

*Tuotteen identiteetin
välittyminen
kalustemallistossa*



*Kirsi Enkovaara
etsii esineiden sielua.*

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja taideinstituutti
Muotoilun koulutusohjelma
Kalustemuotoilu
Opinnäytetyö AMK
Kevät 2012
Kirsi Enkovaara

Tiivistelmä

Opinnäytetyössäni havainnoin tarinankerrontaa huonekalumuotoilussa ja tutustun tuotesemiotikkaan. Yritän löytää tavan millä tarina ja tunnelma voidaan välittää esineisiin.

Työssäni suunnittelen huonekalumalliston tarinankerronnan kautta. Mallistoon kuuluu sohva, valaisin ja matto. Jokaiselle luon tarinallisuuden avulla yksilöllisen identiteetin. Esineet yhdessä luovat isomman kokonaisuuden. Tämä tuo esineille yhteisen ja syvällisemmän tarinan. Mielestäni tämä edistää esineen ja käyttäjän välille syntyvää tunnesidettä.

Avainsanat: Huonekalumallisto, tuoteidentiteetti, tarinallisuus esineessä, tunnelma esineessä.

Lahten ammattikorkeakoulu, Muotoilu- ja taideinstituutti, Muotoilun koulutusohjelma, Kirsi Enkovaara, Tuotteen identiteetin välittyminen kalustemallistossa, Kalustemuotoilu, Opinnäytetyö AMK, sivumäärä 106, Kevät 2012

Abstract

In my graduation project I study storytelling and product semiotics. I try to find out how to transfer feeling through objects and tell stories through products.

My project is to tell a story through furniture collection. My collection consists of sofa, lamp and carpet. All of the pieces have their independent identity but together as a collection the story evolves in to a bigger one. I think this develops a relationship between the product and the user.

Keyword: Storytelling in products, Product semiotics, Furniture collection, Product identity

Lahti University of Applied Sciences, Institute of Design and Fine Arts, BA in Design , Kirsi Enkovaara, Product Identity in Furniture Collection, Furniture Design, Graduation Project, AMK, pages 106, Spring 2012

Sisällysluettelo

1. Tavoitteet

1.1 Tarina huonekalumuotoilussa	12
1.2 Tutkimusasetelma	13

2. Taustaa

2.1 Semiotikka	18
2.2 Kuvataiteellinen kerronta	19

3. Tarina ja tunnelma esineissä

3.1 Tarinallisuus esineissä	23
3.2 Tarinallisuus tunnettujen muotoilijoiden esineissä	27
3.3 Tunnelma esineissä	33
3.4 Tunnelma tunnettujen muotoilijoiden esineissä	35

4. Suunnittelu

4.1 Suunnittelutehtävä	43
4.2 Inspiraatiot esineitteni tarinan ja tunnelman takana	
4.2.1 Mallistoajattelu	45
4.2.2 Romantiikka ja koristeellisuus	47
4.2.3 Muutos	48
4.2.4 Herkkyys	48
4.2.5 Kustavilainen tyyli	49
4.2.6 Talonpoikaistyyli	51

5. Suunnitteluprosessi

5.1 Sohvan ideointi	55
5.2 Sohvan suunnittelu- ja tekoprosessi	57
5.3 Sohvan mitat	63
5.4 Valaisimen ideointi	65
5.5 Valaisimen suunnittelu- ja tekoprosessi	67
5.6 Valaisimen mitat	71
5.7 Maton ideointi	73
5.8 Maton suunnittelu- ja tekoprosessi	75

6. Lopputulos

6.1 Sohva	79
6.2 Valaisin	83
6.3 Matto	85
6.4 Mallisto kuvat	87
6.5 Jatkokehitys	93

7. Lähdetuettelo

8. Onnistuinko?

8.1 Tuote	97
8.2 Prosessi	98

T

ämä naulakko on ikoni. Se on ensimmäinen esine johon rakastuin ja ensimmäinen design-tuote jonka hankin. Ihastuin siihen ensisilmäyksellä ja tunsin että viehtymys oli molemminpuolista.

Tällöin en tarkemmin ymmärtänyt mikä tuotteessa viehätti minua. Luulen, että näin on asia muillakin jotka unelmoivat muotoiluesineistä. Esineeseen ihastutaan ja se haluttaisiin itselleen hinnalla millä hyvänsä. Minua kiinnostaa mikä muotoiluesineissä edistää tämän ihastumis- ja kiintymyssuhteen muodostumista.



1.0

Tavoitteet





1.1 *Tarina huonekalu- muotoilussa*

*M*iten muotoilija voi ilmentää tunnetilaa sarjatuotantoon suunnitellussa esineessä ja saada tämän välittämään tarinaa? Miten tarina voidaan muuttaa muotokieleksi? Mitkä muodot välittävät parhaiten tunnelmaa? Miten esineiden rakenteet, värit ja yksityiskohdat suunnitellaan siten, että niistä välittyy haluttu tunnelma? Miksi toinen muotoiluesine onnistuu tässä paremmin kuin toinen? Onko se muotoilijan tarkoituksella suunnittelemaa vai ainoastaan sattumanvaraista?

Miksi tuotteen pitää kertoa tarinaa?

Tarina rakentaa esineelle identiteetin ja sielun. Tällöin käyttäjän on helpompi rakentaa siihen tunneside ja luoda oma yksilöllinen tarinansa sen ympärille. Tämän takia esineet, joilla on sielu ostetaan kaupan hyllyltä ja tuotteet joilla on identiteetti jäävät elämään.

1.2 Tutkimusasetelma

*M*iten inspiroiva tunne tai innostava ajatus voidaan muovata tuotteen tarinaksi, joka välittyy myös käyttäjälle? Miten tämä saavutetaan?

1. Mitä tunteita, mielikuvia ja miellehtymiä halutaan välittää tuotteeseen tarinan kautta?
2. Mikä esine sopii parhaiten välittämään valittua tunnelmaa? Minkä aikakauden esineet tukevat tarinaa ja mitä elementtejä niistä voidaan lainata? Mitkä materiaalit, muodot, rakenteet ja värit tukevat parhaiten tunnelmaa?
3. Mitkä yksityiskohdat tuovat lisää persoonallisuutta esineille?



2.0

Taustaa



*Mikä on
tämän esineen
viesti?*



2.1 Semiotikka

Semiotikka on filosofinen suuntaus, joka tutkii merkeillä tapahtuvaa viestintää ja niistä välittyviä merkityksiä. Yleisimmin se mielletään sanojen tulkinnaksi, mutta merkit voivat olla esimerkiksi myös kuvia, tekoja, makuja tai esineitä.

Semiotiikan yksi osa-alue on tuotesemiotikka. Filosofin Charles Sanders Peirce (1839–1914) määritteli semiotiikan suhteeksi, jossa joku (tuote) tarkoittaa jotain (tuotteen ilmeinen viesti) joka on jonkun tulkinta (käyttäjän oma). Esimerkiksi Timo Sarpanevan Festivo-kynttilänjalka on tuote, jonka ilmeinen viesti on, että se on kynttilänjalka. Tuotetta käyttävä ihminen tuo esineelle sen semioottisen tason. Sillä kyseinen henkilö luo mielleyhtymiä tuotteen ympärille ja sen muotojen ja materiaalien välityksellä luo tuotteen ympärille oman tarinansa.

Tuotesemiotiikan tutkijan Susan Vihman mukaan muotoilulla on aina merkitys ja viesti. Hänen mukaansa tuotesemiotikka pohtii esimerkiksi seuraavia kysymyksiä; miten tuote nähdään abstraktissa kontekstissa ja miten konkreettisia esineitä suunnitellaan merkityksen kautta? Miten muoto rakentaa merkityksen? Miten muoto kommunikoi käyttäjän kanssa? Mitä on tuotteen viestin sisältö? Miten tuote rakentaa merkitystä? Miten tuotteen muoto kommunikoi ja miten se on vuorovaikutuksessa käyttäjänsä kanssa? Mitä arvoja tuote edustaa?

Tuotteen ensisijainen merkitys on aina käyttötarkoituksen ymmärtäminen ja tätä kutsutaan semiotiikassa denotatiiviseksi merkitykseksi. Mutta se ei riitä. Tuote tarvitsee myös ns. konnotaatiivisen ulottuvuuden eli tuotteen pitää ulkomuodollaan ilmaista sen syvällisempää merkitystä. Vain tämä semiotiikan mukaan voi välittää tuotteen tarinan sen käyttäjälle.

Semiotiikan ymmärtäminen ja tiedostaminen esineen suunnittelussa auttaa muotoilijaa rakentamaan esineelle identiteetin. Jos tuotteelle on tietoisesti suunniteltu syvällisempi merkitys, se välittyy helpommin myös käyttäjälle. Mielestäni tuotteen funktionaalisuus ja kauneus eivät ole ensisijaisia lähtökohia suunnittelussa vaan ainoastaan välineitä joilla esineelle löydetään sielu ja persoona.

http://www.ars-logo-design.com/ar_semiotics_corporate_logo_design.htm, <http://www.dcdr.dk/uk/menu/update/webzine/articles/design-is-always-a-message>, http://www.nadin.name/pdf/design_and_semiotics.pdf, <http://en.wikipedia.org/wiki/Semiotics>, <http://www.wedu oulu.fi/sss/semiotikka.htm>, <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem01.html>

2.2 Kuvataiteellinen kerronta

... ” So art can be called art if it goes beyond what is known or established. It must push at the existing boundaries, it must provoke dialog, it stimulate new thoughts and even create feelings not yet felt or verbalized. The purpose the artist is to resist/question that which has been established and create art goes beyond the borders of what is already known and labeled... ”

Art Review lehden bloggaaja Pamm: <http://www.artreview.com/profiles/blog/show?id=1474022%3ABlogPost%3A62557>

Luetuani yllämainitun määritelmän taiteesta, ymmärsin että myös muotoilussa on mahdollista toteuttaa näitä kuvataiteeseen liitettyjä asiota. Eroako muotoilu taiteesta vain sillä, että muotoilu on funktionaalista? Onko muotoilun tarkoitus tuottaa vain käyttöesineitä? Voisiko muotoiluesineen ensisijainen tarkoitus ollakin viesti tai tarina? Mitä hyötyä on edistää muotoilun käsitteellisyttä? Tarvitseeko ylipäätän määritellä mikä on taidetta ja mikä muotoilua? Kumpaan ryhmään esimerkiksi ruotsalaisen Front Design -ryhmän tuotteisiin kuuluva Sketch-tuoli luettaisiin?

Art Review -lehdessä nimimerkki Pamm määrittelee taiteen vapauden ilmaisuksi, joka ei perustu traditioon tai kulttuuriin eikä sillä ole mitään rajoitteita, se luo itse itsensä ja vain taide itsessään määrittää sen muodon ja olemuksen. Muotoilu tavallisesti perustuu säännöille ja traditioille. Minua kiinnostaa miten pitkälle näitä muotoilun lainalaisuuksia voi kyseenalaistaa ja silti luoda sarjatuotettuja esineitä. Miten kuvataiteellinen tarinankerronta siirretään massatuotettuun muotoiluesineeseen? Tarinallisuus pitäisi olla samanlainen itsestäänselvyys tuotemuotoilussa kun se on kuvataiteessa.



3.0

*Tarina ja tunnelma
esineissä*



3.1 Tarinallisuus esineissä

*T*arina ei ole vain mielikuvituksen tuote. Kaikki tekemämme asiat muuttuvat tarinoiksi. Tarinallisuus huonekalumuotoilussa tarkoittaa erilaisia mielikuvia jotka välittyvät sen käyttäjälle siihen suunniteltujen elementtien välityksellä.

Esineen tarina avaa dialogin esineen ja sen käyttäjän välille. Kerronnan kautta suunnitellut esineet kannustavat käyttäjää luomaan oman tarinansa sen ympärille. Esineeseen suunnitellaan ärsykeitä, jotka toimivat katalysaattoreina ja välittävät tarinaa käyttäjille. Näitä voivat olla esimerkiksi esineen muoto, materiaali, väri, loppukäsittely tai tuottamistapa.

