

Taiteen vaikutus muotoon

Valoa kynänkärjestä

Asta Päivikki Kainulainen

Opinnäytetyö

Savonia-ammattikorkeakoulu

Kulttuuriala

Tiivistelmä

Savonia-ammattikorkeakoulu

Koulutusala

Kulttuuriala

Koulutusohjelma/ tutkinto-ohjelma

Muotoilun koulutusohjelma

Työntekijä (t)

Asta Päivikki Kainulainen

Työn nimi

Taiteen vaikutus muotoon–Valoa kynän kärjestä

Päiväys

03.03.2019

Sivumäärä/ liitteet

49

Ohjaaja (t)

Sirpa Miettinen

Tiivistelmä

Opinnäytetyössä suunniteltiin 3 valaisinta.

Valaisimien muoto syntyi kolmen eri kulttuuritapahtuman ja niiden aiheuttamien tunteiden pohjalta.

Työssä käydään läpi projektin työvaiheita: kulttuuritapahtumia, skitsejä, mallinnusta, renderöintiä, toteutettu kysely ja esitellään lopulliset tuotteet.

Avainsanat

Esittävä taide, skitsi, valaisin, 3D-mallinnus, konseptisuunnittelu

Field of study
Culture

Degree programme
Degree programme in design

Author (s)
Asta Päivikki Kainulainen

Title of Thesis
Effects of art on shape- Light at the tip of a pen

Pages/ Appendices
49

Date
03.03.2019

Supervisor (s)
Sirpa Miettinen

Abstract

Three lamps were designed for this thesis. Their shape was inspired by three different cultural events and based on the emotions that they made come to the surface. This thesis will go through the work phases of the project, the inspiring cultural events, skits, the modelling, rendering, the questionnaire that was distributed and will then go on to present the final products.

Keywords

Performing arts, sketch, lamp, 3D modeling, concept design

Sisällys

1. Johdanto	5
--------------------------	---

2. Tietoperusta	7
Avainsanat	8
2.2 Taide inspiraation lähteenä	9
2.3 Taiteen tutkimuksia	10

3. Suunnittelu	12
3.1 Esittävä taide	13
3.2 Skitsit	17
3.3 Mallinnus	19
3.4 Renderöinti	21

4. Valmiit konseptit	23
4.1 Valaisin 1	24
4.2 Valaisin 2	27
4.3 Valaisin 3	31
4.4 Kysely	34
4.5 Pohdinta	38

Lähteet	40
-Sähköiset lähteet	41
-Kirjalähteet	42
-Kuvalista	42
-Kaaviot	43
-Liitteet	44

1. Johdanto



Luvussa pureudutaan työnkuvaan sekä työn tavoitteisiin.

1.1 Työnkuvaus

Tämä opinnäytetyö käsittelee erilaisten taide-esitysten ja kulttuuritapahtumien vaikutusta muotoon. Opinnäytetyö on omakohtainen tutkielma siitä, toimiiko taidekokemus inspiraationlähteenä muotoilulle ja millä tavalla se vaikuttaa syntyvään tuotteeseen.

Tarkoitukseni on vieraila kulttuuritapahtumissa katsomassa erilaisia esityksiä. Mukaani otan kameran, pienen piirroslehtiön ja mieluisia kyniä. Kameralla kuvaan esityspaikan ulkoa tai sisältä. Kuvat sisältävät osia esityksestä, jos se on sallittua. Kynillä toteutan piirroslehtiöön muotoja, ajatuksia tai esimerkiksi sanoja, joita esityksen tunnelma ja ulkoasu minussa herättävät.

Pyrin siihen, että toteutukseni on välitöntä ja vilpitöntä.

Toivon pystyväni nauttimaan esityksestä niin, että en peittele tunteitani, joiden oletan vaikuttavan syntyvään muotoon.

Uskon, että surulliset ja negatiiviset tunteet vaikuttavat muodon syntymiseen hitaalla ja rauhallisella käden liikkeellä, muodostaen kaarista loivia ja ikään kuin itkeviä, alaspäin painuvia.

Tuntiessani iloa tai muita positiivisia tunteita oletan, että muoto syntyy nopeasti ja vähällä ajatustyöllä. Muoto on spontaani sekä räväkkä, sisältäen kulmia ja terävyyttä.

Tavoitteeni on, että saan muodosta aikaisiksi käyttöesineen, niin kuin teolliselle muotoilijalle on sopivaa.

Jatkan muotojen työstämistä rauhallisessa ympäristössä, miettien, mitä muoto minulle kertoo ja mitä se mahdollisesti esittää. Kehitän muotoa eteenpäin lisäten tai poistaen siitä osia, niin että saan aikaiseksi kaksiulotteisen piirroksen.

Piirrän noin 10 nopeaa luonnosta, eli skitsiä ja valitsen niistä 3 kiinnostavinta. Mietin teosten yhdistävää tekijää, jotta saan muodostettua tuotteista yhtenäisen kokonaisuuden.

Työprosessini ei eroa muista suunnittelijoiden prosesseista, se sisältää niille ominaiset 3 päävaihetta: luonnostelu, kehitystyö ja konseptointi.

Toteutan skitsit kolmiulotteisiksi ja helpommin ymmärrettäviksi SolidWorks 3D-ohjelmalla. Valitsen tuotteille oikeat materiaalit KeyShot-ohjelmalla ja käsittelen, eli renderöin kuvat hyvälaatuisiksi.

Se mistä ideani kumpuavat on aina kiinnostanut minua ja sen haluan työlläni selvittää.

Haluan toteuttaa työni aikana ainakin yhden kyselyn, jossa selvitän, herättävätkö valmistuneet muodot vastaajassa samoja reaktioita kuin itse taide minussa. Näkyykö tunne teoksessa?

Lopuksi minulla on kolme valmista tuotetta, joille on matkan varrella syntynyt nykyisin tärkeäksi käsitteeksi muodostunut tuotetarina. Tuotteet ovat valmiita lanseerattaviksi tai kehitettäväksi eteenpäin. Ne ovat osana kertomassa opiskeluaikani syntyneestä ammattiosaamisestani ja voin hyödyntää niitä portfolioissani hakiessani tulevaisuudessa töitä muotoilun saralta.

Tuotteet voivat säilyä myös niin sanottuina pöytälaatikkotuotteina, jotka mahdollistavat minulle jonain päivänä oman yrityksen perustamisen.

2. Tietoperusta



Luvussa määritetään avainsanat sekä tutustutaan lähteisiin.

Avainsanat

esitys: "Suomen kielen sana "esitys" kattaa laajan alueen. Se voi olla representaatio, presentaatio, performanssi, speaktaakkeli, show tai jopa suoritus."

(Arlander)

Esittävä taide: Esitystaide on 2000-luvulla syntynyt termi, joka kuvaa erilaisten taiteen perinteiden väliseen maastoon syntyneitä uutta taidekenttää. Esitystaiteen juuret ovat nykyteatterin, performanssin ja elävän taiteen alueilla. Esitystaiteella on kyky avata monimutkaisia aiheita pelkistettyyn muotoon ja näin alleviivata niiden ydintä.

(Eskus)

Skitsi:

Nopea käsin tai tietokoneella piirretty luonnos.

3D-mallinnus:

3D-mallinnus eli kolmiulotteinen mallinnus tarkoittaa tietokoneella 3D-mallinnusohjelmalla tehtyä mallinnusta.

Valaisin:

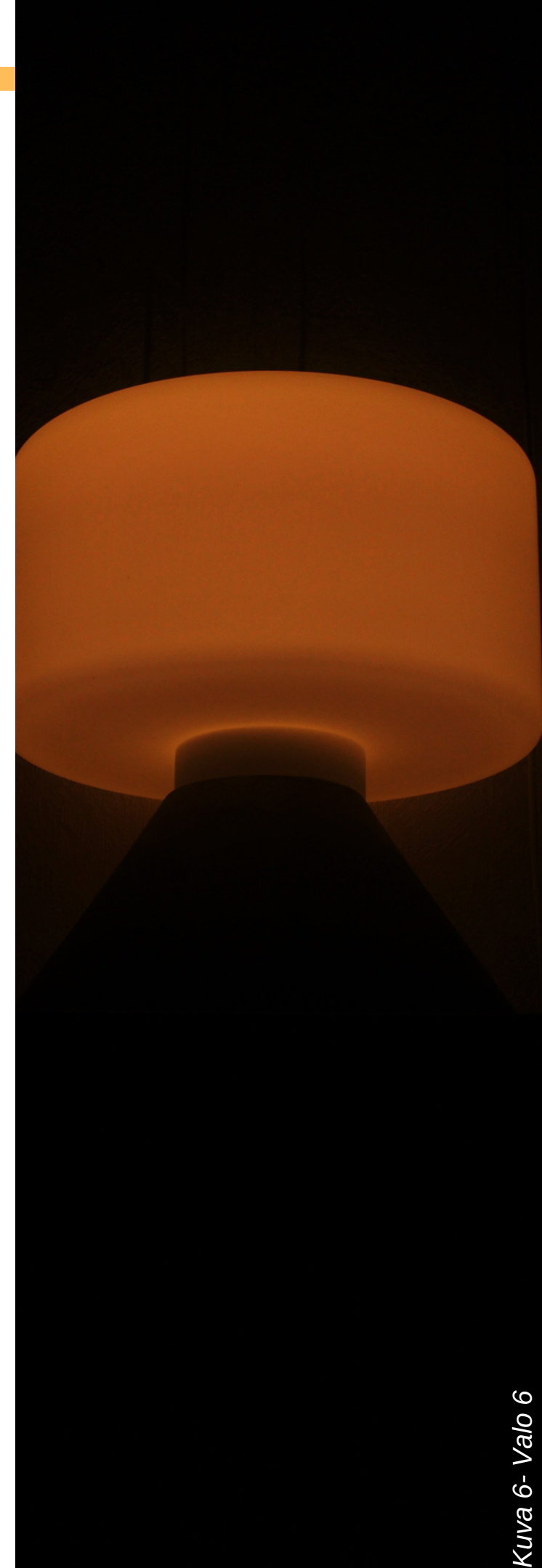
Valaisin sisältää yhden tai useampia valonlähteitä, jotka useimmiten ovat vaihdettavia lamppeja. Valaisimessa voi olla valoa suuntaava heijastin ja/tai valoa hajottava ja häikäisyä ehkäisevä kupu tai varjostin.

(Tekeville)

Konseptisuunnittelu:

Konseptisuunnittelu tarkoittaa palvelu- tai tuoteidean kiteyttämistä konkreettiseksi kuvaukseksi, jonka pohjalta tarkempi suunnittelu ja varsinainen toteutus voidaan aloittaa. Konseptia voidaan käyttää myös idean validointi kohderyhmässä tai sen pohjalta voidaan tehdä ensimmäinen prototyyppi, jonka avulla idean todentaminen tehdään.

(Octo3)



2.2 Taide inspiraation lähteenä

Tässä luvussa selvitetään, kuinka taiteen kokeminen inspiroi.

Himasta- blogissaan, kirjoittaja Marika listaa 10 asiaa, jotka häntä eniten inspiroivat. Kahdeksantena listalla Marika mainitsee museot ja niiden eri näyttelyt. Marikan mielestä joskus kannattaa käydä katsomassa jopa jotakin sellaista, joka ei ole niin "oman maun mukaista".

...välillä on hyvä haastaa itseään katselemaan jotain sellaista, mistä ei niin pidä. Aina siitä kuitenkin jotain ajatuksia herää. (Himasta by design hima; Marika, 16.1.2017)

Erilaiset miellyttävät ärsykkeet toimivat ainakin minulla. Taiteen aiheuttaessa päässäni erilaisia tunnereaktioita, joiden vaihdellessa esityksen, tapahtuman tai näyttelyn mukaan jotenkin rikastuttavat minua henkisesti ja laittavat aivosoluni urheilemaan.

Oikealta tuntuva idea ei tarvitse pohtia. Ärsyke synnyttää sen itsestään ja koen "ahaa-elämyksen".

Taiteen kokemisella pyritään pois arjesta, haetaan inspiraatiota jostakin muualta kuin kotisohvalta tai koiran ulkoiluttamisesta. Arki turruttaa meitä ja asioiden näkeminen eri vinkkelistä voi nostattaa uusia ideoita pintaan.

Taide synnyttää tunteita ja tunteet inspiroivat.

Sederholm kuvailee taiteesta tulevan voiman riippuvan siitä, kuinka paljon yksilö taidetta arvostaa.

Taide vaikuttaa monilla tavoilla, eikä yhtä tietynlaista taide-elämystä ole olemassa. Taiteen vaikutus riippuu taiteentekijän sille asettamista tavoitteista. Toisaalta taiteen vaikutus ja sen aikaansaama elämys riippuvat myös vastaanottajan odotuksista: miten taidemaailma suhtautuu teokseen ja miten paljon yksittäinen ihminen taiteita arvostaa. **(Sederholm 2000, 164.)**

Voisiko olla niin, että ihminen, joka ei arvostaisi taidetta ei saisi siitä mitään irti? Voisiko ihminen olla luonut lähtöasetelmaksi niin negatiivisen kuvan ettei hän kykenisi kokemaan taiteen avulla laisinkaan tunteita ja näin ollen myöskään inspiroitumaan siitä?

Monessa tutkimuksessa todetaan taiteen vaikuttavan hyvinvointiin. Onko hyvinvoiva ihminen luovempi? Entä, jos taide saa ihmisen voimaan pahoin? Onko pahoinvoiva ihminen hyvinvoiva, koska pahoinvointi johtuu taiteesta?

2.3 Taiteen tutkimuksia

Tutkimuksia taiteesta ja tunteista sekä niiden vaikutuksesta luovuuteen ja oppimiseen.

Lähtiessäni katsomaan taidetta valitsen esityksen tai tapahtuman sen mukaan, minkälainen tunne minulla kyseisellä hetkellä vallitsee.

Taide aiheuttaa minussa aina tunteita ja tunteet reaktioita.

Oletan, että komedia saa minut iloiseksi ja draama melankoliseksi. Huomaan kuitenkin pian, että totuus on se, ettei taide kata sisäänsä vain yhdentasoisia tunteita. Yksi esitys tai tapahtuma vaikuttaa minuun mielenkiintoisen monella tavalla.

Smeds Ensemble-teatteriryhmän ylläpitämällä sivustolla, pohditaan tunteita inspiraation lähteenä ja ollaan sitä mieltä, että negatiiviset tunteet ruokkivat luovuutta paremmin kuin positiiviset.

Usein etenkin suru on niin vahva tunne ihmisessä, että se laittaa ihmisen tekemään jotain, mitä hän ei ennen ole tehnyt. (Smeds Ensembles, 27.6.2017)

Ryhmän mukaan koskettavat tunteet laittavat tanssijan tanssimaan ja luomaan uudenlaista liikettä. Minusta sama tapahtuu myös muotoilijalle, kun hän alkaa luoda uudenlaista muotoa.

Pelkkä iloisuus voidaan välillä liittää merkityksettömyyteen ja pinnallisuuteen. (Smeds Ensembles, 27.6.2017)

Sitran tekemässä koosteessa, kansainvälisestä tutkimuksesta nimeltä; Taiteen ja kulttuurin vaikutus oppimiseen, todetaan, että taiteelliseen toimintaan osallistuminen on yhteydessä parempaan kykyyn oppia asioita ja sitä myöten hyviin valmiuksiin menestyä elämässä.

