wisp



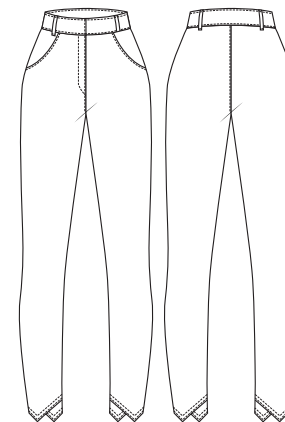
Phantom Force



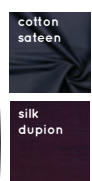
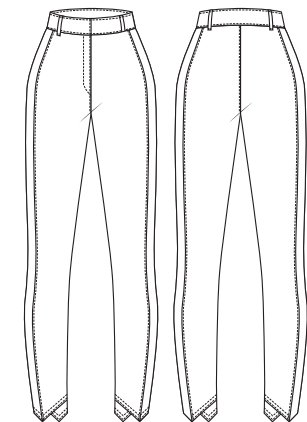
Night Shade



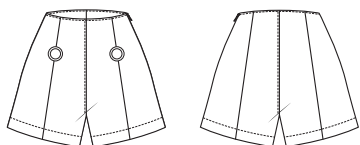
Dark Pulse



Dragon Pulse

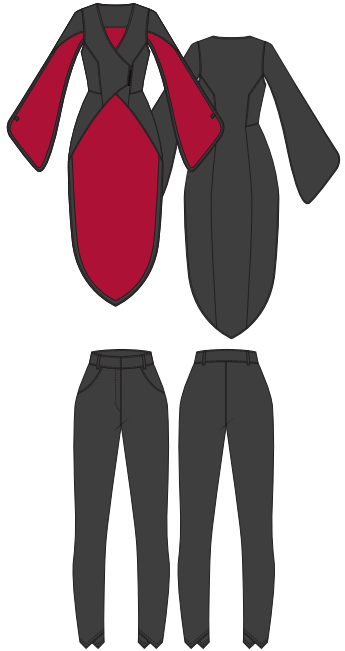


Trick-or-Treat

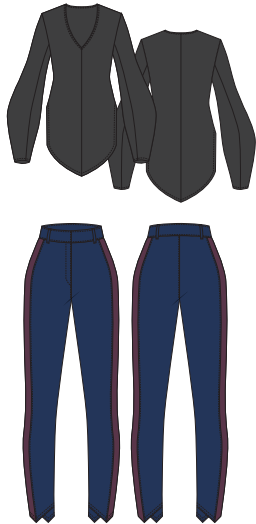


# COLLECTION SENKIN EVOLUTIONS FW17/18

Oblivion Wing + Dark Pulse  
= Yveltal



Crunch + Dragon Pulse  
= Hydreigon



Mean Look + Confuse Ray + Moonlight  
= Umbreon



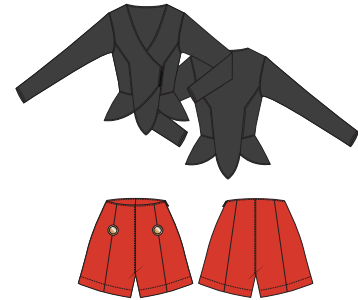
Hex + Will-o-Wisp + Confuse Ray  
+ Night Shade  
= Chandelure



Worry Seed + Confuse Ray  
+ Phantom Force  
= Gourgeist



Shadow Sneak + Trick-or-Treat  
= Pumpkaboo



## 3D-MODELS

Watch the video of the animated outfits <https://youtu.be/qUpfMx4AQRI>.