Muotoiluyhteisö Bernabeifreemanin mukaan tarinankerronta esineessä voidaan jakaa neljään kategoriaan: kerronnallinen, historiallinen, materiaalilähtöinen ja vuorovaikutteinen tarinankerronta.

Kerronnallinen tarinankerronta

Kerronnallinen menetelmä on laajin ja käytetyin tarinankerronnan tyyli. Se voidaan jakaa kahteen osaan: epäaitoon ja aitoon kerrontaan. Aidossa tarinassa viitataan johonkin olemassa olevaan asiaan. Esimerkiksi Muuton Mhy-valaisin luo useimmille mielikuvan muumien Pikku Myy -hahmosta ja näin muotoilijan suunnittelema tarina välittyy myös käyttäjälle.

Epäaito tarina on mielikuvituksen tuotetta, jolla muotoilija ei viittaa mihinkään yleisesti tunnettuun asiaan vaan esine on kokonaisuus muotoilijaa inspiroineista asioista. Muotoilija on itse luonut jonkin tarinan ja haluaa välittää sen käyttäjälle. Epäaito tarinankerronta antaa käyttäjälle vapaammat kädet tulkita esinettä omien kokemuksiansa kautta. Esimerkiksi Nica Zupancin Mooille suunnittelema Lolita-valaisin sisältää monia tarinallisia viitteitä, joista käyttäjä voi luoda oman tarinansa valaisimen ympärille.





*Kuka tämän
esineen on
valmistanut?*



Jens Fager Raw-jakkara http://www.muuto.com/collection/Raw_lounge_chair/

Historiallinen tarinankerronta

Historiallisessa kerronnassa esineen rakenteilla tai muodoilla viitataan eri tyylihistorian suuntiin. Tätä menetelmää on mielestäni käyttänyt esimerkiksi Philippe Stark suunnitellessaan Kartellille Ghost-tuolin. Lainaun seuraavan määritelmän The Value of Storytelling in Product Design -artikkelin analyysistä. Tuolin hahmo viittaa selvästi 1900-luvun Louis XV -nojatuihin, jota käytettiin Versailles'n palatsissa. Starkin tuolissa alkuperäisen tuolin historiallinen merkitys kääntetään pääläelle. Versailles'n hovissa tuolit olivat ylimystön yksinoikeus ja taitavien puuseppien uniikkeja käsityönäytteitä. Stark puolestaan on valinnut tuolinsa materiaaliksi muovin, joka mahdollistaa huokeahintaisen massatuotannon ja täten asettaa tuolin täysin uuteen kontekstiin.

Materiaalilähtöinen tarinankerronta

Materiaalilähtöisessä kerronnassa tärkeään asemaan nousevat materiaalivalintoihin ja tekijöihin liittyvät kysymykset. Esimerkiksi Jens Fagerin Muutalle suunnittelemassa Raw-sarjassa puun työstäminen jätetään näkyväksi valmiissa tuotteissa. Tämä herättää kysymyksiä valmistusmenetelmän lisäksi tuotteen tekijästä.

Vuorovaikutteinen tarinankerronta

Vuorovaikutteisessa kerronnassa esineen tarinan syntyminen edellyttää myös käyttäjän osallistumista. Käyttäjä voi itse muokata esineitä tai niihin on liitetty jokin toiminnallinen elementti. Esimerkiksi Hanna Emelie Ernstingin suunnittelema Moody-sohva antaa käyttäjälle mahdollisuuden valita miten hän kääriytyy sohvalla verhoiluun.

Trends in Product Design and Development: Technological and Organizational Perspectives, Kappale 24 sivut 447-460, Rina Bernabei, Kelly Freeman, Jacqueline Power, University of New South Wales, Australia, 2010
<http://uxmag.com/articles/why-we-need-storytellers-at-the-heart-of-product-development>
<http://www.transmediator.net/?p=55>

3.2 Tarinallisuus tunnettujen muotoilijoiden esineissä

Marcel Wanders

Marcel Wanders on ranskalainen muotoilija jonka useissa tuotteissa näkyy Ranskan tyylihistorian selkeitä piirteitä: prameileva ja yliampuva tyyli sekä kullan ja valkoisen värin käyttö. Hän kumminkin etsii aina uusia inspiraation lähteitä ja haluaa esineillään puskea muotoilun rajoja käyttäen kaikkia tarinankerronnan osa-alueita.

Wandersin tyyliille ominaista on suunnitella tuote yhden teeman ympärille, jolloin hän käyttää yhtä tarinankerronnan menetelmää. Egg-vaasi on oppikirjaesimerkki materiaalilähtöisestä kerronnasta. Wanders on täyttänyt ilmapallon munilla ja valanut siitä kipsimuotin. Tämä on kokeilevaa muotoilua, jonka lopputuloksena on kaunis ja erikoinen vaasi. Tämä tuote kuitenkin jää ehkä valmistusmenetelmänsä vangiksi.

Minulle Egg-vaasi välittää seuraavia kysymyksiä. Mikä tämä tuote on ja mikä sen tarkoitus on? Miten ja miksi se on tehty? Valmistusmenetelmä näkyy siinä niin selvästi, että en koe tarpeelliseksi miettiä esineen muuta merkitystä. Esine on niin mielenkiintoinen, että tunneside syntyy vaikka tunnelma jää toisarvoiseksi.





<http://www.kartell.it/>

Patricia Urquiola

Patricia Urquiola luo tuotteelle tarinan tekstuureilla ja kuoseilla. Hänet tunnetaan yliverhoitujen kalusteiden suunnittelijana. Hän käyttää alati vaihtuvan muotokielenä mallina viittauksia erilaisiin kalustetyyppisiin.

Urquiola on aina ensimmäisellä aallonharjalla suunnittelemassa uusia trendejä. Hän onnistuu tyyliään tekemään tarinallisia käyttökaluksia, joissa itse tuote on tarinaa selkeämmin esillä. Muotoilijan inspiraatiot kumpuavat historiallisista kalustemalleista tai nykyisten kalusteiden asettamisesta uuteen kontekstiin, jonka kautta muotoilija luo tuotteiden tarinaa. Urquiola voidaan pitää puhtaasti historiallisia tyyliä hyödyntävänä muotoilijana.

Urquiolan Foliage-sohvasta voidaan löytää myös viitteitä epäaidosta tarinankerronnasta. Minulle sohva viestii retkeilyn ja ulkoilman tunnelmaa: siinä on makuupussi asetettuna puun oksalle. Jalkarakente muistuttaa puun oksia mikä luo mielleyhtymän myös linnunpesään.

Philippe Starck

Philippe Starck on muotoilija joka on tehnyt itsestään yhden aikamme tunnetuimmista tarinankertojista. Hän käyttää aitoa kerrontaa esineitä muotoillessaan. Vaikka hänen tuotteensa ovat aina mielikuvituksellisia, niissä on myös suoria viittauksia olemassa oleviin esineisiin tai asioihin.

Starkin työt muistuttavat usein kitschiä ja hänet voisikin luokitella pop-muotoilijaksi. Hän kääntää usein vanhan esineen merkityksen ylösalaisin asettaen sen uuteen kontekstiin tai liittää valmiita esineitä niille outoihin paikkoihin. Esimerkiksi Flossille suunniteltu valaisin, joka imitoi automaattikivääriä. Tämä yleisesti pelottavaksi mielletty ja lukkojen takana säilytettävä esine tuodaan näin keskelle olohuonetta.

Edellä mainittu Ghost-tuoli on minusta kylmä ja hengetön. Se kalskahtaa aristokraattiselta ja on vaikeasti lähestyttävä. Tuoli on kuin siitä olisi puhallettu henki pois. Tämä on varmasti lähellä Starckin mielikuvia, johon myös sen nimi on Ghost eli kummitus viittaa.



<http://www.kartell.it/>

3.3 Tunnelma esineessä

*J*os tarina olisi tie, tunnelma olisi tien päämäärä. Ilman tarinaa ei ole tunnelmaa. Kun käyttäjä alitajuisesti liittää esineeseen tarinaa, se herättää käyttäjässä myös tunteita. Nämä tunteet ovat esineen tunnelma.

Esine, jossa on vahva tarinallinen elementti, viestittää ensisijaisesti tarinaa. Epäaito tarina taas viestittää ensisijaisesti tunnelmaa. Käyttäjä ei yleensä tietoisesti ala analysoida esineiden syvällisempää tarinaa ja merkitystä. Esine synnyttää jonkin tunteen ja tätä kautta käyttäjä aistii esineen tunnelman.

Muotoilija voi vain asettaa lähtökohdat sille mitä tunnetta, tai tunnelmaa hän haluaa välittää esineensä kautta. Jokainen käyttäjä lukee esineissä eri tarinaa ja kokee erilaista tunnelmaa. Tämä riippuu siitä miten hän liittää esineestä välittyvät viestit omaan henkilökohtaiseen historiaansa ja kokemuksiinsa. Minusta on tärkeää, että esineen käyttäjä muodostaa henkilökohtaisen suhteen tuotteeseen ja aistii yksilöllisesti sen tunnelman. Tämän tunnelman ei tarvitse olla sama kuin muotoilijan siihen suunnittelema tunnelma.

*Mikä
on tämän esineen
tunnelma?*



3.4 Tunnelma tunnettujen muotoilijoiden esineissä

Nika Zupanc

Nika Zupancilla on selkeä naisellinen ja sensuelli tyyli. Hän on luonut oman maailmansa, jonne hän suunnittelee esineensä. Tyyli ilmentää epäaitoa tarinankerrontaa, sillä hänen esineidensä tunnelma vie käyttäjiä moniin eri suuntiin. Zupanc käyttää tyyliinsään selviä viittauksia romanttiseen tunnelmaan. Zupancin tuotteille luo tärkeän merkityksen niiden pienet yksityiskohdat, jotka leimaavat tuotteen hänen suunnittelemaansa.

Esimerkiksi viereisellä sivulla kuvatun Zupancin tuolin yksityiskohtana toimii ruusukuvio, joka täydentää esineestä välittyvää sensuellia tunnelmaa. Minulle ruusuja vahvempi elementti on kuitenkin tuolin selkänojan takasarja. Se muistuttaa minua korsetin naruista. Nerokas yksityiskohta. Minä mielen tuolin käyttäjäksi Dita Von Teesen, kuuluisan burleskitanssijan, jonka pukeutumistyyli on 1950-luvulta. Tämä burleskitanssija kuuluu juuri sinne maailmaan, jonne Zupanc suunnittelee esineitään.





Front design

Front Design on ryhmä Ruotsalaisia muotailijoita. Heidän esineidensä ensisijainen tarkoitus tuntuu olevan muotoilun normien kyseenalaistaminen, ei varsinaisesti toimivien tuotteiden suunnittelu. Front Design etsii muotoilun ja taiteen rajapintaa. He käsittelevät muotoilua sen filosofisesta näkökulmasta. He eivät ainoastaan muotoile muotoja tai värejä, he muotoilevat ajatuksia ja haluavat välittää kertomuksia tai filosofisia kysymyksiä muotoilullaan.

Minulle Front Designin suunnittelema Puhallettu-vaasi kertoo historiallisten viitteiden avulla siitä miten perinteet voivat taipua uusiin muotoihin. Maljakko muistuttaa perinteistä hallantilaista Delftin posliinia, jonka tuuli on puhaltanut uuteen muotoonsa.

Inga Sempe

Inga Sempe on hienovarainen tunnelmanluoja. Hän käyttää esineissään yksinkertaisia materiaalivalintoja, jotka luovat esineiden tunnelman. Sempen selkeä tyyli on tarinallisista muotoilijoista vähäeleisin ja minimalistisin. Hän kertoo yhden asian yhdellä esineellä. Sempe on vahva tunnelman luoja ja hänen esineitään on vaikea kuvailla sanoilla.

Sempen Vapier-valaisin herättää minussa mielikuvia pilvistä ja pumpulista ja luo pehmeän ja epätäydellisen tunnelman. Näin yhdistän siihen omasta elämästäni tarinan halinallejen pilviautosta, joka vie minua turvalliseen lapsuuteen ja hempeään äidin tuutulauluun.