Taiteellinen toiminta edesauttaa yhteiskunnallisten innovaatioiden syntymistä tukemalla luovuuden kehittymistä eli kykyä asioiden ja merkitysten yhdistelemiseen uusilla tavoilla. (Honkala, 07.02.2018)

Tutkimuksen tuloksista selviää: että taide vaikuttaa muun muassa; **strategiseen ajatteluun, riskinottokykyyn, kärsivällisyyteen,**

kulttuurirajat ylittävään erilaisuuden ymmärtämiseen, itseluottamukseen, aloitteellisuuteen ja ilmaisukykyyn.

Näiden taitojen hallinta voi auttaa myös muotoilijaa tilanteessaan luoda uutta.

Tanskalainen tutkimus testasi erilaisia taiteenmuotoja opetusmuotona koulussa ja huomasivat, kuinka se lisäsi oppilaiden motivaatiota ja kykyä ylläpitää "flow-tilaa".

Oppilaat oppivat vaivannäköä: **...prosessit veivät aikaa ja tekniikka kannatti, pärjäsivät monimutkaisuuden kanssa ja hyväksyivät, ettei kaikkea voi ymmärtää. (Honkala, 07.02.2018)**

2.3 Taiteen tutkimuksia

Mitä taide on ja mikä sen suhde on kauneuteen?

Eero Ojanen kuvailee kirjassaan Kauneuden filosofia taiteen ja kauneudeuden välistä yhteyttä.

Itse ajattelen, ettei taiteen tai tuotteiden tarvitse olla kauniita, sillä kauneus rajaa tunteita. Pelkällä kauneudella ei saa aikaan elämän makuksia kokemuksia.

Taiteen irtautuminen kauneudesta oli nimenomaan 1900-luvun ilmiö. Tarkoitan sitä suurien linjojen muutosta, että taiteen ja kauneuden välillä tavallaan itsestäänselvänä vallinnut yhteys heikkeni. Alaa voitti nopeasti käsitys, että taiteen ei tarvitse olla kaunista tai tavoitella kauneutta, vaan se voi ja sen ehkä tuleekin olla jotain aivan muuta.
(Ojanen 2001, 116)

Tässä hengessä taide pyrkii hätkähdyttävyyteen, vaikutuksen tekoon ja erilaisuuteen. Kysymys siitä, mitä taide oikeastaan on tai mikä oikeastaan on taidetta, halutaankin pitää tietoisena hämäränä, koska se on keino saada huomiota.
(Ojanen 2001, 116-117)

Taiteen raja on siis häilyvä. Taide on mitä vain, esimerkiksi urheilua. Kun ihminen käskee urheilun muuttua taiteeksi, se muuttuu. Silloin ihminen alkaa katsoa urheilua eritavoin. Millä tavoin? Luulen, että silloin ihminen alkaa etsiä urheilusta kauneutta. Ihminen on keskittyneempi katsomaansa.

Hän avaa silmänsä ja kokee urheilun. Hänen hengityksensä kiihtyy ja hän pystyy vastaanottamaan kaiken mitä urheilulla on silloin antaa. Ihminen ei välttämättä löydä etsimäänsä, mutta sillä määrääaikaisella matkallaan hän on ehtinyt tuntea ja saada paljon sitä, josta itse taiteessa on kyse.

Marcia Muelder Eaton avaa kirjassaan Estetiikan ydinkysymyksiä John Deweyn ajatusmaailmaa siitä, mitä heidän käsittääkseen taide on. He ajattelevat, että vain ihminen luo taidetta.

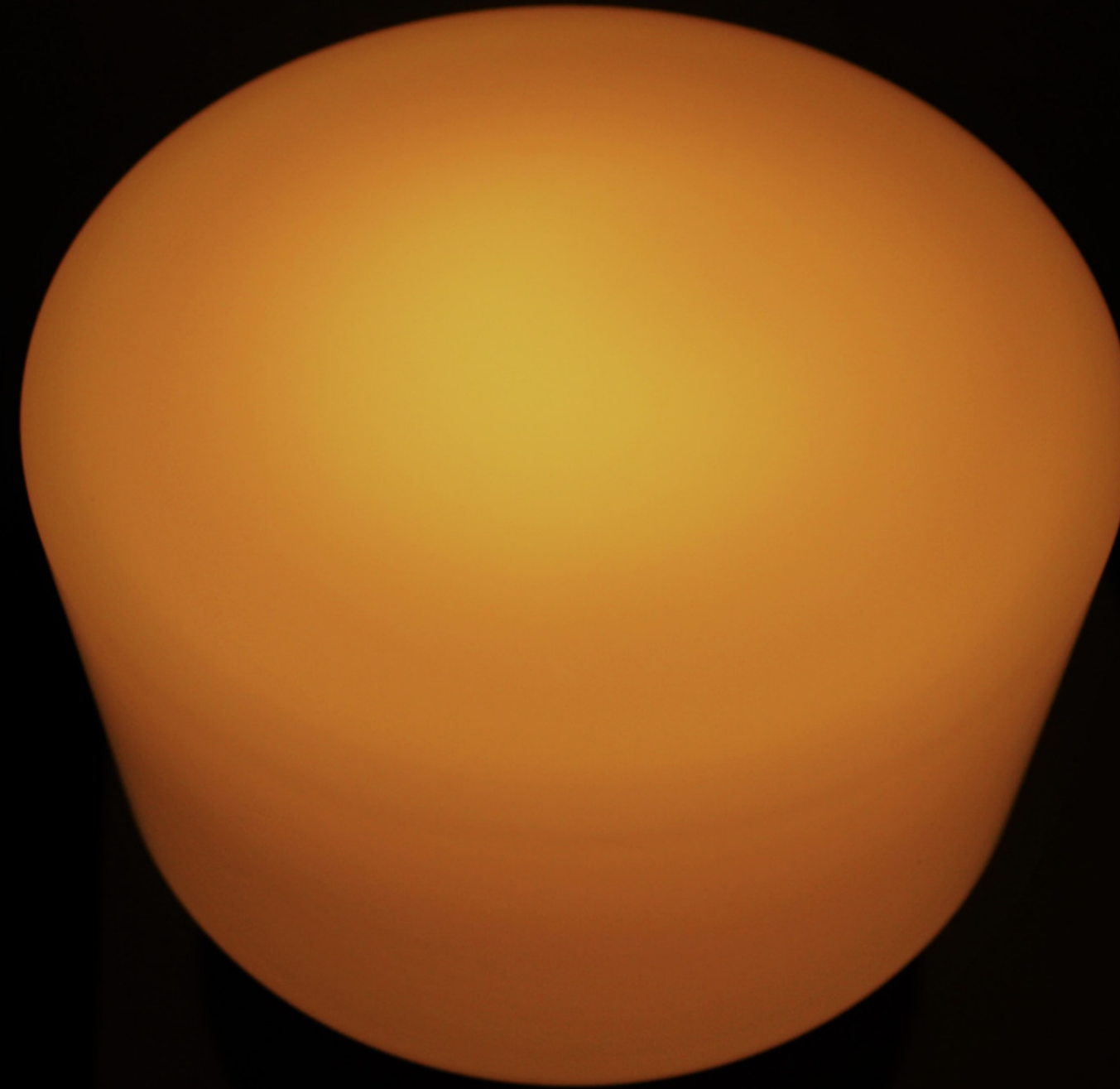
Deweyn tavoin minä uskon, että "taide" ei viittaa luonnon tuotteisiin, vaan ainoastaan ihmisten taideteoksiin. Yksi syy tähän käy ilmi nimityksestä "taideteos". Jonkun on täytynyt tehdä jotain teoksen luomiseksi.
(Eaton 1994, 24)

Kivi voi olla: ihastuttava, sileä, kaunisvärinen, muodoltaan linjakas, mutta sitä voi kutsua "luonnon teokseksi" vain vertauskuvallisesti.
(Eaton 1994, 24)

Taide tai tuote syntyy ihmisen tarpeesta ilmaista itseään. Taiteella on aina jokin merkitys. Se miksi muotoilija valitsee tuotteelleen jonkin värityksen esimerkiksi keltaisen, voi kertoa hänen halustaan ilmaista sillä aurinkoa, lämpöä ja hunajan tuoksua.

...Taiteilija kokee jonkin tunteen, yleensä hyvin syvästi, ja valmistaa teoksen, joka on joukko sanoja, muotoja, liikeitä tai ääniä. Näiden taiteilija uskoo ilmaisevan tunnettaan. Yleisö katselee tai kuuntelee näitä fyysisiä ilmentymiä ja ainakin jos työ on onnistunut, reagoi tunteillaan.
(Eaton 1994, 31)

3. Suunnittelu



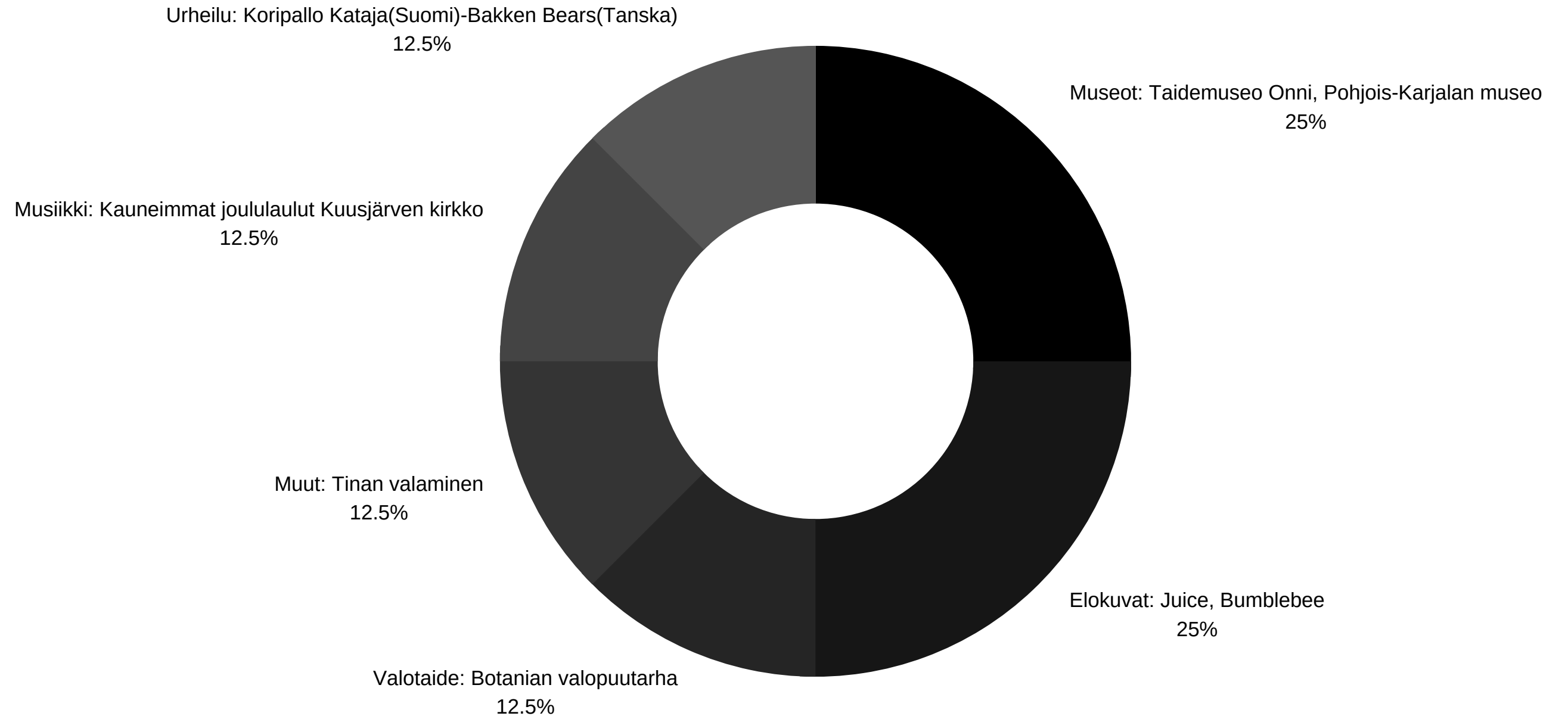
Luvuissa käsitellään esittävän taiteen tapahtumia, jotka inspiroivat minua tekemään skitsin omaisia muotoja. Sisällössä tarkastellaan myös 2D-piirrustuksia, joista valitsen 3 mielenkiintoisinta. Katsotaan lähemmin 3D-mallinnuksia ja niiden renderöinnin vaiheita.

3.1 Esittävä taide

Aineiston ja inspiraation kerääminen erilaisista taiteeksi luokiteltavista tapahtumista.

Aineiston keruun asetin aikajaneleni joulukuun loppupuolelle. Kuukaudessa oli sekä hyviä, että huonoja puolia. Hyvinä puolina pidin tapahtumien runsautta, mutta huonona niiden yksipuolisuutta liittyen joulunajan tapahtumiin. Haasteeksi osoittautuivat joulunajan kiireet, jotka tarkoittivat kohdallani sitä, etten päässyt kaikkiin tapahtumiin, joihin olisin halunnut. Jouduin olemaan luova keksiessäni tapahtumia joista voisin aineistoa kerätä.

Valitsemani tapahtumat erosivat teemoiltaan paljon toisistaan. Toiset niistä olivat nopeampi tempoisia ja ajallisesti määritettyjä, (Juice, Bumblebee, Kauneimmat joululaulut ja koripallo-ottelu), kun taas toisissa sain itse määrittää ajan ja temmon, jolla havaittavat asiat kävin läpi (Tinan valaminen, Botania, Taidemuseo Onni ja Pohjois-Karjalan museo).



Kuviossa esitetään, kuinka tapahtumien määrä jakautui aihealueisiin verrattuna.

Kaavio 1- Esitysjakautuma

Esittävä taide

Tässä luvussa kuvailaan tapahtumien sisältöä.

Valotaide:

Botanian valopuutarha

Botania on Joensuussa toimiva kasvitieteellinen puutarha. Puutarhassa sekä sisällä että ulkona kasvaa runsas kirjo erilaisia ja eksoottisia kasveja. Uudenvuoden aattona saimme nauttia valotaiteilija Kari Kolan valotaideteoksista lämpimän trooppisen ilman vallitessa puutarhan lasikuvun alla. Kola oli valaissut myös lumisen pihapuutarhan. Suurin osa valotaideteoksista oli luotu eriväristen kohdelamppujen avustuksella, mutta ulkona taideteoksia oli tehty myös tulen ja musiikin avulla.



Kuva 9- Botania, valoparatiisi

Elokuvat:

Juice

Bumblebee

Elokuvat esitettiin Outokummun elokuvateatteri Kino Maritassa. Marita on pieni tunnelmallinen sali. Juice–elokuva oli saanut hyvät arvostelut ja sitä se minusta olikin. Elokuva kertoo laulaja ja sanoittaja Juice Leskisen elämästä ja hänen uransa kehittymisestä muusikkona. Elokuva sisältää paljon musiikkia ja se on tunnelmaltaan miellyttävä sekä melankolinen. Elokuva sijoittui 70- 80-luvuille.



Kuva 10- Kulttuurikeskus Kino Marita, Outokumpu

Bumblebee Transformers–elokuvassa teini-ikäinen tyttö kunnostaa vanhan keltaisen Kupla-mallisen auton. Vietyänsä auton kotinsa talliin se paljastuukin suureksi ja kömpelöksi keltaiseksi robotiksi. Robotti ymmärtää ihmisten kieltä, mutta ei pysty itse historiansa vuoksi puhumaan. Elokuvasta paljastuu suuri seikkailu, jossa teini-ikäinen tyttö yhdessä uuden ystävänsä sekä suuren robotin, jota nimittää nimellä Bumblebee pelastaa maailman tuholta ja pahoilta Transformereilta.



