

Uskollinen unelma ja Paratiisilintu.

Suunnittelijoiden mielikuvat yksilöllisen vaateen suunnitteluprosessissa.

Annika Gummerus

Käsityötieteen pro gradu -tutkielma
Toukokuu 2006
Helsingin yliopisto
Kotitalous- ja käsityötieteiden laitos

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 TUTKIMUKSIA ATELJEEOMPELIMOISTA	3
2.1 LÄHIHISTORIALLINEN NÄKÖKULMA.....	3
2.2 ATELJEEOMPELIMOT NYKYPÄIVÄNÄ.....	6
3 MIELIKUVA	9
3.1 MIELIKUVA KOGNITIIVISENA TOIMINTONA	9
3.2 MIELIKUVA KÄSITYÖN KONTEKSTISSA	10
4 MIELIKUVIEN TULKINNAN RAJAT JA KEINOT	14
4.1 MIELIKUVIEN PROSESSIMAISSUUS	14
4.2 KOKEMUKSELLISUUS	16
4.2.1 Kehollinen kokeminen	17
4.2.2 Esteettinen kokeminen.....	19
5 YKSILÖLLISEN VAATTEEN SUUNNITTELEMINEN	21
5.1 SUUNNITTELU PROSESSINA	22
5.2 NÄKÖKULMA SUUNNITTELUUN TÄSSÄ TUTKIMUKSESSA.....	24
5.2.1 Asiakaslähtöisyys	24
5.2.2 Idean visualisoiminen.....	25
5.2.3 Materiaalisen muodon tuottamisen taito.....	27
6 TUTKIMUSTEHTÄVÄT JA VIITEKEHYS	32
7 TUTKIMUSMENETELMÄ	34
7.1 TUTKITTAVIEN KUVAUS	34
7.2 AINEISTON HANKINTA.....	36
7.3 AINEISTON ANALYYSI	37
8 TUTKIMUSTULOKSET	41
8.1 SISÄLLE MIELIKUVIIN.....	41
8.2 ATELJEESSA	43
8.3 LÄHTÖKOHTANA ASIAKAS	47
8.3.1 Neljä tarinaa	50
8.4 IDEAN HAHMOTTAMINEN	56
8.4.1 Luonnostellen	56
8.4.2 Sovittaen ja muotoillen.....	59
8.5 LÄHTÖKOHTANA MATERIAALI	61
8.5.1 Mielikuvien herääminen.....	62
8.5.2 Muuttuva materiaali.....	65
8.5.3 Materiaali luo ja ilmentää mielikuvia	69
8.6 TYYLIN LUOMINEN.....	72
8.6.1 Laadukkuus	74
8.6.2 Se jokin.....	76
8.6.3 Ilmaisuiholla.....	77
8.7 MIELIKUVA ONGELMANRATKAISUSSA	80
8.8 MIELIKUVAT OMAN ASUN SUUNNITTELUSSA	82
9 POHDINTA	86
9.1 JOHTOPÄÄTÖKSET.....	86
9.1.1 Suunnittelu asiakkaalle ja mallistoon.....	87
9.1.2 Materiaali, ongelmanratkaisu ja mielikuvat	88
9.2 TUTKIMUKSEN ARVIOINTI.....	90
9.3 JATKOTUTKIMUSAIHEITA	94
LÄHTEET	96
LIITTEET	104

1 JOHDANTO

Tammikuun iltana istun pienen ateljeen pöydän äärellä kankaiden, helmien ja lankojen värittämässä hetkessä. Kuuntelen ompelimon suunnittelijaa hänen kertoessaan erään vaateen omakohtaisen suunnitteluprosessin alkamisesta: *Mulle tulee aina joku mielikuva kun mä alan tekemään, sanotaan vaikka 30-luku. Niistä useesti tulee mulle visioita.* Suunnittelijan kerronnasta minulle välittyi ymmärrys siitä, kuinka jokainen vaate näyttäytyy suunnittelijalle ensin jonkinlaisena visiona ajatuksen tasolla, kuvana mielessä, ennen varsinaisen tekemisen aloittamista. Näkökulmani mielikuvien tutkimiseen hahmottui tuona iltana, konkreettisen vaateen ja kerronnan välimaastossa. Tähän näkökulmaan asettui tutkimustani kantava käsitykseni mielikuvan abstraktista olemuksesta suhteessa materiaalista muotoa tuottavaan suunnitteluprosessiin.

Salo (1997, 69) toteaa kohdatun todellisuuden, ympäristön ilmiöiden ja tapahtumien kokemuksiin elävän mielikuvina ihmisen ajatuksissa. Tämä kognitiivinen näkemys mielikuvan olemuksesta osoittaa, kuinka mielikuvan abstraktin olemus on suhteessa konkreettisten ympäristön kokemukseen. Käsityössä aistinvarainen kosketus, toiminta ja kulttuuriympäristö voivat tarjota lähtökohdat mielikuvien tutkimiseen. Fernströmin ja Laamasen (2006, 140) mukaan käsin työskentelevällä mielikuvat kehittyvät esimerkiksi konkreettisen materiaalin kautta, joka herättää tuntemuksen tai tuntemus puolestaan voi johdattaa ajatukset materiaan. Myös Malmberg toteaa ajatuksen ja mielikuvan siirtyvän käsiin ja tuottavan toimintaa (Malmberg 1995, sit. Syrjäläinen 2003, 60).

Tutkimukseni tarkoituksena on tulkita yksilöllisen vaateen suunnitteluprosessissa ilmeneviä mielikuvia. Koska mielikuvat ovat olemukseltaan abstrakteja ja subjektiivisia, niiden tutkimuksessa korostuu tulkinnallisuus eli kuvaus sekä käsitteellistäminen. Mielikuvat ovat jokaisen yksilön sisäisiä elämyksiä, minkä vuoksi niiden tulkitseminen ei ole mutkatonta. Käsityön viitekehys tarjoaa ongelmaan oivallisen väylän, sillä siinä ihmisen kognitiivinen toiminta limittyy tekemiseen, jonka tuloksena syntyy puhutteleva, kosketeltava ja aistittava tuote.

Käsitän suunnitteluprosessin osaksi käsityön luovaa ilmaisua, johon kuuluu osittain myös vaateen valmistusprosessi. Luovalla ilmaisulla tarkoitan suunnittelijan tapaa luoda oma yksilöllinen tyylinsä käsityön ilmaisuna. Tähän ilmaisuun kuuluu asiakkaan tulkitsemista,

idean visualisointia sekä käsityön taitoa. Yksilöllisen vaateen suunnitteluprosessissa mielikuvia ilmaistaan käsityön keinoin materiaalin, taidon sekä suunnittelijan näkemyksen ehdoilla

Tutkimuksessani etenen teoreettisessa viitekehyksessä, jossa käsitän yksilöllisen vaateen suunnittelun prosessimaisen elämisen kietoutuvan mielikuvien prosessiin. Mielikuvien prosessimaisen muodon sekä suunnitteluprosessiin välisen yhteyden havainnollistamiseksi rakennan teoreettisen viitekehysten mielikuvien prosessimaisuuden, kokemuksen tutkimisen sekä suunnitteluprosessin välille. Tämä tapahtuu soveltamalla kokemuksen tutkimisen keinoja sekä suunnittelijan suunnitteluprosessin mielikuvien tulkintaan että tulkitsemiini mielikuviin konkreettisista vaatteista. Tutkimukseni rakentuu elämysteoreettiselle pohjalle kehollisuuden ja esteettisen kokemuksen näkökulmasta.

Tutkimukseni aineisto muodostuu kolmen ateljeeompelimon suunnittelijan haastatteluista. Olen liittänyt aineistooni materiaalinäytteitä sekä valokuvia vaatteista, joista haastattelutilanteissa keskusteltiin. Niiden avulla havainnollistan, kuinka teetetty vaate ilmentää suunnittelijan mielikuvia ja kuinka vaatteella luodaan vaikutelmia vastaamaan suunnittelijan mielikuvia. Tutkimuksessa olen myös tarkastellut mielikuvien liittymistä suunnitteluprosessiin omakohtaisen kokemuksen perusteella ollessani yhden tutkimushenkilön asiakkaana.

2 TUTKIMUKSIA ATELJEEOMPELIMOISTA

Suomalaisen salonkimuodin huippukausi sijoittui 1940-luvun lopulta 1970-luvun puoliväliin. Muotisalongit olivat alan järjestäytyneitä huippuedustajia, jotka suunnittelivat ja valmistivat korkeatasoisena ammattimaisena käsityönä naisten muotiasuja. Teetetyn vaateen arvo rakentui yksilöllisyyden, käsityöllisten työtapojen sekä materiaalin ja työn laadukkuuden varaan. Vaikka varsinainen salonkikulttuuri hiipui valmisvaateteollisuuden nousussa, nykyisissä ateljeeompeleimissa vaikuttavat edelleen salonkimuodin viitoittama tuotantoidea. Moni ompeluliike käyttää ateljeen nimikettä viittaamaan korkeatasoiseen vaatteiden suunnitteluun ja valmistukseen. (Koskennurmi-Sivonen 1998 ja 2001)

2.1 Lähihistoriallinen näkökulma

Ritva Koskennurmi-Sivosen (1998) väitöskirjassa tarkastellaan suomalaisen muotisalongin Atelier Riitta Immosen toimintaa 1940–1990-luvuilla yksilöllisen vaateen suunnittelun ja valmistuksen näkökulmasta. Aineistona tutkimuksessa on käytetty muotisuunnittelija Immosen ja hänen työntekijöidensä sekä asiakkaitensa haastatteluja, lehtiarkistoa sekä konkreettisia vaatteita. Muotisalongissa teetetyn vaateen erityispiirre oli yksilöllisyys. Yksilöllisyys tarkoitti vaateen ominaisuuksia, jotka sopivat asiakkaan persoonaan ja tekivät hänen olonsa vaatteessa hyväksi, kotoisaksi ja itsevarmaksi. Teetetty vaate korosti asiakkaan parhaimpia puolia ja toi taiteellisilla yksityiskohdillaan hänet usein huomatuksi myös katsojan silmissä. Esteettisyys näkyi vaatteissa esimerkiksi leikkauksissa, taitavissa kirjunnoissa sekä muissa yksityiskohdissa. Salonkivaatteiden kirjonnat rajoittuivat usein vaateen tiettyihin yksityiskohtiin kuten nappeihin tai kauluksiin. Muotisuunnittelijan näkemyksellä visioidun puvun muodon sekä valittujen materiaalien innoittamina kirjojat suunnittelivat ja toteuttivat kirjonnat. (Mt. 1998, 223, 261–264, 267) Lähihistoriaan sijoittuvat tutkimukset (Koskennurmi-Sivonen 1998, Heikkilä-Rastas 2003) osoittavat ateljeiden käsityöllisen toiminnan olleen ositettua, jolloin esimerkiksi *couturierin* eli muotitaitelijan sekä eri tekniikoita hallitseviin ompelijoiden välillä on ollut selvä työnjako.

Koskennurmi-Sivosen (1998) tutkimus osoittaa vaateen laadukkuuden näkyneen korkealuokkaisissa materiaalivalinnoissa, ajattoman klassisissa malleissa, käsityössä, vaateen käytössä ja huollossa sekä suunnittelijan ammattitaitoisessa työssä. Muotisalongin asiakkuus perustui asiakkaan ja muotisuunnittelijan väliseen vuorovaikutukseen, ja

keskustelun sekä ateljeen ympäristön luomaan ilmapiiriin. Asiakkaan osallisuus vaateen suunnitteluun ja sovitukseen antoi asiakkaalle itsevarmuutta oman tyylin löytämisessä sekä edesauttoi yhteistyön myötä syntyneen luottamuksen vakiintumista. (Mt. 259–260, 276–275)

Päivi Aikasalo (2000) on tutkinut naisten pukeutumishanteita ja vaatevalintoja 1920–1960-luvuilla aineistonaan aikakauden Kotiliesi-lehdet sekä Kotilieden lukijoiden ja tekijöiden muistitietoon perustuvat haastattelut. Haastattelujen perusteella ilmeni, että vaatteiden teettäminen ompelijalla oli tavallista tuohon aikaan. Vaateen teettäminen perustui asiakkaan ja ompelijan väliseen vuorovaikutukseen. Asiakkaan toiveet mallista ja kankaasta kartoitettiin tarkkaan harkitusti esimerkiksi muotilehtiä katselemalla. Helsinkiläisissä muotiateljeissa vaatevalinnat perustuivat muotiin, istuvaan malliin, väriin ja hyvään kankaaseen. Onnistunut vaate teki kantajalleen itsevarman olon. Laadun takeena oli vaatteeseen ommeltu liikkeen niminauha. (Mt. 30, 192–193)

Marjatta Heikkilä-Rastas (2003) on kartoittanut väitöskirjassaan 1950–1990-luvuilla toimineen Kaisu Heikkilän salonkityyppisen ateljeerin toimintaa pukuarkiston, valokuvien sekä aikalaisten haastattelujen avulla. Suomi eli tuolloin salonkimuodin nousuaikaa, ja myös muita, laadukasta käsityötä kannattavia ateljeeompelimoita toimi suurissa kaupungeissa. Muotisuunnittelija, *couturier*, suunnitteli mallit, osallistui sovitukseen, valitsi materiaalit ja valvoi tuotteen valmistusprosessia. Vaatteiden valmistus perustui valmistuskeskeiseen laatuun, erikoistekniikoihin, esteettisiin ja ajattoman klassisiin malleihin, yksittäisiin kappaleisiin sekä käsityöllisiin periaatteisiin. Käsityömäisiä työtapoja olivat esimerkiksi kiinnikkeiden, koristeiden sekä helmojen ompeleminen käsin. Kaisu Heikkilän ateljeessa salonkimaisuus näkyi myös korkealuokkaisista materiaaleista valmistetuissa muotinäytösmallistoissa, joiden innoittajina toimivat Pariisin haute couture -kokoelmat. (Mt. 124–126, 221)

Ympäristön tarjoamat virikkeet, kiinnostus muotiin, käsityötaito sekä korkealuokkaiset materiaalit ovat olleet laadukkaan ateljeevaateen suunnittelun perustana (Koskennurmi-Sivonen 1998). Sodan jälkeisinä aikoina, kun hyvistä tuontimateriaaleista oli pulaa, myös Kaisu Heikkilän ateljee piti tiukasti kiinni periaatteistaan ja kudotti kotimaassa laadukasta kangasta. Kekseliäisyydellä oli tuona aikana suuri merkitys sopivien materiaalien saamiseksi. Heikkilä-Rastas kuvaa Kaisu Heikkilän ateljeen tiedostamatonta vaateen

suunnitteluprosessia tyyliä, käsityötaidon, esteettisten päämäärien sekä luovan mielikuvituksen yhteiseksi kokonaisuudeksi. Tuolloin ei vielä puhuttu muotoilun käsitteestä, mutta silloinkin vaateen muotoon vaikuttivat asiakkaan määrittelemä käyttötarkoitus sekä ennen kaikkea materiaalin tuntu ja rakenne. (Mt. 112–113)

Silja Immosen tutkimus (2004) ateljee Bertha Puiston toiminnasta vuosina 1950–1974 käsittelee salonkimuodin ajanjaksolle ominaisen yksilöllisen vaateen tunnusomaisia piirteitä. Yksinkertaisuuteen perustuvalla mallilla saavutettiin vaateen käytön ajattomuus. Käsiyömaiset työtavat sekä laadukkaat materiaalit takasivat istuvuudeltaan henkilökohtaisen ja esteettisiltä arvoiltaan yksilöllisen tuotteen. Ateljeessa teetetty vaate edusti tyylikkyyttä, persoonallisuutta ja asiakkaan unelmien ja toiveiden toteutumista. Bertha Puiston työskentelyperiaatteet rakentuivat asiakkaan henkisen ja fyysisen persoonan ympärille. Yksilöllisen vaateen tuli tuottaa asiakkaalle mielihyvää ja itsevarmuutta. Vartalon muotojen ja kasvojen piirteiden parhaimpia puolia korostettiin sopivin materiaalein ja värein. Asiakkaan vartalo voitiin nähdä sekä mahdollisuutena että rajoitteena, jolloin materiaalin ja muotoilun tuntemisella oli vaateen onnistumisen kannalta tärkeä merkitys. Mallinsuunnittelun tavoitteena oli esteettisen vaikutelman luominen niin vaateen kantajalle kuin katsojalle. (Mt. 47–69)

Immonen (2004, 73) rinnastaa Bertha Puiston luomien pukujen visuaalisen ilmeen taideteoksen käsitteeseen, missä vaateen käyttäjä toimii katseen kohteena, taiteen teoksena. Myös Koskennurmi-Sivonen (1998, 2000) näkee rinnastuksen yksilöllisen vaateen ja taiteen välillä. Ihmisen ja vaateen keskinäisen suhteen voi ilmaista visuaalisella ja sosiaalisella metaforisella käsitteellä *passpartout*, joka taidekuva korostavan kartongin tavoin tuo vaateen kantajan esiin kulloisestakin tilaisuudesta. Tämän pukeutumisen näkemyksen mukaan vaateen valmistamisen lähtökohtana ei ole puvun teettämisen itsetarkoitus, vaan tarkoituksena on edistää ihmisen asettumista ympäristön kontekstiin korostaen pukeutujan persoonaa. (Koskennurmi-Sivonen 1998, 202; 2000, 128–129)

2.2 Ateljeeompelimoit nykyäänä

Nykyäänä ateljeeompelimoissa suunnitellaan ja valmistaan yksilöllisiä vaatteita asiakkaan toiveiden mukaisesti. Vaatteita teetetään nykyään lähinnä erikoistilaisuuksiin asiakkaan halutessa vaatteelta esimerkiksi ajattomuutta, yksilöllisyyttä, istuvuutta ja erikoisia materiaaleja ja niiden laadukkuuteen perustuvaa kestävyttä. Laatu työssä näkyy käsityömaisina työtapoina, tekijän taitona muotoilla oikein erilaisia materiaaleja sekä hienotunteisessa tavassa kohdata asiakas niin suunnittelutehtävässä kuin sovituksissa. (Koskennurmi-Sivonen & Pietarila 2005) Pietarila (2004) on kartoittanut nykyään tilausompelijan ja asiakkaan näkemyksiä käsityötuotteen laadusta. Tutkimustulokset osoittivat laadun muodostuvan konkreettisen tuotteen laatukriteerien ohella myös suunnittelijan ja asiakkaan välisestä luottamuksesta sekä yksilöllisyydestä, joka käsittää niin suunnittelun, palvelun kuin esimerkiksi toimintaympäristön. (Mt. 73–81)

Salonkimuodin aikaiseen toimintaan verrattuna käsityön osuus valmistuksessa on vähentynyt. Ateljeeompelimon omistaja vastaa usein myös vaatteiden suunnittelusta. Muut työvaiheet kuten kuosittelu, leikkaaminen ja ompeleminen voivat olla muitten ammattilaisten toteuttamia. Esimerkiksi Kaipainen (2000, 141) osoittaa, että niin tilauskuin ateljeeompelimoissa toimii yleensä yksi henkilö lähinnä taloudellisista syistä. Suunnittelija on tavallisesti läsnä sovitusvaiheissa, sillä sovitus on prosessin keskeisimpiä vaiheita, joissa suunnittelu jatkuu ja mielikuvat tarkentuvat. Suunnittelu on pitkälti asiakaskeskeinen prosessi, jossa suunnittelijan tehtävänä on sopeutua, tulkita asiakasta ja esittää ehdotuksia eli mielikuvien pohjalta luotuja suunnitelmia.

Maaret Niemisen (2003) tutkimus kartoittaa juhla-asun ateljeeompelimoissa teettäneitten asiakkaiden ajatuksia vaateen valmistuksen aikana ja käytön jälkeen. Tutkituissa ateljeissa omistajat vastasivat sekä suunnittelusta että osittain myös ompelusta. Asiakkaat perustelivat vaateen teettämistä arvostuksella käsityön huolellista jälkeä kohtaan, luottamuksella käytettävien materiaalien kestäväan laatuun, mahdollisuudella vaikuttaa asun esteettisiin sekä toiminnallisiin ratkaisuihin. Asulta toivottiin pelkistettyä ilmettä, joka savutetaan jättämällä turhat yksityiskohdat pois. (Mt. 56–82) Myös Koskennurmi-Sivosen (1998) tutkimus salonkimuodin aikakaudelta osoittaa asiakkaiden toivoneen yksinkertaisuutta vaateen puhtasviivaisissa linjoissa (mt. 60). Suomalaiseen pukeutumiseen kuulune koreilemattomuuden ihannoiminen ja yksinkertaisuuteen perustuvan mallin pitkäikäiseen käytettävyyteen uskomisen.

Niemisen haastattelemat asiakkaat antoivat ompelijalle vastuun asun mallista, linjoista ja leikkauksista. Asun ilmaisevuuden he toivoivat vaatteessa näkyvän tyylikkäänä vaikutelmana, viihtyvyyttä luovana sekä juhlan tunnelmaa nostattavina elementteinä. Tavoite saavutettiin yksinkertaisella ja itselle sopivalla mallilla, naisellisuutta korostavilla elementeillä, huolellisella valmistuksella, tilannesovinnaisuudella sekä laadukkaalla materiaalilla. Asun odotettiin luovan tilanteeseen sopivaa tunnelmaa ja hyvää mielialaa. Liikaa ylellisyyttä pyrittiin välttämään, tärkeintä oli vahvistuksen luominen minäkuvalle sekä sopusointuisuus persoonan kanssa, jolloin syntyy aito vaikutelma. Immosen sekä Koskennurmi-Sivosen (1998) tutkimuksessa käytetty metafora, *passepourtout*, teetetyn vaateen kehyksellisyydestä esiintyy myös Niemisen tutkimuksessa. Yksilöllistä vaatetta teettävät asiakkaat pitivät tärkeänä, että asu tuo kehyksen lailla yksilön esille omana, edustavana itsenään. Vaateen teettämisellä ei pyritä erottautumaan vaan korostamaan yksilöllisyyttä sekä luomaan viihtyvyyden ja mukavuuden tuntua asussa. (Niemi 2003)

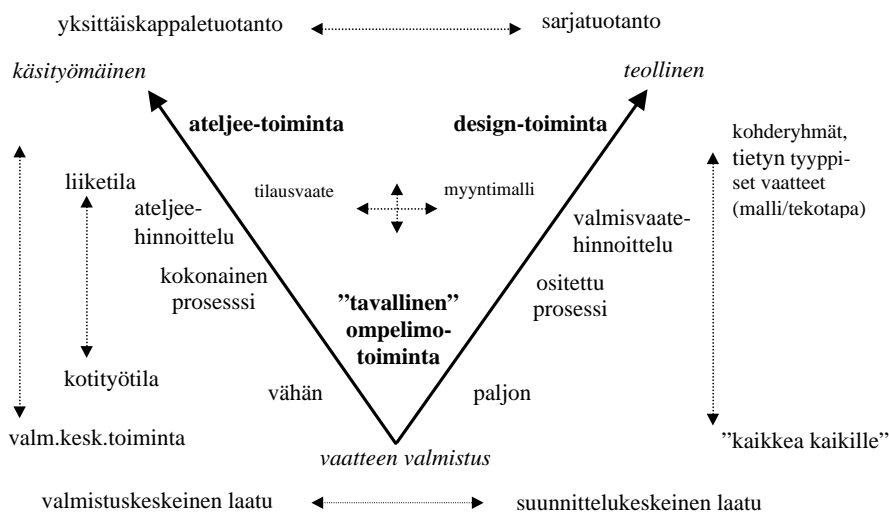
Minna Kaipainen (2000) on tutkinut tilausvaatteiden suunnittelua ja valmistusta harjoittavia yrittäjiä. Hän mainitsee *ateljeetoimintaa* kuvaaviksi elementiksi valmistuskeskeisen laadun, käsityömäiset työtavat sekä korkealuokkaiset materiaalit. *Ateljeetuotetun* vaateen suunnittelu- ja valmistusprosessi sisältää useita palautekierroksia, joiden aikana valmistuvaa tuotetta verrataan toivottuun mielikuvaan. Mielikuvan tarkentuu asiakkaan kanssa käytävien keskustelujen sekä sovitusten myötä, jossa asiakas konkreettisesti näkee mielikuvien todentumisen (Mt. 140, 151)

Tilausvaatteiden suunnittelu- ja valmistustoimintaa kuvaavassa mallissaan (kuvio 1) Kaipainen (2000) tyypittelee eri käsityön muotoja käsitteillä *ateljeetoiminta*, *design-toiminta* sekä ”*tavallinen*” *ompelimoiminta*. Tavallinen ompelimoiminta on Kaipaisen mukaan suunnattu kaikentyyppisille asiakkaille, joille valmistetaan heidän haluamiaan tuotteita taiteellisiin tai muotoilullisiin asioihin puuttumatta. Tavallisen ompelimoiminnan käsityöprosessissa tuote ja valmistus ovat pääosassa suunnittelun ja kaavoituksen osuuden jäädessä vähemmälle. (Mt. 149–150)

Designryityksen kohderyhmä, nimi, imago ja liiketila ovat usein yrityksen määrittelemiä. Tuotantoprosessi on usein ositettu siten, että suunnittelija eli designer suunnittelee luomuksia, joita tuotetaan teollisin sarjatyötavoin ulkopuolisten työntekijöiden avulla. Käsityömuotoilussa käytetyn teknologian ja rationaalisuuden vuoksi tuotettujen vaatteiden

kappalemäärä on käsityöllisiin työtapoihin perustuvien yritysten tuotantoa suurempi. (Mt. 150–151)

Nykypäivän *ateljeetoimintaa* voi verrata salonkimuodin ateljeeompelimoiden toimintaperiaatteisiin. Pukuja valmistetaan yhä käsin sekä ommelten huomaamattomuuden aikaansaamiseksi että käsin tekemisen arvokkuuden vuoksi. Ompelukoneella valmistetaan suoria saumoja ja reunat huolitellaan siksakilla. Ateljeetoiminta eroaa esimerkiksi valmiskaavoja käyttävien tilausompelimoiden luonteesta siinä, että valmistetut tuotteet ovat uniikkeja, yksilöllisiä ja asiakkaan mitoilla valmistetuista peruskaavoista kuositeltuja. Yksilöllisen ateljeevaatteen suunnitteluun panostetaan ja siinä näkyy suunnittelijan luovuus. Salonkitoiminnan aikana ateljeetuotetussa vaatteessa korostuivat vaatteen ainutkertaisuus ja muotitaitelijamaisuus. Nykyisissä ateljeissa vaatteen ainutkertaisuus ja toiston välttäminen ei ole salonkihuoneisiin verrattuna yhtä tärkeää. Itsenäisesti työskentelevän ateljeeompeijan käsityöprosessi on kokonainen tekijän vastatessa niin suunnittelusta kuin ompelusta. (Kaipainen 2000, 140, 151–152)



KUVIO 1. Ompelimotoiminnan tyypittely vaatteen valmistusdimensioineen. (Kaipainen 2000, 149)

3 MIELIKUVA

3.1 Mielikuva kognitiivisena toimintona

Ihmisen kognitiiviset toiminnat mahdollistavat esimerkiksi kyvyn havaita, ajatella, muistaa ja käsitellä tietoa. Kognitiivinen psykologia tutkii aivotoimintoja ja niiden merkitystä ihmiselle osana ympäristöä ja kulttuuria. (Forrester 2000, Anderson 1995) Tämän tieteenalan näkökulmasta mielikuva syntyy ihmisen yksilöllisten havaintojen pohjalta. Siten mielikuvien syntymistä ja ymmärtämistä voidaan tutkia tarkemmin määriteltäessä havaintopsykologian teoreettisessa viitekehyksessä, jossa havaintoon liitetään myös kontekstikohtainen tulkinnan ja tiedon merkitys (Forrester 2000, 17–18).