4.0

Suunnittelu



4.1 Suunnittelutehtävä

*S*uunnittelen kolmen esineen tarinallisen malliston, joka koostuu sohvasta, matosta ja valaisimesta. Tavoitteeni on suunnittelun kautta tietoisesti ohjata esineille rakentuvaa identiteettiä. Lisäksi tavoitteenani on, että kullekin esineelle rakentuu oma yksilöllinen identiteettinsä ja että mallisto toimii kokonaisuutena, joka syventää esineiden yhteistä tarinaa.



4.2 Inspiraatiot esineideni tarinan ja tunnelman takana

4.2.1 Mallistoajattelu

Voiko tuotesarjan toteuttaa installaationomaisena kokonaisuutena? Mitä lisäarvoa esineille voidaan tuoda, jos niiden suunnittelussa käytetään yhtenäistä teemaa?

Perinteinen ajatusmalli, jossa tuoteperhe rakennetaan toistamisen ja skaalauksen pohjalta on mielestäni vanhanaikainen. Kiinnostavampana ja tuoreenpana vaihtoehtona tälle näen esinekokonaisuuden, joka perustuu tarinaan ja tunnelmaan. Tuotemalliston, jossa jokainen malliston osa kertoo omaa tarinaansa, mutta yhdessä ne syventävät kerrontaa ja antavat sille lisää kerroksia. Lähtökohtana on, että esineissäni toistetaan samaa teemaa, vaikka materiaalit, muodot ja värit poikkeavat täysin toisistaan.

Vaatesuunnittelussa mallisto usein luodaan jonkun teeman ympärille ja vahvasti inspiroituneena jostain ajatuksesta. Tämän kaltaiset kokonaisuudet kertovat tarinaa eri näkökulmista. Jokainen kappale täydentää toistaan luoden yhdessä yhtenäisen kuvan niiden viestittämästä tarinasta ja tunnelmasta. Mielestäni tätä voidaan hyvin hyödyntää myös kun suunnitellaan tuotemallistoa.

Installaatona esineet voisivat luoda uuden myyntivaltin. Käyttäjän on helppo muodostaa tunnelme yhteisen esineeseen, koska mielikuvat sen ympärillä laajenevat kokonaisuudeksi, kun yksittäisen esineen tarina ja tunnelma liittyy laajempaan tuotekokonaisuuteen.



Jaime Hayonin Se Collection tuotekokonaisuus

<http://www.gandana.com/great-design-and-innovative-technology-in-se-collections/>

4.2.3 Muutos

Kuvassa seisova tyttö on jo vanhus eikä hänen isoäitinsä olisi pystynyt edes kuvittelemaan maailmaa, jossa hän on elänyt.

Elämme jatkuvassa muutoksessa. Haluan kuvata mallistossani menneisyyden ja tulevaisuuden liitoskohtaa. Muutoksen hetkeä, jossa elämme kokoajan. Meillä on edessä tuntematon tulevaisuus, jota odotamme innolla ja takana menneisyys, joka määrittää tulevaisuutemme. Haluan ilmaista muutosta ja muutokseen kuuluu aina vanhan vaihtuminen uuteen.



<http://www.lost-passport-photos.co.uk/photogallery/old-photos/>

4.2.2 Koristeellisuus ja romantiikka

Tarinalla, jonka liitän tuotemallistooni, haluan piirtää kuvaa romantisoitua menneestä ajasta, joka tulee mieleen kun äitimme vielä käyttivät polvisukkia vapputorilla.

Mallistoni tarinaa inspiroivat myös eri tyyliuuntien koristeelliset piirteet. Rokokoossa minua viehättää sen yliampuva ja pohjoismaalaiselle ihmiselle jopa surrealistinen tyyli. Esimerkkinä yllä kuvattu uusklassismia tyyliään edustava kukkaornamentikalla kuorutettu kuningattaren huone Versailles'n palatsissa, jonka koristeellisuutta pidemmälle on vaikea päästä. Huoneen röyhkeä asenne ja kokonaisvaltainen tunnelma olivat ensimmäisiä inspiraatioitani suunnittelemani mallistolle.

Hain kumminkin vähän laimeampaa ilmaisu. Tämän takia tyylihistoriasta inspiraatioksi valitsin rokokoan seuraajat, kustavilais- ja talonpoikaistyyli. Molempiin tyyliin liittyy romanttisia piirteitä. Kustavilaisuudesta on muodostunut Suomessa ja Ruotsissa romanttisuuden ja imelän koristeellisuuden suunnannäyttäjät. Esimerkkinä yllä oleva kuva makuuhuoneen sisustuksesta, jonka tyyli suosii runsaita peitteitä, vaaleita sävyjä sekä vahvoja kuoseja. Talonpoikaistyylin aidot ja robustit esineet mielämme nykyään nostalgisiksi ja täten ne ovat ainakin suomalaisille myös romanttisia.

4.2.4 Herkkyys

Katselen herkkyyttä muutoksen näkökulmasta. Usein ihmiset ovat herkimmillään kun heidän elämässään on tapahtumassa muutos. Minua kiinnostaa etenkin teinikäiset. He elävät jatkuvassa muutoksessa ja usein se näkyy erikoisena ja korostuneena pukeutumistyylinä.

Erityisesti minua inspiroi japanilaiset Lolita-tytöt. Tyyliin on jotain groteskia, sillä vaatteet joita he käyttävät ovat periaatteessa herkkiä ja viattomia ja viittaavat menneeseen, mutta samalla niissä on nykyaikaan tuotuna jotain todella epäkorrektia ja outoa.

Luovuuteen liittyy aina herkkyys. Tämä näkyy yleensä liian vähän muotailuseineissä. Yritän saada tuotteisiini herkkyyden ja luovuuden läsnäolon.



<http://lolitapoupee.blogspot.com/2010/09/budget-lolita-go.html>



<http://finderskeepersmarketinc.blogspot.com/>

http://adventure-trekker.com/?page_id=1063

<http://www.lauritzon.fi/index.php?content=pages&pageId=36&level2=6>



Suomen antiikin esineet, WSOY, 2005, s.35

*M*inua inspiroi nimenomaan varhaiskustavilainen tyyli. Huoneet ovat sisustettu kokonaisvaltaisesti. Tyyliin kuuluu, että verhot, matot, tapetit ja takat ovat ornamentaitu samalla kuosilla. Tämä kokonaisvaltaisuus kiehtoo minua ja siksi pyrin toistamaan sitä mallistossani.



Neoclassicism in the north, Håkan Groth, 1992, s.61

Suomen antiikin esineet, WSOY, 2005, s.102

*T*yylin ristiriitainen röyhkeys on mallistoni inspiraation kulmakiviä. Kustavilaisuus yhdistää rohkeasti vahvoja kuoseja. Samalla säilyttäen esineiden tunnelmassa pohjoismaalaiselle tuttua vaatimattomuutta.

4.2.5 Kustavilainen tyyli

Kustavilainen tyyli (1772-1810) on Ruotsi-Suomessa vallinnut uusklassismin muoto. Uusklassismi sai alkunsa Ranskasta, jossa uusia inspiraatioita alettiin hakea Kreikan antiikin aikaisista klassisista muodoista, joiden mielleltiin viestittävän ajatusta mielen jaloudesta ja puhtaudesta.

Kustavilainen tyyli jaetaan kolmeen aikakauteen. Varhaiskustavilainen tyyli oli pohjoiseurooppalainen tulkinta Ranskan rokokoosta ja se imitoi sen pehmeitä ja runsaita muotoja ja luontoaiheista ornamenttiikkaa. Kustavilaisuudessa arkkitehtoninen selväpiirteisyys alkoi näkyä voimakkaasti. Koristeellisuuden tilalle tuli geometrisiä muotoja, huonelakujen linjat suoristuivat ja ylenpalttisesti koristeellisuudesta siirryttiin toistuviin kuviollisiin kuoseihin. Kustavilaisella ajalla huonekaluteollisuudessa alettiin miettiä käytännöllisyyttä ja taloudellista järkevyyttä, joka johti esineiden pelkistymiseen. Myöhäiskustavilaisuudessa koristeellisuus alkoi uudelleen korostua, ja se enteili tulevan empiretyylin pehmeitä ja kaarevia muotoja.

Vanhat tuolimme, Riitta Pylkkänen, wsoy 1965 s.48-49, Suomen antiikki esineet, (s.1-123) Weilin+Göös, 2005, Neoclassicism in the North, Håkan Groth, 1990, http://www.jyu.fi/taiku/aikajana/taidehist/th_va_uusklassismi.htm

*K*ustavilaisella aikakaudella istuin- kalusteissa leikiteltiin keveyden ja raskauden mittasuhteilla. Sohvien selkänojat ja istuinosat olivat raskaita, mutta jalat keveitä ja alaspäin kapenevia. Tämä luo kalusteisiin epätalisen vaikutelman. Kustavilaiset istuin- kalusteet ovat kalustesarjani sohvien esikuvia.



<http://www.luxinteriordesigns.com/2010/12/gustavian-antique-furniture.html>



<http://www.luxinteriordesigns.com/2010/12/gustavian-antique-furniture.html>

4.2.6 Talonpoikaistyyl

Talonpoikaishuonekalut on tehty tarpeeseen ja käyttäjän ehdoilla. Pirteissä oli kalusteina vain pöytä, penkkejä ja seinään kiinnitetyt makuualusta. Kalusteet oli veistetty kirveellä, ja ne olivat kömpelösti rakennettuja ja maalaamattomia.

Talonpoikaishuonekalut olivat usein monikäyttöisiä sillä tilan, ja rahan puute rajoittivat kalusteiden määrää. Esimerkiksi kiintopenkit olivat ennen tuolien yleistymistä tärkeä osa pirtin sisustusta. Ne toimivat sekä istuin-, työ- että makuupaikkoina.

Vuodesohva on toinen esimerkki monikäyttöisistä talonpoikaikalusteista. Se yleistyi 1600-1700-luvuilla kun sali korvasi vierastuvan kartanoissa. Sohva oli päivällä istuinkannella peitetty ja illalla se muutettiin kahden nukkuttavaksi vuoteeksi.

Suomalaista talonpoikaista antiikkia, Wenzel Hagelstam ja Kari-Otso Nevaluoma, 2005, Suomalaisia kansanhuonekaluja, Jorma Heinen, 1969, Talonpoikaesineistön katoavaa kauneutta, Lauri Jäntti ja István Rácz, 1970.

*M*inua viehättää talonpoikaishuonekaluissa niiden pelkistetty olemus. Valtatyyleistä on karsittu kaikki ylimääräinen, ja jäljelle on jäänyt huonekalun ydin. Tuotteissa kiehtoo myös niiden tekninen kömpelyys, joka luo aitouden tuntua. Toivon, että mallistoni esineissä näkyy tämä aitous ja ihmisen läsnäolo. Lisäksi pirtin lämmin henki on tunne, jota yritän tuoda mallistoni tunnelmaan.



Talonpoikaesineistön katoavaa kauneutta, Lauri Jäntti, 1970, s.29

*K*oska talonpoikaspirteissä oli vähän valoa, niin huonekalut koristeltiin pääasiassa profiileilla, peilijaottelulla, koristeistoilla sekä koho- ja lovileikkauksilla.

Etenkin lovileikkaukset näkyvät mallistoni esineiden koristeissa.



Suomalaista talonpoikaista antiikkia, Hagelstam ja Nevaluoma, 2005, s.42

*P*irteissä esimerkiksi kellot, astiastot ja valaisimet olivat koristeellisia ja usein koristemaalattuja, kun muut huonekalut olivat yksinkertaisesti valmistettuja. Tämä koristeltujen ja koristelemattomien esineiden yhdistäminen myös kiehtoo minua.