Kuva 11- Kulttuurikeskus Kino Marita, Outokumpu

Muut:

Tinan valaminen

Valoimme kotioloissa uudenvuoden tinoja ja tapahtuma sopi minusta opinnäytetyöni aiheen keruuseen, sillä lopputuloksena valmistui aivan kuin taideteoksia. Sulatimme vanhanaikaisia edellisiltä vuosilta jääneitä pieniä tinahevosenkenkiä alumiinikauhassa lieden levyn päällä, jonka jälkeen tinan sulettua tiputimme aineen kylmään saavissa olleeseen veteen. Valoimme kolme hevosenkenkää ja lopputuloksena oli kauniita hassunmuotoisia valoksia.



Kuva 15- Tinavalos, Ruumis

Esittävä taide

Musiikki:

Kauneimmat joululaulut Kuusjärven kirkko

Kauneimmat joululaulut ovat minulle jokavuotinen aikuisiän traditio. Nautin tapahtuman tunnelmasta. Kauneimmat joululaulut järjestetään yleensä kirkossa, johon tapahtuma sopii loistavasti. Tapahtumassa lauletaan tuttuja, perinteisiä ja joitakin uusia joululauluja jokaiselle tulijalle jaettavasta lauluvihkosta. Laulajia voidaan säestää soittimilla. Kuusjärven kirkko on vanha vuonna 1878 valmistunut puukirkko Outokummun Kuusjärvellä. Kirkko oli tupaten täynnä ihmisiä ja osallistava laulu raikui rakennuksen hyvän akustiikan vuoksi. Kuusjärven kirkossa laulajia avustivat Outokummun seurakunnan kuoro esilaulajien roolilla, yläparrelta urkujen säestäessä.



Kuva 12- Kuusjärven kirkko

Museot:

Taidemuseo Onni

Pohjois-Karjalan museo Hilma

Taidemuseo Onni sijaitsee Joensuun keskustassa kauniissa uusrenesanssisessa rakennuksessa. Museossa olivat paikoillaan museon pysyvät näyttelyt sekä vaihtuvana näyttelynä Ina Collianderin, enkelien tekijä. Pysyvät näyttelyt kattavat antiikin taidetta, Kiinan taidetta, 1800-luvun suomalaista maalaustaidetta, renessanssin madonnoja ja suomalaisia ikoneja. Ina Collianderin näyttely käsittelee suurelta osin hänen tunnettuja puupiirroksiaan kuudelta eri vuosikymmeneltä. Puupiirroksissa käsitellään muun muassa enkeleitä ja muita kristillisiä aiheita.



Kuva 13- Taidemuseo Onni, Joensuu

Pohjois-Karjalan museossa oli myöskin paikallaan heidän pysyvä näyttelynsä, joka kertoo Pohjois-Karjalan historiasta kattavasti. Tiloissa ovat esillä muun muassa vanhan Karjalan aikaisesta kaupunkikuvasta rakennettu pienoismalli, vanhoja maailman karttoja, alkuperäisen Bombantalon pienoismalli, esi-aikaisia esineitä ja jukeboxi. Vaihtuvana näyttelynä museon alakerrasta löytyi Tori 170-näyttely, joka käsitteli Joensuun torin historiaa sen pystytysvaiheesta nykypäivään.



Kuva 14- Pohjois-Karjalan museo Hilma, Jukebox

Esittävä taide

Urheilu:

Koripallo Kataja(Suomi)-Bakken Bears (Tanska)

Koripalloa pelattiin Joensuun Areenalla. Urheilukin voi olla taidetta, jos sitä vain osaa niin katsoa. Katsojahan etsii taiteesta tunnereaktioita. Urheilu on katsojan ja urheilijoiden vuorovaikutusta, kun urheilijat onnistuvat (heittävät korin) se hämmästyttää ja herättää katsojassa joko positiivisia tai negatiivisiä tunteita ja he reagoivat sekä palkitsevat urheilijat erilaisin äännähdyksin ja aplodein. Katsoja voi löytää urheilusta kauneutta, kuten pallon lentokaaria ja ihmiskehon erilaista liikettä. Peli oli europeli (FIBA Europe Cup).

Tanskan joukkue oli kovatasoinen ja peli etenikin Tanska–voittoisesti. Peliä oli rytmitetty musiikilla ja urheilujuontajien selostuksella. Katsojia oli hiukan vajaa 1500 ja tunnelma oli hyvä sekä nopeampoinen. Lopputulokseksi tuli Suomi 89-Tanska 104.



Kuva 8- Joensuun Areena, koripalloa

3.2 Skitsit

Luonnostelua aloitusvaiheesta jalostusvaiheeseen.

Muodon muodostaminen alkoi esityksen vallitessa. Aistin ympäristöä. Kuuntelin ääniä, katselin valoja, tunsin lämpötiloja ja haistelin hajuja. Hyväksyin piirtojätkeni sellaisena, kuin se oli enkä pyrkinyt professionaaliseen tulokseen, vaan halusin kerätä aineistoa juuri sellaisenaan kuin muodot hetkessä mieleeni tulivat. Muotoja tuli mieleeni aika vaivattomasti. Suurin osa niistä oli pelkkiä sotkuja, joista osasin kyllä jo siinä hetkessä sanoa mistä kiinnostuin.

Kun järkytyin kynäni pysähtyi.

Tilanteissa, joissa sain olla rauhassa, kuten elokuvissa, muotojen muodostaminen oli helpompaa. Minun oli helppo keskittyä pelkkään esitykseen ja suhrata rauhassa pimeydessä.

Tapahtumissa, joissa oli päivänvaloa, minulla oli seuraa tai muuten vain rauhattomasti vaelteli ihmisiä, oli keskittymiseni paljon vaikeampaa ja totesin, että minun on helpompi ottaa teoksista paljon kuvia ja syventyä niihin kotona. Minusta tämä ei kuitenkaan häirinnyt prosessia, sillä toimin otettujen kuvien ja muistini perusteella samalla tavalla, aloittaen muotojen piirtämisestä, kuin itse esityshetkelläkin.

Havainnoin, että parhaaksi muotojen piirto kynäksi valitui musta permanenttitussi. Tussista lähti paljon väriä ja viiva oli selkeä. Kaikki luonnokset piirsin pieneen kierrevihkoon, johon kokeilin myös värejä tai jatkokehitys sommitelmia.



Kuva 16- Luonnos 1



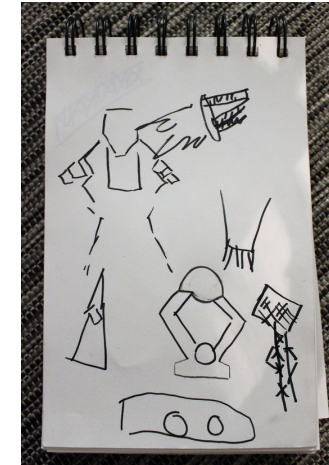
Kuva 17- Luonnos 2



Kuva 18- Luonnos 3



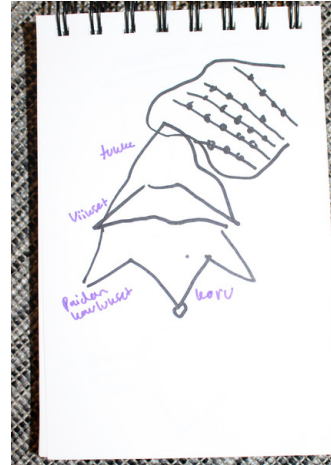
Kuva 19- Luonnos 4



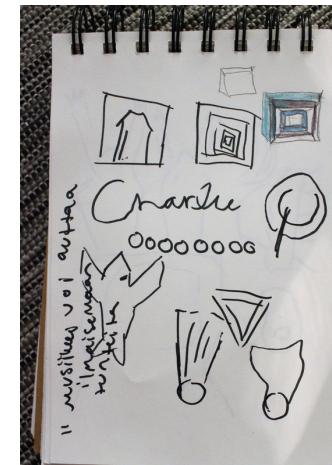
Kuva 20- Luonnos 5



Kuva 21- Luonnos 6



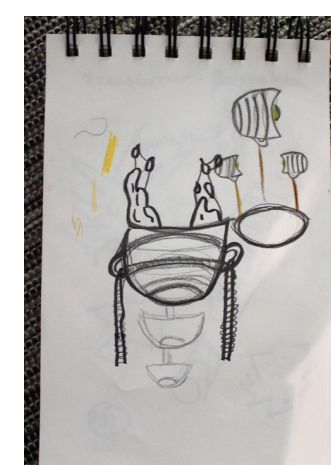
Kuva 22- Luonnos 7



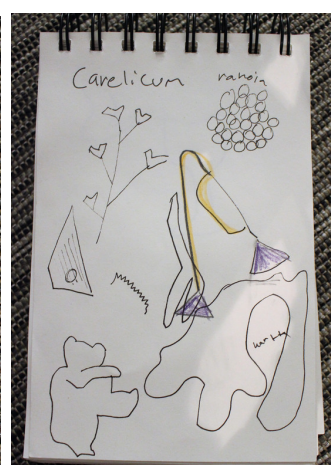
Kuva 23- Luonnos 8



Kuva 24- Luonnos 9



Kuva 25- Luonnos 10



Kuva 26- Luonnos 11



Kuva 27- Luonnos 12

Skitsit



Kuva 28- Kehitetyt luonnokset

Poimin muodoista mielenkiintoisimpia ja aloitin toteuttamaan niistä tuotteita. Ensimmäisestä tuli valaisin ja niin toisestakin. Silloin ymmärsin, että jos tekisin kaikista muodoista valaisimia saisin antaa muodon olla aika alkuperäinen, koska valaisimille olisi sopivaa muodon abstraktius ja outous. Jokaisesta luonnoksesta tuli hyvin värikkäitä ja värit olin valinnut niiden taustaesityksen huomioiden.

Leikkasin piirroksot alkuperäisistä papereistaan ja liimasin ne erikokoisille pahvialustoille. Rajasin työt mustalla tussilla selkeyttääkseni kuvaa. Numeroin teokset helpottaakseni valintaani, tehdäkseni lopullisen mallinnuspäätöksen. Tarkoitukseni oli valita kolme tuotetta.

Toiset tuotteista esittivät pelkkiä valaisimia, mutta joillekin valikoitui muutama muukin käyttökonteksti.

Valaisimista ei kuitenkaan muodostu tuoteperhettä, sillä ne ovat hyvin poikkeavia toisistaan. Valaisimilla on tietynlaisia yhdistäviä tekijöitä, mutta tuotteet eivät houkuta ostamaan toinen toistaan. On vaikea kuvailla miksi, mutta tietyllä tapaa valaisimet on tunnistettavissa saman muotoilijan suunnittelemiksi.

3.3 Mallinnus

Mallinnuksen läpivienti SolidWorks 2018 - 2019-ohjelmalla.

Valittuani kymmenestä 2D-piirrokseni 3 mielenkiintoisinta oli aika alkaa antamaan valaisimille kolmiulotteista muotoa, eli mallintaa ne 3D-kuviksi.

Mallinnuksessa halusin käyttää minulle tutuimmaksi tullutta mallinnusohjelmaa nimeltä SolidWorks. Kotikoneellani minulla oli käytössä ohjelmiston uusin versio 2018 - 2019.

Ensiksi suunnittelin skannaavani piirrokset tietokoneelle, jotta minun olisi helpompi seurata muotoa, mutta malttamattomuuttani aloitin Botunia-nimisen valaisimen mallintamisen suoraan silmäillen muotoa paperista.

Mallintaminen sujui aluksi ongelmitta ja sain perusmuodon nopeasti. Mallintaessani vaaleita, vihreitä ja sinisiä osia halusin, että ne olisivat kummaltakin puolelta symmetriset ja jouduin hetkellisesti hieman "kikkailemaan", jotta sain kappaleet kopioitua vastakkaiselle puolelle. Lopulta tämä tapahtui ohjelman Mirror-toiminnolla.

Toinen mallintamani kappale, oli muodoltaan yksinkertaisempi kuin Botunia, tätä valaisinta nimitin nimellä Juike. Juiken muoto syntyi ohjelman pursotus-toiminnolla, eli nimeltään Extruded Boss/Base.

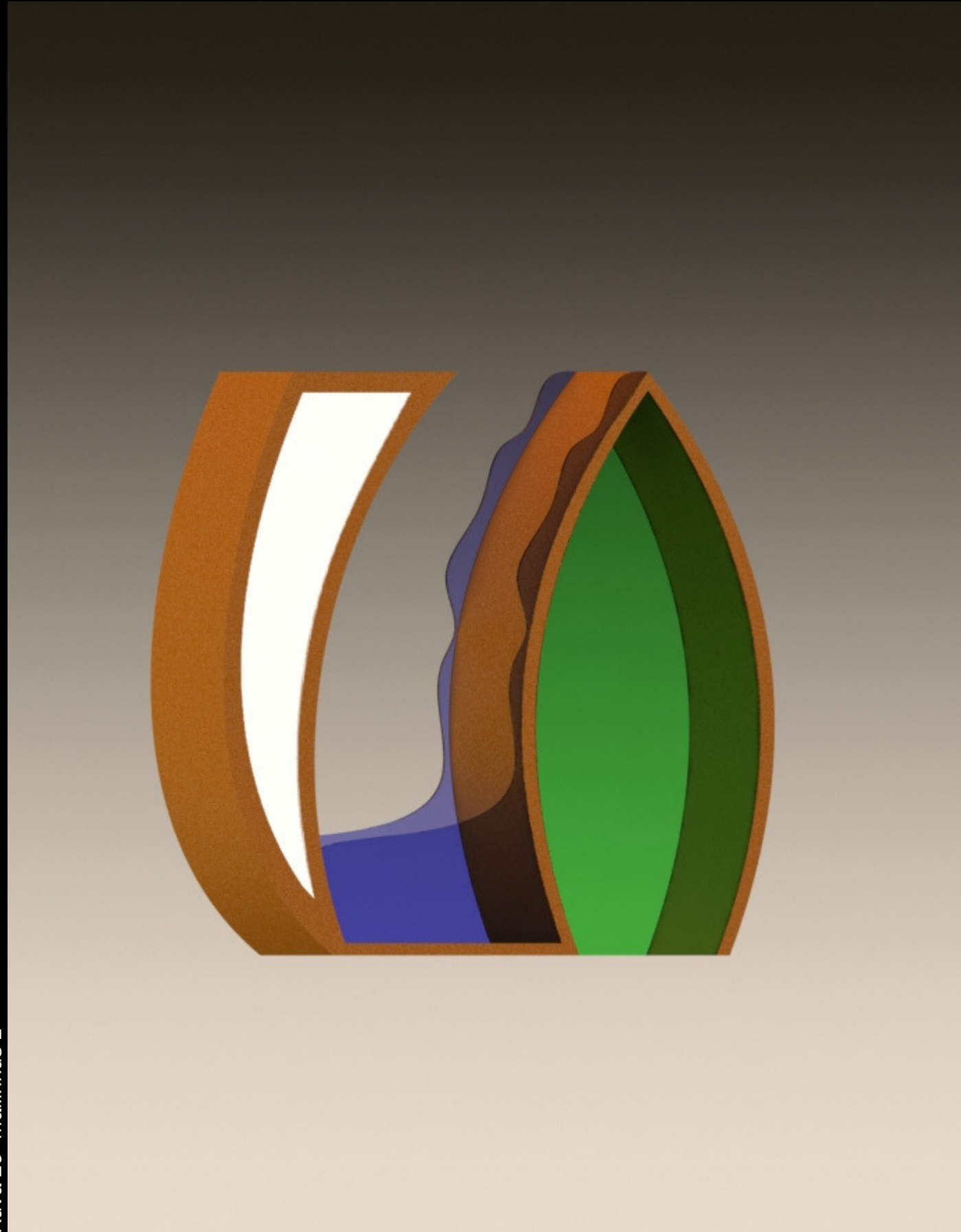
Tässä toiminnossa piirretty muoto pursotetaan, joko eteen tai taaksepäin haluamansa pituuden/paksuuden verran.