Forresterin (2000, 29) mukaan ympäristö sekä sosiaalinen vuorovaikutus muokkaavat käsitystämme maailmasta ja vaikuttavat siihen, miten sitä havainnoimme. Ihminen käsittelee ympäristöään mielikuvien, havaintojen ja käsitteiden avulla. Turunen (1991) määrittelee mielikuvaa havaintojen jättämäksi jäljeksi ihmisen sisäiseen olemukseen. Mielikuvan syntymistä ei yleensä tiedosteta havaitsemisen yhteydessä, mutta mielikuvien kautta ihminen voi palata ennestään havaittuihin asioihin. Havainto ja mielikuva ovat kuitenkin kaksi eri asiaa: havainto on eksistenssiluonteinen, suoraan todellisuuden kanssa tekemisissä, ja mielikuva puolestaan on kuvaluonteinen eli ”jäännöksi todellisuuden havainnoista”. Mielikuva on tavallisesti epämääräinen kuva, joka elää ihmisen aivojen sisällä synnyttyä ulkomaailman havaintojen kautta. (Mt. 78–79) Myös Finke (1989) toteaa, kuinka mielikuvaa (*image*) ei voi verrata esimerkiksi piirrettyyn tai valokuvattuun kuvaan (*picture*). Mielikuvat ovat luonteeltaan muuntuvia, ja niillä on aina jokin tarkoitus. Lisäksi mielikuvat perustuvat yksilön jostakin kohteesta tekemiin tulkintoihin. (Mt. 15)

Mielikuva on tosiasian järjestäytynyt jäännös ihmisen mielessä. Ihminen kokee mielikuvien kautta olevansa tekemisissä tosiasioiden kanssa kuvallisessa muodossa. Mielikuvilla on tosiasialuonnetta, ja koska ne ovat vain kuvia, niiden elämyksellinen merkitsevyys on peräisin muualta kuin niistä itsestään. (Turunen 1991, 78–79) Turusen määritelmässä ajattelu antaa mielikuville niiden merkityksellisyyden. Havainnot ovat ulkoisia, mielikuvat sisäisiä. Ihmiselle huomaamaton ajattelu kohtaa nämä kummatkin ja jättää jälkensä havaintoihin pyrkien jäsentämään ja yksinkertaistamaan havaintojen seuraamuksia eli mielikuvia. Turunen (1990, 69) lisää ihmisen ajattelun operoivan mielikuvien avulla. Mielikuvat ovat ajattelun ja käsitteenmuodostuksen perusta.

Yksilön muistissa on tallentuneena jäsenyneitä tietorakenteita ja toimintakokonaisuuksia eli skeemoja. Skeemat ovat sisäisiä malleja, jotka muuttuvat tietojen, taitojen ja kokemusten lisääntyessä. Aikaisemmat kokemukset ja tiedot vaikuttavat siihen, minkälaista tietoa ihminen vastaanottaa ja miten hän yhdistää aiempaa tietoa uuteen. Kun ihminen havainnoi ympäristöään aivoihin ei siirry suoraa, ärsykettä vastaavaa kuvaa, vaan aivot luovat sisäisten mallien avulla ärsykettä vastaavan havaintomallin. Ihminen havaitsee valikoiden ympäristöään sisäisten mallien ohjaamana, mikä suuntaa yksilöä etsimään uutta tietoa. Ihminen haluaa luonnostaan selvittää ympäristön ilmiöitä. (Salo 1997, 48, 89) Salon tavoin skeemaperiaatetta tarkastelee myös Anttila (1993, 120–121), joka esittää käsityöntekijän kognitiivisten toimintojen perustuvan skeemoihin. Skeemat auttavat tekijää suuntaamaan tarkkaavaisuutta keskeisiin asioihin ja jäsentämään niitä. Skeemojen avulla järjestetään ja työstetään uutta tietoa sekä liitetään sitä aikaisempiin tietorakenteisiin ja kokemusmaailmoihin.

Ihminen muodostaa havaintoja, kokemuksia ja tuntemuksia jatkuvasti aistien välittämänä. Näihin tajunnallisiin tiloihin yksilö mukauttaa aikaisempaa tietoaan ja kokemustaan. (Salo 1997, 46–48). Aistien ja mielikuvien yhteydestä Lindh (1998) toteaa, kuinka aistien välittämät havainnot muuttuvat tietoisuuteen saapuessaan mielikuvavirtauksiksi, jotka kerrostuvat yksilön muistissa olemassa oleviin sisäisiin mielikuvavirtauksiin. Monipuolisessa ilmaisussa, johon voidaan lukea esimerkiksi käsityön ja taiteen ilmaisu, opittava tieto ja taito yhdistyvät ymmärtävälle ja soveltamiskelpoiselle tasolle muistiin ja toiminnoiksi. (Mt. 73–74)

3.2 Mielikuva käsityön kontekstissa

Kognitiivisena toimintona tarkasteltuna mielikuvan synty liitetään aistisuuteen ja siitä syntyvään kokemusmaailmaan, joka käsitteellistyy ihmisen kielellisen järjestelmän kautta. Käsityöhön kuuluu kuitenkin olennaisesti tekemiseen valmistautumisessa ja tuotteen valmistamisen yhteydessä syntyvät mielikuvat, jotka eivät selity yksistään sanallisen ajattelun avulla. Käsityön kontekstiin tuotuna mielikuvien muodostumiseen vaikuttavia tekijöitä ja niiden merkityksiä voidaan tarkentaa, sillä käsityötuotteen suunnittelu- ja valmistusprosessien eri elementit tarjoavat tutkijalle runsaasti konkreettisia kiinnikkeitä:

huovutettavan villan tuoksu voi herättää muistoja lapsuuden kesästä, kangasta voidaan koskea ja sen pinnan rakenteita sekä värejä vertailla.

Käsityötieteen sekä muotoilun (ks. Koskennurmi-Sivonen 1998, Kaipainen 2000, Heikkilä-Rastas 2003, Seitamaa-Hakkarainen 1997) tutkimukset osoittavat mielikuvien liittyvän keskeisesti käsityön suunnittelu- ja valmistusprosesseihin. Käsityön prosessien on yleisesti todettu alkavan mielikuvien muodossa (Kaukinen 1999, 2). Käsityössä yksilön mielikuvat sitoutuvat persoonallisuuteen, luovuuteen, arvomaailmaan sekä taitoon ja heijastuvat lopulta tuottaessa esteettisestä ja toimivaa käsityötuotetta. Anttilan (1991) mukaan jokaiseen taitosuoritukseen liittyy mielikuva, joka konkretisoidaan artefaktin tuottamisessa. Käsityön prosessi alkaa alkuideasta, mielikuvasta. Motivaatio sekä käsityön tekijän persoonalliset tuntemukset ohjaavat alkuidean syntymistä. Mielikuva rakentuu sisäisten ja ulkoisten virikkeiden perusteella. Näitä ovat esimerkiksi aikaisempi tietotaito sekä viriketieto. Mielikuvan syntyessä käsityön tekijä selvittää keskeisiä tuotteen suunnitteluun ja valmistamiseen liittyviä ongelmia sekä tavoitteita. (Mt. 47–48)

Anttila (1993) erottaa käsityön prosessissa ilmenevät mielikuvat kahteen eri merkitysluokkaan. Käsityön tuotesuunnittelun prosessissa muodostuvista mielikuvista operationaalisilla mielikuvilla on toimintaa suuntaava merkitys ja orientoivilla mielikuvilla kohdetta eli valmistettavaa tuotetta kuvaava merkitys (mt. 122–125). Orientaatiomielikuvien avulla käsityön tekijä kykenee kuvittelemaan kohdetta, operatiivisten mielikuvien avulla puolestaan eri vaiheissa olevaa toimintaa pystytään järjestämään mielekkääksi ja työmenetelmiä hallituiksi. Ahoniemen (1996, 349) mukaan orientoivaan ja operatiiviseen mielikuvaan voidaan liittää taiteellinen ja tekninen, luovaa toteutusta määrittävä ennakkomielikuvamuodostus. Taiteellinen tieto ja taito virittävät tekijän työtä ideoinnin, muodonannon sekä värien ja materiaalien valinnassa.

Taiteellisessa tuottamisessa koettujen mielikuvien näkökulma limittyy käsityön yhteyteen. Esimerkiksi Anttilan (2005a, 67) mukaan taiteellisen työn voidaan katsoa perustuvan aistimuksia seuraavien mielikuvien muodostumiseen eli imaginaatioon. Myös taiteessa ilmeneviä mielikuvia tutkinut Gordon (1972) näkee yhteyden mielikuvien, luovan prosessin ja toiminnan välillä. Gordon erottaa mielikuvat ja mielikuvituksen käsitteet toisistaan siten, että mielikuvitus koostuu useista mielikuvista, joita ihminen käsittelee ajatuksensa sekä aikaisemman kokemukseen pohjalta. Mielikuvista keskusteleminen on

Gordonin mukaan vaikeaa niiden käsitteettömyyden vuoksi. Gordon myös lisää, ettei ihminen itse ole alati tietoinen koko mielikuvamaailmastaan, mutta taide voi toimia väylänä tuotaessa sisäistä maailmaa näkyväksi. Gordon tähdentää, ettei lopullinen taiteen tulos voi täysin vastata prosessin alussa ollutta sisäistä mielikuvaa. (Mt. 68–79)

Käsityötieteessä on tutkittu mielikuvien ja käsityön ilmaisun yhteyttä toisiinsa (Lehtonen 1996; Laulajainen-Malkki 2001). Laamasen (2004) mukaan käsityötuotteen suunnittelussa ja valmistamisessa syntyvät mielikuvat voivat olla tiedostamattomia tai tiedostettuja ja niiden taustalla vaikuttavat abstraktit sekä konkreettiset virikkeet, kuten uneksiminen tai esimerkiksi jokin tekijällä merkityksenkäs esine. Abstraktin ja konkreettisen tason mielikuvat muodostavat käsityön tekijän mielikuvamaailman, jossa eri aistimusten avulla saadut kokemukset ja havainnot sekä kielen merkitykset ja materian kosketus vievät tekijää tiedostamattomasta olotilasta kohti tiedostettua ratkaisua. Abstraktilla mielikuvien tasolla lukuisat tuotteen ominaisuuksia koskevat ratkaisut ovat käsityön tekijälle mahdollisia.

Mielikuvat suuntaavat toimintaa. Niiden avulla voidaan katsoa niin menneisyyteen kuin tulevaisuuteen. Andersonin (1995) mukaan ihmiset operoivat mielikuvilla ikään kuin ne olisivat fyysisiä objekteja. Voimme paitsi palauttaa mieleen mielikuvien avulla esineiden muodon, myös niiden sijainnin esimerkiksi huoneessa olematta itse paikalla. Esinettä koskevan visuaalisen tiedon lisäksi mielikuvat sisältävät koskettamiseen sekä kuulemiseen liittyvää tietoa. (Mt.112–115) Tällä tavoin käsitettynä mielikuviin voisi ikään kuin varastoida tietoa esimerkiksi materiaaleista ja niiden ominaisuuksista, minkä perusteella käsityön tekijä voi hahmottaa tuotteelle muodon ennen konkreettista toimintaa. Esimerkiksi Denis (1991) tarkentaa mielikuvan toimintaa suuntaavaa merkitystä taiteen tuottamisessa ja myös käsityössä näkökulmasta, jonka mukaan tuotteen muodonanto- ja materialisoimisprosessissa mielikuvat toimivat ikään kuin mielen työvälineinä konkreettisten kädessä pidettävien työvälineiden käytön yhteydessä. (Mt. 170).

Mielikuvatutkimuksessa painotetaan usein näkemisen kautta saatuja kokemuksia (ks. Neisser 1982, 118). Ihmismieltä ja keinoälyä tutkinut Penrose (1994, 58–59) tähdentää, etteivät kaikki mielikuvat ole luonteeltaan visuaalisten ärsykkeiden johdannaisia. Musiikin kuuleminen, esineen koskettaminen tai kosketuksi tuleminen voivat saada aikaan runsaasti assosiaatioita sekä mielikuvia (Forrester 2000, 29). Käsityössä koetut mielikuvat liittyvät

vahvasti visuaalisiin, näkemisen kautta saatuihin kokemuksiin. On kuitenkin otettava huomioon, että kehon kautta saadut kokemukset asettuvat visuaalisten rinnalle, onhan kyseessä käsin tehtävää työtä. Mielikuvia koskevissa teorioissa kehollisuuden ja mielikuvamuodostukseen merkitystä tutkinut Ahsen (1986, 46–47) on tuonut kognitiivisen mielikuvakäsityksen rinnalle uusrakenteellisen teorian, jonka mukaan mielikuvat, jotka perustuvat yksilön kokemukseen, eivät voi muodostua ilman kehollista toimintaa. Tähän teoriaan perustuen Laamanen (2004, 69) toteaa käsityön ilmaisussa syntyvän visuaalisten mielikuvien ohella myös kinesteettisiä mielikuvia, sillä käsityössä käytetään apuna kehon liikkeitä esimerkiksi harjoiteltaessa työsuorituksia. Kinesteettiset mielikuvien ilmenivät Laamasen tutkimuksessa muun muassa kehollisena kosketuksena ja materiaalin rytmin kokemisena.

4 MIELIKUVIEN TULKINNAN RAJAT JA KEINOT

Tutkimuksessani ymmärrän mielikuvien muodostuvan ja kehittyvän jatkuvasti teetetyin vaatteen suunnitteluprosesseissa eräänlaisena prosessiketjuna, joka kietoutuu yhteen suunnittelun prosessin kanssa. Tällöin mielikuvien tulkinta etenee niissä rajoissa, joissa suunnitteluprosessin tässä tutkimuksessa määrittelen. Tarkoituksenani ei ole tyypitellä mielikuvia käsityön ilmaisussa yksittäisinä ilmiöinä vaan tiedostaa niiden laajempi merkitys kokonaisuudessaan suhteessa käsityön suunnitteluprosesseihin, jotka jatkuvat osin tuotteen valmistuksen yhteydessä. Mielikuvien tulkintaa lähestyn teoreettisessa viitekehysessä, jonka mukaan mielikuvat ovat aistihavaintojen kautta saatujen elämysten merkityksiin perustuvia kokemuksia. Ymmärrän mielikuvien syntymiseen vaikuttavien kokemusten perustuvan käsityön tekijän esteettisiin tunnetiloihin sekä kehollisuuteen.

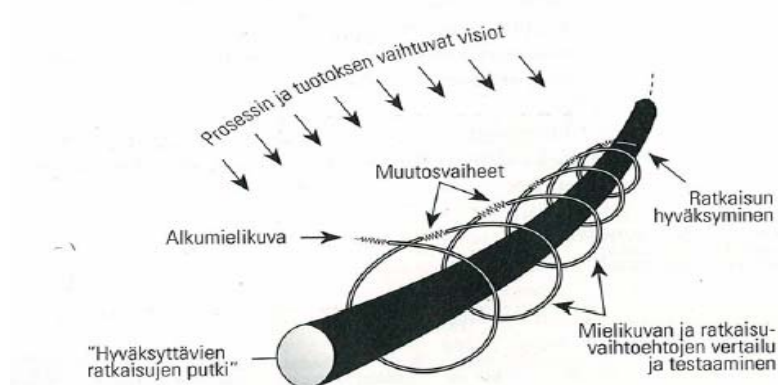
4.1 Mielikuvien prosessimaisuus

Käsityötuotteen suunnitteluun ja valmistamiseen vaikuttavat tekijän emotionaaliset arvot ja asenteet. Käsityö on aina aikansa kulttuurin tuote, sillä ympäristö sanelee sille asetetut arvot ja merkitykset. (Anttila 1991, 47–48) Käsityön luovan ilmaisun monipuolisuus tarjoaa erilaisia näkökulmia mielikuvien tutkimiseen. Tässä tutkimuksessa rinnastan mielikuvien liittymisen yksilöllisen vaatteen suunnitteluun prosessiajattelun muodossa, jonka mukaan mielikuva syntyy, tarkentuu ja täsmentyy kierroksellisessa liikkeessä (Anttila 1993, 111).

Käsityön suunnittelua kuvataan niin ikään kierroksellisena prosessina, jossa korostuu eri suunnittelun elementtien välinen liike ja mielikuvien prosessinomainen ja vuorovaikutteinen luonne. Esimerkiksi Laamanen (2004, 60–62) esittää tutkimuksessaan käsityön tekijän mielikuvien prosessimaisuuden ilmenevän konkreettiseen virikkeeseen ja aistisen kokemuksen välisessä vuorovaikutuksessa. Näen käsityön kontekstissa mielikuvien prosessimaisen luonteen tulevan esille suunnittelunvaiheissa konkreettisesti jälkeen jäävien dokumenttien (suunnitelmat, luonnokset, kokeilut) sekä lopulta valmiin tuotteen avulla.

Zeisel (1986, 7–8) toteaa mielikuvien edustavan yksilön tietoa, joka auttaa ideoiden järjestämisessä ja kehittämisessä suunnitteluprosessin edetessä. Zeisel nimeää ideoiden kehittyvän mielikuvissa "luovina askeleina". Tämä vertauskuva osoittaa, kuinka ideat muodostuvat käytännön kokeilujen ja niistä saadun palautteen kautta. Mielikuvatyöskentely ja konkreettinen työskentely kehittyvät toisiinsa nähden vuorovaikutteisesti, kunnes suunnittelun ongelma on ratkaistu. (Mt. 10–11)

Vuorovaikutteisesti kehittyvää ideamuodostusta Zeisel kuvaa suunnittelun spiraalimallin avulla (kuvio 2), jossa keskellä kulkeva punos esittää tavoitteita eli niitä ratkaisuja, joita suunnittelussa tehdään pyrittäessä kohti tavoitetta. Ongelmien ratkaisemista edesauttavat alkumielikuva sekä muut mielikuvat, joita nousee esiin suunnittelun edetessä. Spiraalinen malli havainnollistaa prosessin muuttumisherkkyttä ja tarkentuvien visioiden vaikutusta siihen. Langat, jotka kiertävät tavoiterunkoa kuvaavat toimintaa, joissa ratkaisuja arvioidaan esimerkiksi esitysten ja kokeilujen muodossa. Arvioiminen puolestaan tuottaa jälleen uusia mielikuvia. Ratkaisuja toteutetaan ja niitä peilataan tavoitteisiin, aiempaan tietoon sekä kokemuksiin. Lopullinen ratkaisu kirkastuu samanaikaisten ja peräkkäisten syklien toistumisen seurauksena. (Zeisel 1986, 14–16) Spiraalimalli havainnollistaa konkreettisesti, kuinka mielikuvat kehittyvät vaiheittain suunnitteluprosessiin kietoutuen. Tästä johdan tutkimusta kantavan ajatukseni, jonka mukaan suunnitteluprosessissa ilmeneviä mielikuville on ominaista prosessimaisuus, jossa yksittäisesti syntyvät mielikuvat vievät kohti täydentyntä mielikuvaa tulevasta käsityön tuotteesta.



KUVIO 2. Suunnittelun spiraalimalli. (Zeisel 1986, suom. Anttila 1993, 98)

Huonekaluverhoilijoiden hiljaiseen tietoon perehtynyt Ylieskola (2003) kuvaa mielikuvia verhoiluprosessissa liikkeenomaisesta näkökulmasta. Näin Ylieskolan tutkimus osaltaan osoittaa mielikuvaprosessien suhdetta käsityön valmistusprosessiin. Tulostensa perusteella Ylieskola toteaa verhoilijoiden muodostavan monia mielikuvia sekä valmiista tuotteesta että työvaiheista, joilla tavoite saavutettaisiin. Verhoilun edetessä mielikuvia korjataan, luodaan uudelleen ja tarkennetaan. (Mt. 50–52) Pulkkila (2001) puolestaan on perehtynyt tutkimuksessaan elämykseen perustuvien mielikuvien yhteyteen käsityötuotteen suunnitteluprosessissa. Tulosten perusteella Pulkkila toteaa sanallisesti ja sanattomasti tuotettujen alkumielikuvien muodostavan käsityön tekijän ajatuksissa uusia mielikuvia suunnittelun eteenpäin viemiseksi. Luonnosta ja tarinallisuudesta koetut elämykset saivat aikaan mielikuvia työskentelyn eri vaiheisiin esimerkiksi materiaalien ja muotojen valintaan. (Mt. 65–66)

Aikaisempien tutkimusten näkökulmien perusteella totean mielikuvien elävän prosessimaisesti suhteessa käsityön suunnitteluun ja valmistukseen. Näihin prosesseihin liittyvä elämyksellisyys, taidon ja tiedon osoittaminen sekä kulttuurisidonnaisuus osoittavat, kuinka kognitiiviset toiminnot kytkevät erilaisia merkityssuhteita toisiinsa. Tällä tarkoitan esimerkiksi sitä, kuinka mielikuvien avulla käsityön tekijä voi hallita tuotteen suunnittelun samanaikaisesti sen materiaalisen tuottamisen eri vaiheissa.

4.2 Kokemuksellisuus

Mielikuvat ovat kokemuksia, merkkien avulla esitettyjä merkityksenantoja (Latomaa 2005, 28). Kokemukset ja merkitykset ovat sekä ihmisen henkilökohtaisia että yhteisöllisiä, kulttuurisesti määrittäytyneitä (Tunturi & Syrjämaa 2002, 25). Kokemuksessa voi korostua eri asiat, toisella esimerkiksi tietyn alan tietoa, toisella muistot (El Harouny 2002, 263). Latomaa (2005, 28–29) tähdentää, kuinka kokemuksia ilmaistaan symbolisin merkityssuhtein, sillä kokemukset muodostavat mielen merkitysmaailman. Tutkimukseni kannalta katsottuna kokemuksia eli mielikuvia voidaan siten ilmaista toiminnan ja sen lopputulosten merkityssuhteessa. Toiminta on tässä tapauksessa teetetyn vaateen suunnitteluprosessi ja sen lopputulokset yksilöllisiä vaatteita.

Ihmisen mentaalinen mielensisältö nojaa kokemuksellisuuteen ja elämyksellisyyteen (Anttila 2005a, 45). Elämys antaa kohteelle tarkoituksen. Kun tarkoitus sisäistyy ihmiselle tunnistettavaksi, hän käsittää kokemuksensa alkuperän. Näin ollen kokemus voidaan määrittää ihmisen ja tajunnallisen toiminnon sekä sen kohteen suhteeksi. (Perttula 2005, 116). Elämyksessä on siten kyse aistitiedon alueelle sijoittuvista tunteista ja ajatuksista, kokemukseen puolestaan liittyy tietoista ymmärrystä (Räsänen 1993, 27). Tutkimuksessani pohja mielikuvien tutkimiselle muodostuu siten käsitykselle, jonka mukaan mielikuvat ovat merkityksen saaneita kokemuksia, jotka ovat syntyneet käsityön tekijän aistielämysten kautta.

Kokemus liittyy käsityöläisen ja hänen tuotteensa kokonaisuudeksi käsityön prosessissa. Käsityön tekijä tekee työtään tunteella, eläytyen, koskettaen, kuunnellen, tulkiten. Kokemukset tallentuvat vähitellen muistoiksi, tiedoiksi ja taidoiksi. Taidot vievät eteenpäin osaamista, tutustuttavat uusiin materiaaleihin, työtapoihin, tekevät mielen ennakkoluulottomaksi ja herkäksi ympäröivän maailman kohtaamiseksi. Kosketus materiaaliin tallentuu kehon muistiksi ja käden taidoiksi. Koskettaminen on moniaistinen havaintotapahtuma, joka perustuu käden liikkeeseen ja ihon samanaikaisesti tuntemaan aistimukseen esineen pinnalla (Lederman 1982, 132–133). Käsityöllinen suunnittelija luo oman yksilöllisen tekstiili-ilmaisunsa persoonansa, ympäröivän kulttuurin sekä sosiaalisten trendien kautta. Käsityöläisen voimavara piilee käden taidoissa ja niiden rajattomissa luovissa mahdollisuuksissa, joihin teolliset työtavat eivät yllä. (Gale & Kaur 2002, 63)

4.2.1 Kehollinen kokeminen

Käden liike on käsityöntekijän ilmaisun väline. Kinesteettinen aistijärjestelmä ohjaa käden liikkeen nopeutta, voimaa ja suuntaa (Gardner 1993, 211). Voimme seurata käsityöläistä työnsä ääressä kertomassa tekemisestään ja huomata, miten käsien liike tukee puhetta materiaalia kosketeltaessa. Ranskalainen filosofi Merleau-Ponty (1993) kuvaa ajattelua käden toimintana, ja ihmisen suorittaman liikkeen muodostuvan suoritusta ennakoivasta liikkeestä sekä konkreettisesta kehon suorituksesta.

1600-luvulla elänyt filosofi Spinoza käsitti ihmisen kehon ilmentävän mielen toimintoja ja uskoi esimerkiksi ideoiden ilmenevän monipuolisemmin taidon harjaannuttamassa ihmiskehossa (www.iep.utm.edu/s/spinoza.htm). Mielikuvat edustivat Spinozan mukaan

ensimmäisen asteen tietoa, joka havaitaan kehon kokemusten avulla (Spinoza 1949; Koski 1991, 40). Kehollisuus koetaan yksilöllisesti, aivan kuten mielikuvatkin ovat kunkin ihmisen subjektiivisia kokemuksia (Latomaa 2005, 29). Yksilölliset ajatusmallit, merkitysten tulkinnat sekä tavat kokea maailmaa johtavat siihen, että jokainen ihminen kokee mielikuvia eri tavoin, vaikka havaitsemisen kohteena olisi yksi yhteinen ilmiö.

Mielikuvituksen ja älyn prosesseja voidaan tutkia kehon kautta. Kehon avulla ihminen oppii asioita syntymästään lähtien. Tietoa ympäristöstä saadaan siis jo ennen kuin käsitteellinen ajattelu alkaa muodostua. Kehollisuus mahdollistaa aistivaikutelmien sisällä elämisen: voimme tuntea, nähdä, kuulla, ja tulkita aistien välittämää tietoa. Tottumukset, tavat ja taidot säilyvät kehon muistina: osaamme ajaa pyörällä vuosienkin tauon jälkeen. (Parviainen 1997, 133–140) Kehollisuus ja aistien kautta koettu yhteys tekemisen kohteeseen liittyy olennaisesti käsityön tekemiseen (Vilka 1993, 45–46). Kehollisuus ei liity ainoastaan motoriseen suorittamiseen. Keho säilyttää taitoa ja tuo sen tarvittaessa käytettäväksi muistumina. Kehon aistimukset ja havainnot liittävät ihmisen todellisuuteen tajunnallisina kokemuksina. (Lehtovaara 1996, 94–95) Luovan tuottamisen ilmaisussa elämykset ja kokemukset kietoutuvat mielikuvien prosessimaisuuteen. Lindh (1998, 111) toteaa kokemuksen syntyvän osittain silloin, kun ihmisen tietoinen osa mielestä hyväksyy mielikuvaprosessien tuottaman ratkaisun. Syntynyt kokemus voidaan hänen mukaansa kiinnittää luovan tuotoksen muotoon, esimerkiksi kuvaksi tai kirjoitukseksi.