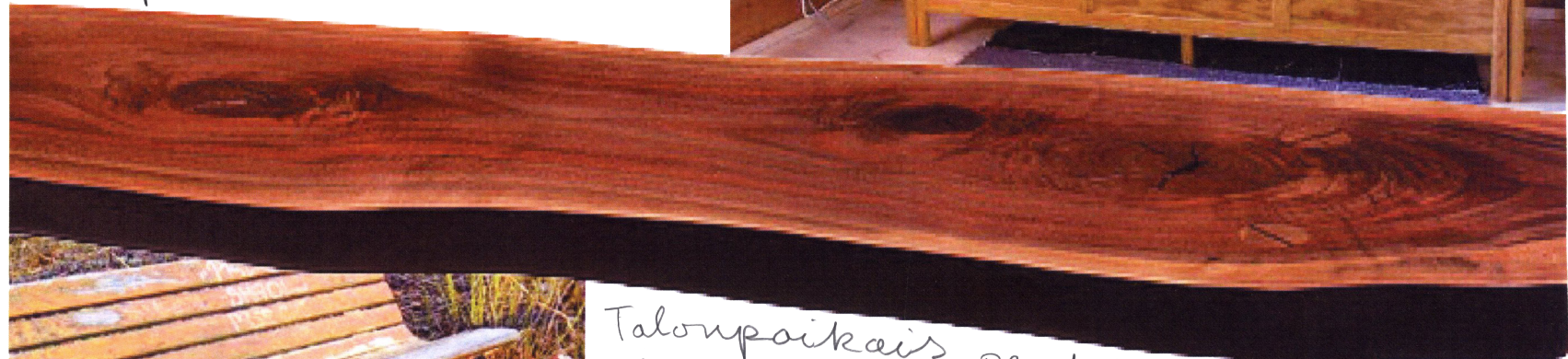
Suomalaista talonpoikaista antiikkia, Hagelstam ja Nevaluoma, 2005, s.94

5.0

Suunnitteluprosessi

5.1 Sohvan ideointi

Sohvan identiteetin kulma-
kivi on perinteiden päältä
seisominen. Rakenteemme,
mikä omamme kuin yhteiskun-
tamme makaa perinteiden
päällä.



Taloupaikais penkit
olivat inspiraatiomi
sohvan jalkarakentees-
een.
← ja puustonpenkit.



Tupien
kodikkuus
ja lämpö



Halusin yh-
distää hienoa
ja ronskia.

Joten roman-
tiseksi tuo-
massa on prin-
sessa meininki

Sohvan pehmusteisiin
on haettu pölistä
täältä, mutta samalla muistaen,
että pehmusteiden on tarkoitus
kuvastaa uutta ja avointa.



↑ kustavilais tyyliset
kavat jalkara-
kenne.



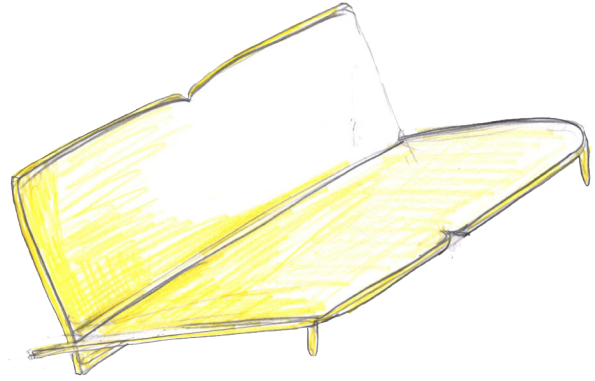
Tukkilais meinin-
ki ja sen raffi



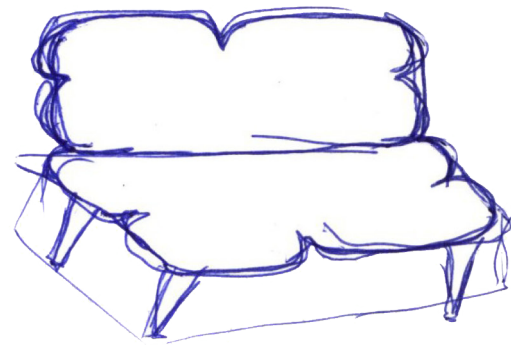
ihme-
Saunet
↓



5.2 Sohvan suunnittelu- ja tekoprosessi

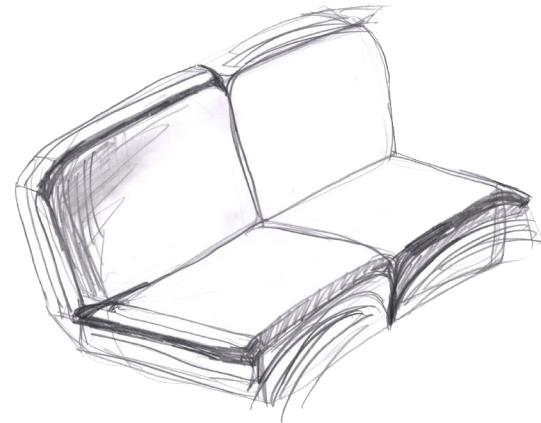


Halusin suunnitella sohvaan kevyen ja näkyvän runkorakenteen. Sohvasta oli tarkoitus tulla yliampuva ja tavanomaista taiteellisempi. Halusin inspiraatioideni ja malliston tarinan mukaisesti kuvata miten suomalainen suunnittelija voi ilmentää koristeellisuutta. Sillä ainakin minun on vaikea taipua ranskalaisen muotoilun kaltaiseen koristeellisuuteen.



Suunnittelussa pyrin siihen, että huonekalu olisi totutun sohvan näköinen eikä tarkoitukseni ollut rikkoa sohvan muodon periaatteita.

Olen jo jonkin aikaa kiinnittänyt huomiota talonpoikaishuonekalujen lovilleikkauksiin. Ne ovat pohjoismaalaiseen minimalismiin kasvaneelle muotoilijalle mukava pieni koristeellinen tehostekeino. Runkorakenteen ensimmäinen idea oli lähteä leikittelemään nimenomaan lovilleikkauksilla. Halusin suunnitella rungosta tyynyjä vahvemman elementin. Tässä vaiheessa suunnittelua en vielä miettinyt miten pehmusteet istuvat sohvan runkoon.

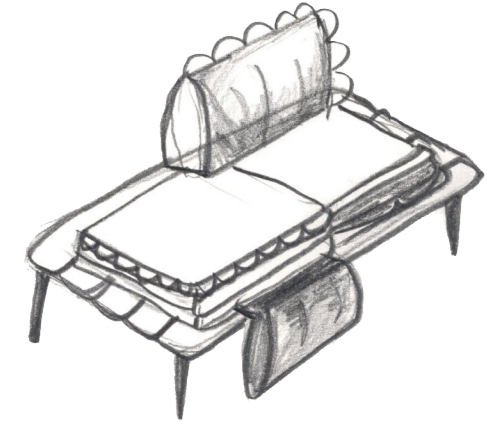


Suunnittelun alussa pehmusteet elivätkin erillistä elämäänsä. Oikeastaan myöhemmin huomaan, että suunnittelin kahta eri sohva samaan aikaan.

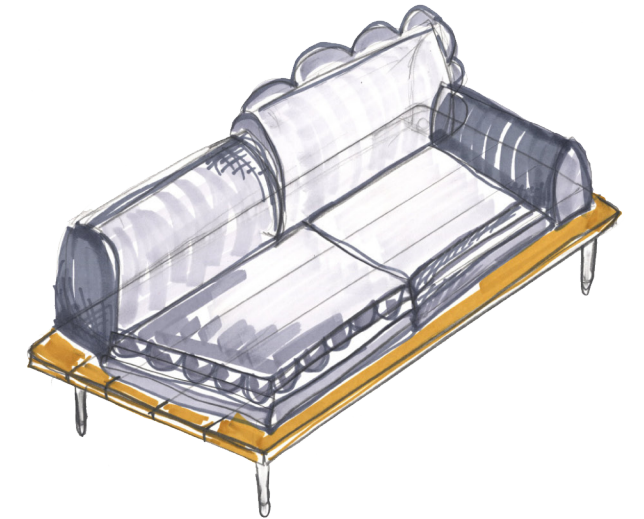
Ajatuksena oli, että pehmusteet koostuisivat eri kerroksista, joita käyttäjä pystyisi kääntelemään ja näin vaihtamaan kuoseja ja tekstuureita sohvassa. Olen huomennut, että ihmiset mielellään täyttävät sohvansa ja sänkynsä koristetyynyillä ja peitteillä tehdäkseen niistä omannäköisiä. Lähdin toteuttamaan tätä ideaa rakentamalla pehmusteet siten, että tyynyt ja peitteet olisivat jo sellaisenaan sohva.

Huomasin myös, että entisaikaan talonpoikaispedeille asetettiin yöksi peitteet nukkumista varten. Tämä ajatus sopi täydellisesti tarinaani rungon ja pehmusteiden välisestä keskustelusta. Minua viehättivät myös puistonpenkit ja saunanlauteet.

Lovileikkaukset siirtyivätkin sohvan rungosta tyynyihin ja näin sain tyynyt mukaan kokonaisuuteen. Pehmusteissa silti säilyi kerroksellisuus, mutta ei enää peitteiden muodossa. Materiaali oli muuttunut vaahdotuuviksi. Tässä vaiheessa selkänokat olivat vielä kääntyviä. Ajatuksena oli, että käyttäjällä olisi useampia tapoja käyttää sohva.



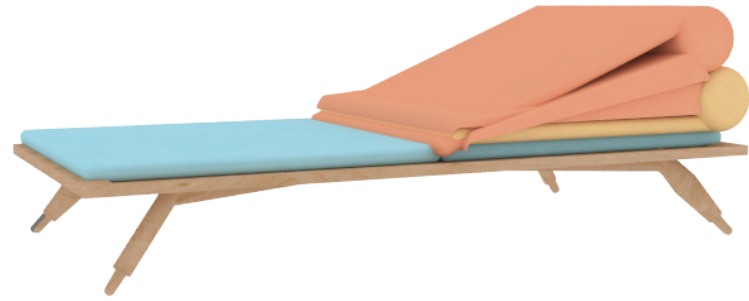
Tässä vaiheessa tajusin, että sohvassa on liikaa elementtejä yhteen kalusteeseen. Minun pitäisi karsia elementtejä pois. En osannut päättää keskittyisinkö runkorakenteeseen vai istuintyynyihin. Päätin keskittyä sohvan runkorakenteeseen, koska alusta asti rungon rakenne oli ollut tärkeä osa kalusteen identiteettiä. Minun oli vaikea luopua pehmusteiden koristeellisuudesta.



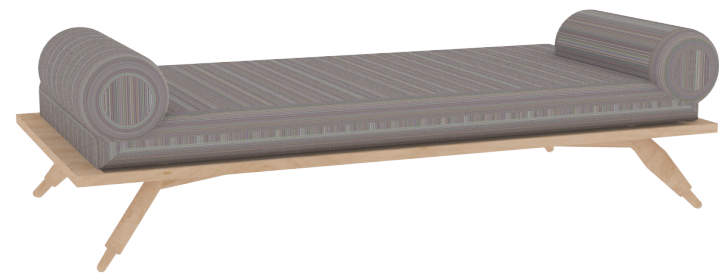
Ensimmäinen rendaus. Sohvan rungon mitat olivat vielä totaalaisesti hakusessa, enkä vieläkään pystynyt päästämään irti kerroksellisesta pehmusteiden rakenteesta. Sohva alkoi kumminkin näyttää jo tuotettava kalusteelta.

Tässä vaiheessa olin testannut erilaisia jalan kulmia. Päädyin siihen, että sohvan jalat olivat kallellaan 50-luvun malliin. Tämä tukee sohvan tarinaa. Mietin myös paksuja veistopinnalle jätettyjä jalkoja, mutta alaspäin kapenevat sirot jalat tukivat sohvan kokonaisuutta paremmin.





Minulla on tapana katsoa onko suunta, johon olen lähtenyt oikea. Tässä vaiheessa vielä arvuuttelin olisiko minun pitänyt lähteä kehittämään kyseisen jalkarakenteen kanssa käännettävää pehmusteidea ja kehittää sitä hiukan pidemmälle. Kuvasta näkyy, että idea ei toiminut.