Juike-valaisinta mallintaessa haastavin osuus olivat sen nuudelimaiset roikkuvat valaisinosat. Koikeilin muutamaan otteeseen niiden paikkaa ja määrää valaisimen rungossa. Aluksi minulla oli näitä roikkuvia osia koko valaisimen kylki täynnä, mutta se näytti liian täydeltä. Kokeilin myös, jos ne roikkuisivat etusivulta, mutta sekään ei toiminut.

Pikari-valaisimen runko valmistui ohjelman Loft-toiminnolla, jossa ohuille levyille, jotka ovat halutun matkan päässä toisistaan, (tässä tapauksessa maasta-kattoon suunnassa) piirretään halutun kokoisia renkaita. Materiaali kiertyy näiden renkaiden ympärille muodostaen levenevän muodon.

Vaalea valaisimen muotoinen kohta syntyi ohjelmassa piirrettäessä se erilliselle tasolle, valaisimen rungon ulkopuolelle. Tämä muoto leikattiin kappaleeseen ohjelman wrap-toiminnolla, jolla voidaan joko leikata muotoja kappaleeseen tai pursottaa niitä sen ulkopinnalle. Toiminnolla pystytään myös kaivertamaan piirretyn muodon ääriviivat kappaleeseen.

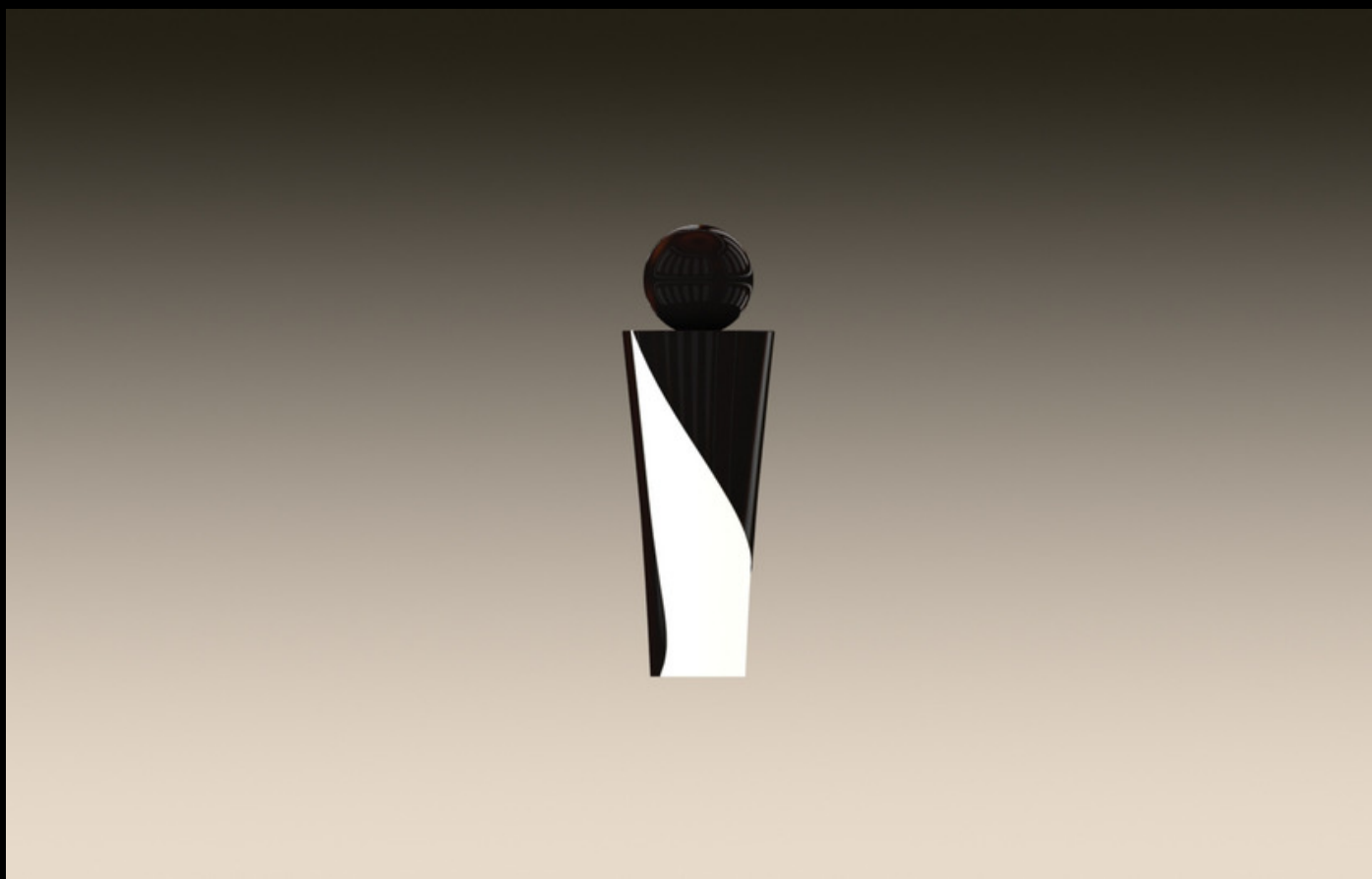
Mallinnus



Kuva 29- Mallinnus 1



Kuva 30- Mallinnus 2



Kuva 31- Mallinnus 3

3.4 Renderöinti

Luku käsittelee renderaamista, eli kuvien muokkaamista hyvälaatuisiksi materiaalivalintojen jälkeen.

Rendaaminen, eli kuvien muokkaus tapahtui KeyShot-nimisellä renderausohjelmalla.

Pidin ohjelmasta paljon, sillä siellä on lukematon kirjasto erilaisia materiaaleja, joita mallinnuksien päälle voidaan laittaa. Materiaaleja ovat esimerkiksi; muovi, metalli, kangas, lasi, valo, puu yms.

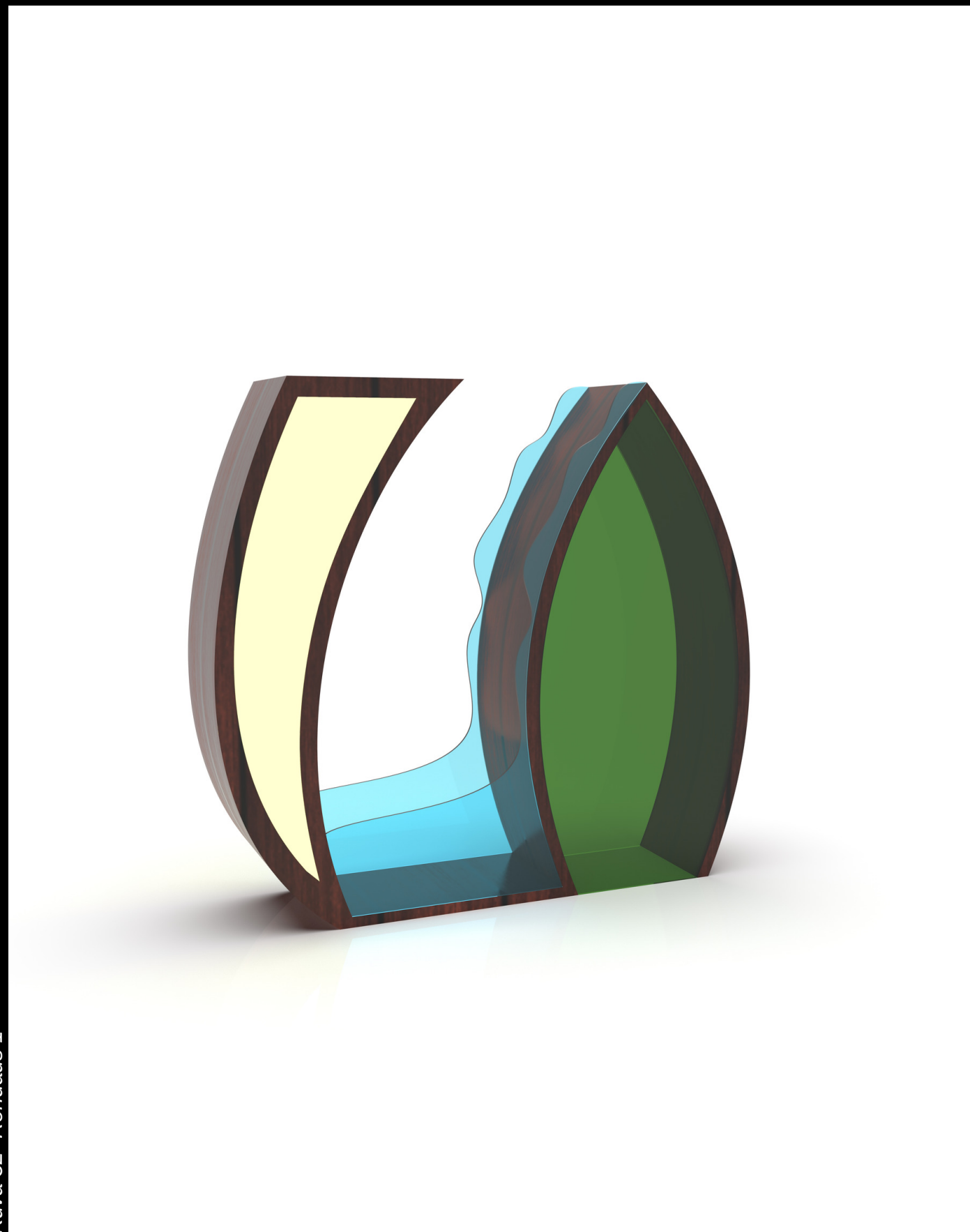
Kerron luvussa lyhyesti materiaalivalinnoista, sillä avaan niiden taustat paremmin kappaleessa 4.

Botunia- valaisimen runkoon valitsin materiaaliksi tummanruskean puun nimeltä Herringbone Dark Wood. Puun pinnassa olisi ollut viiruja, niin kuin laminaattilattiassa, mutta minä valitsin ottaa pinnankuvioinnin pois. Muut valaisimen rakenteet ovat lasia. Vaalean lasin takana on lamppu, josta hehkuu keltaista valoa. Vihreä lasi on hiukan muista poikkeavaa. Lasin pinnassa kulkee lasista ulostulevia viiruja.

Juike-valaisin sai runkonsa pintaan räväkän punaisen läpinäkyvän muovin nimeltä Clear Rough plastic Red. Valitsin V-kirjaimen kärkiin myös läpinäkyvää, mutta väritöntä materiaalia, jonka alta hehkuu tummanoranssia valoa. Roikkuvat nuudelit ovat valaisimen suurin valontuoja ja niiden materiaalina toimii läpinäkyvä muoviputki, jonka alta kirkkaan keltainen valo voi loistaa.

Pikari-Valaisimen materiaalivalinta oli osoittautui kaikista helpoimmaksi "värittää" jo valmiina olevan vision pohjalta. Musta runko oli nimeltään Carbon Fiber Gloss muovia. Keltainen valo tuikkii läpinäkyvän muovin läpi.

Renderöinti



Kuva 32- Rendaus 1



Kuva 33- Rendaus 2



Kuva 34- Rendaus 3

4. Valmiit konseptit



Syvempi katsaus kolmen valaisimen syntyyn. Kappaleessa avataan valaisimen muodon historiaa, tunnelmoidaan ja pohditaan niiden tulevaisuuden näkymiä.

4.1 Valaisin 1- Pikari

Pikari- valaisin on mystinen valontuoja.

Pikari-valaisimen muoto on peräisin kotonani tapahtuneesta tinanvalamisesta.

Joulu oli jo lähtenyt kävelemään pois päin ja kaupunkiasunnossa oli aika valaa tinaa, vaikka olimme päivän myöhässä.

Sulatimme tinaa, kolmen valoksen verran, jotka jakautuivat useampaan pienempään osaan. Annoimme niiden jäähtyä ja kuivua talouspaperin päällä, josta minä niitä tarkastelin. Tinat muistuttivat esimerkiksi sukeltavaa ankkaa, hirvieläintä, kuollutta ja tikaria.

Valoksista piirretyt muodot olivat sekavia ja minun oli aluksi vaikea tarttua niihin, oikeastaan alunperin oli vaikeaa tarttua itse valoksiinkin vaikka tuntui, että niillä olisi antaa paljon ja paljon.



Kuva 36- Valos 1



Kuva 37- Valos 2



Kuva 38- Valos 3

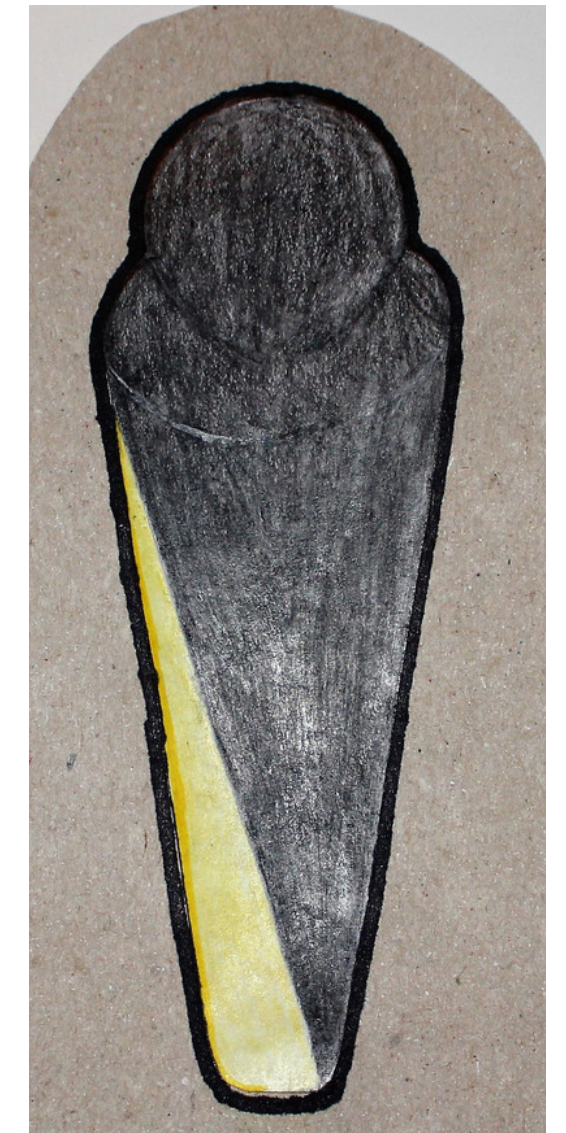
Muutaman sekavan muodon jälkeen huomioni kiinnittyi pientä tikaria muistuttavaan vedokseen ja se kehotti minua jatkamaan. Tikari oli lähtöisin ihmisen ruumista muistuttavasta valoksesta, josta ihmisen pää muodostui tikarin nupiksi ja hartiat palkoksi.



Kuva 39- Luonnos 13

Avasin muodot lähempään tarkasteluun lapsuuden kotonani. Istuin parhaalla paikalla, isin paikalla pöydän ääressä ja katselin ikkunasta toiseen ikkunaan, naapurin ikkunaan.