Myös Koski (1991) toteaa kehollisuudella ja mielikuvilla olevan yhteys toisiinsa. Kehon kautta ihminen kokee ympäröivää maailmaa ja syntyneiden kokemusten myötä hän oppii tuntemaan itseään. Kehon kokemukset käsitellään mielessä ideoina, käsitteinä ja mielikuvina. Siten kehon ja mielen toiminnat ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. (Mt. 39, 46) Koski näkee ihmisen toimintakykyyn vaikuttavan sen, miten hän ymmärtää ja kokee kehon avulla ympäristöään. Toimintakyky on taitoa, jota Koski nimittää voimaksi. Esimerkiksi liikuntasuoritus on konkreettinen näyte voiman fokusoitumisesta: kuulantyohtaja ei saa painavaa kuulaa lentämään ilmassa oikeaan suuntaan harjoittelematta pitkäjänteisesti. Harjoitellessaan kuulantyohtaja oppii tuntemaan kehonsa yhä paremmin. Keholliset kokemukset puolestaan synnyttävät mielikuvia todellisuudesta ja mielikuvat auttavat jäsentämään maailmaa ja siten myös itse liikesuoritusta. Mitä tutummaksi harjoittelun tila ihmiselle käy sitä helpompi hänen on

käsitellä aikaisemman kokemuksen pohjalta syntyneiden mielikuvien avulla siinä uutena ilmeneviä asioita. Tätä filosofista näkemystä taidosta harjoittelun avulla syntyneenä voimana voi soveltaa mielestäni myös käsityön taitoon ja mielikuviin. Urheilijan mielikuvakenttä on verrattavissa käsityön tekijän kulttuuriympäristöön sekä virikkeellisen työhuoneen, ateljeen, tarjoamaan ympäristöön. Ympäristöjen abstraktit ja konkreettiset tarjonnat kuten ihmiset, elämykset, materiaalit sekä työvälineet edesauttavat mielikuvien kehittymistä ja inspiraation suuntautumista. Kulttuuri mahdollistaa kontekstit, joissa mielikuvat syntyvät ja elävät.

4.2.2 Esteettinen kokeminen

Näen esteettisyyden, aistisuuden ja kauneuden tajun muodostavan kokonaisuuden, jossa syntyvät mielikuvat ohjaavat yksilöllisen vaateen suunnittelua ja käsityöilmaisua. Lähestyn esteettisen kokemuksen teoriaa siten, että se voidaan ymmärtää osana mielikuvien muodostumista. Esteettisyyden määrittämiseen on olemassa erilaisia teorioita lähtien siitä, onko tutkimuksen kohteena esteettinen objekti, toiminta, kokemus tai tilanne (Eaton 1994, 16). Esteettisyydellä voidaan tarkoittaa kauneuden arvotermin lisäksi myös muita arvoja. Esimerkiksi pukeutumisen esteettiset arvot sisältävät visuaalisia ja taktiilisia elementtejä, kuten värin, muodon ja tekstuurin (Fiore 1993, 45) Käsityötuotteen kauneuden arvioimista tutkinut Heikkinen (1997) toteaa, kuinka kauneus voi perustua paitsi tuotteen materiaaliin merkityksiin, myös käsityön tekemisen ja tuotteen katselemisen aikaansaaman esteettisen kokemukseen. Esteettinen elämys käsityössä perustuu konkreettisesti mitattavien asioiden (tuotteen toimivuus, laatu) lisäksi siten myös mittamattomiin asioihin, kuten esimerkiksi arvoihin. (Mt. 65, 76)

Räsänen (1993) toteaa kuuntelemisen, tunnustelemisen sekä katselemisen olevan taitoa vaativia toimintoja, jotka tapahtuvat ajan kuluessa. Esteettinen havaitseminen on perusteellista ja hidasta tarkkailua, emotionaalisuutta ja omakohtaisten merkitysten etsimistä. (Mt. 245) Kinnusen (1990, 12–13, 71) määritelmässä esteettinen kokemus voi syntyä tiettyjen muotojen, värien rytmin ja komposition perusteella. Näin muodostunut esteettinen kokemus ilmaisee yksilön suhdetta objektiin. Tapahtumaa tai esinettä kuvailtaessa käytetään esteettisiä ja tunnetermejä, jolloin ilmaistaan myös arvostusta, tunteita ja maailmankuvaa. Kinnunen havainnollistaa tätä suhdetta esimerkillä, jonka mukaan käsityöläinen tarkastelee objektia kokonaisuudessaan koettaessaan päätellä, onko

esine kaunis tai tuleeko jostakin materiaalista kaunista. Ammattitaitoisella käsityöläisellä on oltava esteettinen taju, jotta hän osaa käyttää tuotteen valmistamisen ohella. (Mt. 59–60, 107–108).

Aikaisemmat ateljeeompelimoita koskevat tutkimukset osoittavat, kuinka teetetyn vaateen suunnittelu- ja valmistusprosessi perustuu pitkälti käsityön tekijän esteettisten arvojen varaan. Esimerkiksi Koskennurmi-Sivonen (1998, 263–265) toteaa, kuinka muotialongissa yksilöllisen vaateen suunnitteluprosessissa esteettisyys otettiin huomioon asiakkaan parhaimpien puolien korostamisessa, eleganssin luomisessa sekä luovissa yksityiskohdissa. Anttila (1993) puolestaan näkee tuotteen muotoilulla voitavan tavoitella esteettistä vaikutelmaa esimerkiksi materiaalin valintaan ja laatuun liittyvien vaikutuskeinojen avulla. Tuotteen muotokieleen vaikuttamalla voidaan tuottaa erilaisia efektejä, kuten eloisuutta tai rauhallisuutta. (Mt. 167)

Tuotteen funktionaalisen analyysin näkökulmasta Polanyi (1978, 22) toteaa esteettisen tajun ohjaavan suunnittelijaa luomaan muodoltaan ja väreiltään sellaisia kokonaisuuksia, jotka katsoja voi kokea kauniina ja tarkoituksellisina. Hän myös lisää näkökohdan, jonka mukaan esteettisyys perustuu aina yksilön ilmaisuun eikä siten ole mitattavissa. Vaatteiden arvioinnin kriteereitä tutkielmassaan kartoittanut Hasu (1991, 71) toteaa esteettisen elämyksen olevan subjektiivinen, havaitsijan kokema tunne. Tulostensa perusteella Hasu määrittää vaateen esteettinen elämykseen liittyviksi osatekijöiksi värin, linjat, tekstuuri sekä yksityiskohdat, jotka luovat vaateen tyylin.

Lehtinen (2000) katsoo teoksen *Elämys, taide ja totuus* johdannossa kaiken kokemuksen perustavaksi ja alkuperäiseksi tasoksi esteettisyyden. Ingarden (2000, 9, 16–17) puolestaan jatkaa samassa teoksessa, kuinka näkeminen ja kuuleminen ovat esteettisen havaitsemisen toimintoja, kietoutuneena yhteen luovan prosessin kanssa. Hän käyttää esimerkkiä, jossa taideteoksen tekijä tarkastelee aktiivisen kehollisen toimintansa kautta oman työnsä kehittymistä ja peilaa sitä lopullisen työn kokonaisuuteen ja vaikuttavuuteen. Taitelijalla on Ingardenin mukaan mielessään näkemys esteettisesti arvokkaasta muodosta, joka ohjaa taitelijan toimintaa operaatioiden ja muutosten kuluessa. Vaikka Ingarden ei sitä toteakaan, näen esimerkin osoittavan sen, kuinka luovassa ilmaisussa tekijää ohjaa tuotetta koskeva mielikuva esteettisestä lopputuloksesta, johon kehittyvää työtä verrataan.

5 YKSILÖLLISEN VAATTEEN SUUNNITTELEMINEN

Tutkimuksessani tarkoitan käsitteellä *suunnittelija* henkilöä, joka vastaa yksilöllisen vaateen suunnittelusta sekä toteutuksesta tai toteutuksen laadun valvonnasta ateljeeompelimosssa. Ateljeeompelimon suunnittelijat ovat käsityöläisiä, jotka luovat persoonallaan yrityksensä hengen ja luovan ilmaisunsa tyylin sekä määrittävät palvelun, työn ja tuotteiden laadulliset kriteerit. Suunnittelija toteuttaa ensisijaisesti nykypäivän ateljeeompelimoissa asiakkaan tarpeet ja halut, joihin hän suhteuttaa oman taiteellisen näkemyksensä (Koskennurmi-Sivonen & Pietarila 2005). Koskennurmi-Sivosen ja Anttilan (2006, 7) mukaan käsityöt ovat taitoteoksia, joissa tekniikka ja suunnittelu ovat toisiinsa kietoutuneena. *Suunnittelulla* tuotteen toimivuus, lisäpiirteet ja tyyli saatetaan toimivaksi kokonaisuudeksi. Käsitteessä suunnitteleminen perustuu pitkälti ajattelutyöhön, jota ilmentetään sekä kehitetään materiaalien, teknisten kokeilujen sekä arvioinnin kautta (Seitamaa-Hakkarainen 2004). Siksi kognitiivisten prosessien, kuten suunnitteluhetkellä ihmisen ajatuksessa ilmenevien mielikuvien, tarkastelusta ei voida erottaa samanaikaisesti tapahtuvaa käytännön työskentelyä, kuten esimerkiksi kankaan muotoilemista tai visuaalista tuottamista luonnostelemalla, joka osaltaan vie ajatustyötä eteen päin.

Tutkimuksessani käsitän yksilöllisen vaateen suunnittelun kokonaisvaltaiseksi, prosessiksi, joka heijastaa suunnittelijan ja samalla myös käsityön tekijän ajatusmaailmaa. Oletan, että artefaktin luominen voi lähteä sattumanvaraisen idean syttymisestä ja yksilön halusta löytää idealle tarkoituksenmukainen muoto. Myös jokin konkreettinen kohde kuten kuva tai esine voi toimia alkuun sysäävänä voimana. Seitamaa-Hakkarainen (1999) toteaa käsityöllisen suunnitteluprosessin alkavan usein avoimesta ja ennalta määrittelemättömästi etenevästä suunnittelutehtävästä, kuten asiakkaan toimeksiannosta, joka luo alustavan yhtenäisen pohjan suunnittelulle. Suunnittelutehtävä sekä konteksti, jossa suunnittelija toimii, sisältävät tietoa ulkoisista ehdoista, esimerkiksi kenelle, mihin tilanteeseen ja mistä materiaaleista tuote suunnitellaan. Suunnittelijan taiteellista ja teknistä asiantuntemista tarvitaan ratkaisemaan suunnitteluprosessissa ilmeneviä ongelmia, jotka voivat toistua useasti työn edetessä. (Mt. 104–107)

Tässä luvussa tarkastelen ensin käsityöllistä suunnittelua aikaisempien tutkimusten valossa. Esitän myös tutkimukseni näkökulman suunnitteluun prosessina, jossa korostuvat idean visualisoiminen sekä asiakkaan ja materiaalin merkitys.

5.1 Suunnittelu prosessina

Jokainen käsityöllinen suunnitteluprosessi on ainutlaatuinen (Kaukinen 2000, 2). Käsityön suunnittelu- ja valmistusprosesseissa voidaan kuitenkin nähdä tiettyä samankaltaisuutta eri tapahtumien vaiheittaisissa esiintymisessä. Käsityön prosessia voidaan siten havainnollistaa sen rakennetta ja tavoitteellisuutta mallintaen. Yksilöllisen vaatteen suunnittelua ja valmistusta kuvaaville malleille on ominaista prosessin edellyttämien resurssien näkyminen sekä teknisten toimintojen ja pohdinnan yhdenaikaisuus. Mallien pohjalta voidaan päätellä, että prosesseissa tarvitaan paljon ongelmanratkaisukykyä, informaatiota, näkemystä, arvoja ja asenteita, sekä kykyä käsitellä toimintaa palautteen kautta.

Anttila (1993, 107–111) toteaa käsityöllisen suunnittelu- ja valmistusprosessin olevan moniulotteinen tapahtuma, jossa tekijä joutuu hallitsemaan materiaalisia, henkisiä sekä tiedollisia ja taidollisia voimavaroja arvojen ja asenteiden ympäristössä. Käsityötaidon hallintaa ja asiantuntemusta tarvitaan suunnittelun ja valmistuksen keskinäiseen sekä vuorottelevaan toiminnankuvaan. Tätä kierroksellista prosessia Anttila mallintaa pehmeän systeemisuunnittelun käsityksen sekä toimintatutkimuksellisen lähestymistavan pohjalta. Teoreettinen malli etenee alkumielikuvan luomisesta työn tekijän sisäisten voimavarojen sekä ulkoisten resurssien kautta tuotoksen suunnitteluun ja valmistukseen. Alkumielikuvan luominen käsityölläisen ajatuksissa perustuu aikaisemmille kokemuksille, informaatiolle ja havainnoille (mt. 1993, 127). Malli osoittaa käsityöllisen prosessin kierroksellista luonnetta, jossa suunnitteluvaiheet toistuvat hyväksyttävään ongelmanratkaisuun asti. Toiminnasta saatava palaute ja arviointi liittyvät prosessin todellisuuteen vähentäen yrityksen ja erehdyksen tilanteita.

Heikkilä-Rastas (2003) tarkastelee yksilöllisen ateljeevaatteen valmistusprosessin ulkoisia ja sisäisiä informaatioita Anttilan käsityötuotteen suunnittelu- ja valmistusprosessin teoreettiseen mallin mukaisesti. Heikkilä-Rastas on muodostanut omien kokemustensa perusteella Kaisu Heikkilän ateljeen toimintaa kuvaavan suunnittelu- ja valmistusprosessimallin, jonka keskiössä on alkuideasta seuraava toteutusprosessi. Siihen sisältyvät käsityön tekijän taito, luovuus, tyylitaju, intuitio sekä tekniikan tuntemus. Ateljeevaatteen suunnittelu- ja valmistusprosessi alkaa tekijän alitajuisesta ajatustoiminnasta, alkuideasta. Alkuideaa voisi tarkastella ikään kuin mielikuvien

suppilona, johon suodattuvat tekijän mielessä syntyvät hahmotelmat tulevasta, mahdolliset luonnokset, ajatukset ja ehdotukset. Heikkilä-Rastas kuvaa suunnittelun ja valmistuksen etenevän rinnakkaisesti, jolloin yksikään osatekijä ei sulje pois toista ja jolloin jokainen tekijä on vuorovaikutuksessa toisen kanssa. Näin ollen esimerkiksi mielikuvat vaikuttavat koko prosessiin, vaikka niiden keskeisin vaikutusalue on idean syntyvaiheessa.

Koskennurmi-Sivonen (1998) on laatinut mallin (liite 1), joka kuvaa ateljeekäsityönä valmistetun vaatteen suunnittelua ja valmistusta. Malli kuvaa ateljeeompelimotoimintaa ottaen huomioon suunnittelijan, tekijöiden sekä asiakkaan osuuden prosessissa. Koskennurmi-Sivonen toteaa mielikuvien ohjaavan kokonaisvaltaisesti tuotteen suunnittelua ja valmistusta. Yksilöllisen vaatteen suunnittelussa ja valmistuksessa suunnittelijan on huomioitava myös asiakkaan tuotteeseen kohdistamat mielikuvat odotuksineen ja toiveineen. Koskennurmi-Sivosen mukaan mielikuvat edustavat käsityön tekemisen mahdollisuuksia, joita värittävät tekijän arvot, tiedot ja taidot. Ateljeekäsityöläisen mielikuvamaailma on rajattu tiettyihin mahdollisuuksiin, kuten laadukkaisiin kankaisiin sekä työtapoihin. Käsityön tekijän mielikuva tuotteesta tarkentuu materiaalivalintojen, teknisten toteutusten, sovitusten ja asiakkaan kanssa käytyjen keskustelujen sekä työstä saadun palautteen myötä. Jokainen prosessi kaikkine vaiheineen edesauttaa seuraavien mielikuvien syntymistä. (Mt. 218–220)

Koskennurmi-Sivonen (1998) kuvaa yksilöllisen ateljeevaatteen suunnittelu- ja valmistusprosessin alkua mahdollisuuksien liikkumatilana. Mahdollisuudet ovat sekä materiaalisia että mentaalisia. Materiaaliset mahdollisuudet rajaavat suunnittelua konkreettisesti esimerkiksi käytettävissä olevien kankaiden sekä työtapojen muodossa. Materiaalittomat mahdollisuudet puolestaan viittaavat koettuihin mielikuviiin. Mahdollisuudet muodostuvat suunnittelijan sisäisestä tiedosta, arvoista sekä ulkoisesta informaatiosta. Suunnittelijan sisäinen tieto perustuu ihmistuntemukseen, intuitioon sekä ammattitaitoon. Ulkoinen informaatio puolestaan viittaa ympäristön vaikuttimiin kuten yhteiskuntaan, valitsevaan aikaan sekä ulkopuolisten tahojen kanssa käytyyn yhteistyöhön. Arvot, kuten esimerkiksi esteettiseen, toimivaan ja yksilölliseen käsityöilmaisuuun pyrkiminen, liittyvät suunnittelijan persoonan piirteiden tuomiin vahvuuksiin suunnittelun alueella.

5.2 Näkökulma suunnitteluun tässä tutkimuksessa

Olen määritellyt tutkimuksessani mielikuvien tulkinnan lähtökohdaksi kokemuksellisuuden. Tämä näkemys sitoutuu suunnitteluprosessin tarkasteluun siten, että oletan suunnittelijan visuaalisen, elämyksellisen ja kehollisen kokemuksen suunnitteluprosessissa muodostavan mielikuvia. Suunnittelijan käsityön taito mahdollistaa kognitiivisten toimintojen, kuten mielikuvilla operoimisen vaateen suunnittelun yhteydessä. Taito muotoilla materiaalia sekä esteettinen näkemys paitsi järkeistävät suunnittelua prosessina myös tuottavat luovia ja intuitiivisia ratkaisuja (Seitamaa-Hakkarainen 1996, 31). Vaateen suunnitteluprosessissa mielikuvia ilmaistaan käsityön keinoin materiaalin, taidon ja suunnittelijan näkemyksen ehdoilla.

Teoriasta johtamani käsitys yksilöllisen vaateen suunnitteluprosessin luonteesta on tutkimuksessani kehys, jossa suunnittelijan mielikuvia tulkitsen. Näkökulmani suunnitteluprosessista tarkentuu erityisesti niihin suunnittelun elementteihin, joissa mielikuvat alkavat, tarkentuvat ja täsmentyvät.

5.2.1 Asiakslähtöisyys

Ahoniemen (1996, 350) mukaan funktio asettaa suunnittelulle rajat ja suunnan. Tätä käsitystä mukaillen asiakas voidaan nähdä yksilöllisen vaateen suunnitteluprosessissa määrittelevänä funktiona. Asiakkaan persoona, hänen mittasuhteensa, tyylinsä ja vaateen käyttötarkoitus suuntaavat suunnittelijan tehtäväkuvaa sekä alkumielikuvan syntymistä.

Taiteilijan tiedonmuodostusta tutkineen Díaz-Komosen (2002, 137) mukaan asiakaslähtöisessä suunnittelussa suunnittelija ensisijaisesti yrittää saavuttaa ymmärryksen asiakkaastaan, jolloin suunnittelua varten kerätään tietämystä kulloisestakin kontekstista. Näen kontekstin tuntemisen tarkoitettavan ateljeevaateen suunnittelussa eteen päin vievien tosiasioiden, kuten esimerkiksi asiakkaan persoonan sekä hänen vaatteeseen kohdistamien toiveiden kartoittamista. Yksilöllisen vaateen suunnittelun itsetarkoituksena ei ole saavuttaa taloudellista tuottavuutta tai noudattaa sekä luoda myyviä trendejä. Yksilöllinen vaatesuunnittelu rakentuu erilaisten tarinoiden, suunnittelijan sekä asiakkaiden tyylin, persoonan sekä tarpeiden ympärille.

Asiakkaan ja suunnittelijan välisen luottamuksen ja yhteisen näkemyksen löytyminen rakentuvat suunnittelijan ammattitaidon varaan. Suunnittelu edellyttää suunnittelijalta taitoa visualisoida asiakkaan tuotteeseen kohdistamat tarpeet ja toiveet tätä miellyttäväksi kokonaisuudeksi. Suunnittelun lähtökohtana voi olla asiakkaan oma tai ompelimon varastossa oleva kangas, joka inspiroi sekä asiakasta että suunnittelijaa. Vuorovaikutus asiakkaan kanssa alkaa suunnittelusta ja silloin luodaan pohjaa koko prosessin onnistumiselle, yhteisen kielen löytymiselle.

5.2.2 Idean visualisoiminen

Käsityöllinen suunnittelu alkaa usein ideointivaiheella, jossa suunnittelija piirtää ja luonnostelee heräviä mielikuvia (Anttila 1993, 132). Díaz-Komonen (2002) käsittää suunnittelijan yhtäaikaan ennakoivana ja tuottavana henkilönä, joka tuo abstraktin suunnitteluprosessin käsitteelliseksi sekä konkreettisesti näkyväksi esimerkiksi luonnosten muodossa. Luonnokset esittävät suunnittelijan ideat ja tulkinnat silloin, kun tuotetta ei vielä ole edes omassa. (Mt. 136–138)

Nuutinen (2004, 181–182) luonnehtii vaatesuunnittelijan piirtämien luonnosten syntyvän spontaanisti tallentaen suunnittelijan mielikuvat viitteellisiksi muodoiksi, väreiksi ja tunnelmiksi. Laajennan Nuutisen näkemystä vielä siten, että luonnos tallentaa myös asiakkaan mielikuvat suunnittelijan kanssa käydyissä keskusteluissa. Luonnos toimii siten ikään kuin asiakkaan ja tekijän alustavien mielikuvien tulkkina. Luonnoksen piirtämisprosessi on suunnittelijalle olennainen osa suunnittelua, sillä siinä tuote kehittyy käsitteellisellä ja konkreettisella tasolla, abstraktista ajatuksesta kaksiulotteiseksi kuvaksi ja lopulta kolmiulotteiseksi muodoksi vaatteena (Mace & Ward 2002, 184). Piirtäminen tuottaa ajatukset käsitteelliseen ja fyysiseen muotoon, mikä auttaa suunnittelijaa alitajuisesti työstämään prosessia myöhemminkin. Näin idea ei ikään kuin pääse karkaamaan.

Yksilöllisen vaateen suunnitteluprosessissa suunnittelija siis ilmaisee luovaa ajatteluaan ja mielikuviaan luonnostellen, materiaalia muotoillen sekä asiakkaan kanssa käydyin keskusteluin. Artefaktin ideointivaiheessa suunnittelija kohtaa aistisuuden eri muodot. Hän koskettaa materiaaleja, kuuntelee asiakasta ja hakee tulevan vaateen muotoja. Tekstiilitaitelija Virpi Vesänen-Laukkanen (2004) kirjoittaa, kuinka hänelle kuvan

tekeminen alkaa aistikokemuksesta, esineen koskettamisesta tai hetkellisestä muistosta. Kuvaa hän vertaa muistin taiteeseen, jossa muistot säilyvät ja joka tehdään tulkittavaksi. Kuvan kautta oman itsen kokeminen ja tekemisen prosessoiminen näkyvät myös käsityön suunnittelussa. Kuvalliset virikkeet, kuten mallikuvat ja taiteelliset luonnokset, tai materiaalin käsitteleminen sekä tekniikoiden kokeileminen kehittävät suunnittelijan ideamaailmaa ja ilmentävät lopputulosta. (Mt. 66–68)

Muotisuunnittelija Marja Suna (3.9.2005) luonnehtii suunnittelijan työtään ja siinä kokemiaan mielikuvia kokonaisvaltaiseksi elämisen maailmaksi, jota ajan kuva ja viesti värittävät: *me elämme mielikuvilla!* Suunnittelija kertoo ilmentävänsä ideoitaan piirrosten, luonnosten ja kokeilujen muodossa. Kysytyäni Sunalta, kuinka hän välittää tekniselle toteuttajalle visionsa, hän painotti suunnittelijan ja tekijän kemioiden yhteensopivuutta. Ideoita syntyy tekeväälle taitelijalle yhtenä, vain toteuttamisen mahdollisuudet ja rajallisuus toimivat ideoiden seulana. Muotisuunnittelijan ajatuksen pohjalta totean suunnittelijalla olevan kyky nähdä asioita asiakkaan sekä ompelijoidensa näkökulmasta. Suunnittelijalla tulisi olla laaja tietämys suunniteltavan vaateen valmistamiseen liittyvistä tekijöistä, kuten materiaaleista ja toteutustavoista eli tekniikoista. Tiedon rooli korostuu varsinkin silloin, kun käsityön prosessi on ositettu, jolloin suunnittelusta ja valmistuksesta vastaa usea tekijä. Suunnittelijan kanssa voi toimia useita ompelijoita, joille suunnittelijan on kyettävä siirtämään tuotetta koskevat mielikuvansa luonnosten ja keskusteluiden avulla. Luonnos toimii tällöin suunnittelijan ohjeena ompelijalle, jotta tämä osaisi valmistaa suunnittelijan visioita vastaavan tuotteen.

Ajatus mielikuvien tärkeästä roolista suunnittelun ajatuskarttana ei ole uusi, sillä jo italialainen renessanssiajan taidemaalari ja teoreetikko Federico Zuccari (1542–1609) nimitti mielikuvaa taiteen tekemisen yhteydessä ihmisen ”sisäiseksi suunnitelmaksi” (ital. *disegno interno*) erotukseksi taiteilijan laatimasta ulkoisesta suunnitelmasta eli luonnoksesta (Arnheim 1970, 97). *Disegno interno* voisi olla käyttökelpoinen vertaus mielikuvalle myös käsityön suunnitteluprosessia tutkittaessa puoli vuosituhatta myöhemmin. Esimerkiksi hahmotellessaan pukua asiakkaalle, pukusuunnittelija käy mielessään läpi asiakkaan mittasuhteita ja kartoitettuja toiveita. Näin muodostuva sisäinen suunnitelma ohjaa ulkoisen suunnitelman eli luonnoksen tekemistä. Sisäinen suunnitelma ei voi kuitenkaan syntyä tyhjästä. Mielikuvien syntymiseen ja tarkentumiseen käsityön suunnittelussa tarvitaan tietoa ja taitoa.

5.2.3 Materiaalisen muodon tuottamisen taito

Materiaali on plastinen ja esteettinen elementti, joka vaikuttaa vaatteen ulkonäköön, tuntuun ja istuvuuteen. Materiaali on tyylin keskeinen osatekijä, käsin kosketeltava osa käsityötä. (Koskennurmi-Sivonen 1998, 24; 2006, 7). Materiaali on yhteydessä moniaistiseen kokemukseen (Nuutinen 2004, 171). Myös Pirkko Anttila (1999) toteaa, että aistien varassa tapahtuva tekstiilimateriaalin arvioiminen on käsityöntekijälle ensiarvoisen tärkeää. Mielikuvat liittyvät välittömästi materiaalikosketukseen, sillä ne muodostuvat materiaalin herättäminen tunteiden pohjalta, yleensä joko positiivisina tai negatiivisina. (Mt. 3) Silkki saattaa tuntua rapealta sormissa, värit puolestaan näyttää hehkuilta. Vaatteen muotokieli voi näyttäytyä mielikuvissa hyvinkin erilaiselta silloin kun valmistusmateriaalina on kevyt sifonki tai jäykkä tafti. Aisteilla välittyvät kokemukset ja tunteet materiaalin ominaisuuksista tuottavat siten mielikuvia, jotka visualisoidaan suunnitelmiksi.