Jalkarakenteeseen olin tässä vaiheessa erittäin tyytyväinen. Kokeilin jalkoihin myös kuvassa näkyvää jalkojen tutinomaista muotoa. Luovuin siitä, sillä en nähnyt rakenteen enkä tarinan kannalta syytä, miksi niiden pitäisi olla tämän muotoiset.

Kartoitin eri vaihtoehtoja sohvatyyynyjen muodolle. Koska yhtenä lähtöideanani oli ollut kustavilaishenkiset pehmusteet, kokeilin millä näyttäisi jos sohvan pehmusteet olisivatkin moderni versio kustavilaisesta sohvasta.



Aloin kuitenkin epäröidä onko sohvani liian tylsä ja onko siinä tarpeeksi identiteettiä. Heikkona hetkenä kokeilin sohvan selkänöjiksi vapaana seisovia tyyynyjä. Huomasin kuitenkin, että kalusteelle suunnittelemani identiteetti katoaisi tyyynyjen kautta.

Viimein pystyin hylkäämään tarpeettoman kerroksellisuuden istuintyyneistä ja päädyin tavanomaisiin istuintyyneihin. En silti halunnut hylätä kokonaan kerroksellista ajattelua. Joten tässä mallissa olen toteuttanut sen siten, että vaaleanpunaiset osat ovat erillisiä peitteitä joiden päällä on tyynt. Näin peiteosilla saa ilmettä ja rytmiä tuotteeseen.



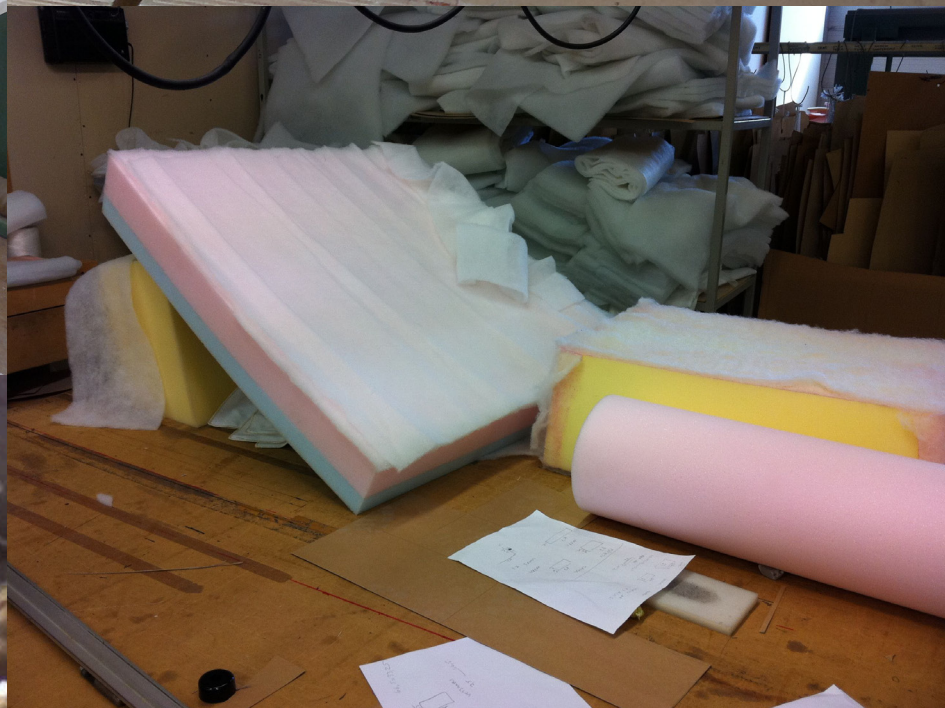
Tässä vaiheessa päätin runkorakenteen viimeiset yksityiskohdat ja korjasin sen rakenteelliset virheet. Esimerkiksi jalkojen kallistuskulmaa suoritettiin 30 asteesta 18 asteeseen. Aiempi kulma olisi ollut mahdoton tehdä kestäväksi.



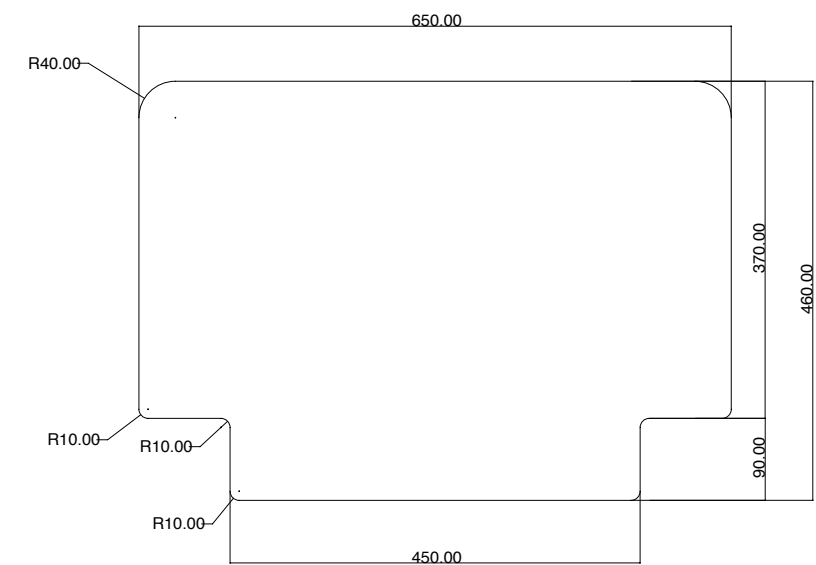
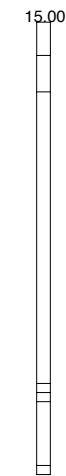
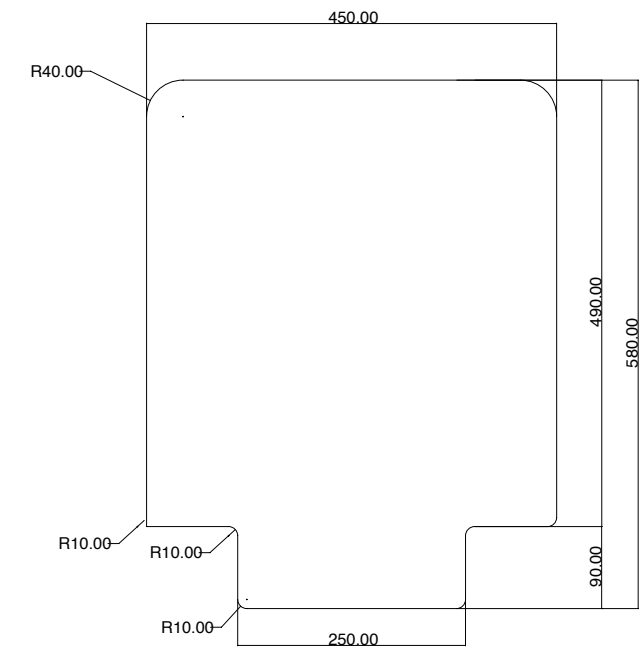
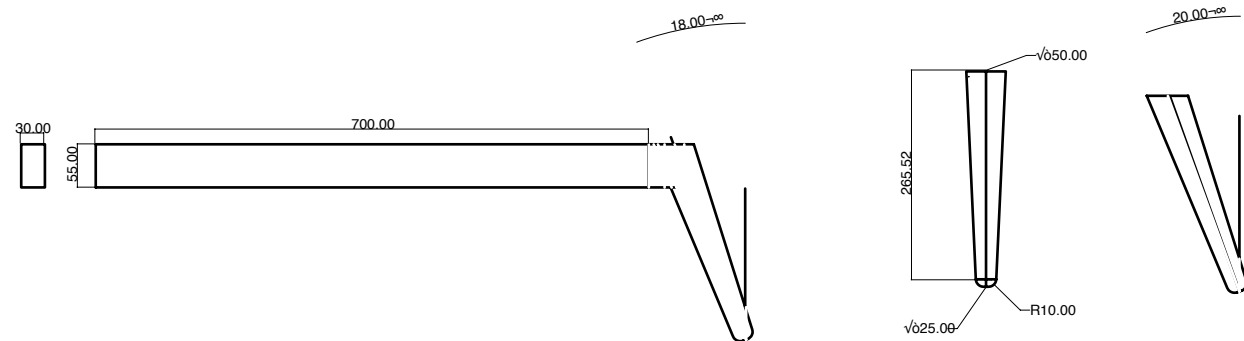
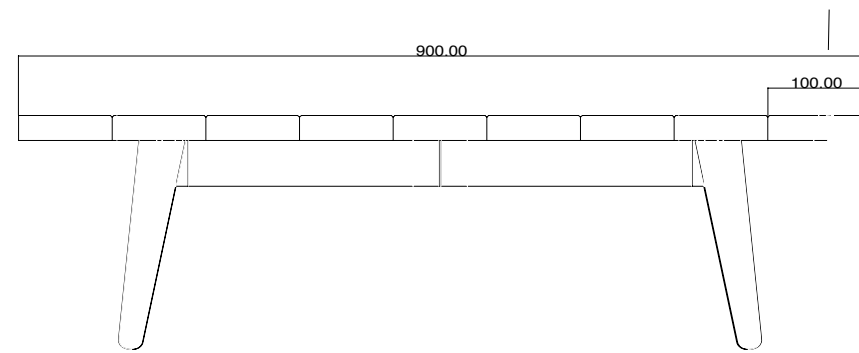
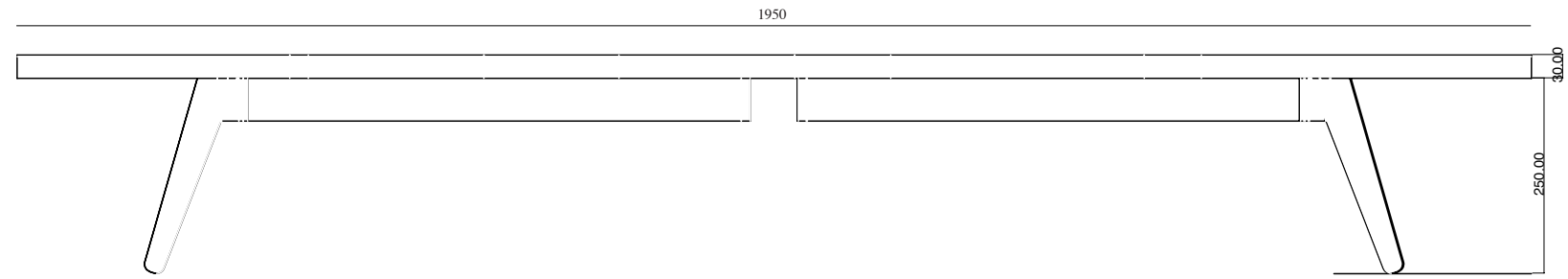
Vaiheilin eri verhoilukankaiden välillä pitkään, ja mietin mikä verhoiluvaihtoehto tukisi parhaiten tarinaani. Yksi vaihtoehtoistani oli voimakas kukkakuosi. Tässä vaiheessa poistin myös toisen tyyryn sohvan pehmusteista.

Tämä on sohvan viimeinen versio. Varsinainen sohva on toteutettu toisella verhoilulla, joka tukee sen identiteettiä paremmin.