Piirsin muodon, joka ei enää muistuttanutkaan tikaria vaan pikaria. Mieleeni tulvahti vanhanaikainen viskin tai rommin säilytysastia, jossa oli myös lasinen, pyöreä korkki.



Kuva 40- Piirros 1

Valaisin 1- Pikari

Suunnittelin Pikari-valaisimen olevan tummanruskean värinen, mutta käteni tarttuikin mustaan värikynään ja totesin sen sopivan tuotteelle hyvin. Tuotteen uusi väritys muutti tuotetta. Tuotteelle tuli uusi tarina ja minusta se tarina kertoi Kiinasta.

Pikari-valaisin on tyyliään arvokas. Pikari on enemmänkin koriste-esine kuin valaisin, se vangitsee katseen. Pikari-valaisimen muodossa on jotakin inhimillistä.

Valaisimen haluaa puristaa kämmentensä väliin ja kuljettaa tuudittaen sen ansaitsemalleen paikalle. Valaisin leikittelee kustannuksellasi, se haluaa että irrotat nupin sen päästä. Yritettyäsi onnistumatta, jätät valaisimen rauhaan ja odotat sen seuraavaa kiusausta, jonka muoto aisteissasi aiheuttaa.

Tuote kuuluu kotiin ja sen voi sekoittaa oman sisustuksen joukkoon. Pikari-valaisin sopii esimerkiksi yöpöydän valaisimeksi, sillä sen valaisin on hyvin valaiseva pienestä koostaan huolimatta.



Kuva 41- Mallinnus 4



Kuva 42- Mallinnus 5



Kuva 43- Mallinnus 6



Kuva 44- Pikari 1



Kuva 45- Pikari 2

valaisin 1- Pikari



4.2 Valaisin 2- Juike

Juike kuuluu tuoteryhmään "Tuote on niin kamala, että se on niin ihana".

Kamppailin pitkään miettiessäni haluaisinko seisoa Juiken takana. Ulkonäöltään se ällötti minua ja mietin, ymmärtäisikö kukaan maailmassa sitä.

Olihan Juikella kuitenkin hyvä tarina..

Olen aina pitänyt hiukan oudoista asioista ja halusin antaa sille mahdollisuuden.

Juike-valaisimen takana on Juice Leskisestä kertova elokuva Juice. Elokuvan lavastus oli hengeltään 70-lukuinen. Esineet, tavarat ja vaatteet olivat väritykseltään oransseja, ruskeita, punaisia ja vihreitä.

Hetki on pysähtynyt. Kesän aamu aurinko valaisee pölyn huoneessa. Olet nuori ja tulevaisuus odottaa tuon puisen valkoiseksi maalatun oven takana. Tämä huone on sinun valtakuntasi.



Kuva 47- Mainos



Kuva 48- Kohtaus 1



Kuva 49- Kohtaus 2

Piirtelin muotoja kohtaus kohtaukselta ja käänsin sivua uuden alussa. Välillä en edes nähnyt paperia, koska oli niin hämärää. Se ei haitannut. Elävimmät "ei mitään esittävät" kuvat tulivat musiikkikohtauksien aikana. Musiikin aikanapiirtojaläki oli suoraan minun päästäni, hetkellistä viivaa.

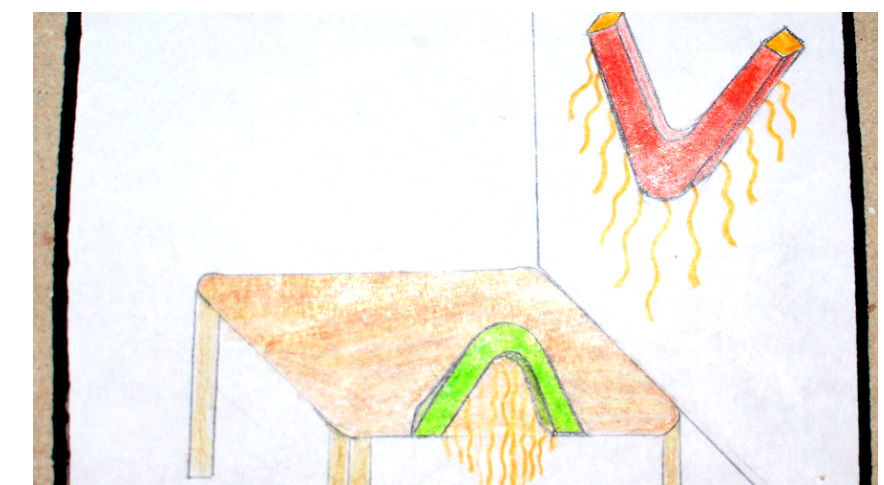


Kuva 50- Luonnos 14

Ollaan illassa, kaverit. Nyt mennään.

Ei tarvitse taistella unta vastaan, ollaan juotu ja olen runollisella tuulella. Kuu loistaa pakkasyössä ja kävelen siltaa pitkin kotiin. Keksin runon, laulun tai pari. Leikkiä vaan, kirjaan ne muistiin. "Sinne ne varmaan jää", sanon äänen ja "Hik".

Elokuvan kohtaukset olivat selkeitä. Oli esimerkiksi kohtaus kotona, sairaalassa, baarissa tai bussissa. Poimin paperille myös asioita joita näin, kuten lusikka tai paidankaulukset ja yhdistelin niitä.



Kuva 51- Piirros 2

Valaisin 2- Juike

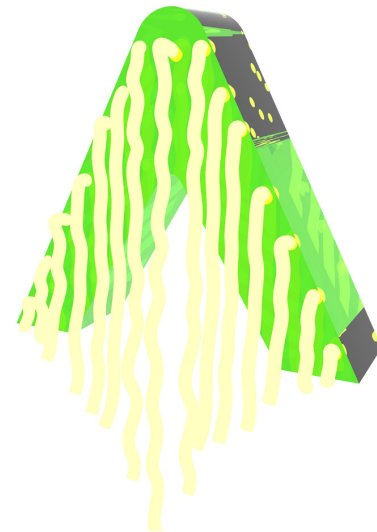
Muoto, josta Juike-valaisin on lähtöisin muistuttaa paljon lopullista muotoaan. Katselin Juice Leskistä, kun hän istui ja soitti kitaraa pidellen sitä sylissään. Kaappasin kohtauksesta ehkä Juicelle tunnetuimmaksi tulleen tavaramerkin, hänen kaljua päättään ympäröivän huivin. Juice istui takaperin ja tuuli heilutteli hänen ohuita olkapäille olevia hiuksia.



Kuva 52- Juice Leskinen

Nyt aikuisena osaan rauhoittua tähän hetkeen ja unohtaa sen, että olen kuka olen. Niinä päivinä, kun minulla ei ole krapulaa muistan miksi elän...ketä rakastan...kenet menetin...

Juikesta piti tulla pöytävalaisin, sen piti seisoa huivin liepeillä. Alettua piirtää muotoa puhtaaksi jätinkin huivin liepeet kuvasta pois. Juikesta tuli V-päin seinävalaisin ja jos sen kääntäisi A-päin se voisi vielä olla myös pöytävalaisin. V-muoto on Juice Leskisen huivi ja roikkuvat nuudelit, joina niitä aikaisemmin nimitin, ovat Juice Leskisen hiukset.



Kuva 53- Mallinnus 7

Juike-valaisimen väritys on saanut inspiraationsa elokuvasta. Räiskyvä muovin punainen vangitsee katseen, mutta jättää tilaa alkuperäisille katseen vangitsijoille, V-kirjaimen oransseille päädyille. Roikkuvat hiukset tekevät tuotteesta omaperäisen ja valaisevat ympäristön hyvin.

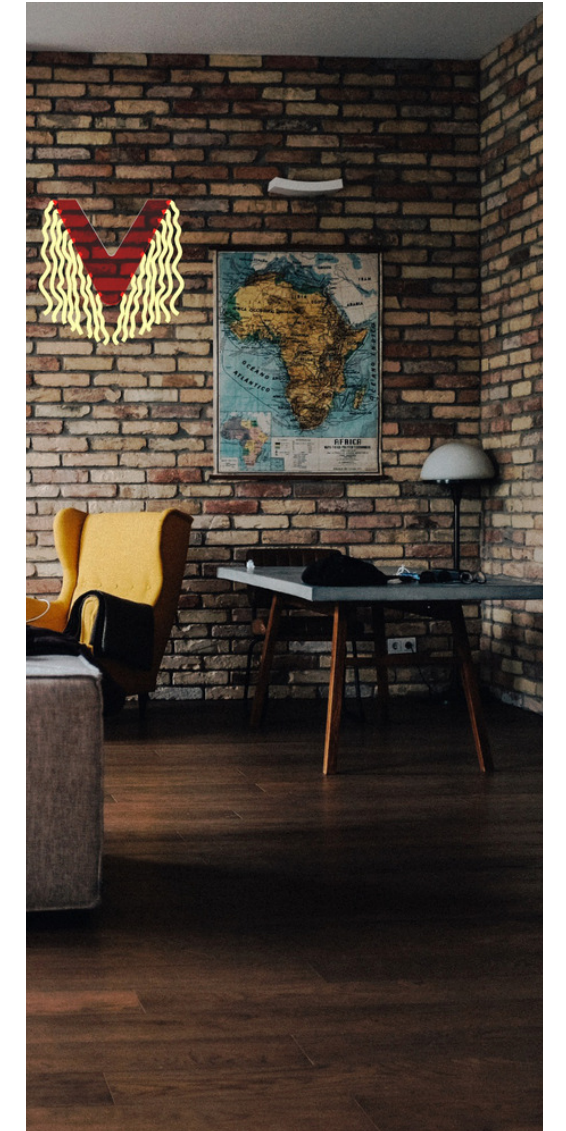
Juike-valaisimesta tuli lopulta minun lempituotteeni ja opin todella pitämään siitä. Valaisin kertoo paljon muotoilijasta itsestään. **Se on leikkisä ja räväkkä. Vetäytyy seinille turvaan, mutta osaa myös seisoa omilla jaloillaan. Valaisin ei kysele keltään mitään se on rehellisesti oma itsensä.** Juiken jutut ovat aluksi outoja, kunnes opit ymmärtämään sitä, et ehkä voi olla rakastamatta sitä.

Minusta tuote on muotoilullisesti onnistunut. Se on ajaton, retro ja samalla nykyaikainen.

Juike-valaisin on tarkoitettu rohkeaan kodin sisustukseen tai ravintolaan/baariin.



Kuva 54- Juike 1



Kuva 55- Juike 2

Valaisin 2- Juike



Valaisin 2- Juike



Kuva 57- Juike 4

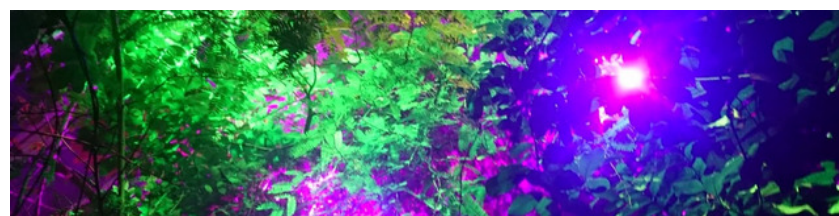
4.3 Valaisin 3- Botunia

Botunia-valaisimessa asuu luonto ja sen herkkyys.

Botunia-valaisimen lähtökohtana oli Joensuussa sijaitseva Botanian kasvitieteellinen puutarha. Puutarhassa oli valonäyttely sekä sisä- että talvipuutarhassa.

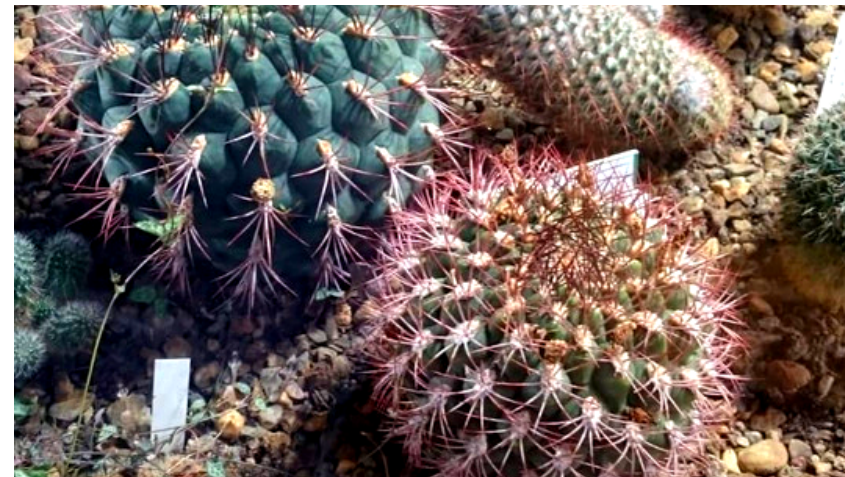
Katselin ympärilläni. Puiden lehdet oli valaistu violetein värein ja ilmassa tuoksui savusauna. Oli kosteaa sekä lämmintä. Papukaija nimeltä Juuso huuteli toisinaan omia asioitaan vierailijoille.

Puutarhassa oli käyntihetkelläni paljon ihmisiä ja tunnelma oli rauhaton. Kasvillisuus kuitenkin rauhoitti minua ja istuuduin puutarhan keskelle asetetun pöydän ääreen.

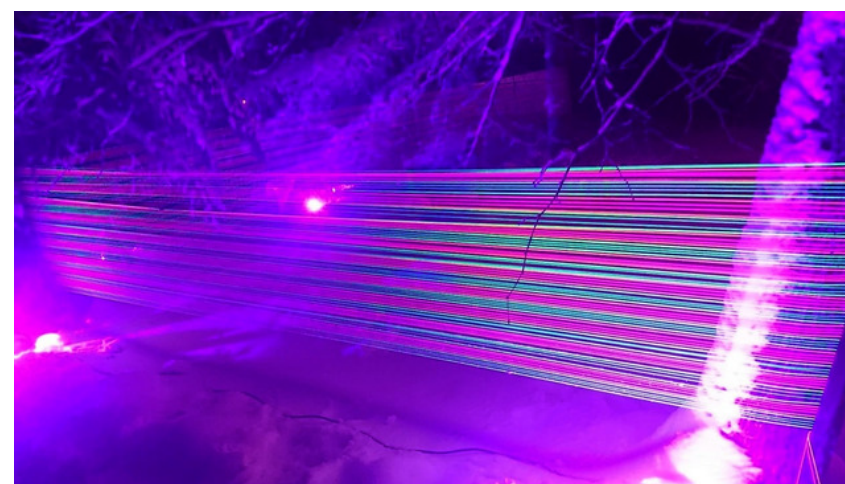


Kuva 58- Botania 1

Kaktuksen piikit törröttivät esiin matalalta maasta, kivien koloista. Pienet mandariinit olivat puhjenneet mehukkaiksi hedelmiksi. Se oli minusta ihanaa, kahvipuukin oli ihana vaikka kahvi ei.