Muodonantoprosessiin voidaan todeta vaikuttavan materiaali ja sen työstäminen käsin sekä viittauskohde, joka antaa muodonantoprosessille sisällön. Tällainen viittauskohde voi olla esimerkiksi jokin luonnonelämys. Materiaalin ja muodon käsittelyn monipuolisuus mahdollistaa erilaisia assosiaatiokytkentöjä (Kalha 1997, 202, 212). Assosiaatiot linkittävät tuotteen muodon ja sen tulkitun kohteen, kuten esimerkiksi jonkin luonnonmuodon, toisiinsa. Materiaalia kuvailevien sanojen kuuleminen assosioituu kokemusympäristöömme, eikä välitöntä kosketusta tarvita mielikuvan syntymiseen: tieto materiaalista riittää luomaan illuusion. Materiaalilla on myös toteuttava merkitys, sen avulla mielikuvat tehdään todeksi. Tekstiilitaiteilija Linda Behar toteaa tekstiili-ilmaisunsa perustuvan maalauksenomaisen jäljen jättämän kirjontapintaan, jossa valot ja varjot vuorottelevat luoden luonnollisen vaikutelman. Behar kertoo idean löytyvän usein luonnonilmiöstä ja muodon löytyvän käsissä materiaalin tunnun avulla. (Harris & Lyon 1998, 43) Beharin esimerkki osoittaa, kuinka mielikuva luonnonilmiöstä ohjaa tekemistä ja kuinka se toteutetaan materiaalin eli langan valoa ja varjoa heijastavan ominaisuuden avulla. Materiaalin koskettaminen virittää aistielämyksiä, ruumiillisia tuntemuksia, joiden kautta saadut kokemukset synnyttävät kokijassa mielikuvia.

Schön (1991, 78-79) kuvaa arkkitehtuurisesta näkökulmasta suunnitteluprosessia tilannesidonnaiseksi vuorovaikutukseksi, jossa suunnittelija käy ikään kuin keskustelua materiaalin, tehtävänannon, arvioinnin sekä itseilmaisun välillä. Myös Graae (1993, 5-7)

tuo esille näkemyksen, jonka mukaan käsityönä tehdyissä tuotteissa näkyy materiaalin ja tekemisen keskinäinen dialogi. Kaipaisen (2000, 143) tutkimustulokset osoittavat tilausvaatteiden suunnittelijoiden pitävän tärkeänä työssään luovuutta, värisilmää sekä muodonantokykyä. Heikkilä-Rastas (2003) käyttää käsitettä muodonanto kuvaamaan yksilöllisen vaateen suunnittelun kietoutumista valmistustapoihin, jotka lähtevät materiaalin tunnun sekä muiden ominaisuuksien perusteella. Hän korostaa, kuinka vaate muotoutuu prosessissa, jossa otetaan huomioon ennen kaikkea materiaalin ja ihmisvartalo keskinäinen suhde. Suunnittelijan on kyettävä näkemään mielessään vaatekuvat ja aistimaan iholla vielä valmistumaton vaate. (Mt. 24–25)

Suunnittelu edellyttää tekijältä kiinnostusta paitsi ympäröivässä kulttuurissa myös muualla maailmassa tapahtuvista ilmiöistä, esimerkiksi muodin tuomista muutoksista niin kaavoituksen kuin materiaalien laadun ja käytettävyyden suhteen: ateljeevaateen laadun näkyminen paitsi työn jäljessä myös materiaaleissa. Tietoa suunnittelija voi kerätä lukemalla muotialan julkaisuja sekä kiertämällä näyttelyitä. (Koskennurmi-Sivonen 1998) Pietarilan (2004) mukaan materiaalien ominaisuudet, kuten kankaiden väri, laskeutuvuus ja ommeltavuus ovat takeena teetetyn vaateen laadulle. Ammattitaidollaan ompelija ohjaa asiakasta hyvän materiaalin eli yleensä kankaan löytämisessä. Siten ompelija suojaa myös omaa ja yrityksen mainetta. Kaikilla asiakkaila ei välttämättä ole tajua nähdä, mikä materiaali on laadukasta. Pietarilan mukaan materiaali voi olla myös riski valmistusprosessissa, sillä uudenlaiset materiaalit voivat olla hyvin vaativia käsitellä eikä niiden käyttäytymistä voi aina ennustaa. (Mt. 41–42)

Materiaalista riippuu pitkälti myös vaateen kestävyys käytön ja huollon myötä. Kankaat vaativat ompelijalta valtavasti tietoa, sillä niiden käyttäytyminen ompelussa voi olla erilaista. Yksi kangas vaatii enemmän kuin toinen. (Pietarila 2004, 41, 46) Laadun käsitys tulee ilmi monien pieneltäkin tuntuvien asioiden summana. Asiakas osaltaan luottaa siihen, että hänelle tarjottu kangas - aivan kuten työkin - on laadukasta ja väritään sopivaa. Materiaalilla on myös psykologinen, tuntumisen, funktio: vaikka kangasvalinta laadun puolesta olisi kaiken puolin onnistunut ei asiakas välttämättä tunne oloaan siinä omimmaksi. (Koskennurmi-Sivonen 1998, 271–273)

Yksilölliset ateljeevaatteet valmistetaan pääasiassa silkistä, villasta sekä muista luonnonkuiduista (Kaipainen 2000, 140). Materiaalisilla resursseilla pyritään

konkretisoimaan asiakaskeskustelussa muodostunutta alkumielikuvaa. Suunnittelijan kokemus, taito sekä tyylijatu muodostavat näkemyksen, joka vie osaltaan suunnittelua eteenpäin. Heikkilä-Rastaa (2003) mukaan vaatesuunnittelun perustana on aina materiaali, josta vaatemalli toteutetaan luonnoksen mukaisesti. Tiedostomaton käsityön suunnitteluprosessi muuttuu tietoiseksi materiaalin valintavaiheessa, sillä kangas konkretisoi tulevaa. Materiaalin myötä suunnittelussa voidaan lähteä hakemaan vaateen muotokieltä. Materiaalin koskettaminen, värien ja pinnan rakenteen tarkastelu sekä visuaalisesti että käsin edesauttavat luonnoksen syntymistä. (Mt.116, 25)

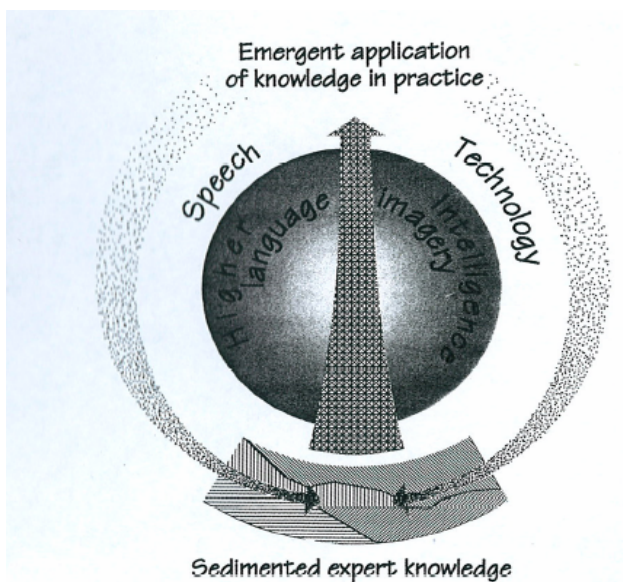
Yksilöllisen ateljeevaatteen, kuten minkä tahansa käsityötuotteen, suunnitteleminen ja valmistaminen voidaan määrittellä ongelmanratkaisuprosessina, jossa tekijä joutuu jokaisen työskentelyvaiheen ja materiaallisen toteutuksen kohdalla tekemään olettamuksia ja kokeilemaan niiden onnistumista käytännössä. Kellerin ja Kellerin (1996, 24) mukaan olettamukset ovat käsityön tekijän ajatuksissa virtaavia mielikuvia tulevasta tuotteesta. Mielikuvat ohjaavat tuotteen tekemistä ja muuttuvat usein tekemisen edetessä. Taitava käsityöntekijä hallitsee nämä muutokset ja osaa soveltaa materiaalin ominaisuudet vastaamaan haluttuja ratkaisuja.

Dormerin (1994, 17–19) mukaan käsityötaidon kauneus ilmenee tekijän läheisessä suhteessa materiaaliin, työvälineisiin sekä itse prosessiin. Dormer tähdentää taidon auttavan paitsi tavoitteen saavuttamisessa myös kyvyssä nähdä mielikuvissa, miltä tuote tulee mahdollisesti näyttämään. Käsityöllinen taito edellyttää tekijältään materiaalien sekä tekniikoiden osa-alueiden hallintaa. Taitoa ei opita kirjoja lukemalla vaan ainoastaan tekemällä sekä kokemalla ja ylläpitämällä opittua. (Anttila 1993, 36, 60–61) Materiaalin ja taidon suhdetta kuvaa myös Kaukinen (2003), joka määrittelee käsityötaidon muodostuvan ihmisen sisäisistä, ulkoisista ja kokemuksellisista prosesseista. Ilmaisun välineenä käsityöläinen käyttää teknologiaa, jota materiaalit ja työvälineet määrittävät.

Kellerin ja Kellerin (1999) laatiman kuvio (kuvio 3) havainnollistaa käsityön tekijän taitotietoa, joka on muodostunut aikaisemmista kokemuksista saadun tiedon perusteella ikään kuin kerrostuneeksi (sedimented knowledge) tietopohjaksi. Kerrostuminen on mahdollista, sillä ihminen pystyy muuntamaan ajattelukykynsä avulla toiminnan ulkoista tietoa visuaaliseksi sisäiseksi tiedoksi, mielikuviksi, representaatioiksi. (Mt. 1999, 6–7)

Ateljeeompelija, joka saa tehtäväkseen esimerkiksi valmistaa morsiuspuvun, käyttää suunnittelussa ja valmistuksessa kaikkea sitä tietoa, jonka hän on saanut valmistaessaan edellisiä morsiuspukuja. Lisäksi tiedon kerroksista löytynee tietoa vaatetuksen aiemmista töistä (iltapuvut, juhlapuvut) sekä erityistä tekniikkaa vaativista työvaiheista, kuten esimerkiksi helmikirjonnasta. Ongelmanratkaisuaikojen aikana tekijälle muodostuu mielikuvia, joihin yhdistyvät kaikki elementit aiemmista kokemuksista: morsiuspuvuista, iltapuvuista sekä helmikirjonnasta.

Kuvion 3 keskellä oleva nuoli kuvaa ajan kulumista, joka alkaa kerrostuneen tietoperustan reflektoinnista tehtävää tuotetta koskevaa suunnitelmaa varten. Kuviossa nuoli kulkee kielellisen ja kuvallisen ajattelun läpi kohti tiedon soveltamista käytännössä kehässä, joka esittää käsityön tekijän ongelmanratkaisukenttää. Käytettävissä olevat materiaalit ja työvälineet sekä tilannekohtaisuus (mihin ja kenelle tuote valmistetaan) vaikuttavat tapaan, jolla tekijä ratkaisee suunnittelua ja valmistusta koskevia ongelmia. Sisäinen prosessi muuttuu ulkoiseksi kuvion yläosassa. Tässä vaiheessa ideat testataan ja muokataan materiaalisessa ympäristössä. Käytännön tekemisen yhteydessä syntyvä tieto siirtyy jälleen uudeksi kerrokseksi tietoperustaan. (Keller & Keller 1999, 6)

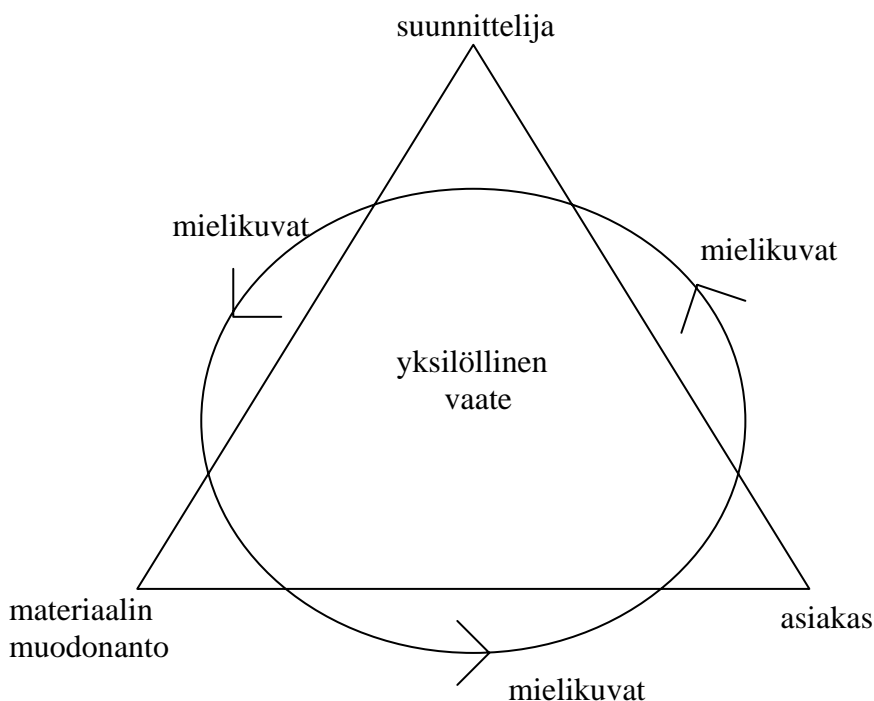


KUVIO 3. Emergence and sedimentation in human action and cognition. (Keller & Keller 1999, 5).

Keller ja Keller (1999) kuvailevat yksilön älyllisen toiminnon ja tekemisen yhteyttä siten, että käsityöläisen käyttämät työvälineet toimivat ikään kuin psykologisina työkaluina. Toiminnan myötä tekijän kyky visuaaliseen ajatteluun kehittyy, ja mielikuvien näkeminen rikastuu. Jokainen käsityöntekijän käyttämä väline muokkaa osaltaan yksilön ajattelua. (Mt. 5) Käsityöläinen voisi valmistaa vaikkapa eräänlaista ohutta hämähäkin verkkoa muistuttavaa lankaverkkoa sormillaan kutoen. Hän ottaakin avukseen lastan ja neulan tai muita työvälineitä ja alkaa tehdä verkkoa niiden avulla. Lastaa käyttäessä tekijä huomaa ehkä valmistavansa pinta-alaltaan suurempia verkonkappaleita. Neula puolestaan auttaa työtä edistymään nopeammin rasittaen vähemmän tekijän sormia. Verkonvalmistuksen työtoiminnot jäävät visuaalisiksi kuviksi tekijän mieleen ja muuntuvat myöhemmin mielikuviksi mietittäessä seuraavaa työtä, johon verkonvalmistus kuuluisi osana. Ihmisen ajattelu ja toiminta ovat näin yhtä.

6 TUTKIMUSTEHTÄVÄT JA VIITEKEHYS

Tutkimuksen ensimmäisenä tehtävänä on ateljeeompelimon suunnittelijan mielikuvien kuvaileminen yksilöllisen vaateen suunnitteluprosessissa. Tarkemmin tutkimustehtävä kohdentuu tarkastelemaan mielikuvien muodostumista ja merkitystä suunnitteluprosessille. Tutkimuksessani katson suunnitteluprosessin muodostuvan asiakkaan, materiaalin sekä suunnittelijan välisestä vuorovaikutuksesta. Tämä rajaus tarkentaa tutkimustehtävää, jonka puitteissa selvitän, millaisia mielikuvia suunnittelijat kokevat suunnitteluprosessin eri vaiheissa ja miten nämä mielikuvat ovat nähtävissä toteutuneissa vaatteissa.



KUVIO 4. Tutkimuksen viitekehys.

Viitekehyskuviossa kuvaan suunnittelijan ja asiakkaan välisen kommunikaation sekä materiaalin muodonannon vuorovaikutusta suunnitteluprosessissa. Näiden suunnittelun lähtökohtien ympärille mielikuvat kiertyvät prosessimaisesti. Suunnittelun tavoite, yksilöllinen vaate, on suunnitteluprosessin ja siinä vaikuttavien mielikuvien tulos. Asiakkaan ja suunnittelijan kommunikointi määrittää suunnitteluprosessin alkaessa suunnan, jollaiseksi tuleva vaate muotoutuu. Asiakkaan ja suunnittelijan väliseen vuorovaikutukseen kuuluu keskustelua, luonnostelua sekä vaateen sovittamista. Näiden vaiheiden aikana sekä suunnittelijan että asiakkaan mielikuvaa tulevasta vaatteesta etsitään

ja tarkennetaan. Kolmanneksi suunnitteluprosessin elementiksi olen nimennyt materiaalin muodonannon. Tällä tarkoitan vaateen valmistuksen liittämistä osaksi suunnitteluprosessia. Tässä vaiheessa materiaalin synnyttämät mielikuvat vievät suunnittelua eteenpäin ja esimerkiksi vaateen yksityiskohdat voivat lopullisesti hioutua.

Ensimmäisen koehaastattelun perusteella tekemäni havainnon pohjalta muodostui tutkimuksen toinen tehtävä. Suunnitteluprosesseissa oli erotettavissa kaksi erilaista tasoa: suunnittelu, johon liittyi asiakas sekä suunnittelu ilman asiakasta. Jälkimmäisessä suunnitteluprosessissa on kyse mallistovaatteista, jolloin materiaalin ja sen muodonannon merkitys korostuu ja tuleva vaateen käyttäjä näyttäytyy vain ja ainoastaan kuvitteellisena suunnittelijan mielikuvissa. Tavoitteenani on siten selvittää, kuinka mielikuvat ohjaavat suunnittelua silloin, kun asiakasta ei ole erikseen määritelty.

7 TUTKIMUSMENETELMÄ

7.1 Tutkittavien kuvaus

Tutkimusta varten haastattelin kolmea helsinkiläistä ateljeeompelimon suunnittelijaa. Haastateltavat ovat naisia ja iältään noin 40–60-vuotiaita. Kukin suunnittelija on pitänyt omaa yritystä yli kaksikymmentä vuotta. Tein haastattelut kahdessa eri jaksossa. Ensimmäisessä jaksossa, vuonna 2005, haastattelin yhtä suunnittelijaa useaan kertaan. Toiset haastattelut tein seuraavana vuonna. Haastattelin jokaista suunnittelijaa yksitellen heidän omissa liiketiloissaan. Ensimmäistä tutkimushenkilöä haastattelin noin kahdeksan tuntia, muita yhteensä noin viisi tuntia.

Haastateltavien valinta perustui harkinnanvaraisuuteen ja saatavuuteen. Harkinnanvarainen näyte valitaan teoreettiseen perustan ohjaamana (Eskola & Suoranta 1998, 18). Tutkittavia valitessani kiinnitin huomiota kriteereihin, jotka määrittävät ateljeeompelimon luonnetta. Ensimmäisen suunnittelijan liikkeen löysin kävellessäni ohi näyteikkunan, jossa kiinnostavalla käsityötekniikalla viimeistellyt puvut kiinnittivät huomioni. Elämyksestä innostuneena päätin teettää suunnittelijalla itselleni juhla-asun ja liittää kokemukseni teettämisestä osaksi tutkimustani. Muut haastateltavat löysin puhelinluettelon ilmoitusosion avulla. Haastattelupyynnön kävin hakemassa jokaisesta liikkeestä henkilökohtaisesti. Kaikki suunnittelijat suostuivat heti tutkimushenkilöiksi ja antoivat minulle luvan kuvata vaatteita, lähinnä iltapukuja, tutkimusta varten. Otin valokuvia haastattelujen aikana lähes kaikista vaatteista, joista keskustelimme. Lisäksi kuvasin luonnoksia ja materiaaleja. Valokuvat ovat mielestäni tutkimuksen tulosten esittelyssä olennaisia, sillä ne visualisoivat abstrakteja mielikuvia. Tutkimuksen liitteenä on osittain vaatteiden materiaalinäytteitä. Tutkimustulosten esittelyssä viitataan suunnittelijoihin koodein S1, S2 ja S3.

Tutkittavien ateljeeompelimoitten toimintaperiaatteena on korkealuokkaisen käsityötaidon ja laadukkuuden ylläpitäminen. Vaatteet tehdään mahdollisimman pitkälle käsin. Jokaisen suunnittelijan vaatteissa on erotettavissa omaperäinen, yksilöllinen käsityön ilmaisu tyyli, josta saa ensivaikutelman yritysten näyteikkunoissa sovitukseen päällä olevista luonnosmaisista vaatteista. Luonnosmaisuus tarkoittaa vaatetta, joka näyttää valmiilta mutta jota voi vielä muokata asiakkaalle.

Tutkimushenkilöiden liikehuoneistoissa on erilliset tilat vaatteiden, lähinnä mallistojen, esittelemiseen ja sovittamiseen sekä työskentelyä varten. Tutkittavat ovat pitäneet omista vaatteistaan muotinäytöksiä sekä antaneet niitä pukunäyttelyihin. Kaikkien liikkeiden seinillä on runsaasti kuvamateriaalia näytösvaatteista. Lisäksi vaatteita on kuvattu lehdistössä. Lehtiartikkelit suunnittelijat olivat tallentaneet kansioihinsa. Suunnittelijat käyttävät työssään lähinnä luonnonkuiduista valmistettuja kankaita. Suunnittelijat ehdottavat asiakkaille kankaan väriä ja tarvittaessa hankkivat kangastilkkuja, joista asiakas valitsee mieluisan. Toisinaan asiakas itse tuo oman kankaan, mikä määrittää suunnitteluprosessia eri tavoin kuin yhdessä mietitty kangas. Kaksi suunnittelijaa valmistaa liikkeissään lähinnä arkivaatteita, suunnittelija 1:n yritys valmistaa enimmäkseen juhla-asuja.

Suunnittelija S1 pitää yritystään Korkeavuorenkadulla, ja se käsittää liike- sekä työtilan. Liiketilassa suunnittelija keskustelee asiakkaiden kanssa, sovittaa vaateen asiakkaalle sekä pitää esillä valmiita pukuja ja luonnosmaisia juhla- ja juhla-asuja. Suunnittelija perusti yrityksensä 1980-luvulla tarkoituksenaan myydä valmiita ranskalaisia designvaatteita. 1990-luvulla hän näki kuitenkin kannattavammaksi muuttaa liikeideaa ateljeeompelimoiksi, jossa valmistettaisiin yksilöllisiä vaatteita, lähinnä morsius- ja juhlapukuja. Suunnittelija 1 toimii vaatteiden suunnittelijana, joka ideoi mallit sekä toteutustavat. Hän sovittaa aina puvun, ja ompelija toteuttaa tehdyt muutokset. Kiireellisimpinä aikoina ompelijoita on enemmän. Suunnittelija valmistaa erityistekniikoin vaatteiden yksityiskohdat. Suunnittelija 1:llä ei ole ompelijan eikä vaatesuunnittelijan koulutusta.

Suunnittelija S2 oli aluksi vaatevalmistajana töissä. Yrittäjän uran hän aloitti myymällä lastenvaatteita torilla sekä valmistamalla tilausvaatteita osakeyhtiössä toisen yrittäjän kanssa. Yritys toimi ensin kymmenen vuotta Oulussa. Helsingin Punavuorella suunnittelija 2 on ollut yrittäjänä kymmenen vuotta. Hänellä on vaatevalmistusteknillinen koulutus sekä leikkaajan ja mallisuunnittelijan koulutus. Suunnittelija 2 suunnittelee ja valmistaa kaikki tilausvaatteet itse. Yrityksessä on myynnissä myös pieni mallisto, joka koostuu mallikappaleista. Suunnittelija 2 on tehnyt jonkin verran vaatteita näytöksiin.

Suunnittelija S3 perusti liikkeensä Töölöön noin 20 vuotta sitten. Sitä ennen S3 työskenteli toimintansa lopettaneen muotialan Salon Forsmanin johtajan henkilökohtaisena apulaisena, leikkaajana sekä sovittajana. Suunnittelija 3 suunnittelee ja ompelee vaatteet

itse. Aiemmin suunnittelijalla oli yrityksessään myös muita ompelijoita. Liikkeessä valmistetaan pääasiassa arkivaatteita, kuten jakkupukuja, sekä jonkin verran juhlavaatteita, kuten ilta- ja morsiuspukuja. Teetettyjen vaatteiden ohella suunnittelija 3 myy omaa boutiquemallistoa.

7.2 Aineiston hankinta

Laadullinen tutkimus toteutetaan yhteydessä ympäristöönsä ja useat menetelmät yhdessä soveltuvat aineiston keräämiseen. Tavoitteena on löytää tosiasioita ja kuvata kokonaisvaltaisesti todellista elämää. (Anttila 1996, 135; Hirsjärvi 1997, 152, 155) Tätä tutkimusta varten olen kerännyt aineiston haastattelemalla suunnittelijoita, valokuvaamalla heidän suunnittelemaansa vaatteita sekä tallentamalla niistä materiaalinäytteitä. Lisäksi olen teettänyt suunnittelija 1:n yrityksessä itselleni juhla-asun. Teettämällä vaatteiden ajattelin pääseväni lähemmäksi suunnittelijan ajatuksia, koska välillämme oli tutkija-tutkittavasuhteen lisäksi asiakassuhde. Juhla-asua suunniteltaessa ymmärryksen suunnitteluprosessista syveni, sillä tunsin vaatteiden päälläni sovituksissa ja saatoinkin kysyä kysymyksiä suunnittelijalta ikään kuin ihoni kautta. Teettämisen yhteydessä saatoinkin kiinnittää huomioita juuri niihin asioihin, joista toivoin saavani tietoa tutkimuskysymyksissäni mutta jotka olisivat jääneet kovin abstrakteiksi ilman kiintymystä, joka prosessin myötä syntyi. Vaikka tutkimuksesta muodostui haastattelujen, kuvien, materiaalinäytteiden sekä oman kokemuksen myötä moniaineistoinen, en käy niitä läpi erillistapauksina vaan yhdistän aineistot toisiaan tukevaksi kokonaisuudeksi.

Laadullisessa tutkimuksessa suositaan menetelmiä, joissa tutkittavien näkökulma pääsee esille (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 155). Teemahaastattelumenetelmän avulla voidaan tutkia ihmisen kokemuksia, ajatuksia ja tunteita. Tutkija etenee haastattelussa keskeisten teemojen varassa tavoitteenaan tuoda tutkittavien äänen kuuluviin. (Hirsjärvi & Hurme 2000, 48) Eskola ja Vastamäki (2001, 24-27) kuvailevat teemahaastattelua eräänlaiseksi aihepiiriin liittyväksi keskusteluksi, jota ohjatakseen tutkija on etukäteen laatinut teema-alueet. Teemahaastattelun vapaamuotoisuus oli edellytyksenä haastattelutapaa miettiessäni. Tutkimukseni haastatteluun valmistauduin muodostamalla teemahaastattelurungon (liite 2) joka mahdollisti väljän keskustelun. Teemat rakentuivat suunnitteluprosessin elementtien ympärille. Aloin muodostaa teemahaastattelurunkoa

ensimmäisen koehaastattelun perusteella, jonka tein suunnittelija 1:n luona tutustuessani hänen yritykseensä ja sopiessani tutkimustarkoituksista. Lopullista haastattelurunkoa tehdessäni käytin apuna mallia, jonka Lamb ja Kallal (1992, 42) ovat laatineet jäsentämään vaateen esteettisyyttä, toimivuutta ja ilmaisevuutta. Malli kuvaa vaateen käyttäjän tarpeiden kenttää kulttuurisidonnaisesti, ja sen tarkoituksena on edesauttaa vaateen suunnittelua kuluttajaa huomioiden. Esimerkiksi esteettisyydellä tarkoitetaan suunnittelun pääperiaatteita ja taiteellisia elementtejä, toimivuudella istuvuutta ja mukavuutta sekä ilmaisevuudella arvoja ja rooleja. Lambin ja Kallalin malliin liittyy suunnitteluprosessin kuvaus, vaikka useimmiten sitä käytetään vain tuotteen analyysiä kuvavana osana. Malli sopii mielestäni ilmentämään yksilöllisen vaateen suunnitteluprosessin keskeisiä elementtejä.