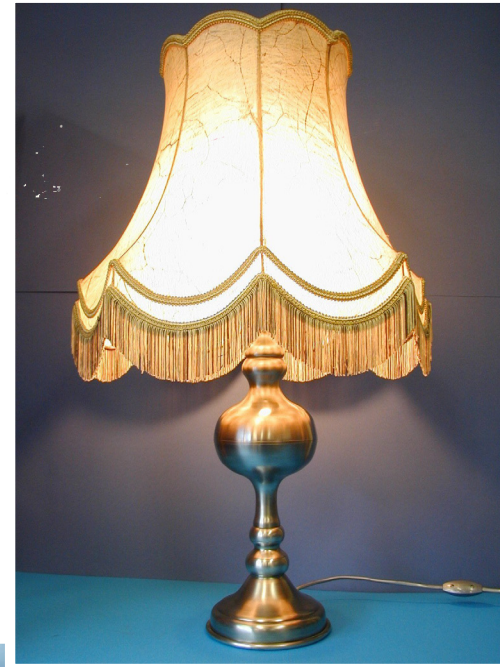


5.3 Sohvan mitat



5.4 Valaisimen ideointi

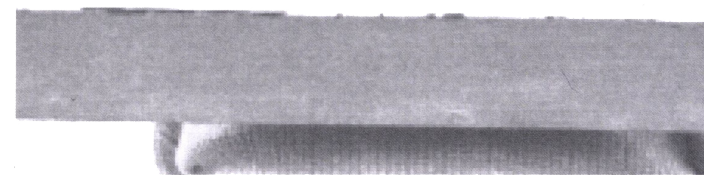
Lähtöideani valaisimelle oli Suoja. Halusin korostaa sen identiteetissä kattovalaisimelle ominaista suojen piirteitä. Etsin inspiraationi kattomaisista elementeistä, joiden idea sopi tarimaani.



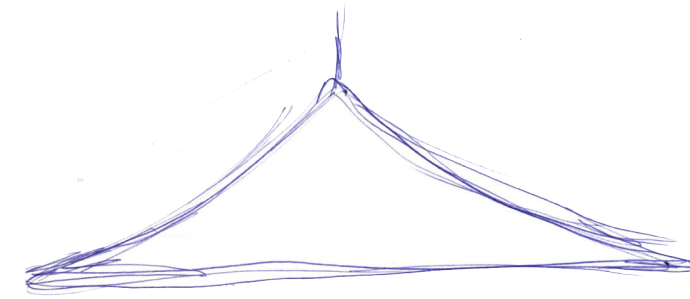
↓ Tätä henkeä, jos mikä miin lömää on suojä ja turva.



Aurikovarjot, sakeenvarjot, teltat, verhot, kaikki suojavarjat mitä jollain.

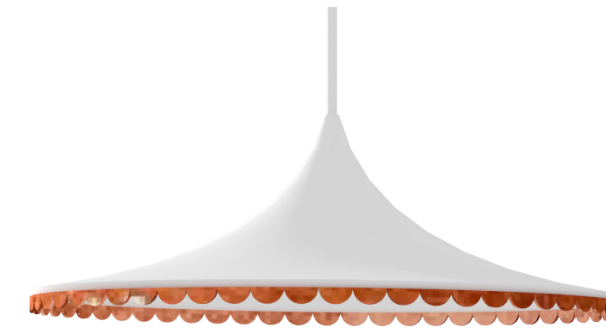


5.5 Valaisimen suunnittelu- ja tekoprosessi



Ensimmäinen ideani oli matkia sateenvarjoa valaisimen kuvassa. Suunnittelin valaisimeen toiminnon, jossa varjon asentoa pystyisi sateenvarjon tapaan säätämään itse. Tämä tuntui kumminkin liian teennäiseltä idealta. Lähdin etsimään muita ideoita, jotka muistuttaisivat suojaa, sillä tämä oli valaisimen identiteetin tarina.

Valaisin ei ole muuttunut radikaalisti sen ensimmäisistä luonnoksista. Se on ainostaan etsinyt muotoaan ja käytettävää materiaalia suunnitteluprosessin aikana. Alkuperäisen idean mukaan kuvun kangas pingoitettaisiin vanhojen lamppujen tapaan rautakehikon päälle.



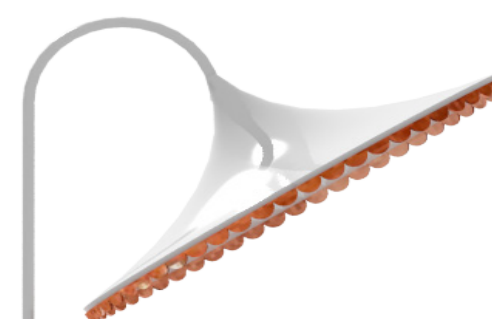
Sain valaisimen alareunan lovileikkauksuvion idean sohvan kaavailuista lovileikkauksista. Myöhemmin prosessin aikana löysin kuvia juhlateltoista, joiden reunassa toistui juuri sama kuvio. Minua kiehoi se, miten teltojen katot laskeutuvat keskisaloon varaan ja halusin valaisimeni varjostimen imitoivan tätä muotoa.

Kun varjostimen alaspäin kaareva muoto lukittui, päätin että valmistan valaisimen painosorvattuna alumiinista. Alumiini on kovaa ja kestävä materiaalia ja se tukee hyvin suojan ideaa.



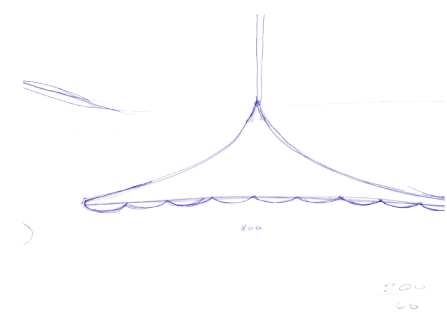
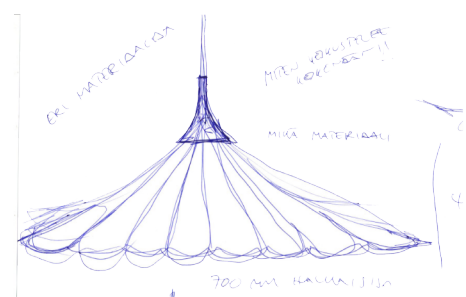
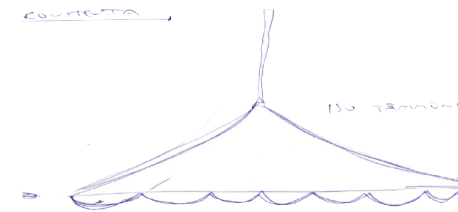
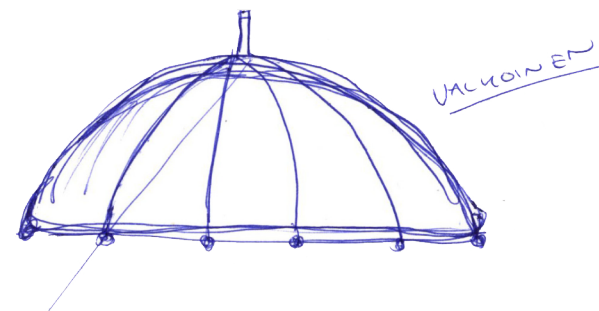
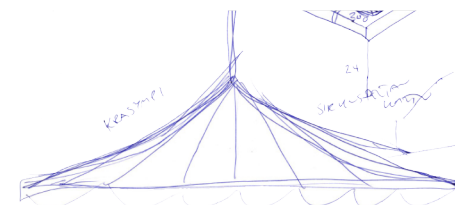
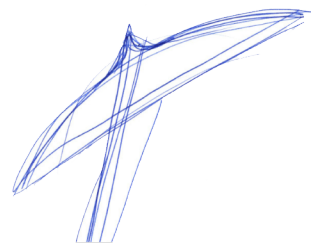
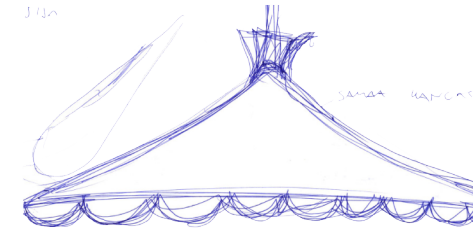
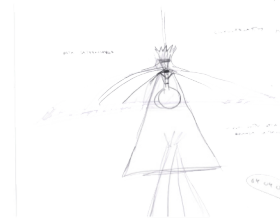
Painosorvausta varten minun piti tehdä puusta muotti. Siitä innostuneena varjostimen materiaaliksi vaihtui puu. Myöhemmin huomasin, että puun käyttäminen materiaalina ei toimi. Varjostimesta tulisi liian painava ja materiaalihukka olisi niin suuri ettei sitä tuotannollisesti olisi mahdollista valmistaa.