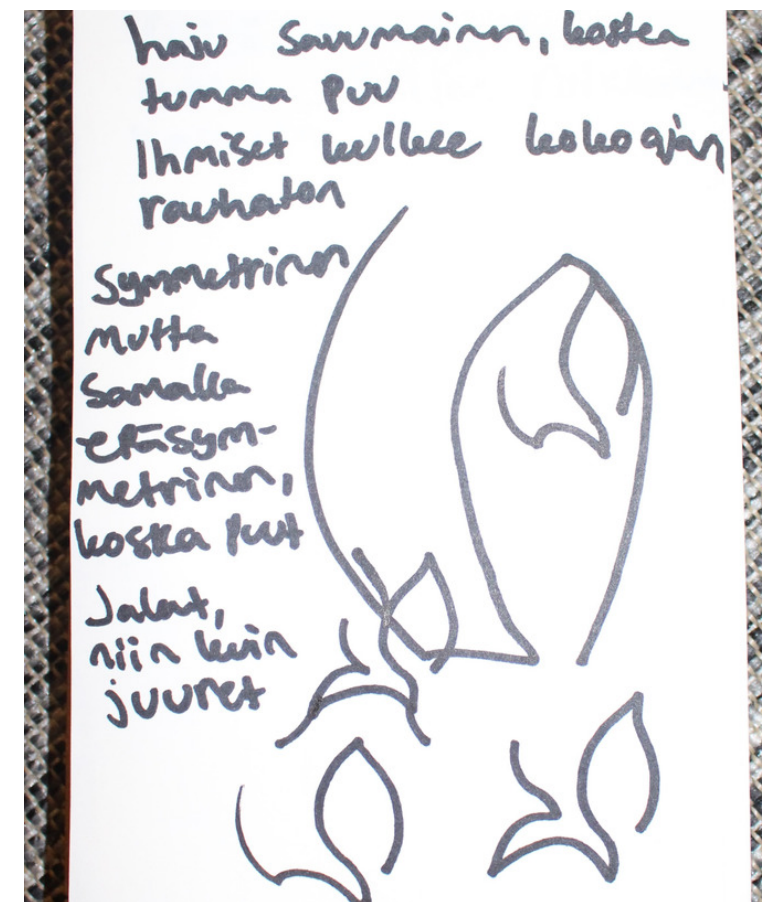


Kuva 59- Botania 2



Kuva 60- Botania 3

Piirsin Botunia-valaisimen muodon paperille aloittaen kasvien juurista ja miettien ääneen, kuinka haluaisin tuotteen olevan tummaa puuta. Vesi solisi jostain kaempaa ja halusin lisätä sen tuotteeseen. Olin ympäröitynä kasvien lehdillä, joten oli automaattista, että se olisi iso osa muotoa.



Kuva 61- Luonnos 15

Botunia-valaisimen värit tulevat luonnosta. Valo on luonnonvaaleaa, lehtiosan lasi on sammaleen vihertävä, aallokko kohdan lasi kristallin sinistä ja puukehikko tummanruskeaa puuta.



Kuva 62- Piirros 3

Valaisin 3- Botunia

Botunia on monifunktionaalinen valaisin. Valaisimen voi kiepauttaa ylösalaisin, jolloin se vieläkin säilyttää kauniin muotonsa.



Kuva 63- Mallinnus 8

Valaisimen siniseen aallokkoon voidaan asettaa esimerkiksi ruukkukasvi. Vaalean lamppuosan päälle, tasolle voidaan sijoittaa esimerkiksi kirja tai jokin muu koriste-esine.

Valaisimen ollessa ylösalaisin saa lehtea muistuttavan muodon sisälle laitetuksi esimerkiksi pitkävartisen kasvin ja silloin aallokon päälle muodostuvalle tasolle voidaan laittaa haluttu esine.

Vesi on luonnon ja tuotteen koriste.

Tuotteena Botunia-valaisimesta valmistui rauhoittava esine. Se poikkeaa tyyliltään kaikista muista tekemistäni muodoista ja malleista. Katsoessani valaisinta minua kiehtoo sen muoto. Valaisin on samaan aikaan hyvin yksinkertainen sekä moniulotteinenkin. Valaisimen valo, muistuttaa minulle Botaniassa näkemiäni valoja. Botuniasta ei olisi voinut tulla mitään muuta kuin valaisin. Olen pyrkinyt hyödyntämään tuotteen "raaka-aineina" kaikkea Botaniassa aistimaani.

Valaisin seisoo vuoroin toisella kärkitossullaan ja vuoroin toisella. Valaisin ojentaa muut jäsenensä taidokkaille kaarille, arabeskiin. Kaariensa avulla se keinahtaa sulavasti uuteen asentoon ja poseeraa kuin balleriina.

Botunia on tarkoitettu urbaaniin kotiin, jossa se muistuttaa luonnonmonimuotoisuudesta ja sen herkkyydestä.



Kuva 64- Botunia 1



Kuva 65- Botunia 2

Valaisin 3- Botunia



4.4 Kysely

Välittääkö muoto tunnetta tai tempoa? Välittykö muodosta muotoilijan tuntemukset, joita hän alkuperäisesityksestä saa?

Kyselyllä halusin selvittää, herättääkö tuote vastaanottajissa samanlaisia tunne- tai ajatusreaktiota, kuin niiden lähtökohtainen esitys minussa? Minua kiinnosti tietää, mitä muoto, materiaali ja värit tuotteesta kertovat.

Merkitään Pikari- valaisinta numerolla 1.

Valaisimen lähtökohtana oli tinan valaminen ja valokset, jotka olivat muodoltaan moniulotteisia ja mielikuvituksellisia. Tilanne oli rauhallinen, mutta ajallisesti kestoltaan vain n. 15 minuuttia. Tapahtumaan osallistui vain kaksi ihmistä. Tuotteen avainsanoja ovat: Mielikuvituksellisuus, tikari, pikari, siro, käännettävyys ja valo.

Merkitään Juike- valaisinta numerolla 2.

Valaisimen lähtökohtana oli Juice Leskisestä kertova elokuva, Juice. Elokuva sijoittui 70- 80- luvuille ja oli tyyliltään komedia, draama, elämäkerta, musiikki ja kotimainen. Tuotteen avainsanoja ovat: retro, 70-luku, nopea, musiikki, hiukset, huivi, käännettävyys ja muovi.

Merkitään Botunia- valaisinta numerolla 3.

Valaisimen lähtökohtana oli rauhoittava puutarha, jossa kuitenkin vilisti paljon ihmisiä. Tunnelma oli sisällä kuuma ja kostea, josta Botunian muoto varsinaisesti on peräisin. Ulkona oli paljon lunta ja jonkun verran pakkasta.

Tuotteen avainsanoja ovat:

Tummapuu, puutarha, kosteus ,vesi, lehti, juuret, valo, herkkyys, rauhallisuus ja monipuolisuus.

En kerro tuotteesta mitään muuta, kuin, että se on valaisin ja esitän vastaanottajille 4 kysymystä kustakin tuotteesta. Vastaajat eivät tiedä mitään tuotteen syntyprosessista. Käytän kyselyssäni sivuilla:24,27-28,31 olevia kuvia. Kysymykset ovat:

1. Mitä tunteita tuote sinussa herättää?

2.Kuvaile tuotetta vähintään neljällä adjektiivilla, kiinnitä huomiota tuotteen muotoon.

(Esimerkiksi; Tuote on nopea. Älä käytä itsestään selviä adjektiiveja, kuten: Tuote on punainen.)

3.Jos tuote olisi kotoisin jostakin paikasta, mikä se paikka olisi?

4.Mitä tuotteen muoto, värit ja materiaali kertovat tuotteesta?

Kysely

Tarkastellaan ja analysoidaan kyselyn tuloksia.

Tein kyselyn yhdeksälle vastaajalle, joista vastauksen sain kuudelta vastaajista. Litteroidut vastaukset löytyvät opinnäytetyön lopusta, liitteet osiosta.

Vastaajat ovat pääosin muita kuin taiteellista työtä tekeviä tavallisia ihmisiä. Poikkeuksena on yksi muotoilun opiskelija. Vastaajilla oli vähäinen tarttumapinta muotoiluun, eikä heillä ollut käsitystä, mikä osa kyselyllä olisi opinnäytetyössäni tai mitä varten kyselyn siihen toteutin. Vähäisellä informaatiolla pyrin siihen, ettei se vaikuttaisi vastaajien vastauksiin.

Otannan ei tarvitse olla suuri, sillä kyselylläni en halua selvittää, mikä on keskimääräinen heräävä tunne kustakin lampusta. Oletin pienen määrän vastaajia riittävän, jotta vastauksista ilmenee erilaisia tunteita. Kyselyn kokoa kasvattamalla analysoinnista olisi tullut laajaa ja ei tarkoituksen mukaista.

Hypoteesini on, että valaisimet herättävät jokaisessa vastaajassa erilaisia tunteita.

Uskon, että Botunia- valaisimesta vastaajille tulee mieleen luonto. Juike-valaisin saattaa vastaajista olla omituinen, mutta viestiä jotakin rohkeudesta.

Pikari- valaisin on vastaajista ehkä yksinkertaisin ja he saattavat miettiä pysyykö se pystyssä.

Pikari-valaisin (tapahtuma) nro 1 herätti minussa tunteita:

Oloni oli jännittynyt ja odottava. Olin iloinen, kun saimme tinat valettua, mutta hiukan pettynyt, koska en aluksi meinannut tunnistaa valoksia miksikään.

Vastaajissa valaisin herätti sekä hämmennystä ja ihmetystä, että kunnioitusta ja arvokkuutta.

Juice-valaisin (esitys) nro 2 herätti minussa tunteita:

Juice elokuva oli minusta miellyttävää katsottavaa. Kohtaus, josta Juice-valaisimen muoto on peräisin tuntui minusta lipuvalta kesäpäivältä. Tyyneltä ja rauhalliselta, jonka rikkoo jokin voimakas symbolinen elementti. Ikoninen kuva.

Vihreä Juice-valaisin herätti vastaajissa tunteita laidasta laitaan. Tunteita olivat esimerkiksi levottomuus, kuvotus, seesteisyys ja elinvoimaisuus.

Vastaajissa punainen Juice- valaisin herätti erilaisia ilon ja uteliaisuuden tunteita. Vastaajista joidenkin mielestä valaisin halusi olla huomion keskipiste, niin kuin minun näkemässäni kuvassa ja joidenkin mielestä siitä löytyi myös kokemaani rauhallisuutta.

Botunia-valaisin (tapahtuma) nro 3 herätti minussa tunteita:

Useat ihmiset ympärilläni herättivät minussa levottomuutta, mutta itse puutarhalla oli todella rauhoittava vaikutus. Olin myös innostunut oivalluksistani, mutta samalla koin etten pääse eteenpäin.

Ympäristön rauhallisuus on välittynyt tuotteeseen hyvin. Minusta on myös yllättävää huomata, että eräs vastaajista on huomannut tuotteesta huolellisuuden, sillä pohdin Botaniassa paikanpäällä tarkasti, mitä kaikkea sieltä tuotteeseen haluaisin. Eräs vastaajista kaipaa lomalle nähdessään tuotteen, olihan ympäristössä paljon trooppisia kasveja.

Kysely

Pyysin vastaajiani kuvailemaan valaisimia neljällä adjektiivilla, jotta saisin laajemmin selville, mitä muoto heille tuotteesta viestii.

Pääasiassa vastaajani kuvailivat Pikari-valaisinta jylhäksi, elegantiksi ja ylvääksi. Uskon, että tämä havainto liittyy siihen, että verrattaessa Pikari-valaisinta esimerkiksi Botunia-valaisimeen, ei valaisimessa ole monia värejä tai "lisäosia", joihin katsoja voisi tarttua, vaan ainut mistä hän saa kiinni on itse muoto, joka inhimillisyydellään muistuttaa hiukan ylvästä ja ryhdikästä sotilasta.

Punainen Juike-valaisin oli vastaajien mielestä häpeilemätön, voimakas, värähtelevä ja hauska. Tämä lienee johtuvan valaisimen jyrkästä muodosta ja värityksestä, jollakin tapaa punainen väri pysäyttää ihmisen niin kuin Stop-merkki. Punainen väri on tiedetysti voiman väri. Valaisimen "roikkuvat nuudelit" ovat yllättävä asia ja voivat aiheuttaa katsojassa hilpeyttä.

Vihreä versio jakoi mielipiteitä hiukan kahtia. Toisaalta se oli vastaajista ekologinen, raikas ja virkeä, mutta toisaalta muoto oli epäselvä, sekava ja värähtelevä.

Katsojat liittävät vihreän värin ekologisuuteen ja raikkauteen, joita sillä yleensä kuvataankin. Muodon sekavuuteen ja vaikeasti tulkittavuuteen voi vaikuttaa kuvan tuomat heijastukset, sekä edelleen hämmästyttä luovat "roikkuvat nuudelit".

Botunia-valaisimen muotoa kuvailtiin soikeaksi, kurvikkaaksi ja pullistelevaksi. Vastaajista se oli käytännöllinen ja ajaton. Muoto oli myös rauhallinen ja nautinnollinen.

Halusin myös tietää, mistä vastaajat kuvailisivat tuotteen olevan kotoisin. Voisiko vastauksista välittyä, samoja ajatuksia joita minulla muotoilijana oli ollut, kuten, että Pikari-valaisin on Kiina-henkinen ja Botunia on metsästä?

Juiken punainen valaisin löysi kotinsa selvästi Amerikasta tarkemmin Etelä-Amerikan valtioista. Vastaajat perustelivat valaisimen olevan myös esimerkiksi hippikommuunista tai ravintolasta sen retrohenkisyyden vuoksi. Vastauksien musta lammas oli Tampere ja uskonkin vastaukseen vaikuttaneen valaisimen ympärillä oleva tila, sillä Tampereella on paljon punatiilisiä rakennuksia.

Pikari-valaisin oli vastaajien mielestä kotoisin ympäri maailmaa, mutta kuitenkin enemmän lämpimistä maista kuten Afrikasta (mainittu Egypti) tai Espanjasta. Kotipaikkoina mainittiin myös Hollanti ja Lontoo.

Vihreä Juike oli kotoisin Marokosta, Etelä-Amerikasta, Dubaista tai se voisi sopia julkiseen tilaan, kuten luontomuseoon.

Botunia-valaisimen kotipaikka osoittautui minusta mielenkiintoiseksi. Lähes kaikki vastaajat olivat vastanneet valaisimen olevan kotoisin joltakin saarelta, jota ympäröi vesi.

Vastauksia olivat esimerkiksi Kreikan saari, Islanti, Uusi-Seelanti ja Välimeren seutu. Luulen, että katsojat ovat aistineet valaisimen vesielementin voimakkaasti ja sen keinuva muoto voi tuoda mieleen vesillä seilaavan veneen.

Kysely

Halusin vielä hieman selitystä aiempien kysymysten vastauksille ja halusin tietää tarkemmin, mitä itse tuote kertoo koko olemuksellaan vastaajille.

Pikari-valaisimen muodolla on vastaajien mielestä jotakin arvokkuutta ja selvästi siroutta. Eräästä vastaajasta valaisin muistuttaa muodoltaan hajuvesipulloa.

Juike-valaisimen värit ja muoto kertovat vastaajista sen voimakkuudesta. Toiset vastaajista huomaavat selvästi, että valaisin on valmistettu muovista. Osalle vastaajista materiaali jää täysin pimentoon.

Botunia-valaisimen muoto viestii vastaajille rauhallisuutta ja käytännöllisyyttä. Vastaajat pohtivat, että materiaali valinnat puu/lasi/muovi ovat toimivia ratkaisuja ja tuovat tuotteen lähelle luontoa.

4.5 Pohdinta

Pohditaan sitä, miksi lähdin tekemään kyseistä projektia ja sitä mitä siitä syntyi.

Halusin tehdä opinnäytetyöprojektistani minulle mieluisan ja sitä siitä tulikin. Nautin kulttuurista ja taiteesta paljon ja halusin jotenkin soveltaa sitä työhöni. Lähdin pohtimaan, mitä minä mielelläni tekisin, niin ettei se tuntuisi laisinkaan työltä, jotta en kyllästyisi kesken projektin.