Ihmisen henkilökohtaisen tiedon, kokemusten ja tuntemusten tarkastelu ei ole ongelmaton. Kuten Dominowski (1998, 26) on todennut, voi toisen ihmisen läsnäolo mahdollisesti muuttaa puhumisen luonnetta. Tätä ongelmaa pyrin välttämään haastatteleamalla suunnittelijoita heidän työhuoneellaan, jolloin he voisivat vapaammin kertoa suunnitteluprosessista tutussa ympäristössä vaatteiden keskellä. Lisäksi hajautin haastattelukertoja ja vierailin esimerkiksi suunnittelija 1:n luona, kun vasta suunnittelin tutkimusta. Sain haastattelua suunnittelijaa ennakolta ja samalla muodostettua tutkimustehtävilleni suuntaa.

7.3 Aineiston analyysi

Laadullisessa tutkimuksessa tarkoituksena on aineiston selkeyttäminen ja tiivistäminen kadottamatta informaatiota (Eskola & Suoranta 1998, 138). Tutkijan tulisi järjestää laadullisen tutkimuksen aineisto sellaiseen muotoon, että yksittäisestä tapauksesta tehdyt johtopäätökset voitaisiin liittää teoreettisiin käsitteisiin (Metsämuuronen 2000, 51). Eskolan (2001, 134–146) näkemyksen mukaisesti laadullisen tutkimuksen aineistoa voidaan analysoida eri menetelmin, ja yhdessä tutkimuksessa voidaan soveltaa useita menetelmiä. Hän tähdentää analyysin tavoitteeksi tutkitun aineiston tiivistämisen sekä jäsentämisen. Lopuksi tehdään tulkinta eli suhteutetaan teksti tutkimuksessa käytettyyn teoreettiseen näkökulmaan.

Tutkimukseni aineisto sisältää puhuen tuotettua materiaalia sekä valokuvia ja materiaalinäytteitä keskustelluista vaatteista. Suunnittelijoiden vaatteet virikkeellistivät keskustelua konkretisoimaan kysymystä siitä, millaisina mielikuvat näyttäytyvät suunnittelijan ajatuksissa ja miten ne ovat siirtyneet abstraktista olomuodosta kosketettavaksi artefaktiksi.

Eskola ja Suoranta (1998, 154–155) toteavat aineiston koodaamisen tarkoittavan aineiston järjestelmällistä läpikäyntiä, jossa se pilkotaan osiin tulkitsemisen helpottamiseksi. Luin purettua aineistoani monta kertaa muodostaakseni alustavan *koodausrunгон*. Haastattelussa käytetyt teemakysymykset suuntasivat analyysissä käytettyjen koodien syntymistä. Koodausrunkoon muodostui 7 pääluokkaa ja näihin 32 alaluokkaa. Olin tulostanut aineiston paperille, johon aloin merkitä värikynillä tärkeimmiksi tulkitsemiani pääluokkia esimerkiksi siten, että pääluokka *materiaali* merkitsin sinisellä värillä. Pääluokat muodostuivat osittain sekä teemahaastattelurungon että varsinaisesti suunnittelijoiden puheen sisällön perusteella. Lopulta aineisto järjestyi seitsenluokkaisen koodausrunгон seuraavanlaisesti:

M	Materiaali
A	Asiakas
L	Luonnostelu
S	Sovitukset
V	Vaate
A	Ammattitaito
SU	Suunnittelijan luovuus

Alustava koodausrunko auttoi hahmottamaan aineistosta kokonaisuuksia, joita aloin pilkkoa pienempiin osiin eli etsin pääluokkia määritteleviä koodeja niiden alle. Lisäsin nyt muokattuun aineistoon koodinimiä, joiden ensimmäinen kirjain viittaa pääluokkaan (esim. materiaali), jälkimmäinen koodattuun sanaan. Esimerkiksi:

M	Materiaali
MT	Materiaalin tuntu
MV	Materiaalin väri
MR	Materiaalin rakenne
ML	Materiaalin laatu

Tarkasteltuani jokaista pääluokan ja sille alisteisten koodin muodostamia koodiperheitä erillisinä kokonaisuuksina, huomasin niiden välisiä sidoksellisuuksia. Esimerkiksi vaatemielikuviin liittyi sekä mielikuvia materiaalista että ammattitaidosta ($V = M = A$). Aineiston pilkkoutuessa pieniin osiin havaitsin tarvitsevani *analyysirunkoa* kokoamaan sekä edellä mainitut sidoksellisuudet yhteen, että järjeistämään koodimäärää yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Analyysirunkoa ajatellen palasin tutkimuskysymysteni pariin ja aloin tarkastella aineiston koodirykelmiä niiden valossa. Lopulta erotin koodiperheet kahteen eri tasoon: suunnittelijoiden vaatteeseen liittämät mielikuvat sekä suunnitteluprosessiin liittyvät mielikuvat. Tarkastelin ensin selkeintä kokonaisuutta eli suunnittelijoiden mielikuvia yksilöllisestä vaatteesta. Käytin tässä apuna jälleen Lambin ja Kallalin (1992) mallia, jonka mukaisesti järjestin koodeja ryhmiksi: vaatteen ilmaisullisuuteen, esteettisyyteen sekä toiminnallisuuteen liitetyt mielikuvat. Tutkimustuloksia varten en käynyt suunnittelijoiden haastatteluja läpi erillistapauksina vaan yhdistin aineistot kokonaisuudeksi analyysirungon avulla.

Aineistosta tekemieni tulkintojen perusteella visualisoin analyysirungon (liite 3) muodolla suunnitteluprosessissa koettujen mielikuvien kahta tasoa: suunnittelijoilla on mielikuvia siitä, millainen teetetty vaate on. Lisäksi jokaisessa suunnitteluprosessissa syntyy uusia mielikuvia asiakkaan, materiaalin sekä käsityön ilmaisun ympärille, jotka heijastuvat mielikuvaan teetetyn vaatteen ominaisuuksista. Vaikka aineistorunko esittää vaatemielikuvat erotettuna suunnittelumielikuvista, ne ovat vuorovaikutussuhteessa keskenään. Analyysirungon muoto tuki aineiston käsittelyä, tutkimuskysymyksiin vastaamista sekä aineistosta tekemäni päätelmiä, joiden mukaan suunnittelijoiden mielikuva teetetystä vaatteesta ohjaa suunnitteluprosessia ja muodostaa mielikuvia suunnittelun tasolla.

Sitaatit, jotka on lainattu suunnittelijoiden puheesta, nousevat teemoista tulkittaviksi mielenkiintoisuutensa vuoksi. (Eskola 2001, 147) Kiinnostavuuden lisäksi näen sitaattien esittämisellä myös tilannetta kuvaavan merkityksen. Keskustelumme vapaamuotoisuus ja työn äärellä puhuminen näkyvät tutkimuksen tuloksiin liitetyissä sitaateissa, joissa suunnittelijat mainitsevat usein esimerkiksi sanat *tämä* tai *tässä*, joilla he viittaavat käsissään oleviin materiaaleihin tai vaatteisiin. "Kädet työssä" käyttämäni käsite liittyy keholliseen kokemiseen ja siten koettujen mielikuvien muisteluun. Esimerkiksi Anttilan (2005b) mukaan käsillä tapahtuva näyttäminen on inhimillinen tapa kommunikoida

sanallisen viestinnän ohella. Tutkimushenkilöni osoittivat tämän toteamuksen todeksi, sillä heidän puhuessaan "aineettomista" mielikuvista auttoivat aineelliset "käsin kosketettavat" vaatteet.

Osalle suunnittelijoiden 1 ja 3 suunnittelemista iltapuvuista ja juhla-asuista on annettu nimi. Se viittaa vaatteen luomaan vaikutelmaan ja siten myös mielikuvaan, joka suunnittelijalle on syntynyt. Suunnittelijat kertoivat käyttävänsä nimiä esimerkiksi näytöksiä varten. Koskennurmi-Sivonen (1998, 222) toteaa vaatteiden nimeämisen liittyvän suunnittelijan omaan tulkintaan vaatteesta. Nimi kytkee vaatteiden assosiaatioihin ja korostaa sen yksilöllisiä ominaisuuksia. Näin nimi voi olla tulkittu katsojalle suunnittelijan ajatusmaailmaa. Tutkimuksessani pukujen nimet löytyvät kuvateksteistä.

8 TUTKIMUSTULOKSET

8.1 Sisälle mielikuviin

Aineistoni mielikuvien tulkitsemisessa lähestyn toisen ihmisen yksityistä kokemusmaailmaa. Kokemusmaailman monimuotoisuus, ruumiilliset tuntemukset, muistot ja elämykset korostuvat käsityössä. Käsityön tekijän mielikuvien kertomisen keinona ovat sanat ja piirretyt kuvat sekä kosketettavat tuotteet. Koska mielikuvat ovat yksityisiä kokemuksia, ei niistä kertominen kuitenkaan ole täysin ongelmatonta. Haastattelutilanteissa ilmeni, kuinka vaateen suunnitteluun liittyviä kokemuksia voi olla vaikea selittää:

Se vaan niinkun lähtee, ei sitä oikein voi (selittää). Sellanen mielikuviutus pelaa. S1

Sitä tehdään hiljaa tätä työtä täällä. S3

Työn sanattomuutta kuvaa taitokulttuurin käsite hiljainen tieto, joka vaatesuunnittelun tutkimukseen perehtyneen Väänäsen (2001, 24) mukaan muodostuu mielikuvista, näkemyksistä sekä ammattitaidosta ja osaamisesta. Tiedon hiljaisuus kuvailee siten tekemiseen liittyvän ajattelun ja kehollisen toiminnan suhdetta, jota ei tarvitse käsitteellistää. Hiljainen tieto on ihmisen kädessä olevaa tietoa, joka on opittu henkilökohtaisesti tekemisen prosessissa (Anttila 2005, 12–13). Sekä Dormer (1994, 24) että Metcalf (2000) toteavat käden symboloivan ihmisen ajattelun ja kielen välinettä. Dormer tähdentää, ettei käsityöläisen ajatteluprosessit perustu kieleen vaan fyysiseen prosessointiin työvälinein suoritettavain toiminnoin.

Koivunen (1997) määrittelee hiljaista tietoa siten, että se sisältää kaiken sen ihmisen geneettisen, ruumiillisen, intuitiivisen sekä kokemusperäisen tiedon, jota ei voida ilmaista verbaalisin käsittein. Hiljainen tieto on läsnä ihmisessä koko ajan. Se ohjaa valintojen tekemisessä, johdattaa vaistoina, tuntuu tuntona iholla. (Mt. 78–79) Hiljaisen tiedon ja siinä vaikuttavien mielikuvien merkitys korostuu käsin tehtävässä työssä. Ylieskola (2003, 53–54) toteaa tutkimuksensa perusteella huonekaluverhoilijoiden käsityösuorituksen tapahtuvan täysin hiljaisen tiedon varassa, mielikuvien perusteella. Tutkimuksessa ammattitaitoinen verhoilija sovelsi alan sääntöjä tilanteen ja ongelmanratkaisun

vuorovaikutuksessa, jossa mielikuvat yhdistivät huonekalun rungon verhoiluprosessiin. Hiljaisen tiedon käsitteen rinnalle tuon aineistostani löytyneen käsitteen 'näkeminen', jota suunnittelijat käyttivät kuvaillessaan sekä suunnitteluprosessia kokonaisuudessaan että yksittäisiä ongelmanratkaisutilanteita. Näkemisen käsite rinnastuu kokeilemiseen ja siitä saatuun elämykseen. Aineistoni perusteella tulkitseen näkemisen siten tarkoittavan mielikuvien kokemista. Näkemisellä suunnittelijat ikään kuin kertovat mielikuvien olemassaolosta, mutta niitä ei välttämättä aina kyetä erottelemaan ja konkretisoimaan. Kiinnostavaksi ilmiön tekee myös se, kuinka tutkimushenkilöt kuvailevat sekä kehollista että visuaalista aistimusta näkemisenä, vaikka kehollisuus liittyy lähinnä tuntemiseen ja koskettamiseen:

Ne (ideat) vaan ykskaks tulee. Se vaan silmä sanoo. Se tulee sellainen olo, että se on tasapainossa tämän vaatteen kanssa. Silmä se sanoo, siinä ei ole muita vaihtoehtoja. S3

Se perustuu mun silmään, mun omaan näkemykseen, et mihin mä haluan laittaa jonkin. Tässä tehdessä tai tässä ammatissa siin on sitte (silmää). Mul on ihan lapsesta asti ollu värisilmä. Et ehkä sen myötä näkee ne värit ja sen kankaan, nii siitä tulee mieleen. Et se on ehkä ollu mulla aina. S1

Mä pystyn näkemään pienestäkin tilkusta, että mikä se kangas on. S2

Arkkitehtiopiskelijoiden suunnitteluprosessia tutkineiden Schönin ja Wigginsin (1992) mukaan opiskelijat käyttivät käsitettä 'nähdä' perustellessaan suunnittelussa tekemiään päätöksiä. Tutkijat päättelivät näkemisen tarkoittavan varsinaisen visuaalisen näkemisen lisäksi nähtyjen asioiden ymmärtämistä sekä niille annettavia tarkoituksellisia merkityksiä. Suunnitteleminen muodostuisi näin tekemisen ja näkemisen vuorovaikutuksesta. Vuorovaikutus perustuu heidän mukaansa työn laadun arvioimisen arvostukseen sekä avaruudellisen hahmottamisen käsityskykyyn. Schönin ja Wigginsin näkökulman ainekset löytyivät myös suunnittelija 1:n puheesta. Laadun arvioimisen arvostus ilmeni suunnittelija 1:n sanoissa: *se (väri) ei näytä hyvältä mun silmään*. Avaruudellinen hahmottamisen käsityskyky puolestaan kiteytyi lauseessa *tuokin on mielenkiintoinen väri, se tulee tuolta läpi*. S1

Aineistostani poimitut sitaatit havainnollistavat metaforien eli kielikuvien sekä mielikuvien välisen yhteyden. Forresterin (2000, 17, 29) mukaan kielikuvia käytetään kerronnan välineinä, sillä ne korostavat havainnon ja mielikuvan suhdetta. Käsityössä visuaalisuus ja kosketettavuus kantavat läpi koko prosessin, jolloin mielikuvien tulkitseminen avautuu näin kuulijalle. Haastattelemani suunnittelijat käyttivät **kielikuvia** erityisesti kuvailemaan mielikuvia, jotka syntyvät materiaaleista tehtyjen **havaintojen** sekä **tuntemuksien** perusteella:

*Tääkin (kangas) antaa sen oman variaation, et siitä tulee kaikki **sateenkaaren** värit viel erikseen. Tää kangas on jo kun **taideteos** sinänsä...**helmillä** siihen saa sitä **keveyttä**. S1*

*Taftimaiset silkit taas on **kovia** ja pinnaltaan tää on **karhea** kun taas sifonki on semmonen **luiru**, molemmat on kankaana **keveitä**. S2*

Anttilan (2005a, 157) mukaan metaforisella kuvaamisella ihminen voi nostaa esiin jonkin kohteen haluamassaan valossa. Tästä johdan ajatuksen, jonka mukaan tutkittavien käyttämät metaforat kuvaavat suunnitteluprosessia tavalla, jolla he kokevat sen mielikuvissaan. Aineistossani metaforat osoittavat, kuinka mielikuvat esiintyvät tutkittavien puheessa yksittäisinä sanoina, jotka tutkijan tulee poimia tulkittaviksi. Mielikuvista ei puhuta suoraan, vaan ne tulevat esille työssä tehtyjen havaintojen sekä ammattitaidon luomien merkitysten kautta. Esimerkiksi suunnittelija 3:n mielikuvissa vaate näyttää kevyeltä, kun siihen ei ommella hihoja:

*Tämä (puku) on sellainen **kevyempi** versio ilman hihoja. (Hihallisena) siitä tulee vähän **totisempi**, vähän **raskaampi**. S3*

8.2 Ateljeessa

Mielikuvia syntyy ja kehittyy sekä vaatetta suunniteltaessa että valmistettaessa. Mielikuvilla on siten kaksi tehtävää: orientoivat mielikuvat suuntaavat toimintatapoja, operationaaliset sitä, miltä vaate näyttää. Operationaaliset mielikuvat liittyvät käsityössä

lähinnä tuotteen valmistuksen osaan, orientoivat painottuvat suunnitteluosaan, mutta vaikuttavat myös valmistusvaiheessa vaatteen visuaaliseen ilmeeseen. Mielikuvien avulla tulevan työskentelyn mahdollisuudet sekä näkemys työtavoista hahmottuvat (Syrjäläinen 2003, 260).

Tutkimushenkilöistä suunnittelija 1:n suunnitteluprosessi limittyy kaikkein vahvimmin valmistamisen oheen. Sain suunnittelija 1:n työhuoneessa konkreettisesti nähdä, kuinka hän käsittelee materiaalia ja miten mielikuvat ohjaavat suunnittelua. Suunnittelija 1:lle valmistusprosessi itsessään toimii yhtenä tärkeimmistä inspiraation lähteistä. Uusien ideoiden ja mielikuvien syntyminen ikään kuin kytkeytyy siihen, mitä suunnittelija parhaillaan tekee. Tarkastelin erityisesti suunnittelija 1:n käsien liikkeitä hänen näyttäessään, kuinka materiaalista suunnitellaan malli ja miten materiaali muuttaa muotoaan taitavassa työsuorituksessa. Suunnitteluprosessi, joka limittyy tekemiseen vaatii keskittymistä, arviointia ja jatkuvaa kokeilemistä. Välillä suunnittelija 1 pysähtyy miettimään ja katselemaan, onko työ tasapainoinen ja tarkoituksenmukainen:

Se (kun idea syntyy) on vaan ihan, et mä mietiskelen tässä, onks toi kiva juttu. Se lähtee ihan vaan tässä pöydän päällä se juttu. Tämmösii kokeiluja pitää tietysti etukäteen tehdä. S1

Mielikuvat syntyvät kokeillen ja arvioiden erilaisia ratkaisuja. Kankaiden ominaisuuksia, kuten laskeutuvuutta ja värin vaihtelua tarkastellaan esimerkiksi peilin edessä tai sovitussnuken päällä. Jokaisen vaatteen suunnittelussa vaihtoehtoja on lukuisia. Lopulliset ratkaisut tehdään sen perusteella, mikä mielikuvissa näyttää mielenkiintoisimmalta: *jännältä tai kivalta*. Kaikki tutkittavat olivat yhtä mieltä siitä, kuinka ratkaisut syntyvät usein tekemisen lomassa. Päätelen mielikuvien siten muodostuvan tarkemmin silloin, kun käsillä on kosketettavaa, silmillä nähtävää ja taidolla arvioitavaa:

Kyllä se (suunnittelu) kehittyy siinä (tehdessä). Mulla on se näkemys...visio on päässä. S2

Siinä saattaa olla välissä viisi ja kymmenenkin eri versiota (kun lopullista ratkaisua haetaan). S3

Useesti mä kyl näen tossa peilin edessä. Näin mä sit useesti mietin näit malleja, et mikä on sit jännää. S1

Suunnittelijoiden mielikuvat syntyvät useimmiten peilin edessä ja pöydän ääressä, *mietiskellen*. Alkumielikuva, joka on syntynyt asiakkaan kanssa keskusteltaessa ja joka on tallentunut visuaaliseksi muistiksi piirroksena asiakastietoihin, yhdessä valittujen materiaalien sekä päätetyn toteutustavan kanssa, asettavat ideoinnille lähtökohdat. Haastattelemilleni suunnittelijoille työhuone on paikka, jossa ideat syntyvät, ajatukset voivat järjestäytyä ja jossa mielikuvat konkretisoituvat vaatteeseen. Suunnittelija 1: tä haastatellessani istuimme hänen työpöytänsä äärellä. Kangastilkkuja, lankoja ja helmiä oli runsaasti levittäytyneenä pöydän päälle, keskeneräisiä ja valmiita pukuja riippui henkareissaan tangolla, kankaita näkyi korkeat pinot huoneen laidalla. Haastavat ja mielenkiintoiset materiaalit sekä niiden työstäminen herättävät yksinään työhuoneessa puurtaville suunnittelijoille mielikuvia ratkaisujen mahdollisuuksista:

Ihania ne on kaikki noin paljetein (koristetut kankaat) ja guipuremaisiet pitsit, että onhan ne hienoja työstää. Niissä on haastetta...sä puurrat päivät pitkät. Onhan se mukava työstää, että sä saat itelles sellasta mietittävää. S2

Kyllä ne (ideat) tulee siinä tekovaiheessa jossain vaiheessa. S3

Tos vaan kun ompelen helmaa, niin ajattelen, että teenpäs sen nyt näin. Niit on niin monta (mahdollisuutta), et mitä nyt vaan tulee mieleen. S1

Taidetakoijien työhuoneen virikkeellistä merkitystä mielikuvien syntymisessä ja niillä operoimisessa tutkineet Keller ja Keller (1996) ovat osoittaneet käsityöläisen työhuoneen edustavan tekijän tietoa sekä hänen asettamiaan odotuksia ja tavoitteita työilleen. Se, miten työtila on järjestetty ulkoasultaan ja millaisia työvälineitä sekä materiaaleja tilassa on, kertoo tekijän alitajuisesta taidosta, työn suunnittelusta ja toteutuksesta. (Mt. 60–62, 67) Ateljee toimii tekijän suunnittelua ja valmistusta ohjaavana visuaalisena kontekstina. Se antaa tekijälle kuvan kaikesta tietorakenteesta, jota hänellä on, aivan kuten paja Kellerin ja Kellerin tutkimille taidetakoijille. Työvälineet kuvastavat mahdollisia ideoita toimien kognitiivisina artefakteina (Keller & Keller 1999, 8).

Soveltaessani Kellerin ja Kellerin näkemystä työhuoneen tärkeästä merkityksestä mielikuvien kokemisessa, ymmärrän ateljeen edustavan paljon muutakin kuin paikkaa, jossa piirretään kaavoja tai valmistetaan nappeja ja nyörejä. Ateljeessa mielikuvat syntyvät tekemisen lomassa ja kuljettavat näin suunnittelua eteenpäin. Ateljee on myös tila, jossa asiakkaat virittäytyvät omiin mielikuviinsa vaatetta suunniteltaessa:

Monta tapausta on ollut, että asiakas on sanonut että hänellä on ollut ihan erilainen ajatus kun hän on tänne tullut. Mutta kun hän on nähnyt täällä nämä minun vaatteet ja minä olen esitellyt ne hänelle ja ne on laitettu päälle (ajatus muuttuu). S3

Joskus ne (asiakkaat) on ollu vähän eri mieltä ja sit mä oon muuttanut, et okei tehdään sit niin. Mut sitte kun sitä ollaan tossa laitettu ne sanoo, et se on kivempi se sun juttu. S1

Suunnittelija voi kokea suunnitteluun vaikuttavia mielikuvia kaikesta elämään liittyvistä asioista. Asiakkaat, materiaalit, muotilehdet, oma kiinnostus sekä ammattitaito luovat itsessään aineksia mielikuvissa elämiseen, mutta jotta ne voivat siirtyä suunnitteluprosessiin, täytyy lukuisista mieleen tulleista ajatuksista sekä mielikuvista voida poimia oleellisimmat. Esimerkiksi Neisser (1982, 116) toteaa, että mielikuva voi toimia ihmisen muistikeinona. Näin mielikuvien avulla suunnittelija voisi siis palauttaa mieleen mielikuvien muodossa edellisten suunnitteluprosessin eri vaiheita. Mielikuvien ajatuksia ja muistoja yhdistävästä luonteesta kertoo suunnittelija 3:n asiakastyö, Mustekalojen yö, joka havainnollistaa, kuinka mielikuva saattaa tulla mieleen kuvan omaisena muistamisen hetkenä työhuoneessa mietiskellessä. Vuosia aiemmin nähdyt kirjonnat tableteissa tulivat suunnittelijalle mieleen yhtäkkiä, mustan sametin löytyessä:

Tämä työ (kirjonnat) oli kiinni mustissa pienissä tableteissa. Ne roikku pitkänaikaa tuolla jossain ja sitten tuli näytös ja mulle tuli mieleen, että ne sopii mustaan sametti-iltapukuun. Pyöritin (kirjontojen paikkaa) ja hyvin kauan. Ne oli pitkän aikaa ne kuviot minulla. S3

Neulepaidan teollista sekä yksilöllistä suunnittelua tutkineet Eckert ja Stacey (2003, 358–359) luonnehtivat neulesuunnittelijoiden mielikuvakartan koostuvan aiemmin nähdyistä,

toisten suunnittelijoiden malleista, sekä heidän itse suunnittelemistaan malleista. Eckertin ja Stacey'n tutkimus osoittaa koettujen ja nähtyjen tapausten ikään kuin ilmestyvän mieleen käytettäväksi suunnittelun sitä edellyttäessä. Tutkijat nimeävät suunnittelijan tärkeimmäksi ominaisuudeksi kyvyn nähdä ajatuksissaan, miltä villapaita näyttäisi toteutettuna suunnitteluprosessin edetessä. Heidän mukaansa mielikuvissa myös arvioidaan tuotetta ja tehdään siihen muutoksia. Vaikka Eckert ja Stacey eivät suoraan puhu mielikuvista, voi 'ilmestymistä' verrata mielikuvatyöskentelyyn, mieleen tullessiin muistikuviin. Näin käsitettynä ymmärrän mielikuvien ikään kuin tallentuvat ihmisen muistiin. Sopivalla hekellä, jossakin assosiatiiivisessa yhteydessä, tallentuneet mielikuvat tulevat jälleen tajunnallisuuteen. (Mt. 358–359)

Mielikuvat voivat aineistoni osoittamana syntyä tahattomasti, yhtäkkisinä assosiatiiivisinä tunteina. Niiden voidaan käsittää syntyvän siten suuresta massasta aiempia aistimuksia. Aineistoni perusteella totean, etteivät mielikuvat ole aina innovatiivisia ja muodostu uudella tavalla joka suunnitteluprosessissa. Suunnittelija 1 kertoi, että vaikka hänen vaatteissaan toistuvat usein sama tekniikka ja ideoinnin taso, ei hän tietoisesti ajattele käyttävänsä jotakin tiettyä elementtiä suunnitteluprosessin alussa, vaan se muodostuu tehdessä, materiaalin muuttuessa:

Mulla ei ole (mielessä) koskaan mikään kuvio eikä mikään että mä otan jonkin kukan tai jonkin muotoisen jutun, vaan se tulee siitä kun mä lähdän tekemään. S3

Suunnittelija 3 puolestaan totesi aiemmin suunniteltujen mallien jäävän muistikuviksi ajatuksiin, joista ne tulevat mieleen esimerkiksi sopivan materiaalin yhteydessä:

Sitten kun on hyvä idea, niin sanotusti, niitä voi muokata. Sitä ei semmoisenaan kannata jättää, sitä hyvää ideaa, et kyllä mä sen muokkaan kymmeneen eri muotoon. S3