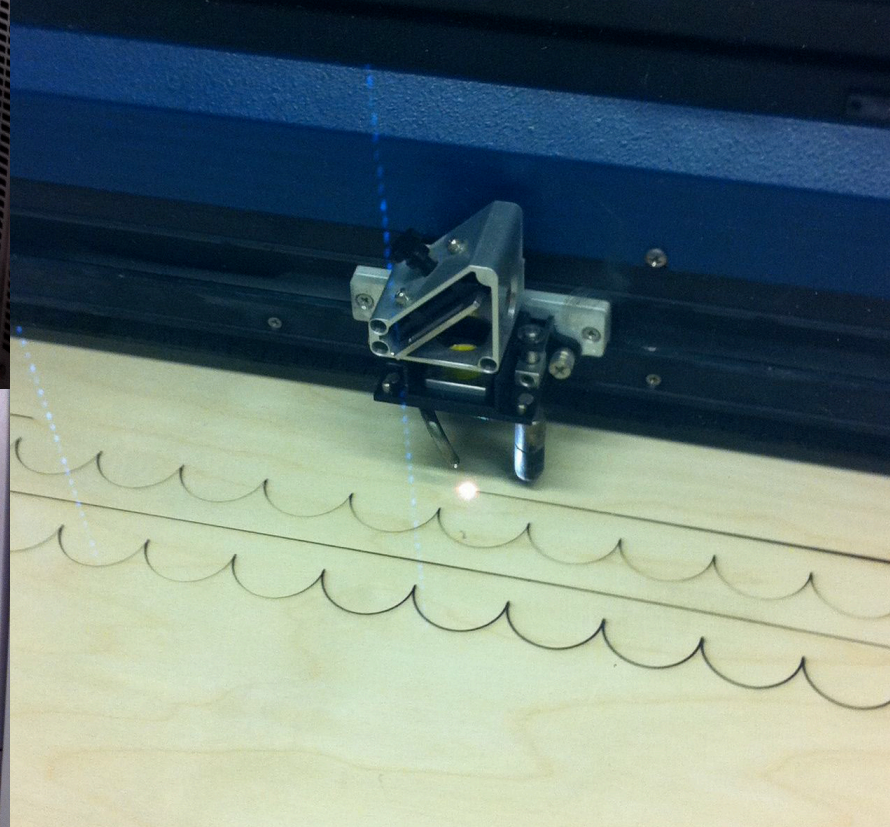
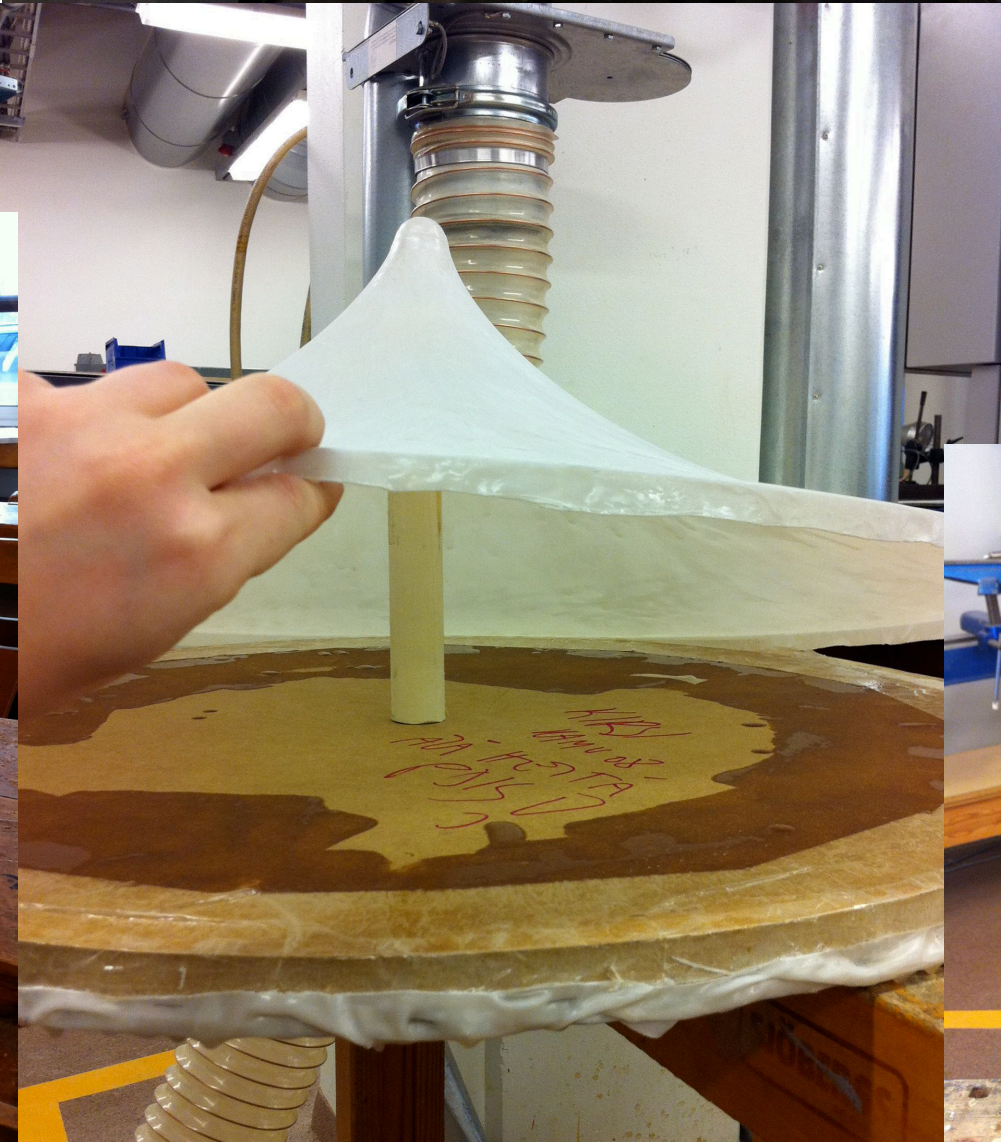
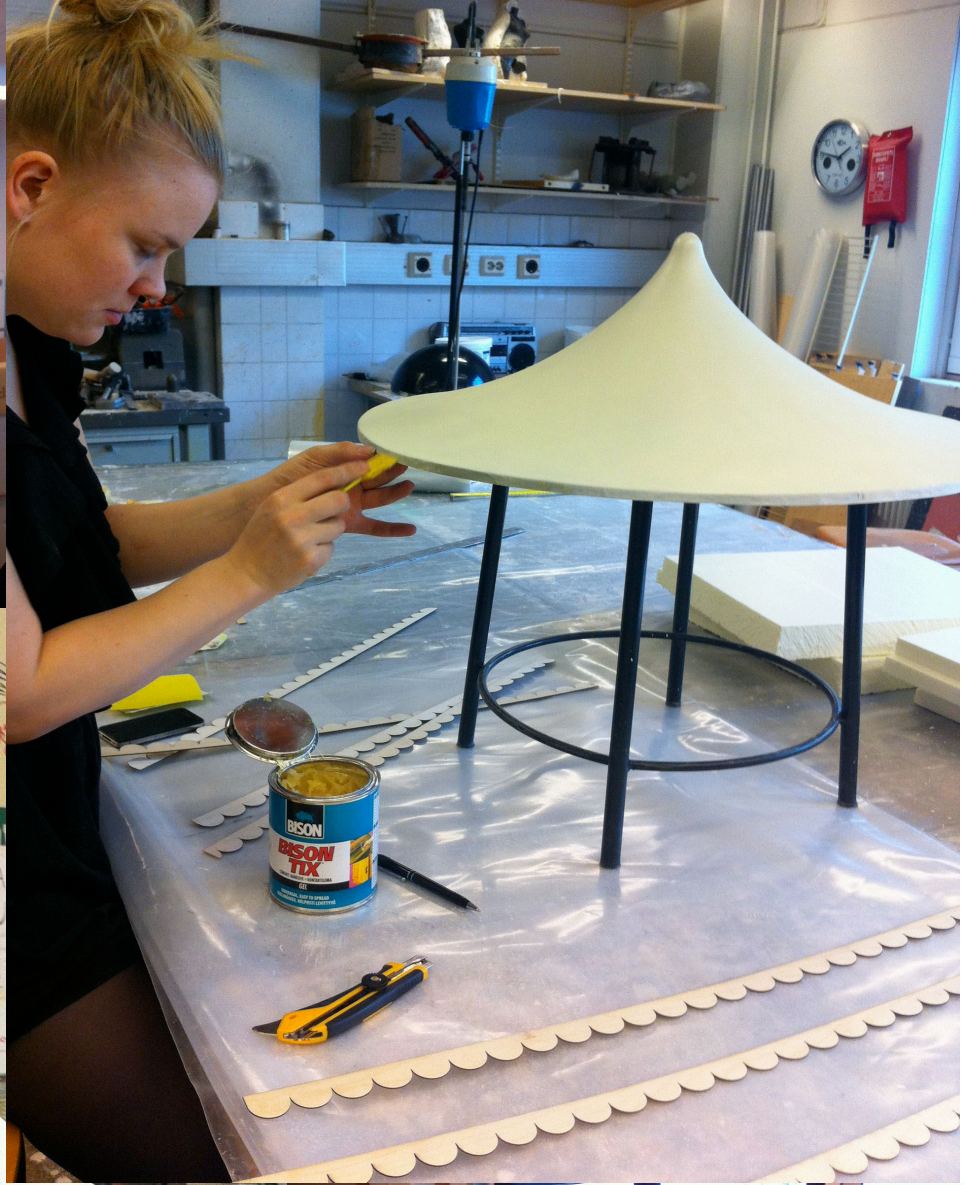
Puun tuoma lämpö sopi kuitenkin valaisimen identiteettiin. Se toi lämpöä ja herkkyyttä ja antoi kontrastia kylmään alumiiniin. Päätin käyttää laserleikattua vaneria lovileikausten materiaalina.



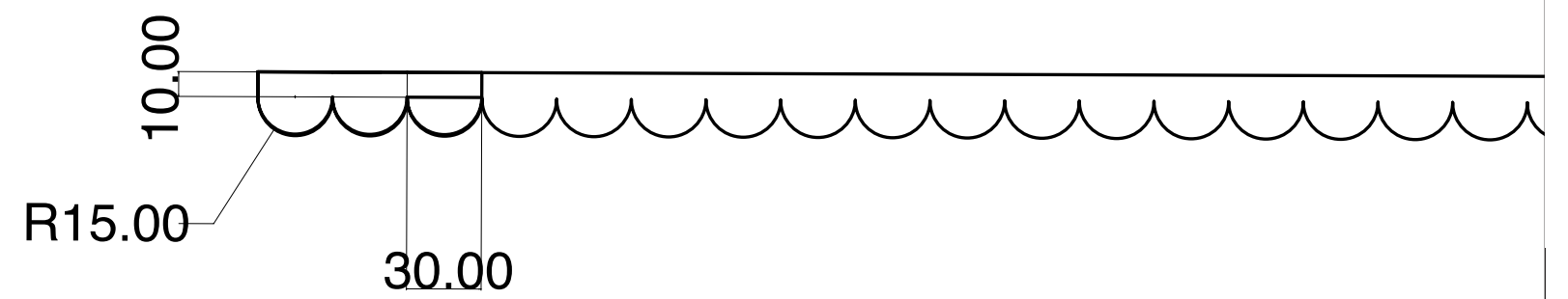
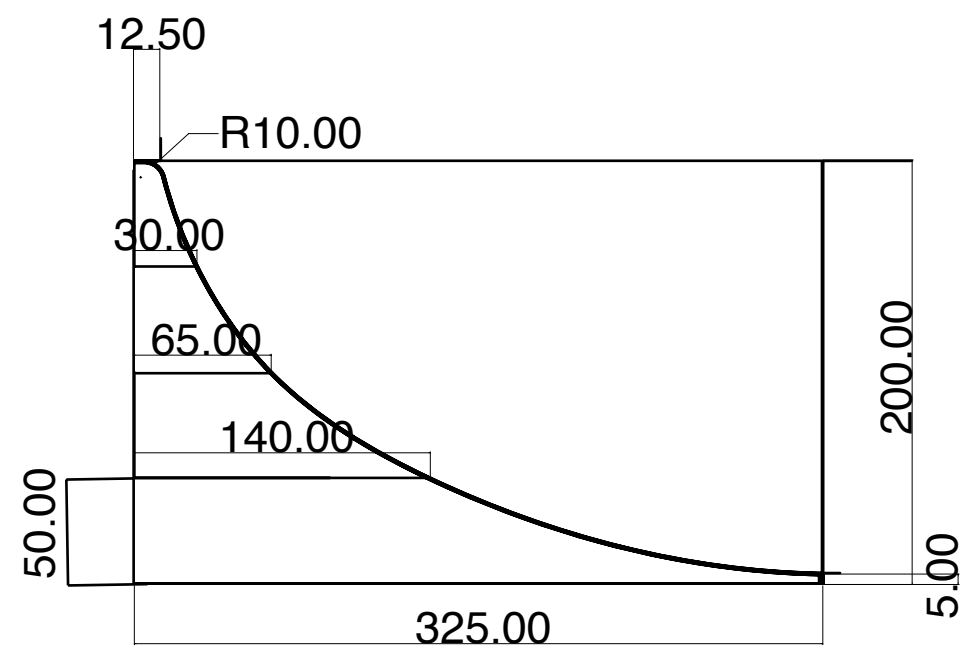
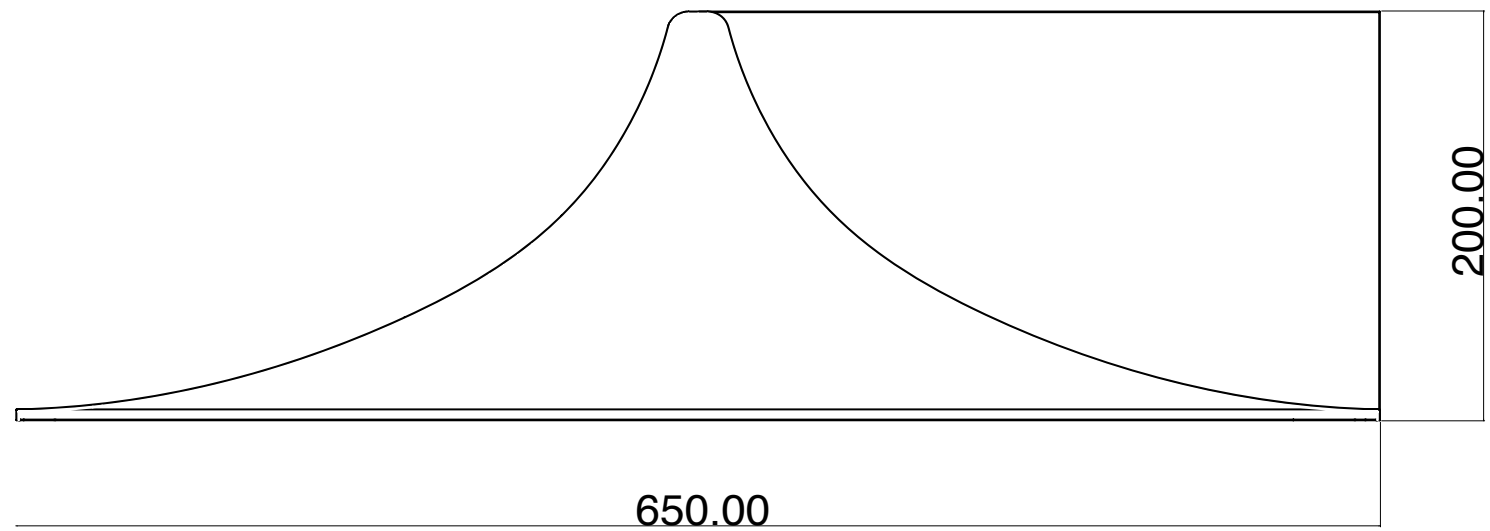
Kun luonnostelin valaisinta, päädyin kokeilemaan erilaisia ratkaisuja kyseisestä mallista. Kaikki ideoimani jalkalampput olivat ihania. Huomasin miten helppo yhdestä valmiista ideasta on kehittää rakennetta toistava tuoteperhe.