Olen aina ajatellut ymmärtäväni jotakin kulttuurista ja taiteesta, sillä koen olevani taiteellinen persoona. Minun on kuitenkin ollut vaikea hahmottaa sitä, millä sen alalla olisin hyvä, sillä olen kokeillut elämäni aikana taidetta niin laaja-alaisesti. Olen kuullut sanottavan, että olen hyvä esimerkiksi laulamaan tai näyttelemään, ehkäpä kirjoittamaan runojakin. Olen kuitenkin huomannut, että jaksan keskittyä tekemiini asioihin aina vain hetken, enkä silloin ikinä saavuta millään taiteen alalla tasoa, jolla itse kokisin olevani hyvä.

Jostain syystä taide kuitenkin jatkaa kiehtomistaan. Palaan tai suunnittelen palaamista asioihin tai harrastuksiin, joita olen joskus tehnyt. Haluan kehittyä lisää, haluan oppia uutta.

Taidetta tehdessäni olen koko ajan itseni yläpuolella, se on raskasta, mutta euforista.

Opinnäytetyötäni aloittaessa jattelin, että olisin hetken kuin "eläkkeellä". En puski itseäni epämiellyttäviin tuntemuksiin ja kokemuksiin, että en riitä tai ole tarpeeksi hyvä. Halusin nauttia ja tehdä sille jotain, mistä syntyisi jotain.

Keksinkin mielestäni loistoidean, joka tuntui kiinnostavan muita. Voisin käydä katsomassa taidetta, olla vapaasti ja tuntea.

Halusin antaa ajatuksen virrata ja tehdä siitä juuri sellaisen tuotteen, minkä reaktio aiheuttaa. Silloin minusta ei tuntuisi siltä, että en ole kyennyt piirtämään tai suunnittelemaan tarpeeksi hyvin. Olen saanut aikaan tuotteen muotoiluprosessin kautta ja se on aito, uniikki sekä täydellinen juuri sellaisenaan kuin on, vaikka tuote olisikin ruma. Tarkoitukseni oli tutkia taiteen aiheuttaman reaktion synnyttämää muotoa, ei arvostella sitä.

Taide aiheutti minussa monenlaisia reaktioita. Kävin läpi jokaisen tunteen. Muodot, viivat, sotkut ja värit syntyivät helposti. Uskoin skitsien voimaan, vaikka ne näyttivätkin kamalilta. Muuttaessani skitsejä oikeisiin muotoihin pääsin usein niin sanottuun "flow-tilaan" ja se tuntui minusta hyvältä, ihan kuin en olisi kokenut sitä pitkään aikaan.

Huomasin, että positiivisia tunteita tuntiessani muodosta syntyi vekkula ja moniosainen, siinä oli paljon yksityiskohtia ja osia. Negatiivisiä tunteita tuntiessani muoto saattoi olla vain yhtä asiaa tai esinettä muistuttava muoto oli köyhempi. Kiemuroita ja mutkia löytyi sekä positiivisten, että negatiivisten tunteiden aiheuttamista piirroksista. Muiden tunteiden, kuten hämmennyksen ja voimaantumisen aikana muoto oli selvästi terävämpi, vaikeaselkoinen ja selvästi eriluontoinen.

Pohdinta

Käden jälkeeni olin vain toisinaan tyytyväinen. Jälki oli minulle ominaista, värikästä, lapsellista, isoa, selkeää, virheellistä, yksinkertaista ja sellaista helposti Astan jäljeksi tunnistettavaa.

Haluan vielä joskus näyttää mitä osaan.

Toiset muodot inhottivat minua, kun taas toisista olin erityisen ylpeä. En kuitenkaan olisi helposti halunnut näyttää niitä muille, sillä luulin, että ihmiset ajattelisivat, ettei niillä olisi mitään arvoa. Eivät ihmiset kuitenkaan niin ajatelleet. Huomasin makueroja. Aina mentiin kuitenkin 50/50 periaatteella, jossa osa tuotteista miellytti ihmisiä ja osa ei.

Olen ymmärtänyt sen, että minä saan tehdä juuri sellaista taidetta, josta minulle tulee hyvä kutina.

Mallinnus ja renderöinti sujuivat prosessissa kaikista kivuttomammin. Oli helpottavaa huomata olevansa jo niin pitkällä. Saaneensa aikaisiksi valinnan ja ihkaoikeita tuotteita, joista oli syntynyt valaisimia. Tässä vaiheessa koin taas ylpeyttä ja valmiutta itsestäni.

Kyselystä minulle selvisi, että tuotteen muodosta voi olla havaittavissa viitteitä sen alkuperäisestä innovaatiosta, eli esityksestä tai tapahtumasta, jota kävin katsomassa. Vastaajat kuvailevat hyvin ja rikkaasti tuotetta ja sen aiheuttamia reaktioita. Kyselytulosten analysointi osoittautui kuitenkin hieman haasteelliseksi, sillä jokaisen kyselyyn vastanneen ihmisen vastaukset olivat hyvin yksilöllisiä ja tuote vaikutti heihin ja heidän mieltymyksiinsä eri tavoin. Kysely oli kuitenkin hyödyllinen ja vastaukset olivat todella mukavaa ja mielenkiintoista luettavaa, juuri siksi, että ne olivat niin yksilöllisiä ja uniikkeja.

Koin projektin kulun luontevaksi ja alussa kuvailemakseni, nautinnolliseksi. En tiedä, kehitinkö muotoiluosaamistani kovinkaan paljoa, mutta kehitin itseäni muotoilijana. Ainakin niin, että opin ymmärtämään ja hyväksymään välillä kovin virheellistäkin kädenjälkeäni. Kelpuutan itseni nyt kokonaan ja tiedän, millainen brändi olen.

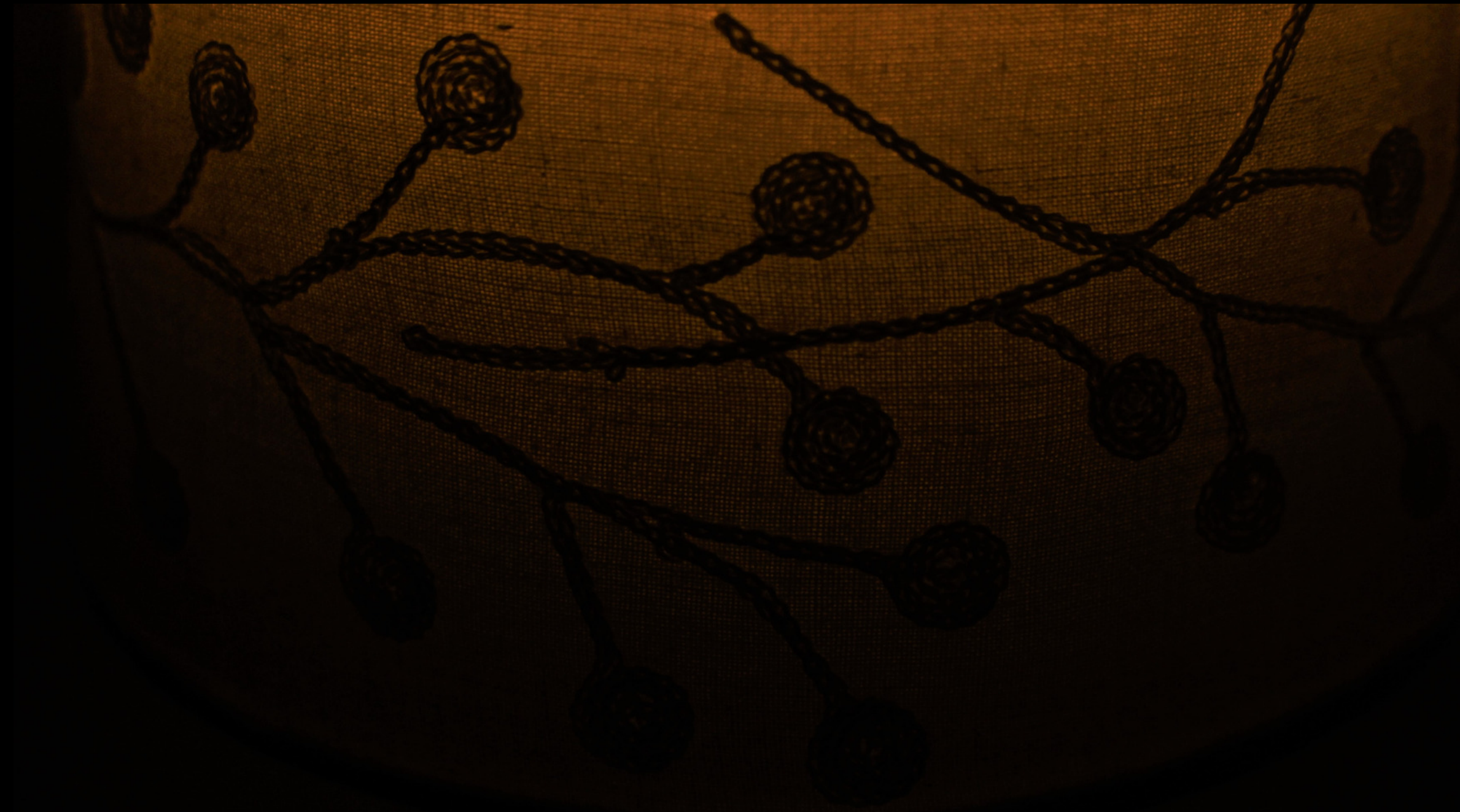
Tulevaisuuteen jäi vielä paljon kehitettävää. Huomasin, että taiteen katsominen, tapana kerätä inspiraatiota oli onnistunut ja sillä pystyy saamaan aikaan hyvin yksilöllisiä ja yllättäviä tuotteita. Valaisimissani pitäisi vielä miettiä, kuinka valot asennettaisiin tuotteisiin. Valaisimista tulisi tehdä prototyypimallit ja miettiä tarkemmin, niiden mittasuhteita, materiaaleja ja valotehokkuutta. Muotoilijana minun tulisi määritellä työlleni hintaa ja laskea kustannuksia. Minun tulisi tehdä tutkimusta, olisiko tuotteilleni kysyntää ja kannattaisiko niitä alunperinkään lanseerata.

Onnistuin kuvailemaan tuotteita kauniisti luoden niille markkinointitekstiä tulevaisuuteen. Teksti herättää tuotteen kiinnostuksen uudelle tasolle. Teksti kuvailee tuotteen ominaisuuksia ja kertoo tuotteesta ikään kuin pienen tarinan. Tarinat vahvistavat ihmisten tai ihmisen ja esineen välistä kiintymyssuhdetta ja voi näin olla merkityksellinen tekijä muodostaa mahdollisesta ostajasta asiakas.

Opinnäytetyöni suola on rikas tapani kirjoittaa. Ohjaavan opettajani Sirpa Miettisen sanoin:
" ...Jos opinnäytetyötä ei olisi kirjoitettu näin, siitä puuttuisi terävin kärki."

Jos kuitenkin jostain maailmasta löytyy kaltaisiani ihmisiä jaksan uskoa, että minua suunnittelijana ja tuotteitani tullaan vielä tarvitsemaan.

Lähteet



Sähköiset lähteet

- Eskus,**
Mitä on esitystaide? [Nettisivu]
Saatavilla:
<https://www.eskus.fi/esitystaide/>
(Haettu 04.01.2019)
- Himasta by design hima, Marika, 16.1.2017,**
Inspiraatiota etsimässä: 10 vinkkiä mistä
inspiraation voi löytää [Blogi]
Saatavilla:
<https://www.stoori.fi/himasta/inspiraatiota-etsimassa-10-vinkkia-mista-inspiraation-loytaa/>
(Haettu 11.01.2019)
- Honkala, N. 07.02.2018,**
Näkökulmia taiteen ja kulttuurin
vaikutuksista oppimiseen
[Nettisivu]
Saatavilla:
<https://www.sitra.fi/artikkelit/nakokulmia-taiteen-ja-kulttuurin-vaikutuksista-oppimiseen/>
(Haettu 11.01.2019)

- Octo3,**
Konseptisuunnittelu [Nettisivu]
Saatavilla:
<https://www.octo3.fi/palvelut-konseptisuunnittelu/>
(Haettu 04.01.2019)
- Smeds Ensembles, 27.6.2017,**
Tunteet luovuuden inspiraation lähteenä taiteessa –
TEATTERI [Nettisivu]
Saatavilla:
<http://smedsensemble.fi/uutiset/tunteet-luovuuden-inspiraation-lahteenataiteessa/>
(Haettu 11.01.2019)
- Tekeville,**
Valaistuksen peruskäsitteitä ja suureita
[Nettisivu]
Saatavilla:
<http://www.tekeville.fi/perustietoa-kodin-valaistuksesta/valaistuksen-peruskasitteita-ja-suureita>
(Haettu 01.02.2019)

Kirja lähteet

- Eaton, M. 1994. Estetiikan**
ydinkysymyksiä.
Jyväskylä:Gummerus kirjapaino Oy
(Haettu 21.02.2019)
- Ojanen, E. 2001. Kauneuden**
filosofia. Helsinki: Kirjapaja Oy
(Haettu 21.02.2019)
- Sederholm, H. 2000. Tämähkö**
taidetta? Porvoo: WSOY
(Haettu 11.01.2019)

Kuvalista

Kansilehtien kuvat, sivut: 1, 5, 7, 12, 23 ja 40

Kuva 1- Valo 1
Kuva 2- Valo 2
Kuva 3- Valo 3
Kuva 4- Valo 4
Kuva 5- Valo 5
Kuva 6- Valo 6
Kuva 7- Valo 7
Kuva 35- Valo 8
Kuva 67- Valo 9

3.1 Esittävä taide kuvat, sivut: 14, 15 ja 16

Kuva 8- Joensuun Areena , koripalloa
Kuva9- Botania, valoparatiisi
Kuva 10- Kulttuurikeskus Kino Marita, Outokumpu
Kuva 11- Kulttuurikeskus Kino Marita, Outokumpu
Kuva 12- Kuusjärven kirkko:
<https://www.outokummunseurakunta.fi/00010020-kuusjarven-kirkko>
Kuva 13- Taidemuseo Onni, Joensuu
Kuva 14- Pohjois-Karjalan museo Hilma, Jukebox
Kuva 15- Tinavalos, Ruumis

3.2 Skitsit, sivut: 17 ja 18

Kuva 16- Luonnos 1
Kuva 17- Luonnos 2
Kuva 18- Luonnos 3
Kuva 19- Luonnos 4
Kuva 20- Luonnos 5
Kuva 21- Luonnos 6
Kuva 22- Luonnos 7
Kuva 23- Luonnos 8
Kuva 24- Luonnos 9
Kuva 25- Luonnos 10
Kuva 26- Luonnos 11
Kuva 27- Luonnos 12
Kuva 28- Kehitetyt luonnokset

3.3 Mallinnus, sivu 20

Kuva 29- Mallinnus 1
Kuva 30- Mallinnus 2
Kuva 31- Mallinnus 3

3.4 Renderöinti, sivu 22

Kuva 32- Rendaus 1
Kuva 33- Rendaus 2
Kuva 34- Rendaus 3

4.1 Valaisin 1- Pikari, sivut 25, 26 ja 27

Kuva 36- Valos 1
Kuva 37- Valos 2
Kuva 38- Valos 3
Kuva 39- Luonnos 13
Kuva 40- Piirros 1
Kuva 41- Mallinnus 4
Kuva 42- Mallinnus 5
Kuva 43- Mallinnus 6
Kuva 44- Pikari 1: <https://pixabay.com/en/couch-furnitures-indoors-1835923/>
Kuva 45- Pikari 2: <https://pixabay.com/en/lifestyle-bedroom-live-architecture-3107041/>
Kuva 46- Pikari 3: <https://pixabay.com/en/room-interior-showpiece-design-1336497/>

4.2 Valaisin 2- Juike, sivut 28, 29, 30 ja 31

Kuva 47- Mainos:
<https://radionostalgia.fi/musiikki/juice-elokuvan-trailer-ja-julistesarja-julki/>
Kuva 48- Kohtaus
1:<https://www.helsinginuutiset.fi/blogi/728938-miksi-juice-joi-kansantaiteilijan-elamaa-valkokankaalla>
Kuva 49- Kohtaus 2:
<https://www.finnkino.fi/event/302632/title/juice/>
Kuva 50- Luonnos 14
Kuva 51- Piirros 2

Kuvalista

Kuva 52- Juice Leskinen:

<https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/juice-leskinen-ylpeili-niinistolle-heittamallaan-torkeydella/4376482>

Kuva 53- Mallinnus 7

Kuva 54- Juike 1: <https://pixabay.com/en/chair-couch-furniture-road-sofa-1840011/>

Kuva 55- Juike 2: <https://pixabay.com/en/house-interior-couch-sofa-living-2567680/>

Kuva 56- Juike 3: <https://pixabay.com/en/window-furniture-room-3042834/>

Kuva 57- Juike 4: <https://pixabay.com/en/brick-wall-room-interior-design-1850095/>

4.3 Valaisin 3- Botunia, sivut 32, 33

ja 34

Kuva 58- Botania 1

Kuva 59- Botania 2

Kuva 60- Botania 3

Kuva 61- Luonnos 15

Kuva 62- Piirros 3

Kuva 63- Mallinnus 8

Kuva 64- Botunia 1: <https://pixabay.com/en/living-room-sofa-couch-2569325/>

Kuva 65- Botunia 2: <https://pixabay.com/en/living-room-couch-interior-room-2732939/>

Kuva 66- Botunia 3: <https://pixabay.com/en/furniture-table-interior-home-room-731449/>

Kaaviot

3.1 Esittävä taide, sivu 13

Kaavio 1- Esitysjauma

Liitteet- kyselyjen vastaukset

Pikari-valaisin nro. 1 herätti vastaajien tunteissa:

Hieman keskittymistä ja mielenkiintoa.