8.3 Lähtökohtana asiakas

Aineistoni perusteella totean vaateen suunnitteluprosessissa ihmisen olevan yksi suunnittelun tärkeimmistä lähtökohdista. Suunnittelun alkuvaiheessa syntyvät mielikuvat

liittyvät suunnittelijan esteettiseen tyylijatuun. Tavatessaan asiakkaan tilaustyötä varten suunnittelija tekee havaintoja asiakkaasta sovittaen tekemiään päätelmiä aikaisemman kokemuksen perusteella saatuun tietoonsa. Suunnittelija esimerkiksi huomioi asiakkaan tyylin kävellä, puhua ja olla. Tutkittavia haastatellesani huomasin, kuinka tarinallisuus kantaa suunnittelua. Haastateltavat kuvailivat nimettömästi asiakkaan ja suunniteltavan vaateen suhdetta joskus hyvinkin tarkasti. Elämäntarinoista kerrottiin osuvine lausahduksineen, jotka ovat jääneet lähtemättömästi suunnittelijan mieleen. Epäilemättä asiakaspersoonat innoittavat mielikuvien, *inspiraation* tai *fiiliksen*, syntymiseen:

Kyllä asiakas on suuri inspiraation lähde. S3

Se fiilis lähtee siitä ihmisestä. S2

Suuri osa asiakkaista antaa suunnittelijoille suunnitteluvapauden. Asiakkaat luottavat ammattilaisen kykyyn nähdä, mikä on kaunista ja juuri heille sopivaa. Kun asiakas tulee keskustelemaan vaateen suunnittelun aloittamisesta, sopii hän yhdessä suunnittelijan kanssa vaateen peruslinjat sekä värit. Tutkimushenkilöt olivat yhtä mieltä siitä, että suunnittelu kietoutuu ihmisen persoonan ja tyylin sekä tilanteen ympärille. Esimerkiksi suunnittelija 1:n mielikuvassa asiakas on vaateen *sielu*, sillä hänen persoonallisuutensa johdattaa suunnittelussa vaateen tyyllillisen ja ilmaisullisen muodon etsimiseen. Tyyli, persoona ja tilanne määrittävät suuntaa, jossa mielikuva vaatteesta kehittyy ja joka osaltaan vaikuttaa esimerkiksi materiaalivalintoihin:

Hänelle (virkanaiselle) ottaisin tommosta vähän jämäkkää (kangasta). En näkis häntä missään sifonkiluomuksessa. Sifonki on liian hempee hänelle. Se (jämäkkä kangas) tuo semmosta ryhtiä siihen pukuun. S2

Väritoivomus täytyy ensinnäkin ottaa huomioon ja sitten se tyyli, tyyppi, vaateen linja, että saako se olla klassinen, puhutteleva. Saako se olla erikoinen, tavallinen, minkä tyyppinen. Asiakkaan persoona täytyy ottaa (huomioon) ja kaikki mitä hän tekeekin. Jos hän on virkaihminen, niin harva lähtee kovin dramaattisissa malleissa työhön esille. Se riippuu siitä alastakin, missä toimii. S3

Kyllä se niinku tulee siitä ihmisestä se tyyli, et onks se selkee vai voiks hälle ehdottaa jotain kruusatumppaa. Se lähtee aina siitä asiakkaasta ja tietysti tilaisuudesta. Mä katon sen ihmisen ja juhlan johon hän menee. Ihminen on se, mistä mä aina lähden. Ihmisen sielu tai se tyyli toteutuu siinä. S1

Suunnitteluprosessissa huomioidaan tarkasti asiakkaan toiveet, mutta usein suunnittelija joutuu ohjaamaan asiakkaan mielikuvamaailmaa ja ehdottamaan materiaaleja, värejä, muotoja sekä yksityiskohtia. Monet asiakkaat eivät tulisi itse edes välttämättä ajatelleeksi vaateen ilmeeseen ratkaisevasti vaikuttavia tekijöitä, joita tarvitaan teknisesti onnistuneeseen ja esteettisesti miellyttävään lopputulokseen. Suunnittelijan tehtävä on johdattaa asiakas ajattelemaan vaatetta kokonaisuutena. Asiakkaat eivät esimerkiksi helposti tule ajatelleeksi, miltä vaate näyttää takaa. Suunnittelijoiden mielikuvassa vaate nähdään tasapainoisena kokonaisuutena, joka saavutetaan keskittymällä yhtä paljon puvun etuosaan kuin takaosaan:

Mitä me keksittäis tänne taakse, et sitte ne yleensä hoksaa että hyvä juttu...ja iltapuvuissakin. Jos ei muuten, niin kaula-aukkokiin, se on aika tylsä, et jos se on ihan umpinainen. S1

Takaosa on yhtä tärkeä kuin etuosa. Joko se malli täytyy olla edessä tai takana. Jos se on joka puolella, niin se ei ole tyylikäs. S3

Takaosa iltapuvussa on hirveen tärkeä, et saadaan se selkä mielenkiintoisemmaks. Jotain nauhoitusta tai muuta... se selkäosa on tärkeä. S1

Suunnittelija pystyy näin mielikuvien avulla hahmottamaan tulevan vaateen muotokielen sekä ratkaisut, jotka tulevat näyttämään vaatteessa kiinnostavilta ja sopimaan asiakkaan mittasuhteisiin. Mielikuvat auttavat myös suunnittelija 3:a muokkaamaan valmista ideaa, jonka asiakas esittää esimerkiksi lehtikuvasta:

Täytyy myös itse tietää ja nähdä, että mikä on liikaa ja mitkä tyylit ei sovi keskenään. Kyllä se täytyy olla siellä omassa päässä hyvin pitkälle. Kun

hän (asiakas) tulee sen kuvan kanssa tänne, niin siitä ei oikein mitään jää jäljelle. Minua ei ole koskaan kiinnostanut tehdä toisten malleja. Sen takia mulla ei ole edes muotilehtiä. S3

Asiakkaiden mielikuva teetetyn vaateen ominaisuudesta kantaa suunnittelun tavoitteellisuutta. Heidän mielikuvissaan teetetyn vaateen ominaisuuksia ovat käsityön jälki, persoonallinen lopputulos sekä jokin katseenkiinnittävä elementti. Asiakkaat toivovat persoonallista ja yksilöllistä vaatetta, jonka tulee tuntua omalta. Sellaiselta, jossa on hyvä olla, liikkua ja esiintyä.

Monet nuoretkin teettää, kun kokee, ettei kaupasta löydä sellasta persoonallista vaatetta. Ja sit monet ei halua sitä mitä on muilla, et tämä yksilöllisyys, mitä he toivoo. Mistä saadaan joku pieni juttu siihen vaatteeseen, et sen takia ihmiset kääntyy mun puoleen. S1

On henkilöitä, jotka ei missään tapauksessa halua mitään dramaattista, mutta siinä pitää olla se jokin ja näkyä käsityön taito. Kangas on hyvä ja mallinkaan ei tarte kummonen olla, kun se on sille asiakkaalle tehty. S3

8.3.1 Neljä tarinaa

Tarinat voidaan nähdään keinona kuvata ihmisen toimintaa, tehdä näkyväksi hänen hallussaan olevaa hiljaista tietoaan, kertoa koetuista mielikuvista sekä auttaa lukijaa samaistumaan tarinan kertomaan kokemusmaailmaan (Aaltonen & Heikkilä 2003, 17–18, 141). Teollisessa vaatesuunnittelussa tarinoita hyödynnetään luotaessa tuotemielikuvia. Ne ovat myös osa itse suunnittelua. (Nuutinen 2004, 150, 159) Asiakkaan tarinalla tarkoitan kokonaisuutta, joka tekee hänet sellaiseksi, kuin hän on ja jollaiseksi hän on tullut. Kun asiakas astuu sisään ateljeen ovesta ja kohtaa suunnittelijan, tarinat aukeavat. Ne kertovat elämän kohtaloista, kolhuista ja iloista. Tarinat verhoavat ihmisen persoonaa, arvoja ja mieltymyksiä. Asiakkaan tyyli, ikä, mittasuhteet, ihon väri sekä tilanne, jota varten hän haluaa teettää vaateen, toimivat tarinan tavoin niin suunnittelijan mielikuvien heräämisessä kuin niiden mielikuvien muodostamisessa, joilla asiakkaan tarinaa ilmennetään yksilöllisessä vaatteessa.

Kaiserin (1998, 251) mukaan stereotypiat ovat kokemuksen myötä syntyneitä mielikuvia, joilla ryhmitetään ihmisiä. Myös Uotila (1995, 95) näkee rinnastuksen stereotypioihin. Hänen mukaansa näemme asiat pitkälti sopimuksenvaraisesti ja omien havaintojemme perusteella, jolloin myös mielikuvat ovat kulttuurisidonnaisia. Käsitän aineiston perusteella suunnittelua edistävien tarinoiden syntyvät ammatin tuoman tiedon ja kokemusten perusteella sekä myös yleisesti kulttuurin määrittelemien stereotyyppien mukaisesti. Tutkimushenkilöiden mielikuvat asiakastarinoista olivat pitkälti samanlaisia eli varsin yhteisöllisiä. Asiakastarinat näyttävät auttavan suunnittelijoita luomaan kuvaa siitä, millainen vaate tietyn asiakkaan päällä näyttää hyvältä. Havainnollistan jokaista asiakastarinaa kuvatulla vaatteella, joka suunnittelijan mielikuvassa sopi kyseiselle asiakastyypille. Suunnittelijoiden puheessa oli erotettavissa lähinnä neljä erilaista asiakastyyppeä: klassinen, naisellinen, moderni ja rohkea.

Klassinen

Aineistoni perustella totean mielikuvan klassisesta pukeutumisesta näyttävästä suunnittelijoille ajattomana tyylinä, hienostuneisuutena, luontaisena eleganssina. Klassisen asiallisesti pukeutuneelle asiakkaalle ei välttämättä ehdoteta kovin rohkeita ratkaisuja edes iltapukeutumisessa. Mielikuvissa klassiset värit ovat maltillisia, sillä huomion herättäminen vaatteella ei ole suunnittelun päämääränä:

Sen (klassisen henkilön) ei tarvitse niinku hakea sellasta esilletuloa. Ei halua avonaista, haluaa pysyä pikemminkin näkymättömänä. Että ei mikään keltanen, oranssi, kulta tai hopea väri...silleen hillitympiä. Hillitymmät klassiset on linjaltaan ei-niin- paljastavia. Ei selkää avata tai jalkoja esille. S2

Tämä on sellainen klassinen (malli), että se ei sillä tavalla huuda olemassa olollaan. Klassinen (suunnittelu) on hyvä kangas, omaperäinen malli ja hyvä työ. Ajattomat mallit menee paremmin silloin, kun ne ei ole kopsattu eikä noudata kaavaa. Silloin ne on ajattomia, silloin ne on designia, että ne on omia. S3

Kuvion 5 pukua suunnittelija 1 luonnehtii klassisista klassisimmaksi, jonka tunnusmerkkejä ovat yksinkertainen malli ja yksivärinen kangas:

Tämmöstä mä ehdotan klassiselle ihmiselle. Sit jos on oikein klassinen, niin se halua vielä olkaimet, ettei se vaan putoo. Klassinen tyyppi halua yleensä myös jakun tai boleron tai jonkun. S1



KUVIOT 5 ja 6. Suunnittelija 1:n suunnittelema klassinen malli, jonka suunnittelua innoitti öljyvärimaalaus, jossa on kuvattuna pikkuprinsessoja vaaleanpunaisissa mekoissaan. Materiaalinäyte nro 1.

Moderni

Suunnittelija 1 kuvailee moderniksi asiakasta, joka valitsee vaatteeseen erottuvia yksityiskohtia. Hänen moderniksi esittelemistään korsettimalleista päättelen, kuinka moderni pukeutuminen elää tässä hetkessä. Modernille asiakkaalle suunniteltaessa vaaditaan suunnittelijalta hieman enemmän ajattelutyötä, sillä kyseisen vaateen halutaan näyttävän tavallisesta poikkeavalta, erikoiselta ja erottuvalta. Moderni asiakas uskaltaa pukeutua ja käyttää värejä, silti tyylin säilyttäen. Kuvion 7 pukua voi luonnehtia moderniksi. Sen suunnittelussa mielikuvat ohjasivat suunnittelija 1:tä löytämään väriyhdistelmiä, jotka antavat puvulle halutun ilmeen.



KUVIOT 7 ja 8. Suunnittelija 1:n asiakkaalle suunnittelema vihreä tanssiaispuku. Tilkkumaalauksella toteutettu miehusta, yksityiskohta. Materiaalinäyte nro 2.

Kuvion 7 tanssiaispuvun kirkkaan vihreän silkin asiakas toi suunnittelija 1:lle. Suunnittelun lähtökohdaksi valittiin tilkkumaalauksella toteutettu korsettimainen yläosa sekä kapeahko, yksinkertainen pitkä hame. Materiaalien rikkaat värit johdattivat suunnittelijan mielikuvatyöskentelyä, joka alkoi kun silkki oli ommeltu korsetin muotoon. Suunnittelija käytti työssään omia kangastilkkujaan, joita hän yksitellen sovitti vihreän silkin päälle. Eri materiaalit saivat aikaan erilaisia mielikuvia. Ensimmäinen vaihtoehto, vaalea pitsi, johon oli kirjottu runsaasti pieniä valkoisia helmiä, toi pukuun *vanhanaikaisen tunnelman* ja liian *raskaan* ilmeen. Myös helmien valkoinen väri vasten vihreään silkkiä näytti suunnittelijan mielikuvissa liian *kovalta*.

Suunnittelijan tavoitteena oli tuottaa puvun ilmeeseen moderni vaikutelma, jolloin helmikirjailu tuli toteuttaa toisella tapaa, *kevyemmin*. Suunnittelijan varastosta löytynyt vihreä kangas, jonka rakenne perustui pitsien sekä helmi- ja paljettiryhmien kirjoon, innoitti suunnittelijaa rakentamaan taideteosmaista ja runsasta mutta samalla keijumaista vaikutelmaa. Kirkkaan turkoosinvihreän raakasilkin kuteessa oli käytetty violettiä lankaa. Näin ollen kangas välkehti vihreän lisäksi sinisenä. Tämä kankaan pieni mutta tärkeä ominaisuus innoitti mielikuvissa yhdistämään helmien väriksi sinisen eri sävyt, joita korostettiin myös erilaisilla siniseen vivahtavilla tilkuilla. Vihreän tanssiaispuvun miehustan (kuvio 8) mielenkiintoisuutta lisää tunnearvoltaan asiakkaalle tärkeä elementti: asiakkaan isoäidin kullanvärinen rintakoru, jonka ympärille suunnittelija ryhmitti puvun omistajan koruista purettuja helmiä.

Naisellinen

Tutkimushenkilöiden suunnittelemissa naisellisissa vaatteissa oli nähtävissä aistillisuutta ja pientä luksusta. Naisellinen pukeutuminen suosii suunnittelijoiden mukaan vartaloa myötäileviä, päällä kevyeltä ja pehmeältä tuntuvia kankaita. He olivat yksimielisiä siitä, kuinka naisellinen vaikutelma luodaan kankaan rakenteen sekä laskeutuvuuden avulla, erilaisin rypytyksin ja laskostuksin. Näiden mielikuvien perusteella tulkitseen naisellisen asiakkaan ennemminkin kokevan vaatteen kuin pelkästään pukeutuvan siihen.

Kaikki tommoset rypytykset (ovat naisellisia). S2

Se oli hyvin naisellinen malli. Kevyt helma ja kevyt kangas. Minä näin heti, että hänelle sopivat sellaiset naiselliset mallit. Siinä on joku...hän ei ole milläänlailla vilkas, hän oli vaan sen tyyppinen, että hänelle en olis missään tapauksessa myynyt jäykkää kangasta. Naisellinen kangas on laskeutuva. S3

Kuvion 9 asu on suunnittelija 3:n. Materiaalina on käytetty ruskeaa viskoosisilkkiä. Asu muistuttaa 1930-luvun muotia, jolloin vaateuksessa korostettiin aitoa naisellisuutta, esimerkiksi kangasta poimuttaen (www.nba.fi/juhlapukuja/1930-39.htm). Suunnittelijan mielestä kuvan asu on tyyliltään erittäin naisellinen, varsinkin pääntien kohdalta. Kankaan tuntu viestii naisellisuudesta, joten myös työstötapa on valittu tukemaan materiaalin ominaisuuksia. Vaatteen kaava on muotoiltu ensin nuken päällä, sillä rypytystekniikka vaatii tavanomaisesta poikkeavan kaavan. Vaatteen helmassa olevat etulaskokset on tehty tarkoituksella sekä helpottamaan kävelyä että lisäämään mallin naisellisuutta ja korostamaan kankaan pehmeyttä. Suunnittelija totesi, että kyseinen malli voisi yhtä hyvin olla valmistettu esimerkiksi sifongista tai silkkiprepistä. Materiaalin ohella vaatteen muotokieli, rypytykset, antavat vaatteelle naisellisen vaikutelman. Rypytys on koristeltu valmiilla, kullanhohtoisella helminauhalla. Suunnittelija kertoi käyttävänsä hyvin vähän valmista helminauhaa, mutta tämän asun ilmeeseen se tuntui sopivan ikään kuin *ruodoksi* (kuvio 10).



KUVIOT 9 ja 10. Cocktailasu. S3. Materiaalinäyte nro 3.

Rohkea

Suunnittelijoiden 1 ja 2 mielikuvat rohkeasta pukeutumisesta yhdistyvät ennakkoluulottomuuteen. Rohkea asiakas pukeutuu kiehtovasti ja jännittävästi, helmiä ja kirjailuja säästämättä. Hän on sinut vartalonsa ja tyyliensä kanssa ja haluaa korostaa pukeutumisessa asennettaan:

On sellasia rohkeita tyyppejä, jotka ilmasee että heille saa suunnitella jotain jännää, ja jotka odottaa jotain kivaa. Saa olla vaik erikoista, et sitte jo lentää omakin mielikuvitus. S1

Suunnittelija 2 suunnitteli kuvion 11 puvun muotimessujen osastolle. Puku on kaksiosainen. Yläosa on brodeerattua, metallipaljetein kuvioitua silkkiä. Hame muodostuu kolmesta kerroksesta, joista jokaisessa on erilaisia laskostuksia. Suunnittelijan mielikuvissa puvun kantaja olisi pukeutumistyyliältään rohkea, sillä puvun muoto ei ole tavanomainen. Puvun värimaailma sopisi suunnittelijan mukaan joko tumma- tai harmaahiuksiselle. Materiaaleja, värejä sekä muotoja on käytetty tässä mallissa tavallisesta poiketen. Materiaalia suunnittelija 2 ei pidä romanttisena, mutta mallin kerroksellista vaikutelmaa hän luonnehtii *kevyeksi ja ilmavaksi*.



KUVIOT 11 ja 12. Rohkea malli ja värit sekä yksityiskohta miehustasta. S2. Materiaalinäytteet nro 4 ja 5.

8.4 Idean hahmottaminen

8.4.1 Luonnostellen

Anttilan (1993, 135) mukaan yksinkertaisen luonnoksen piirtäminen asiakastapaamisessa toimii syntyvän kuvan ja suunnittelijan välisenä keskusteluna, joka nostattaa esiin tarpeellisia kysymyksiä kehittäen samalla tulosta. Suunnittelijan itselleen tekemät luonnokset toimivat ikään kuin visuaalisena muistina. Suunnittelija luonnostelee tuottaakseen ideoita ja keskustellakseen niistä, ratkaistaan ongelmia sekä kehittääkseen tuotteen toimivuutta ja esteettisiä ratkaisuja (Storer 2005, 55).

Ammattitaitoinen suunnittelija luo asiakkaalle mielikuvan tulevasta puvusta piirtäen sekä kertoen, miten yksityiskohdat rakennetaan. Seitamaa-Hakkarainen (1999, 111) on tyypitellyt erilaisia luonnostyypppejä, joita suunnittelijat käyttävät suunnitteluprosessin aikana. Hänen mukaansa luonnostyypeistä yksinkertaisin eli ajatusluonnos, kuvaa prosessointia, jossa suunnitelma tuotetaan paperille nopeasti heti alkumielikuvan syntymisen jälkeen, jolloin kaikki vaihtoehdot näyttävät vielä ajatuksen tasolla.

Tutkimushenkilöt kertovat piirtävänsä paperille lähes poikkeuksetta asiakkaalle tulevan vaateen ääriiviivat, jotta kummankin mielikuvat tulevasta vaatteesta konkretisoituisivat. Suunnittelija 1 kertoo muodostavansa vaatteesta mielikuvan, *näkemyksen*, ennen luonnoksen piirtämistä:

Mulla on se malli ajatuksena ja piirros, sit mä mietin mikä materiaali sopii. Mä piirrän sen jutun minkä mä nään. Otan kynän ja paperin, et miten ois tämmönen juttu, mikä kangas sopii tähän malliin. S1

Kyllä asiakkaalle on piirrettävä vähän, muuten se ei pelaa. S3

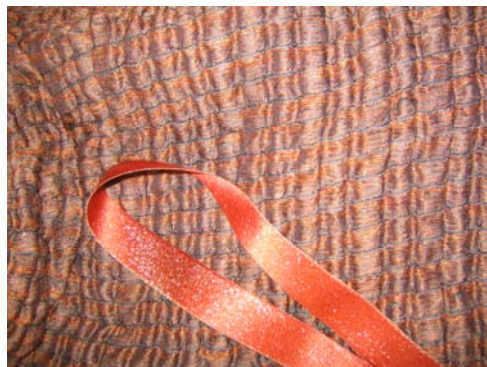
Suunnittelija 1 kertoo vaateen mallin tulevan *ajatuksiin*. Mielikuva on silloin vielä melko epämääräinen, koska tiedossa on vasta vaateen muoto eli malli. Mielikuva syntyy ensin, ja se konkretisoidaan yksinkertaiseksi piirroksiksi asiakastietoihin. Ajatuksen viriämisen sekä piirroksen hahmottelun jälkeen mielikuva tarkentuu materiaalin myötä. Suunnittelija 1 piirtää asiakaskeskustelussa vaateen ääriviivat, kuten pituuden ja hihojen muodon. Mielikuvat näyttäytyvät siten alkuvaiheessa suunnittelijalle monenlaisina vaihtoehtoina, jotka tarkentuvat prosessin edetessä. Siksi tarkkaa piirrosta on lähes mahdoton tehdä. Asiakkaan kanssa käydyt lisäkeskustelut sekä sovitukset muuttavat mahdollisesti mielikuvaa. Haastattelujen perusteella totean luonnoksen merkityksen jäävän yksilöllisen vaateen suunnittelussa lähinnä asiakkaan ja suunnittelijan välisen keskustelun jäsentäjäksi, sillä se ei vastaa esimerkiksi materiaalin ompelua koskeviin kysymyksiin.

Macen ja Wardin (2002, 186) mukaan käsityön suunnittelijat usein turvautuvat luonnoksiin ja luonnosteluun käsityöllisen tuotteen valmistusprosessin eri vaiheissa. Luonnokset voivat heidän mukaansa olla kahdenlaisia: sekä kuvia että teknisiä piirustuksia. Kuvat kehittävät suunnittelijan ideamaailmaa ja ilmentävät lopputulosta, teknisissä piirustuksissa ratkaistaan tuotteen valmistustavat. Myös taidetakoijien ajattelua tutkineet Keller ja Keller (1996, 146–147) näkevät luonnoksella käsin tehtävää työtä ohjaavan, tekniseen toteuttamiseen tähtäävän roolin. Heidän tutkimuksensa osoitti seppien ensin muodostavan mielikuvan tulevasta tuotteesta, jonka he sitten piirsivät paperille. Taonnan eri vaiheissa sepät vertasivat tekeillä olevaa tuotetta luonnoksen piirrettyihin muotoihin, jotta tuote vastaisi suunnitelman kuvaa.

Lawson (1997) toteaa, kuinka luonnoksen tekeminen on suunnittelijan keino ilmaista ajatuksiaan suunnitteluprosessin edetessä sekä ratkaista ennalta mahdollisia tulevaa prosessia koskevia ongelmia. Luonnos ilmentää suunnittelijan abstrakteja ideoita sekä jäsentää ajatuksia ja pohjustaa asiakkaan kanssa käytäviä keskusteluja. Luonnoksen perusteella asiakkaan on helpompi kuvitella, miltä tuleva tuote näyttää. Luonnoksen rooli

asiakaskeskustelussa ei ole kuitenkaan mutkaton. Kaikilla ihmisillä ei ole kykyä nähdä mielessään kaksiulotteista suunnitelmaa kolmiulotteisena tuotteena. Huolimattomasti tehtynä ja esitettynä luonnos voi jopa jättää asiakkaan suurempaan epätietoisuuteen kuin ilman luonnosta. (Mt. 24, 242, 246, 258) Luonnos asiakastarkoitukseen ei saisi olla liian taiteellinen, jotta asiasta tietämätön henkilö osaisi hahmottaa tulevaa. Lawsonia soveltaen voidaan sanoa, että taiteellisia luonnoksia tehdään paremminkin havainnollistamaan, miltä vaate voisi näyttää, kuin miltä se todellisuudessa tulee näyttämään.

Taiteellisia luonnoksia haastatteleman suunnittelijat kertovat piirtävänsä vain mallistojaan varten. Mallistoa koskevissa luonnoksessa voi olla enemmän taiteellisuutta ja tarkkaan mietittyjä yksityiskohtia sekä materiaalinäytteitä. Myös mallistoja suunnitellessaan suunnittelijat ajattelevat vaateen tulevaa käyttäjää, jota he eivät ole vielä tavanneet. Aineistoa lukiessani havaitsin, kuinka mielikuvat mallistovaateen oletetusta käyttäjästä kietoutuivat suunnittelijoiden omiin tuntemuksiin vaateen esteettisistä ja ilmaisullisista sekä toimivuuteen liittyvistä tekijöistä. Mielikuvien merkitys korostuu mallistosuunnittelussa toisin kuin asiakkaalle suunniteltaessa. Vaateen kauneutta, tasapainoisuutta ja mielenkiintoisuutta suunnittelija joutuu silloin pohtimaan syvällisemmin, sillä vastuu onnistumisesta on yksin suunnittelijan. Mallistoa varten tehdyissä luonnoksissa on vaateen lisäksi nähtävissä suunnittelija 1:n mielikuva vaateen mahdollisesta käyttäjästä.



KUVIOT 13 ja 14. Suunnittelija 1:n luonnoksia kevään 2005 mallistosta sekä mallistoon tulevat materiaalit.

Kuvion 13 mallistoon kuuluu toppi, pitkä hame, silkkihousut sekä toispuoleinen yhdellä napilla kiinnitettävä jakku. Idea tähän pieneen omaan asukokonaisuuteen heräsi

ryppyiseksi käsitellystä kankaasta, jonka suunnittelija 1 löysi ulkomaan matkaltaan (kuviokuva 14). Puuvillainen kangas on kudottu väljästi ja harmaanruskean kuteen joukossa pujottelee pehmeää kuparilankaa. Suunnittelija kuvailee malliston suunnitteluvaiheen alkaneen kankaan asetelusta vinoon, jolloin hän näki sen laskeutuvuuden ja käyttäytymisen. Vaino langansuunta teki kankaasta *ihanan* näköisen. Suunnittelija halusi korostaa kuparin ominaisuutta tuoden sen hohdon esiin oranssilla: satiininauhoissa sekä raakasilkkisissä housuissa. Mielikuvassa oranssilla värillä oli keskeinen rooli, sillä se on värinä energinen ja sen voi mieltää rohkean ja nuorekkaan ihmisen väriksi. Suunnittelija kertoo ajatelleensa mallistoa suunnitellessaan käyttäjäksi nuorta henkilöä. Kirkkaan oranssit silkkihousut, rypytykset, oranssit satiininauhat sekä kangasta purkamalla tehdyt hapsut luovat puvustoon *monikäyttöisen ja rohkean ilmeen*. Suunnittelija 1 halusi pitää vaatteiden linjat selkeinä ja yksinkertaisina, sillä materiaalit itsessään toimivat mielenkiinnon herättävinä elementteinä.