ILLUSTRATIONS



## KUVALÄHTEET

3D-Models. SENKIN, Jenna 2016-11-12. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

Yksittäiset kuvat saatavissa:

<http://www.pokemon.com/fi/>

Accessories Senkin Evolutions FW17/18. SENKIN, Jenna 2016-11-11. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

Yksittäiset kuvat saatavissa:

<https://www.zipperstop.com/product/ykk5-excella-golden-brass-zipper-separating/>

<https://www.kankaita.com/>

[https://www.alibaba.com/product-detail/metal-button-suppliers-50mm-metal-buttons\\_60425758805.html](https://www.alibaba.com/product-detail/metal-button-suppliers-50mm-metal-buttons_60425758805.html)

Collection by Outfit Senkin Evolutions FW17/18. SENKIN, Jenna 2016-10-28. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

Collection Senkin Evolutions FW17/18. SENKIN, Jenna 2016-10-28. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

Yksittäiset kuvat saatavissa:

[https://www.kankaita.com/15-id525\\_dupion-silkki-anuva-21.html?tracking=searchterm:dupion](https://www.kankaita.com/15-id525_dupion-silkki-anuva-21.html?tracking=searchterm:dupion)

[https://www.kankaita.com/48-2281-166\\_vuorikangas-4.html](https://www.kankaita.com/48-2281-166_vuorikangas-4.html)

<https://www.kankaita.com/search.go?q=puuvillasatiini>

[http://www.shelby.fi/product\\_info.php?cPath=402\\_22\\_91&products\\_id=3260](http://www.shelby.fi/product_info.php?cPath=402_22_91&products_id=3260)

Colour Pallet Senkin Evolutions FW17/18. SENKIN, Jenna 2016-11-11. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

Kuva saatavissa:

<https://www.wgsn.com/fashion/>

Fabrics Senkin Evolutions FW17/18. SENKIN, Jenna 2016-11-11. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

Yksittäiset kuvat saatavissa:

[https://www.kankaita.com/15-id525\\_dupion-silkki-anuva-21.html?tracking=searchterm:dupion](https://www.kankaita.com/15-id525_dupion-silkki-anuva-21.html?tracking=searchterm:dupion)

[https://www.kankaita.com/48-2281-166\\_vuorikangas-4.html](https://www.kankaita.com/48-2281-166_vuorikangas-4.html)

<https://www.kankaita.com/search.go?q=puuvillasatiini>

[http://www.shelby.fi/product\\_info.php?cPath=402\\_22\\_91&products\\_id=3260](http://www.shelby.fi/product_info.php?cPath=402_22_91&products_id=3260)

Idea 01: Colours, Materials. SENKIN, Jenna 2016-11-11. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

Yksittäiset kuvat saatavissa:

<http://www.cheapfabrics.co.uk/thestore/index.php>

<https://www.wgsn.com/fashion/>

Idea 02: Colours, Materials. SENKIN, Jenna 2016-11-11. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

Yksittäiset kuvat saatavissa:

<https://www.wgsn.com/fashion/>

Idea 03: Trend, Silhouette, Cut. SENKIN, Jenna 2016-11-11. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

Yksittäiset kuvat saatavissa:

<https://www.wgsn.com/fashion/>

Idea 04: Trend, Silhouette, Cut. SENKIN, Jenna 2016-11-11. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

Yksittäiset kuvat saatavissa:

<https://www.wgsn.com/fashion/>

Illustrations. SENKIN, Jenna 2016-11-12. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

Yksittäiset kuvat saatavissa:

<http://www.pokemon.com/fi/>

Mood 01: Zetsubou. SENKIN, Jenna 2016-11-11. [digitaalinen kuva.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat.

Yksittäiset kuvat saatavissa:

<https://www.vg247.com/2015/12/01/monokuma-is-back-in-danganronpa-3-but-everything-else-is-new/>

<https://fi.pinterest.com/pin/391672498827357431/>

<http://josepeacock.tumblr.com/post/130355565316/froslas-requested-by>

<http://bulbagarden.tumblr.com/post/133715619891>

<https://www.wgsn.com/fashion/>

Pokémon-ideointi. SENKIN, Jenna 2016-10-15. [dokumenttitiedosto.] Sijainti: Kuopio: Tekijän omat sähköiset kokoelmat

Tiedot: [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Main\\_Page](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Main_Page)

Kuvat: <http://www.pokemon.com/fi/>