(vastaaja 1)

Arvokkuutta, tuote ole itseään korostava vaan enemmän hillitty, rauhallinen ja tasapainottava sisustuselementti. Tuote on kestävä, muotoilultaan melko yksinkertainen, mutta kiinnostava.

(vastaaja 2)

Kummastusta, hämmennystä, kasaria, tylisyydelle hyräilyä.

(vastaaja 3)

Huvitusta, ihmetystä, halua aistia; koskea ja haistaa.

(vastaaja 4)

Kunnioitus, luottamus, sitoutumus.

(vastaaja 5)

Tuotteesta aistii herkkyyden ja tyyneyden.

(vastaaja 6)

Juike-valaisin (punainen + vihreä) nro. 2 herätti vastaajien tunteissa:

Huvittuneisuutta ja leikkimieltä.

(vastaaja 1)

Tuote on sisustuksen katseen kiinnittäjä, josta tulee päällimmäisenä räyhäkäs eli riehakas tunne. Tuote haluaa olla sisustuksen keskipisteenä ja saada huomioita. Tuote on myös leikkisä, koska sen reunoilta roikkuu ledinaruja./ punainen

Tuotteesta tulee monenlaisia tunteita, en koe tätä tuotetta kovin riehakkaana. Yleisesti tuote ei minusta hae keskipisteen asemaa, vaan ehkä enemmän tyytyy olemaan sivummalla. Tässä tuotteessa ylösalainen V-muoto ja valot ovat jotenkin päällekkäin ja eivät näin ehkä erotu kovin selkeästi? Se saa minussa jotenkin levottoman olon./ vihreä

(vastaaja 2)

Hämmennystä, uteliaisuutta./ punainen

Ällötystä, kuvotusta./vihreä

(vastaaja 3)

Vieroksuntaa, ihmetystä, absurdiutta, riemua./punainen

Yllättyneisyyttä, innostusta, elinvoimaisuutta./vihreä

(vastaaja 4)

Rentous, rauhallisuus./punainen

Seesteisyys, toiveikkaus./vihreä

(vastaaja 5)

Katseen vangitsija pitkine hapsuineen.

(vastaaja 6)

Liitteet- kyselyjen vastaukset

Botunia-valaisin nro. 3 herätti vastaajien tunteissa:

Rauhallisuutta ja harmoniaa.

(vastaaja 1)

Tuotteessa on kiva soikea muoto.

Tuotetta katselemalla alkaa ajatella sen monikäyttöisyyttä.

Ajattelen, että tätä voisi käyttää perhe, jolle tulee vieraita ja he tarvitsevat tuotetta tuliaisina tulleille kukille.

(vastaaja 2)

Tasaisuutta, rauhaa, tunnelmallisuutta.

(vastaaja 3)

Loman kaipuuta, lämpimiä muistoja lapsuuden elokuvasta, keinuvaa tunnetta.

(vastaaja 4)

Huolellisuus.

(vastaaja 5)

Merellä seilaavan purjevereen, jossa suuri vihreä ikkuna.

(vastaaja 6)

Pikari-valaisin nro. 1 adjektiivit:

Sujuva, elegantti, laadukas, erikoinen.

(vastaaja 1)

Ylväs, arvokas, veistosmainen, pelkistetty ja selkeä.

(vastaaja 2)

Soihtumainen, väreiltään 80- 90-lukuinen, olympia henkinen, arkinen.

(vastaaja 3)

Ihmismäinen, sileä, terävä, kiinnostava.

(vastaaja 4)

Suojeleva, jylhä, vahva, jännittynyt.

(vastaaja 5)

Kaunis, herkkä, klassisen siro.

(vastaaja 6)

Juike-valaisin nro. 2 (punainen + vihreä) adjektiivit:

Hauska, pikantti, yllättävä ja lämmin.

(vastaaja 1)

Huomioita herättävä, voimakas, retrohenkinen ja leikkisä./punainen

Ekologinen, päällekkäisyys,

levottomuus, epäselvämuoto,

retrohenkinen ja leikkisä./ vihreä

(vastaaja 2)

Intiaani henkinen, voimakas, vaativa, rönsyilevä./punainen

Jauhelihamyllyä muistuttava, sekava, kieroutunut, häiritsevä./vihreä

(vastaaja 3)

Mainosmainen, neon, häpeämätön, outo./punainen

Aaltoileva, valuva, raikas,

leikkisä./vihreä

(vastaaja 4)

Kotoisa, rauhallinen, värähtelevä, laskeva./punainen

Nouseva, värähtelevä, sulava, virkeä./vihreä

(vastaaja 5)

Voimakas, eksoottinen, persoonallinen, värikäs.

(vastaaja 6)

Botunia-valaisin nro. 3 adjektiivit:

Viheriö, käytännöllinen, innovatiivinen, lasinen.

(vastaaja 1)

Soikea, toistuvamuotoinen, osista koostuva, käytännöllinen, luonnollinen ja kokonaisuus.

(vastaaja 2)

Tasapainoinen, kaunis, kurvikkaan kulmikas, nautinnollinen.

(vastaaja 3)

Ajaton, soljuva, hillitty, rauhoittava.

(vastaaja 4)

Täydentävä, rauhallinen, pullisteleva, jyrkkä.

(vastaaja 5)

Erikoinen, tyylikäs, selkeä, avara.

(vastaaja 6)

Liitteet- kyselyjen vastaukset

Pikari-valaisin nro. 1 paikka:

Espanjasta, jostain suurkaupungista.
(vastaaja 1)

Ympäristö kuvassa johtaa minut jonnekin Lähi-Itään (esim. Egypti) vanhalle ajalle, mutta minusta tuote sopisi myös huomattavasti modernimpaan sisustukseen. Voisin enimmäkseen kuvitella tuotteen suuren kaupungin (esim. Lontoo) kodin olohuoneeseen valkoisen piirongin päälle tai kirjahyllyyn.

(vastaaja 2)

Egypti.

(vastaaja 3)

Hollanti.

(vastaaja 4)

Afrikka.

(vastaaja 5)

Pienessä huoneessa lipaston päällä tai pienellä pöydällä.

(vastaaja 6)

Juike-valaisin nro. 2 (punainen + vihreä) paikka:

Tampereelta.

(vastaaja 1)

Tuote on minusta selkeästi länsimainen leikkisyytensä ja retrohenkisyytensä vuoksi. Se voisi sopia esimerkiksi hippikommuuniin tai muuhun retrohenkiseen nuorten aikuisten paikkaan katseenvangitsijaksi, jonka vieraat ja kotiväki ensimmäisenä huomaavat.

Mahdollisia paikkoja voisivat olla myös ravintolat?/punainen

Minusta tämän tuotteen keskiössä on ekologisuus. Se minusta määrittää myös sen, minne tuotteen sijoittaisin.

Tuote voisi ekologisuutta tai retrohenkisyyttä painottavien ihmisten kodissa, toisaalta tuote voisi olla

julkisessa tilassa kuten valonäyttelyssä tai

luontomuseossa./vihreä

(vastaaja 2)

Amerikka./punainen + vihreä

(vastaaja 3)

Texaxista tai muualta

Jenkeistä./punainen

Marokosta./vihreä

(vastaaja 4)

Etelä-Amerikka./punainen

Dubai./vihreä

(vastaaja 5)

Yleisötilan seinällä esim. klubi

Huoneessa, jossa valaisin sopii muuhun sisustukseen.

(vastaaja 6)

Botunia-valaisin nro. 3 paikka:

Kreikan saarilta, esim Naksokselta.

(vastaaja 1)

Minusta tämän tuotteen keskiössä on sen käytännöllisyys ja tuotteen monta käyttötarkoitusta. Ajattelen, että tuote sopii perheen kotiin ja paikkana on olohuoneen pöytä tai kirjahylly/piironki. Tuotteen pääkäyttötarkoitus on minun mielestä maljakko ja toisena tulee valaisin. Siksi ajattelen, että tämä voisi sopia ensisijaisesti perheelle, ehkä ennemmin kaupunkilaiselle nuorelle perheelle?

(vastaaja 2)

Välimeren seudulta.

(vastaaja 3)

Islannista.

(vastaaja 4)

Uusi-seelanti.

(vastaaja 5)

Pienen ikkunan ikkunalaudalla.

(vastaaja 6)

Liitteet- kyselyjen vastaukset

Pikari-valaisin nro. 1 muoto, väri, materiaali:

Muoto kertoo inspiraation lähteestä, väri kertoo enemmänkin siitä, millaisiin tiloihin tuote sopii. Ja materiaali, ei käy selväksi kuvasta.

(vastaaja 1)

Minusta tuotteen pelkistetyllä ja hillityllä muodolla on haettu arvokkuutta ja monikäyttöisyyttä.

Musta-keltainen väritys on myös monenlaiseen ympäristöön sopiva, erityisesti valkoisiin huonekaluihin, jotka ovat nykyään trendikkäitä.

Minusta muotoilija haluaa materiaalivalinnoillaan kertoa myös tuotteen laadusta ja kestävydestä.

(vastaaja 2)

Väreistä huokuu 80- ja 90-lukuisuus, materiaalia vaikea kuvasta käsittää, muovi? Hajuvesipulloa muistuttava muoto.

(vastaaja 3)

Voisi olla mittaamattoman arvokas tai rihkamaa: laadukas vai rihkamaa?

(vastaaja 4)

Materiaali ohutta posliinia. Muoto siro ja värit ovat yhteensopivia.

(vastaaja 6)

Juike-valaisin nro. 2 (punainen + vihreä) muoto, väri materiaali:

Muoto ja väri kertovat rokahtavasta tai elegantista ideasta, riippuen siitä minkä värinen valaisin on. Jälleen materiaali ei käy ilmi kuvasta. Nuudeli valot antavat kuvan pehmeystä.

(vastaaja 1)

Minusta tuotteen voimakkaalla ja väritykseltään erottuvalta muodolla pyritään piristämään katselijan mieltä ja mahdollisesti tuotteen leikkisyyden avulla saamaan hänet hymyilemään.

Tuotteen muotoilu on mielestäni voimakas ja sillä muotoilija mielestäni hakee tuotteelle keskeistä paikkaa.

Puna-keltainen väritys soveltuu retrohenkisiin koteihin tai vaikka baareihin. Päämääränä on olla keskipisteenä, jota katsotaan ylöspäin.

Tuotteen materiaalivalinnat on mielestäni myös tehty siten, että tuote olisi mahdollisimman huomioita herättävä./punainen

Minusta kääntämällä tuote ylösalaisin ja muuttamalla sen väritystä saadaan aika paljon erilaisia tunteita aikaan.

Tämä tuote on minusta kokonaisuutena hillitympi kuin Valaisin 2 värityksensä (minusta vihreä väri on rauhoittavampi kuin punainen) ja epäselvemmän muotonsa vuoksi.

Tuotteen materiaali on toisaalta sama kuin Valaisimessa 2 eli huomiota hakeva ja leikkisä. Tuotteen väri on kuitenkin minusta sellainen, että en ole varma, minne tuotteen sijoittaisin.

Myös tuotteen muoto ei ole minulle selkeä ja yksiselitteinen, joka tuo minulle tuotteesta hieman levottoman olon./vihreä

(vastaaja 2)

Liitteet- kyselyjen vastaukset

Materiaali on varmaan läpikuultava muovi ja jokin hohtava johto tuntuu kertovan voimasta. Värit on selkeät ja kirkkaat vaativat huomion itseensä ja muoto on jotenkin klassinen, mutta materiaali tuntuu rikkovan joka särkee kauneuden tunnetta./punainen
Muoto kertoo raakuudesta, värit kertoo sekavuutta, mielenvikaisuutta, materiaalina muovi on hurjan kirkas ja haastava katsoa./vihreä

(vastaaja 3)

Ei aavistustakaan mistä tehty?

(vastaaja 4)

Voimakas näkyvä väri.Materiaali muovia tai kangasta.

(vastaaja 6)

Botunia-valaisin nro. 3 muoto, väri, materiaali:

Valaisimen muoto saa aikaan vesimäisen tunnelman ja on kaikin puolin rauhallisen oloinen ja yllättävän puoleton (ei selvää oikeaa tapaa käyttää, esim. pohja ja yläosa) Väri on rauhallinen. Materiaali (onko lasia ja muovia) on käytännöllinen, etenkin jos astian pitää olla vesitiivis.

(vastaaja 1)

Materiaalivalinnat (puu ja lasi) kertovat tuotteen luonnonmukaisuudesta, myös tuotteen värimaailma (sininen, vihreä, ruskea ja keltainen) viestii samaa. Minusta tuotteen muoto on veikeä ja toistuva. Se henkii rauhallisuutta ja luonnonmukaisuutta. Tuote on mielestäni selkeästi tarkoitettu käyttöesineeksi.

(vastaaja 2)

Muodossa on ihanaa tasapainoa, joita sävyt korostaa. Materiaali onko puuta vai muovia? Sopii hyvin, kertoo rauhallisesta syysillasta. Vihreän sävyisen osuuden muoto viittaa puuhun tuo luontoa lähelle.

(vastaaja 3)

Pitäisi koskettaa, että osaisi vastata.

(vastaaja 4)

Muoto sukkulamainen. Materiaali lasia. Loistaa valoa sivusta.

(vastaaja 6)

Omistettu

**Pekalle,
ilman sinua en olisi ollut näin
ahkera.**