8.4.2 Sovittaen ja muotoillen

Lawson (1997) luonnehtii suunnitteluprosessia yksinkertaistaen ”kynällä ajattelemiseksi”. Toisaalta luonnoksen tekeminen voi kahlita ideoita, koska ongelmaa tarkastellaan silloin yksipuolisesti. (Mt.254–256) Suunnittelija 3 totesi, ettei hän käytä piirtämistä suunnittelun apuna, sillä luonnos ei tarjoa ratkaisuja esimerkiksi ompelua koskeviin kysymyksiin:

Jos minä piirtäisin mallin ja sen mukaan tekisin, niin minä olisin aina tyytymätön. Että kyllä se täytyy nähdä ihan konkreettisesti, että miltä se näyttää ja sitten tehdä se muutos. S3

Tutkittavat kertoivat käyttävänsä jonkin verran sovitusnukkea muodon hahmottamiseen. Suunnittelija 3 suunnittelee kaikki malliston vaatteet nuken päällä muotoilemalla, jolloin vaateen kolmiulotteinen muoto tulee nähdyksi paremmin kuin kaksiulotteisesta piirroksesta:

Mä en lähtisikään tekemään, että mä piirtäisin mallin, koska se ei välttämättä ole ollenkaan hyvä nuken päällä, jos mä leikkaisin sen piirustuksen mukaan. Kun mä teen kankaasta nuken päällä, niin mä sovitan monia eri tyylejä siihen. S3

Myös suunnittelija 1:n mukaan vaateen muoto voi löytyä siten, että kangasta asetellaan nukan päällä erilaisten muotojen hakemiseksi sekä parhaimman ilmaisuvoiman saavuttamiseksi. Materiaalin käsitteleminen eri muotoihin ratkaisee paitsi materiaalin ominaisuuksiin liittyviä kysymyksiä, antaa myös sattumalle tilaa. Esimerkiksi vaatesuunnittelija Teemu Muurimäki (2001, 20) luonnehtii uniikitöittensä luomisprosessia kankaan ehdoilla ideoimisena, sattumanvaraisena ja kärsivällisenä muotojen etsintänä, jonka aikana suuret yksityiskohdat hahmottuvat kokeilemalla, pienten hioutuessa lopulta ompeluvaiheessa.

Tilausompelimo-rytityyttä tutkineen Kaipaisen (2000) mukaan vaateen malli kehittyi sovitusajan aikana, jolloin vaatteesta saadaan uutta tietoa sekä palautetta asiakkaalta. Sovituksen yhteydessä vaatetta vertaillaan haluttuun mielikuvaan ja tehdään sen perusteella mahdollisia muutoksia. Näin yksityiskohdat hahmottuvat vasta tekemisen yhteydessä. (Mt. 140) Myös vaateen istuvuus hioutuu sovituksissa. Istuvuus on osa vaateen kauneutta, yksilöllisyyttä ja käytön miellyttävyyttä. (Koskennurmi-Sivonen & Pietarila 2005) Sovitustilanteet edustavat tärkeää vuorovaikutustilannetta paitsi suunnittelijan ja asiakkaan välillä, myös usein suunnittelijan ja vaateen toteuttavan ompelijan välillä. Suunnittelijan visio vaatteesta voi elää vasta silloin, kun yhteinen mielikuva kahden käsityöläisen välillä on syntynyt. (Heikkilä-Rastas 2003, 118; Koskennurmi-Sivonen 1998, 208).

Sovitukset täsmentävät asiakkaan ja suunnittelijan mielikuvia. Varsinkin suunnittelijan ajatustyötä sovitukset jäsentävät. Mielikuvat konkretisoituvat heti sovitussuunnitelmassa, joka ikään kuin korvaa paperille piirretyn tai maalatun suunnitelman. Sovitusversiolla tarkoitetaan usein lakanakankaasta ommeltua, suunniteltua vaatetta heijastelevaa mallia. Se havainnollistaa vaateen toimivuutta, tuntua päällä sekä mittasuhteita. Sovitusversio on siten eräänlainen mallikappale. Yangin (2005) mukaan mallikappaleita käytetään varsinkin teollisessa tuotesuunnittelussa. Niiden sekä muiden tuotekokeilujen avulla suunnittelija kokeilee käytännössä, toimiiko materiaali suunnitelman mukaisesti. Eri vaihtoehdot näyttäytyvät usein pelkästään kokeilemisen kautta. (Mt. 649–651) Myös huippumuodin suunnittelijat, esimerkiksi Ranskan muotihuoneissa, käyttävät prototyyppijä suunnittelun osana. Lakanakankaiset prototyypit korvaavat paperisen kaavan, sillä ne taipuvat luonnollisiin muotoihin ja tarjoavat näin varmemman ratkaisun lopullisen vaateen onnistumiseksi. (Shaeffer 2001, 13)

Suunnittelija 1 ja suunnittelija 3 työstävät ideoita lakankankaan avulla. Suunnittelija 2 ei tee lainkaan lakanakankaisia sovitusversioita. Suunnittelija 1 ja suunnittelija 3 toteavat lakanakangasversion auttavan asiakasta ymmärtämään, millaiselta vaate konkreettisesti tulee näyttämään ja miltä se tuntuu päällä. Samalla myös nähdään, millaisia yksityiskohtia sekä muita elementtejä asiakas vaatteeseen haluaa. Lakanakankaaseen suunnittelijan on sovitusvaiheessa myös helppo tehdä muutoksia sekä katsoa istuvuutta asiakkaan päällä:

Minä sovitan sen jakun mallisen lakanakangaskaavan ja siihen piirrän sen mallin. Silloin tulee heti ne oikeat suhteet. Silloin kun se kaava on sovitettu, se on varma. Siinä se asiakas näkee heti sen mallin ja koon ja sopivuuden. S3

Mä katon tätä istuvuutta että mistä kohdasta menee nämä saumat, ja että tähän tulee tää linja. S1

8.5 Lähtökohtana materiaali

Materiaali, yleisemmin kangas, on suunnittelijoiden ideoiden lähde ja työn innoittaja. Kangas määrittelee suunnitteluprosessin suuntaa vaatteen muodon, laskeutuvuuden, leikkauksen sekä vuodenajan osalta.

Kankaasta lähtee mun mielikuvitus aina. Tästä kankaasta mulle tuli inspiraatio. S1

Se (suunnittelu) lähtee siitä, että kangas on huippulaadukas. S3

Kankaat luo aina semmosta ideaa, et jos innostuu jostain kankaasta. S2

Aineistoni antaa tietoa siitä, kuinka materiaalin ja mielikuvien suhde näyttäytyy suunnitteluprosessissa lähinnä kolmessa yhteydessä. Joskus mielikuvat syntyvät materiaalin ominaisuuksien perusteella, toisinaan materiaalilla luodaan vaikutelmia vastamaan haluttua mielikuvaa, tai materiaalia muutetaan toisenlaiseksi mielikuvan johdattamana. Suunnittelija 1 muodosti eniten mielikuvia tekniikkapainotteisessa

suunnitteluprosessissa. Suunnittelija 1:n tekstiili-ilmaisu perustuu pitkälti uuden, yksilöllisen tekstiilipinnan luomiseen erilaisia käsityön materiaaleja yhdistämällä. Tässä luvussa puhun lähinnä yleisimmästä vaatesuunnittelussa käytetystä materiaalista eli kankaasta. Muita, usein kankaiden tehosteena käytettyjä materiaaleja, ovat erityisesti erilaiset helmet, napit sekä nyörit. Näistä kahta jälkimmäistä tutkimushenkilöt valmistavat usein itse.

8.5.1 Mielikuvien herääminen

Selkeimmin mielikuvien herääminen suunnitteluprosessin alussa tulee aineistossa esiin materiaaleista puhuttaessa. Materiaaleista kangas mainittiin useimmin mielikuvien innoittajana. Mielikuvat auttavat suunnittelijaa hahmottamaan mahdollisuuksien ja rajoitteiden liikkumatilan suunniteltavaan vaatteeseen nähden. Jotta mielikuvat voivat syntyä, on suunnittelijalla oltava laajaa materiaalitietoutta sekä teknistä taitoa. Vankan ammattitaidon myötä mielikuvat syntyvät usein jo kangaskaupassa:

Heti kun mä näin tän (kankaan) siellä kaupassa, niin mä ajattelin, että tosta saa jotain jännää. S1

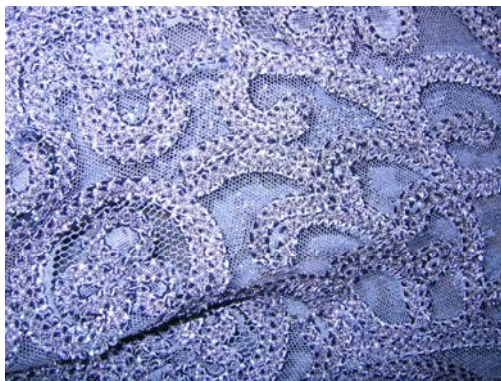
Minulle täytyy olla aina ensin kangas. Kun minä menen kauppaan ja näen kankaan ja mä näen materiaaleja ja mitä tahansa siellä, niin minulle siellä tulee mieleen ne mallit. Siellä tulee silmiin se malli aika nopeasti. S3

Jos sä suunnittelet sellasen mallin ja sun täytyy löytää siihen tietty kangas, nii se ei välttämättä onnistukaan. Että mieluummin lähtee liikkeelle siitä, mitä kangaskaupoissa on. S2

Suunnittelijoiden mielikuvat ovat suunnitteluprosessin alussa melko epämääräisiä. Aineistosta huomasin, kuinka kankaan löydyttyä ensimmäinen mielikuva liittyy kaikilla tutkittavilla lähinnä mallin muotoon yksityiskohtien muotoutuessa myöhemmin. Toteuttamiskelpoisia ideoita kangasta varten voi syntyä useitakin, mutta jos kangas on oikein hieno ja arvokas, inspiroivinta mielikuvaa odotellaan, ja kun vaate kyseistä kankaasta vihdoinkin valmistetaan, malli vastaa kankaan luomaa arvokkuutta:

Tää kangas on jo itsessään niin hieno, et ihan vaan selkee juttu (suunnitellaan). S1

Se (kangas) saattaa olla pitkäänkin, ennen kuin siitä tulee mieleen järkevä malli. Että jos se on oikein hieno kangas, niin sitä ei helposti tee. Tästä kun minä lähdin tekemään, niin minä ajattelin, että tämä on hieno pariisilainen pitsi. (kuvio 15) Minä lähdin ihan siitä, että mä teen ihan pelkistetyn, semmosen ajattoman, jonka voi aina laittaa päälle. Näistä pitseistähän saa fantasiatyyppejä mutta minun mielestä tämä väri ja tämä pitsi ei ole sen tyyppinen. S3



KUVIO 15. Pariisilainen pitsi näyttäytyi suunnittelija 3:n mielikuvassa ajattomana mallina.

Malliin liittyvää mielikuvan heräämistä suunnittelija 3 kuvaa malliajatuksena: *Mä näen kankaan, niin silloin mulla lähtee se malliajatus. Se havainnollinen näkemys, se herättää sen.* Havainnollinen näkemys siis herättää mielikuvan mallista. Tätä johtopäätöstä tukee myös Heikkilä-Rastaa (2003, 116) tutkimus, jonka mukaan suunnittelijan mielikuvat ovat peräisin luonnollisista havainnoista, kokemuksista sekä hankitusta informaatiosta.

Materiaalin synnyttämä ensimmäinen mielikuva voi ilmestyä pienestä aistimuksesta, tunteesta tai aiemman kokemukseen liittyvästä assosiaatiosta. Esimerkiksi suunnittelija 3:n suunnitteleman puvun (kuvio 16) tarina kertoo, kuinka puvun nimi Himalaja ja samalla koko suunnittelun ydin syntyi suunnittelijan kokemasta lyhyestä mielikuvavälähdyksestä:



KUVIOT 16 ja 17. Suunnittelija 3:n iltapuku, 'Himalaja' sekä yksityiskohta pääntiestä. Materiaalinäyte nro 6.

Kuvion 16 puku ilmentää suunnittelijan mielikuvissa lumista vaikutelmaa. Harmaa silkkitafti kuvaa jäätä ja vaaleanpunertava haahkan untuva lumen pehmeyttä. Suunnittelija osti ensin kangaskaupasta harmaata taftia, muttei vielä tiennyt, mitä aikoo kankaasta tehdä. Mielikuva lumisesta mallista syntyi heti taftin löytymisen jälkeen, kun kangasosaston myyjä kääri haahkanuntuvanauhaa kätensä ympärille ja nauhasta leijaili paloja lumihutaleiden tavoin myyntiskille. Puvun valmistumisen jälkeen suunnittelija kirjaili helmiä puvun pääntiehen, sillä puvun ilme *vaati sähkökyyttä* (kuvio 17). Hän ei halunnut käyttää helmien kohdalla untuvaa, jottei vaikutelmasta syntyisi *tunkkaista* ja ahdistavaa. Helmassa untuva on pieninä paljoina, *ilmavasti*.

Erityisesti kankaat herättävät ensihavainnolta suunnittelijoissa runsaasti erilaisia mielikuvia: millaiselle henkilölle kangas sopisi? Millaisen muodon siitä saisi? Millä menetelmillä kangasta voisi työstää? Materiaalista koettujen mielikuvien merkitys suunnittelussa korostuu aistihavainnon (kankaan koskettaminen, värien näkeminen) ja siitä tehtyjen päätelmien (mitä tästä kankaasta voisi tehdä) vuorovaikutuksessa. Mielikuvien avulla suunnittelija voi päättää haluamansa vaatemallin, joka sopii materiaaliin. Lisäksi hän pystyy samanaikaisesti käymään läpi mielikuvien ne työvaiheet, joilla kyseinen materiaali muuttuu vaatteeksi. Suunnittelija 3 kertoo, kuinka hän löysi tavaratalon kangasosastolta raidoiksi kudotun kankaan. Kankaan hento keltainen väri innoitti suunnittelijaa suunnittelemaan iltapuvun raitojen ehdoilla, sillä ne tekivät sinällään

yksinkertaisesta mallista mielenkiintoisen. Kankaan löydyttyä hän näki mielessään, kuinka kangas työstetään *oikeaoppisesti*:

Minä tykkään raitatöistä, koska ne täytyy tehdä raidalleen ja silloin siinä näkyy se idea. Alusta asti ajattelin, että tämä kangas täytyy työstää siten, että se näyttää hyvältä. Jos on ruudullinen kangas, niin se ei välttämättä vaadi, kun että se on tehty ruudulleen hyvin. Mutta siinä se jokin onkin, kun se tehdään ruudulleen ja oikeaoppisesti. S3

Mielikuvien näkeminen tuottaa suunnittelijassa varman ja intuitiivisen tunteen siitä, kuinka jostakin kankaasta voi saada aikaan *ihan mitä vaan* (S1). Mielikuvat auttavat suunnittelijoita näkemään kankaan pienistä tekijöistä koostuvan kokonaisuuden sekä kankaan mahdollisuudet. Materiaalien muotokieli, värit sekä muut ominaisuudet tarjoavat suunnittelija 1:lle ratkaisuja, joita toiset ihmiset eivät välttämättä näe:

Toi on mun juttu Tästä (kankaasta) voi tehdä ihan mitä vaan. Tästä mulle tuli heti mieleen semmoset vanhanaikaiset 20-luvun vähän semmoset empirepuvut. Tästä pitsistä, et siitä mä näin, et vau, tästä mä saan vaikka mitä aikaan. Kun mä ostan kankaita niin siel jo tulee niinku vähän et joo, joku voi tykätä ettei tää kangas oo yhtään kiva, mut mä näen siin jo jonkin mallin ja sitten ku se on tehty, nii sitte useemmat muutkin tykkää siitä. S1

8.5.2 Muuttuva materiaali

Aineistostani löytyi erityinen näkökulma materiaalin ja mielikuvien suhteeseen tarinoissa, joita suunnittelijat kertoivat yksittäisistä, ei asiakkaalle suunnitelluista vaatteista. Näissä tarinoissa esiintyy ilmiö, jossa materiaalia muutetaan toisenlaiseksi. Vaikka kangas usein määrittää suunnitteluprosessia, taitava käsityöläinen voi hallita sitä eri tavoin mielikuvatyöskentelyn avulla, mikä mahdollistaa sen, etteivät suunnittelijat välttämättä tyydy ensimmäiseen suunnittelua tukevaan ajatukseen tai materiaalin rajaamiin ratkaisuihin. Erilaisten materiaalien tuottamaa epätoivottua mielikuvaa voi muuttaa kohti mieluisaa ja toivottua vaikutelmaa. Yksittäisten vaatteiden suunnittelua tarkasteltaessa voi erottaa mielikuvien prosessimaisen elämisen. Ensimmäinen suunnittelijan mieleen tullut

ajatus ei suinkaan ole aina myös viimeinen. Jokaisen suunnitteluun kuuluvaan elementtiin, materiaaliin ominaisuuksiin, kuten väreihin sekä vaateen ompelulliseen toteutusvaiheeseen, kuuluu useita eri mielikuvia.

Värillä voidaan vaikuttaa tuotteen luonteeseen ja ulkonäköön joko sitä hajottavasti tai eheyttävästi. Ihminen ei näe värejä erillisinä ilmiöinä vaan kokonaisuutena, joka syntyy värien vuorovaikutuksesta toisiinsa nähden. (Häti-Korkeila 1985, 140) Yksilöllisen vaateen suunnitteleminen voi alkaa eri lähtökohdista. Vaateen muoto sanelee ja sulkee pois ratkaisuja, samoin käytettävissä olevat materiaalit sekä niiden ominaisuudet kuten värit, jotka ovat ehkä kaikkein ensisijaisimmat valintoja tehtäessä. Kun suunnittelun alkamista ohjaa väri, kuvaa suunnittelija 1 alkumielikuvan syntymistä *värisävyajatuksena*, joka kuljettaa suunnittelua ja valmistusta pienin askelin eteenpäin:

Nää sävyt on ollu ajatuksena. Mulla lähtee niinku se alkuajatus, se värisävyajatus koko tästä korsettisävyistä. S1

Värejä eri tavoin käyttämällä ja kokeilemalla oikeat ratkaisut näyttäytyvät monista mahdollisuuksista intuition avulla. Taitava käsityöläinen näkee materiaalin käytettävyyden mielikuvissaan. Materiaalin käsitteleminen ja kokeilujen tekeminen antavat vastaukset ongelmiin, joita suunnittelussa kohdataan:

Sitä (kangasta) sitte käsittelee ja miettii. Esimerkiks miten se laskeutuu ja miten se käyttäytyy, niin et tää kangas pääsee oikeuksiinsa. Sit mä rupeen kokeilemaan, ja sit mä hylkään, et mä teenkin näistä sävyistä. S1

Kuvion 18 korsettiin on käytetty noin kymmentä eri materiaalia ja siten sen työstämiseen on käytetty ainakin saman verran erilaisia mielikuvia. Suunnitteluprosessi alkoi hehkuvan punaisesta kankaasta. Värien herättämät tunteet ovat määrittäneet korsetin luomaa dramaattista vaikutelmaa:

Mitä mä ajattelin on, että vois käyttää vähän tota punasta. Se anto siihen oikeestaan mun silmään semmosen piristyksen. Sitte mä himmensin sitä tällä kullalla, että se ei ois niin voimakas kun se on tossa päällä. S1

Materiaalien värit itsessään tuottavat runsaasti mielikuvia. Värit voivat oikein käytettyinä tukea toisiaan ja saada materiaalin elämään eri tavoin. Kyse onkin siitä, millaisia mielikuvia ja tunteita eri väriyhdistelmät suunnittelijan ajatuksissa saavat aikaan. Jotkin yhdistelmät tuovat raikkautta ja *piristystä*, toiset *himentävät*. Punainen kangas ei saanut hehkua liiaksi, joten sitä häivytettiin kultanvärisellä verkkokankaalla. Kuviossa 19 vasemmassa alakulmassa oleva täpläkangas loi erikoisuudessaan tekijälle mielikuvia puvuista, joissa sitä voisi käyttää tehokeinona: *Tästä mulle ei tullu mieleen, et tästä tulee ihana puku, vaan kun mä laitan tätä johonkin joukkoon niin tää on ihan jännä. Tää on mun aarre.*



KUVIOT 18 ja 19. Pihlajat. Korsetin on suunnittelija 1:n. Materiaalinäyte nro 7.

Suunnittelija 1:n käyttämät kankaat löysivät paikkansa kokeilujen ja sattumanvaraisuuden kautta. Korsetin pinnassa yhdistyy materiaalien runsaus ja tikkausten katseenkiinnittävät muodot. Vaikka korsettia tutkisi tarkasti läheltä, ei jokaista materiaalia ja niiden ominaisuuksia pysty helposti erottamaan. Vaikutelmaa on luotu monien erilaisten mielikuvien kautta. Mielikuvatyöskentelyssä suunnittelijan *omat silmät vaan sanoo mielenkiintosa värejä: tuolla ois joku jännä juttu. (S1)* Tässä suunnittelutyössä värien tuottama tunne sekä materiaalien erilaiset ominaisuudet on sidottu yhtenäiseksi kokonaisuudeksi.

Suunnittelijat saavat taidollaan materiaalin elämään ja vastaamaan haluttua mielikuvaa. Ammattitaitoinen suunnittelija toteuttaa sellaisen kankaan tai muun materiaalin, joka tukee

käsityön arvoa ja joka tyydyttää esteettistä silmää. Esimerkiksi valmiit napit tai nyörit saattavat olla ilmeeltään liian teollisia, jolloin omin taidoin saavutetaan kiinnostava ja elävä lopputulos:

Mä en tykkää kauheesti noista valmiista nyöreistä, se on liian semmonen tylsä. Kun mä yritin tehdä valmiista nyöristä kukkaa se oli kuitenkin tökerö. Mä sain siitä ilmeekkämmän tekemällä itse kankaasta. S1

Minä käsin helmeilen kaikki juhlanapit. Silloin kun se ei ole käsin tehty nappi, se ei ole ihan se kokonaisuus. S3

Se on mun luoma kangas, tein uusiks kankaan. S1



KUVIOT 20 ja 21. Uskollinen unelma -korsetti. Yksityiskohta suunnittelija 1:n erilaisin tekniikoin uusiksi luomasta kankaasta.

Monet kankaat saattavat näyttäytyä mielikuvissa päinvastaiselta, kuin mitä niillä halutaan viestiä. Voi myös olla, ettei niiden ilmaisuvoima sellaisenaan anna riittävää vaikutelmaa kiinnostavasta ja persoonallisesta vaatteesta. Joskus saattaa toisaalta käydä, ettei kangasta riitä suunnitelman mukaiseen toteutukseen, kuten suunnittelija 3 kertoo Paratiisilinnun (kuvio 22) synnystä:

Samettia oli niin vähän, että jotain piti jännää keksiä. Minulla oli tätä taftia myöskin tällanen pala ja se siinä sitten muovautu tämä, että minä laitan pyrstön. S3

Paratiisilinnun katseenkiinnittäjä on puvun takaosassa, pyrstössä (kuvio 23). Materiaali ja tekniikka eivät silti tyydyttäneet suunnittelijan ajatuksia, vaan korea vaikutelma vaati suunnittelijaa lisäämään pyrstöön helmiä. Ilman helmiä suunnittelija totesi puvun näyttävän *kuolleelta*. Helmet ovat puvun väriä mukaillen turkooseja, sillä toisen väriset helmet olisivat rikkoneet tyylin:

Kyllä se hillitty eleganssi täytyy olla iltapuvussa. Mielestäni nämä helmet tähän kuuluu. Paratiisilinnuthan on hyvin värikkäitä. S3



KUVIOT 22 ja 23. Vihreästä sametista ja taftista valmistettu 'Paratiisilintu'. S3

8.5.3 Materiaali luo ja ilmentää mielikuvia

Suunnittelijoita inspiroivat materiaalin pinta, tuntu, värit ja kuviot. Mielikuva syntyy usein materiaalin innoittamana, ja sitä ilmentetään vaatteessa materiaalin ilmaisuvoiman avulla. Tutkimushenkilöistä suunnittelija 1:n suunnitteluprosessissa korostui vahvimmin se, kuinka materiaali luo suunnittelijan ajatuksissa taiteellisia mielikuvia ja kuinka hän ilmentää näitä mielikuvia vaatteissa. Materiaalien, kuten helmien, nyörien, paljettien sekä tilkkujen runsas käyttö pääsee esille parhaiten tekniikoissa, joilla suunnittelija viimeistelee vaatteet. Suunnittelija 1:n suunnittelemat juhlapukujen yläosat on usein toteutettu

erityisellä tekniikalla, jota vertaan tilkkumaalaukseen. Tämä käsite pohjautuu Maija-Leena Seppälän kehittämälle tekniikalle, jossa tilkkusilpun sekä lankakirjonnan avulla luodaan akvarellimaisia pintoja pohjakankaalle. Työtapa perustuu erilaisten tilkkujen päällekkäin ja lomittain asettelemiseen. (Laamanen 2004, 18–19)

Erotuksena Seppälän luomalle tilkkumaalaustekniikalle korostan kuitenkin suunnittelijan 1:n yksilöllistä käsityöilmaisua siten, ettei siinä käytetä voimakkaita ompeleita, vaan kangastilkuista muodostetaan ikään kuin kokonainen uusi kangas. Mielikuvien kannalta tämän käsityöilmaisun toteuttaminen on kiinnostava tutkimuskohde, sillä tekniikka osoittaa, kuinka materiaali muuttuu käden ja ajatuksen yhteistyössä. Tekniikka on työläs ja aikaa vievä, sillä mahdollisuuksia on lukuisia. Tämä innovatiivinen tapa käyttää monia eri kankaita ja muita materiaaleja on kiehtova, sillä se antaa vaatteelle maalauksenomaisen pinnan. Suunnittelija 1:lle tilkut edustavat vesiväripalettia, jolla hän korostaa tai häivyttää materiaalin muodostamia valoja ja varjoja:

Se on kun vesiväreillä maalaa. Sä laittelet niitä värejä ja sekoittelet. Mä vertaan tätä enemmän maalaamiseen kun käsityöhön. S1

Suunnitteluprosessi, joka limittyy tekemiseen vaatii keskittymistä, arviointia ja jatkuvaa kokeilemistä. Välillä suunnittelija 1 pysähtyy miettimään ja katselemaan, onko työ tasapainoinen ja tarkoituksenmukainen. Tilkkumaalaus ja helmikirjonta perustuvat materiaalien kokeilemiseen, niiden ominaisuuksien esille tuomiseen sekä niiden lähettämien viestien tulkitsemiseen. Viestit lähtevät värin ja muodon perusteella, ja ne herättävät tekijässä tunteen esimerkiksi keveydestä, ilmeikkyudesta tai vanhanaikaisuudesta. Tulkitseminen tuottaa mielikuvia ja mielikuvat puolestaan auttavat ratkaisun tekemisessä.