Painosorvauksen mallineen tekeminen olisi tullut liian kalliiksi, joten luokkakaverini Petterin vinkistä päädyin valmistamaan prorotyypin hartsilla koveteusta kankaasta.





5.6 Valaisimen mitat



5.7 Maton ideointi

Tarinani lähtökohhta oli muutos ja historian, traditioiden ja perkehistorian vaikutus henkilön kehitykseen.

Matossa ilmennän tätä tavalla, jossa traditio muuttuu uudiksi ja historia kirjoittaa itsensä uudeksi.

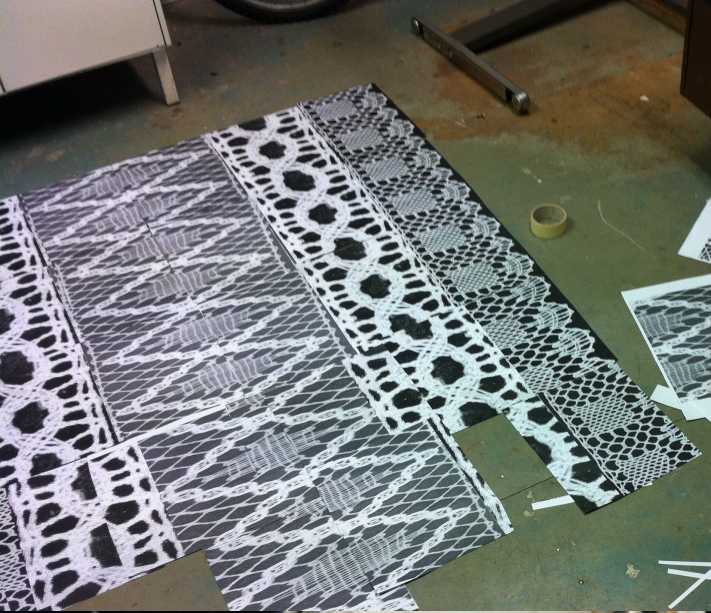
Petsi on hauras materiaali ja äärimmäisen herkkä ja sielkos.



Petsi on ennen ollut arvostettu käsityö, mutta nykyään perinnepetsit on lähinnä muistoja mummolasta. Niiden arvostuksen ryy om muuttunut taidokkaasta ja arvokkaasta muistoihin.



Maton idea oli hauraus, koska se on lattialla halusin tuoda siihen tunteen, että se voisi rikkoutua milloin tahansa. Särkyvää kuin posliini.



6.0

Lopputulos



6.1 Sohva

*Hei!
Mä oon kohta
lähdössä lentoon!*

*M*inulla on juuret mennessä, mutta katse tulevaisuudessa. Maailma on minulle avoin ja oon valmis laukaistavaksi maailmaa kiertävälle radalle. Sohvani viestittää: tulevaisuutemme makaa historiimme päällä ja vaikka elämme nykyajassa, olemme rakentuneet menneestä.

*J*alkarakenteeseen hain historian havinaa, koska jalat ankkuroivat sohvan maahan. Halusin korostaa keveyttä ja painottomuutta, jota kustavilaistyylinen sohvien jalkarakenne edustaa. Sohvan talonpoikaistyylinen lankkuperä viittaa suomalaisiin perinteisiin. Kulmassa oleva jalkojen asento viestittää liikettä, tunnetta, että olemme liikkeessä vaikka olisimmekin lepoasennossa.

*A*jatusta, että sohvatyynyt lepäävät lankkuperällä on täydellinen ruumiillistuma ajatuksista, joita haluan viestittää sohvallani. Tämä kuvastaa nykyaikaa, joka lepää perinteiden päällä. Tyynyjen asettuminen talonpoikaistyylinen runkorakenteen päälle kuvastaa sitä, että perinteet ovat kaiken alla.

Sohva halutaan usein suunnitella pehmeäksi, kutsuvaksi ja turvallisuutta henkiväksi. Muutoksessa tuntuu että maailma on liian avoin, eikä suojaa saa niin paljon kuin toivoisi. Tämän tunteen saavuttamiseksi en suunnitellut pehmeää pesää vaan avoimen pedin. Tämän takia sohvan tyynyt antavat avoimen ja hiukan turvattoman tunnelman. Sohvan turvattomuus on kumminkin illuusio, sillä sen istuinsyvyys on poikkeuksellisen syvä ja luo istujalle turvaa. Sohva on verhoiltu kankaalla joka henkii menneisyyttä. Minua itseäni kiehtoo se, että prototyypissä peite on isomummoni 1960-luvulla kutoma.













6.2 Valaisin

*Minä suojelen
sinua kaikelta!*

*M*inä olen sinun turvasi ja suojasi. Valaisimen identiteettiin liittymisen tarinaani löytyi kattovalaisimen olemuksesta. Se sijaitsee katossa ja näin luo miellelyhtymän suojaan. Koska muutos on herkkä tila, ihminen tarvitsee tällöin myös turvaa ja suojaa. Näin valaisimen identiteetiksi kehittyi suoja.

Suunnittelin valaisimeni muodon alaspäin aukeavaksi ja sen alahalkaisija on normaalia leveämpi. Iso koko tavoittelee tunnetta, että valaisin luo turvallisen oman tilan sen alla oleville. Materiaaliksi valitsin alumiinin, koska se on kova materiaali ja näin suojan tunne voimistuu.



6.3 *Matto*

*Sattuu kun sä
kävelet mun päällä!*

*M*atto on hauras kuin vanha pitsi. Halusin luoda mattoon illusion siitä, ettei sen päälle uskaltaisi astua.

*M*allistoni tarinassa haluan kertoa muutoksesta. Mattoon on rakennettu kaksi eri tarinaa, jotka tukevat tätä teemaa. Matto kertoo tarinaa muuttuvista perinteistä ja ihmisen hauraudesta muutoksen kourissa. Perinteiden muutosta kuvaa perinteisten pitsikuosien muuttuminen uusiksi määrittelemättömiksi kuvioiksi. Pitsiä on pidetty arvokkaana käsityönä. Materiaalin valinta - messumatto ja laserleikkaus - muuttaa pitsin merkityksen. Minua kiehtoo se, että lattialla oleva matto viestii haurautta, jolloin sen päälle astumista joutuu empimään.







6.5 Jatkokehitys

Mallistoajattelu

Olisi mielenkiintoista, jos mallistoa pystyisi aina alkaa suunnitella täältä pohjalta. Jos tulevaisuudessa suunnittelen sarjatuotannon tuotteita, yritän suunnitella ne tarinallisuutta hyväksikäyttäen. Tulen kehittämään mallistoajattelua eteenpäin tulevissa töissäni. Se on yksi mielenkiintoisimpia elementtejä, mitä opin opinnäytetyötä tehdessäni. Minua kiinnostaa viedä tätä ajatusta vielä enemmän installaation suuntaan ja katsoa, mitä tästä ideasta saisi irti, jos sarjatuotannon rajoitteet eivät olisi esteenä.

Sohva

Sohvan jalkasarjat vaativat kehittelyä, koska valmistusprosessin aikana puuseppä ehdotti useita muutoksia. Suunnittelemani sarjarakenne ei ollut tarpeeksi tukeva kannattamaan sohvalle ominaista rasiusta. Koska en osannut ohjata uusien sarjojen rakennusta, sarjat ovat vähän hässäkin näköiset. Pitää miettiä miten jalkasarjoista voi saada tasapainoisen näköiset ja silti kestävä.

Valaisin

Valaisimen prototyyppi on valmistettu kovettamalla kangasta hartsilla. Todellisuudessa valaisin valmistettaisiin painosorvaamalla alumiinista.

Matto

Matto on mahdollista toteuttaa monesta eri materiaalista ja monella eri kuosilla. Jos lähtisin kehittämään mattoa eteenpäin, suunnittelisin kuosin tarkemmin ja perehtyisin paremmin perinnepitsien erilaisten mallikuvioiden merkityksiin. Prosessin aikana ei ollut aikaa keskittyä kaikkiin tuotteisiin täysillä, joten valitsin maton materiaalin nopeasti. Olisi varmaankin mahdollista löytää materiaali, joka syventäisi vielä enemmän esineen tarinaa.

7.0 Lähdeluettelo

http://www.ars-logo-design.com/ar_semiotics_corporate_logo_design.htm
<http://www.dcdr.dk/uk/menu/update/webzine/articles/design-is-always-a-message>
http://www.nadin.name/pdf/design_and_semiotics.pdf
<http://en.wikipedia.org/wiki/Semiotics>
<http://www.wedu oulu.fi/sss/semiotikka.htm>
<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem01.html>
http://www.jyu.fi/taiku/aikajana/taidehist/th_va_usklassismi.htm
<http://uxmag.com/articles/why-we-need-storytellers-at-the-heart-of-product-development>
<http://www.transmediator.net/?p=55>

New South Wales, Australia, 2010
Neoclassicism in the North, Håkan Groth, 1990

Suomen antiikki esineet, (s.1-123) Weilin+Göös, 2005
Suomalaista talonpoikais antiikkia, Wenzel Hagelstam ja Kari-Otso Nevaluoma, 2005
Suomalaisia kansanhuonekaluja, Jorma Heinonen, 1969

Trends in Product Design and Development: Technological and Organizational Perspectives, Kappale 24 sivut 447-460, Rina Bernabei, Kelly Freeman, Jacqueline Power, University of Talonpoikaisesineistön katoavaa kauneutta, Lauri Jänntti ja István Rácz, 1970

Vanhat tuolimme, Riitta Pylkkänen, wsoy 1965 s.48-49

8.0

Onnistuinko?



8.1 Tuotteet

Kokonaisuudessaan olen tyytyväinen suunnittelemani tuotteiden keskinäiseen vuoropuheluun. Onnistuin tavoitteessani, eli tarinan siirtämisessä esineisiini ja luomaan tätä kautta niille identiteetin.

Sohva on malliston monimutkaisin esine ja sille suunnittelin moniulotteisimman identiteetin. Tämän takia en ole varma välittykö sen identiteetti kaikille käyttäjälle. Matossa onnistuin hyvin korostamaan kuvataiteellista luovuutta ja herkkyyttä. Valaisin kertoo yhtä tarinaa ja sen identiteetti on yksiselitteisin. Tämä tuote sopisi parhaiten sarjatuotantoon, koska sen valmistusmenetelmä on yksinkertainen ja halpa.

8.2 Prosessi

Vaikeinta prosessissa oli päättää lähdenkö suunnittelemaan sarjatuotettuja esineitä vain lähdenkö taiteellisemmalle linjalle, jolloin en joutuisi miettimään rakenne- ja materiaaliratkaisuisia tuotannollisia perusteita. Päädyin suunnittelemaan sarjatuotantoon sopivan malliston, koska halusin yrittää tuoda arkipäiväisiin esineisiin persoonallisuutta. Siinä tuntui olevan silloin enemmän haastetta kuin suunnitella taiteellisia esineitä. Olen tyytyväinen tähän valintaani. Minua kuitenkin harmittaa, että aina päädyn viemään muotoiluani järkevään suuntaan.

Haasteellista malliston suunnittelussa oli esineiden välisen dialogin suunnittelu. Miten esineiden yhteinen tarina kertoisi kokonaisuutena jotain, mutta antaisi silti jokaiselle esineelle tilaa niiden omille identiteeteille. Onnistuin tässäkin mielestäni hyvin.


Kiitokset

Opponoiija
Maiju Koskela

Opinnäytetyön ohjaajat
Mika Heinonen
Harri Kalliomäki
Elina Rantapuska

Anni Enkovaara
Tapio Kangasniemi
Esko Ihalainen
Arttu Kuisma
Sebastian Oroza
Pedro Oy
Renticel Oy
Gabriel Oy

Tuotekuvat
Santeri Sarkola



*Mikä on sinun tulkitsema
tairina huonekalu
kokonaisuudestani?*