Käsityön kulttuurisessa kontekstissa tuotettuja ideoita, jotka perustuvat olemassa oleviin mahdollisuuksiin voidaan tarkastella ranskalaisen semiootikon ja strukturalistin Claude Lévi-Straussin luoman käsitteen bricolage valossa. Lévi-Strauss (1966, 16–17) yhdistää bricolage-käsitteellään luovan toiminnan mystisyyden konkreettiseen käsillä tapahtuvaan toimintaan. Lévi-Straussin mukaan ihminen luo kulttuuria niistä aineksista, jotka ympäristö ja kokemukset tarjoavat, pyrkien luomiskykynsä avulla uusien ratkaisuiden etsimiseen. Bricoleureja ihmisiä löytyy kulttuuristamme esimerkiksi taiteen piirissä (Tarasti 1990,

113–114). Bricolage-käsitettä käsityön tekemiseen liittyen ovat avanneet esimerkiksi Koskennurmi-Sivonen & Seitamaa-Hakkarainen (2004), jotka yhdistävät bricoleurin toimintatavan käsityömateriaalien varaston ylläpitämiseen sekä kykyyn käyttää tätä varastoa tarpeen tullen kekseliäästi ongelmanratkaisutilanteissa. Koskennurmi-Sivosen (1998, 252–254) tutkimuksessa bricolage ilmenee suunnittelijan ennakkoluulottomassa tavassa luoda materiaaliyhdistelmillä erilaisia vaikutelmia vaatteeseen tai suunnitella käsillä olevista materiaaleista toimiva kokonaisuus, jota varten materiaalit ikään kuin olisi varta vasten hankittu.

Käsityön tekeminen kiinnittyy vahvasti materiaaliin, sen säätämiseen sekä materiaalin mahdollisuuksien näkemiseen. Ajattelutapa, jonka mukaan koskaan ei tiedä koska tätä tilkkua tai tätä lankakerää tulen tarvitsemaan, ilmentää bricoleurin suhtautumista ideoiden tuottamiseen. Bricolage-prosessi, jossa on nähtävissä tietty luovuudellinen ilmaisu ja käytännön taito, esiintyy erityisesti suunnittelija 1:n työtavoissa. Käytetyistä tilkuista on vuosien saatossa kertynyt kassillisia materiaaliainesta, jota voi käyttää tarpeen tullen:

Mä teen tällasia ihan selkeitä juttuja tai sitten sekotuksia, siitä tulee se ilme, et vaik onki vaan jämiä niin siitä (puvusta) tulee niiden jämien kanssa parempi. Mullahan on hirveet määrät pussikaupalla tilkkuja. Mä säilytän näitä ihan vaan, että kun mä saan sen inspiraation, niin mistä mä sit teen niitä paloja. S1

Kuvion 24 esittämä korsetti on esimerkki siitä, kuinka materiaalien loistokkuus yhdistyy suunnittelija 1:n mielikuvissa historiallisiin aikakausiin, jolloin pukeutumisella korostettiin omaa persoonaa ja asemaa materiaalia säästelemättä. Suunnittelija 1:lle materiaali ja taiteellinen kokemus ovat usein sidoksissa toisiinsa. Hän kertoo olevansa kiinnostunut antiikista, ja tämä kiinnostus elää myös mielikuvissa:

Mua kiehtoo vanhat esineet, mä elän semmosessa maailmassa. Joskus tulee oikein renessanssit ja kaikki aikakaudet (mieleen) yleensä aina, et se kangas herättää sen. S1

Korsettiin käytettyjen materiaalien ominaisuudet synnyttivät suunnittelijassa mielikuvaa renessanssin taiteesta. Tätä mielikuvaa hän ilmentää korsetin pinnassa materiaalien

runsaalla yhdistelyllä. Mielikuvassa korsetin pinnan muotokielen vaikutelma on *vähän öky, mut se on tarkoituskin.*



KUVIO 24. Rakkaus. Helmet, pitsit sekä muut materiaalit korsetissa ilmentävät suunnittelija 1:n mielikuvaa renessanssimaisesta runsaudesta. Materiaalinäyte nro 8.

8.6 Tyylin luominen

Nuutisen (2004, 105, 108) mukaan tyylin osatekijöitä ja samalla myös vaatesuunnittelun peruselementtejä ovat väri, materiaali ja kuosi sekä muoto ja siluetti. Jokaisella haastattelemallani suunnittelijalla on oma tapansa luoda tyyliä. He käyttävät värejä, materiaaleja sekä muotoilua vastaamaan mielikuvaa esteettisestä, toimivasta ja ilmaisullisesta vaatteesta. Tyylin luominen perustuu suunnittelijan mielikuvaan teetetyn vaateen ominaisuuksista. Kahden mielikuvamaailman, asiakkaan ja suunnittelijan, kohdatessa suunnittelijan varma tyylinäkemyksensä luotsaa ratkaisujen hahmottumista:

Jokaisessa työssä jos ja kun teen, niin minä ajattelen sitä lopputulosta, että sen täytyy olla eri näköinen kuin teollisesti tehty vaate. Sen täytyy olla käsityönä tehdyn näköinen, oli se sitten putiikki- tai tilaustyö. S3

Käsityön arvostus ja käsityön taidolla erottautuminen massatuotteistetuista vaatteista kuvastavat ateljeeompelimoiden erityistä asemaa kulttuurissamme. Tutkimushenkilöt

korostavat suunnittelun sekä muun palvelun henkilökohtaisuutta sekä työn ja vaatteiden laadukkuutta, ammattitaitoa. He ajattelevat suunnitteluprosessia kokonaisuutena siten, että asiakas saa sekä palvelun että tuotteen, joka on käsityönä tehdyn näköinen. Mielikuvat käsityön arvosta johdattavat luomaan teetetyn vaatteen asiakkaan silmälle, vartalolle sekä persoonallisuudelle sopivaksi. Tulee kuitenkin muistaa, että myös käsityön ammattilaiset kulkevat tietoisena pääasiassa teollisen vaatesuunnittelun luomista trendeistä ja kulloinkin vallitsevista muotisuunnista. Mielikuvia raikastuttaa ja rikastuttaa maailman muoti:

Helmetkin on välillä muodissa ja välillä ei. Kyllä se (suunnittelu) on niistä trendeistä kiinni. S3

Raudsepp (1984) toteaa mielikuvien liittyvän ihmisen luovaan ajattelukykyyn, sillä uusien ja omaperäisten ideoiden alku sisältyy joskus epäselviin, toisinaan hyvin selkeisiin mielikuviiin. Hänen mukaansa luovat ideat syntyvät usein materiaalien, muotojen sekä suunnitelmien ennakkoluulottomassa yhdistelyssä ja muovaamisessa. Oikeaan vireeseen pääseminen helpottaa ideointia. (Mt. 146–157) Gale ja Kaur (2002, 63) puolestaan toteavat käsityöläisen muodostavan omaa, yksilöllistä käsityöilmaisua. Aineistoni perusteella käsitän yksilöllinen käsityöilmaisun, tyylin luomisen, syntyvän luovan ajattelukykyyn sekä ammattitaidon pohjalta. Tutkittaville on tärkeää, että itse suunnitellut ja osin toteutetut vaatteet ilmentävät omaa ideoinnin tasoa ja yksilöllistä käsityöilmaisua. Suunnittelun tyyli ja huolellinen työn laatu ovat yrityksen *käyntikortti* ja siten osa yrityksen markkinointia. Kaipaisen (1996) mukaan tilausompelimoyritysten markkinointi perustuu pitkälti tyytyväisiin asiakkaisiin sekä taitoihin pohjautuvaan laatuun. Myös mallistojen valmistaminen on osa markkinointia. (Mt. 66–67) Asiakkaan päällä oleva vaate on tehokkain viesti ammattitaidosta. Ammattiylpeys puolestaan viestii mielikuvien ja luovuuden suhteesta:

Oma staili tai tyyli pitää näkyä. Se on mun käyntikortti, että se ei oo mun näkönen niin ei se ole edullista mullekaan. S2

Siinä se luovuus onkin että sen pitää tulla omasta päästä se malli, muuten ei ole aito tekijä. S3

Dormer (1994, 19–20) viittaa mielikuvaan käsitteellä *mental goal*, joka mielestäni kuvaa hyvin mielikuvan tavoitteellista merkitystä käsityöllisessä suunnittelussa. Mielikuva tulevasta tuotteesta riippuu Dormerin mukaan tiedosta, joka vaikuttaa tavoitteeseen. Tieto voidaan tulkintani mukaan tässä tapauksessa yhdistää arviointiin, jota käsityöläinen suorittaa tekemisen edetessä. Työsuorituksista on ikään kuin olemassa ideaali tavoite, johon sitä verrataan ja jonka avulla suoritusta muokataan haluttuun suuntaan. Aineistossani tavoite ilmenee ideaalina vaatteena.

Aineistoni osoittaa suunnittelijoilla olevan mielessään ideaali mielikuva esteettisestä, toimivasta ja ilmaisullisesta vaatteesta. Tähän alitajuiseen käsitykseen suunnittelijat peilaavat jokaista suunnitteluprosessia siten, että kyseiset kriteerit täyttyvät kunkin vaateen kohdalla. Mielikuvissa teetetty vaate tuntuu hyvältä päällä (toimivuus), siinä on jokin katseen kiinnittävä yksityiskohta (esteettisyys) ja se korostaa kantajansa persoonaa (ilmaisevuus). Tuon myös esille näkökulman, jonka mukaan ideaali mielikuva vastaa nautittavuuteen, joka asiakkaalle vaateen muodossa halutaan tuottaa. Patrick Jordan (2000) toteaa yleisesti nautittavien esineiden tuottamisesta, kuinka niiden suunnitteluvaiheessa tuleva käyttäjä huomioidaan kokonaisvaltaisesti. Esineen käyttäjän tulee tuntea, kuinka tuote vastaa esimerkiksi hänen esteettisiä, toiminnallisia tai identiteettiin liittyviä arvojaan. (Mt. 65–81) Vaateen toimivuus, esteettisyys sekä ilmaisevuus muodostavat perustan suunnittelijan tyylin luomiselle. Tyyli sitoutuu mielikuvaan laadukkaasta ja nautittavasta yksilöllisestä vaatteesta.

8.6.1 Laadukkuus

Marja Anttila (1999) toteaa tuotteen laadun käsitteeseen liittyvän usein positiivisia merkityksiä. Objektiivinen laatu tarkoittaa vaatteissa tarkoituksenmukaisuutta, subjektiiviseen laatuun puolestaan kuuluu esimerkiksi materiaalin esteettisyys. Ensimmäistä voidaan mitata, jälkimmäiseen sisältyvät mielikuvat. (Mt.155–156) Anttila kirjoittaa, kuinka laatu on subjektiivinen kokemus, joka kuluttajalle syntyy esimerkiksi tarpeiden ja mainonnan perusteella. Tutkimukseni perusteella totean ateljeeompelijoiden vastaavan kuluttajan mielikuvaan teetetyin vaateen laadukkuudesta oman laatumielikuvansa perusteella. Suunnittelijoilla on käsitys siitä, onnistuuko vaate tietystä kankaasta vai ei. He pystyvät ikään kuin näkemään lopputuloksen mielikuvissa, ennen kuin

vaatetta edes yritetään ommella. Suunnitteluprosessin onnistumisen tae on laadukas kangas, sillä mielikuva mallista syntyy kankaan laadun johdattamana.

Se (suunnittelu) lähtee siitä, että kangas on huippulaadukas. S3

Koskennurmi-Sivosen ja Anttilan (1996) mukaan käsityötuotteen laadun tuntemus on verrattavissa taitoon. Asiantuntemuksen ja oman maun kehittyminen edellyttää välitöntä tekemisen suhdetta laadukkaisiin tuotteisiin. Itse käsityötuotteen laatu muodostuu suunnittelun, tekniikan ja materiaalin vuorovaikutuksessa. (Mt. 1, 5) Heikkilä-Rastas (2003, 116) toteaa niin ikään, kuinka suunnittelu kietoutuu suunnittelijan oman tyylitajun ympärille.

Aineistostani teen johtopäätöksen, jonka mukaan suunnittelijoiden mielikuvissa laatu on esimerkiksi materiaalin ominaisuuksien synnyttämä esteettinen kokemus ja tuntukokemus. Suunnittelijoilla on taidon tuoma käsitys laadusta jo ennen tuotteen syntymistä. Laaduton materiaali tuottaa mielikuvan epäesteettisestä vaatteesta vaikkei yhtään saumaa olisi vielä ommeltu. Suunnittelijat kertoivat, ettei laaduttomista kankaista yksinkertaisesti voi ommella kaunista vaatetta. Luonnonkuituinen kangas herättää erilaisen mielikuvan kuin tekokuitukangas:

Se (polyesteri) ei kestä. Siitä ei saa sellaisen näköistä kuin kauniista villakankaasta. Kun tehdään villakankaasta, se taipuu prässätessä. Jos se on keinokuitu, sitä ei taivuteta mihinkään. S3

Se (polyesteri) on aika kuiva, et se ei ota muotoa edes. S2

Se on aina sidoksissa se malli siihen materiaaliin, et jostain materiaalista ei voi ajatella sitä samaa mallia kuin jostain toisesta materiaalista. Kaikki tällaiset keinojutut, niin niistä ei kannattais tehdä, se on ihan ku eri puku. S1

Kuluttajat ostavat usein vaatteita, jotka symboloivat tiettyyn ryhmään kuulumista sekä heidän persoonallisuuttaan (Sieben 1991, 69) Yksilöllisen pukeutumisen laatumäkemys rakentuu suunnittelun, valmistuksen sekä käytön varaan. Asiakkailta, jotka teettävät

vaatteensa ateljeeompeleimossa, on tietty esiolettamus kyseisen palvelun laadusta, vaateen kestävydestä käytössä sekä tyllillisistä seikoista, kuten erottautumisen sekä yksilöllisyyden mahdollisuuksista. (Koskennurmi-Sivonen & Pietarila 2005). Suunnittelijoiden mielikuvaa laadukkuudesta värittävät asiakkaiden odotukset. Asiakkaille ei haluta tuottaa pettymystä, onhan laatu ateljeeompeleimolle kunniakysymys. Niinpä asiakkaiden odotukset, heidän mielikuvansa, määrittävät työn haasteellisuutta sekä oman tyylin luomista:

Mä lähdän siitä, että asiakas saa kääntää vaikka kuinka monta kertaa vaatteensa ympäri ja kattoo, miten kaikki on tehty. Asiakas saa sellasen kunnolla huolitellun työn, joka sit kestääkin. S1

8.6.2 Se jokin

Haastattelutilanteissa suunnittelijat mainitsivat useasti teetetyn vaateen suunnittelusta kertoessaan, kuinka vaatteessa on oltava *se jokin*. Tällä he tarkoittavat yksityiskohtia, jotka tekevät teetetystä vaatteesta yksilöllisen ja kiinnostavan. Sillä myös lisätään vaateen esteettistä miellyttävyyttä. Suunnittelijoilla tuntui olevan selkeä mielikuva siitä, millainen on kaunis ja mielenkiintoinen vaate. Vaateen mielenkiinnon herättää useimmiten yksityiskohta, jolla erottaudutaan. Mielikuvien merkitys suunnitteluprosessissa korostuu yksityiskohtia suunniteltaessa:

Kun tekee omaa mallistoa, niin siinä pitää olla se jokin. Muuten se ei puhuttele. Vaatteessa ei tarvitse olla niin paljon mallia. Sen täytyy olla istuva ja siinä täytyy olla se yks jokin kohta. Jokin, mutta ei kauheesti krumeluuria joka puolella. Paljon ei tarvitse olla. S3

(Se jokin on) hillitymmästä päästä joku leikkaus, kaulus tai joku rusetti. Vedos esimerkiksi jonnekin on hirveen hyvä idea. S1

Vaateen tulee myös istua kantajansa päällä ja tehdä hänen olonsa siinä varmaksi:

Jossakin on se kiintopiste, katseenvangitsija. Vaate voi olla laajakin, mutta se ei ole joka puolella. Ne (istuvat vaatteet) on hyvin tehty, aistikkaita. S3

Istuva vaate on *aistikas*, sillä kantajan koko olemus määrittyy vaateen tuntumisen kautta. Tutkimushenkilöiden mukaan suomalainen asiakas ei juurikaan halua vaatteisiin röyhelöä ja rimpsua. Suomalaista silmää miellyttävä tyyli luodaan laadukkaalla materiaalilla ja selkeillä malleilla. Yksityiskohdissa toki käytetään mielikuvitusta yhtenäisen tyylin kuitenkin säilyessä.

Mielikuva kuvion 25 puvun yksityiskohdasta suunnittelija 3 kertoi syntyneen ajatuksesta, joka vaati yksinkertaiseen malliin taakse jonkinlaisen yksityiskohdan, miehustan taidokkaan ja kauniin leikkauksen lisäksi. Punaisen taftipuvun helman kolmiomuodostus syntyi ompelun lomassa:

Sekin vaan siinä sitten tulee, että jokin pieni yksityiskohta sielläkin. Se on pieni piste iin päällä tuo kulma. S3



KUVIOT 25 ja 26. Iltapuku, S3. Yksityiskohta, se jokin, punaisen taftipuvun takahelmassa.

8.6.3 Ilmaisuiholla

Vaatteella luodaan vaikutelmia. Vaikutelmalla tarkoitan eräänlaista illuusiota, mielikuvaa, joka herää vaateen katsojassa. Vaikutelmallisuus edellyttää kuitenkin tietoista ajatusta,

suunnittelijan mielikuvaa, joka halutaan ikään kuin siirtää vaatetta katsovalle ihmiselle. Vaatteen vaikutelma tuotetaan yleisimmin materiaalin sekä sen muodonannon avulla.

Kysyin tutkittavilta, millainen vaate luo vaikutelman pehmeystä ja helposti lähestyttävistä ihmisistä. Vastauksissa oli havaittavissa selkeää yhdenmukaisuutta siitä, kuinka pehmeä vaikutelma tuotetaan. Kangas on laskeutuva ja lämpimän sävyinen. Vedoksellisuus korostaa kankaan laskeutuvaa ominaisuutta, ja kerroksellisuus vaateen muodossa saa henkilön näyttämään naiselliselta. Naisellisuus yhdistetään helposti mielikuvissa pehmeiden sekä helposti lähestyttävän ihmisen symboliksi:

Jos puhutaan iltapuvusta, se kangas pitäisi olla laskeutuva, vähän kreppimäinen. Kyllä pehmeän näköisen vaikutelman saa, jos henkilö on hyvin pehmeä. Vedokset on hyvin naisellisia ja sametti on. Siitä tulee heti sellainen (pehmeä) vaikutelma. S3

Pitsi pehmentää. Sifonkihan taas on eritavalla (kevyt), se on pehmeä. Varmaan se jollain sifongilla kuitenkin sit se pehmeys tehdään. Sifongilla kerroksittain, et se kangas niinku elää. Ruskea on sellanen pehmeän oloinen. S2

Tohon mä oon halunnu tommosen pehmeen, että kaikki on vähän rypyssä. S1

Teetetyn vaateen yksi arvo on sen ilmaisevuudessa. Vaate viestii kantajan persoonallisuudesta ja tyylistä, oli hän suunnitteluvaiheessa suunnittelijan tiedossa tai ei. Ilmaisuu voi myös perustua vaateen luomaan vaikutelmaan, jolla vaateen kantaja halutaan esittää. Tämän lisäksi ilmaisevuus ulottuu myös suunnittelijan iholle, tuntemuksiksi, jotka ohjaavat suunnittelijaa kohti oikeita ratkaisuja. Mielikuvat voivat syntyä lähinnä sen kautta, kuinka suunnittelija itse kokee suunniteltavan vaateen ikään kuin omalla ihollaan.

Kuvion 27 iltapuvun tarina on esimerkki siitä, kuinka vaateen suunnitteluprosessi on joukko erilaisia tuntemuksia, joiden perusteella suunnittelija tekee ratkaisunsa. Nämä tuntemukset syntyvät välittömästi materiaalin kosketuksesta ja näköaistimuksista, jotka suunnittelija käsittää kokemuksina, mielikuvina. Aniliinivärinen silkkivillainen iltapuku on suunnittelija 3:n suunnittelema ja valmistama. Puvun *se jokin* keskittyy yläosan sivuille,

jossa on organzaa sekä puvun kankaasta valmistettuja nauhoja (kuvio 28). Suunnittelija ompeli puvun ensin siten, että myös sivukappaleet olivat silkkivillaa. Malli näytti kuitenkin *ankealta ja raskaalta*. Se vaati lisää *ilmavuutta ja jännittävyttä*. Suunnittelija kuvaili mustan tai vaalean organzan *näyttävän iholla kauniilta*, mutta puvussa käytetty punainen organza ei näytä *tyylikkäältä* sellaisenaan. *Yksitotisuuden* välttämiseksi suunnittelija ompeli sivuihin nauhoja ja kokeili monta erilaista versiota, kunnes löysi kauneimman muodostelman.

Aniliinin iltapuvun suunnittelun kuvaus on esimerkki siitä, kuinka suunnittelija kokee prosessin ihollaan. Silkkivilla *tuntui* materiaalina suunnittelijan kädessä *raskaalta*. Sitä kevennettiin organzan herkkyydellä, jotta puvusta tulisi tasapainoinen. Aniliini väri ja materiaalin paino puolestaan tekivät puvusta suunnittelija silmissä arvokkaan näköisen:

Tästä puvusta minä olen sitä mieltä, että ei hihoja. Se on tyylipuhtaampi ilman hihoja. Se (aniliini) on hyvin arvokkaan iltapuvun väri. S3

Näin kehon tuntemukset sekä ammattitaidon tuoma tietoisuus tasapainoisen ja arvokkaan vaateen ominaisuuksista synnyttivät suunnittelijassa mielikuvia, mistä voidaan päätellä mielikuvien ohjaavan suunnittelijaa ratkaisujen tekemisessä. Voimme todeta, kuinka silkkivilla on materiaalina painavaa verrattuna esimerkiksi sifonkiin ja kuinka ne synnyttävät silloin mielikuvaa arvokkuudesta tai keveydestä. Keho voi tuntea materiaalin tunnun, painon ja liikkuvuuden sekä arvioida materiaalin esteettiset ominaisuudet.



KUVIOT 27 ja 28. Silkkivillainen iltapuku ja yksityiskohdat. Materiaalinäyte nro 9.

8.7 Mielikuva ongelmanratkaisussa

Syrjäläinen (2003, 58) toteaa, kuinka hiljaisen tiedon muotoja ovat aistitieto ja tunnetieto. Tästä johdan ajatuksen, jonka mukaan mielikuvia tulkittaessa tiedon hiljaisuus voitaisiin siten aukaista perehtymällä suunnittelussa koettuihin tuntemuksiin, joita aistit välittävät ja jotka saavat merkityksen kielen ja ajattelun kautta. Suunnittelun prosessissa merkitykset muodostuvat käsityötaidon ja -tiedon viitekehyksessä.

Ratkaisujen tekemisessä mielikuvilla on merkittävä rooli. Kokenut tekijä yksinkertaisesti *tuntee*, mikä on oikein. (Dreysfus & Dreyfus 1987, 29) Halusin ymmärtää, kuinka suunnittelija osaa valita parhaimman ratkaisun monen eri vaihtoehdon joukosta ja kuinka mielikuvat auttavat tämän päätöksen tekemisessä. Amabilen (1990, 83) mukaan taiteilija osaa valita lopullisen ratkaisun sen perusteella, että hän tuntee saavuttaneensa päämäärän. Ratkaisut ongelmiin ilmaantuvat Amabilen mukaan mielihyvää tuottavan toiminnan yhteydessä. Tuomikoski (1987, 199) puolestaan toteaa mielihyväkokemuksen olevan yhteydessä esteettiseen kokemukseen. Mielihyvän aiheuttaa Tuomikosken mukaan tajunnassa syntyvän muodon kokeminen. Tunteminen tulee esille suunnittelija 3:n vastauksesta, jossa korostuu mielikuvan ja tunteen yhteys sopuoinnussa:

Se tuntuu hyvältä ja se tuntuu oikealta, siltä että se on nyt siinä. Silloin kun se ei ole sopuoinnussa minun ajatuksen kanssa siihen kankaaseen nähden, niin sen tuntee ja näkee. Se tunne on sellainen, että nyt se on sopiva siihen kankaaseen. S3

Tästä voidaan päätellä, kuinka suunnittelija valitsee vaihtoehdoista sen, joka *tuntuu oikealta*. Ratkaisun hahmottamisessa kohtaavat ammattitaidon tuoma tieto eli *ajatus* sekä käsissä olevan työn tuottamat tunteet ja tuntemukset. Hakala (2002, 125) kirjoittaa ongelmanratkaisun perustuvan aina jo olemassa olevaan tietoon, jonka ratkaisija on itselleen hankkinut. Hakalan mukaan valinnan tekemistä ohjaa kokemuksen määrittelemä tavoitetila. Tämä teoria tavoitetilasta on yhteneväinen Kellerin ja Kellerin (1999, 5) tutkimuksessa määritettyyn käsityöläisen kertyneeseen tietopohjaan, josta uutta tietoa tuotetaan mielikuvien avulla.

Tuntumisen ja tiedon symbioosia voidaan myös vertaan intuitioon, käsitteeseen, jonka mukaan suunnittelija valitsee oikean ratkaisun monesta eri mahdollisuudesta tunteen ja

tiedon vuorovaikutuksessa. Intuiitiivisuus on sisäistä varmuutta, *oikealta tuntumista*. Käsitteellistämisen viitekehyksessä esimerkiksi Anttila (2005b, 16–17) käsitteellistää intuition välittömäksi tiedoksi, joka liittyy vahvasti taiteen tuottamiseen. Heikkilä-Rastas (2003, 26) näkee intuition tuottavan tietoa luovassa prosessissa käsityön tekijän kokemus- ja elämysmaailmasta käsin. Vaistonvarainen luomisen hetki eli intuition tuottama tieto on hänen mukaansa peräisin kokemuksista, omakohtaisista tuntemuksista, elämyksistä ja oivalluksista. Rauhala (1995, 146) puolestaan toteaa, kuinka intuitio voidaan käsittää kuuluvan osana prosessimaista luovaa toimintaa, johon usein taiteen tuotosten synty liitetään. Edellä mainittuja kirjoittajia mukailen tähdennän suunnittelijan kyvyn *tuntea oikea* perustuvan mielikuviin: koetuista tilanteista, muistoista, tunteista ja muista aistimuksista sekä ammattitaidon tuomasta varmuudesta syntyneisiin kokemuksiin.

Taidon harjoittaminen ammattimaisesti on tulosta pitkäaikaisesta kokemuksesta (Niiniluoto 1990, 50). Ammattilaisuuden käsite sisältää konnotaation osaamisesta tai tekijän tiedosta (Anttila 2005b, 13). Taito soveltaa tietoa luovasti ongelmanratkaisussa liittyy vahvaan ammatilliseen osaamiseen (Ruohotie 2005, 4). Ongelmanratkaisuprosessissa saadut kokemukset jäsentävät toimintaa kunnes taito hallitaan rutiininomaisesti ja intuitiivisesti (Dreyfus & Dreyfus 1989, 19–35). Amabilen (1990, 71) mukaan ympäristöstä saaduilla positiivisilla tunnekokemuksilla saattaa olla jopa persoonallisuuden ominaispiirteitä suurempi merkitys luovassa toiminnassa. Aineistoni perusteella päättelen, kuinka työskentely materiaalien, värien ja muotojen kanssa tuottavat suunnittelijalle hyvän olon tunteita ja siten sisäistä motivaatiota onnistua ongelmanratkaisuprosessissa. Metcalf (2000) toteaa, kuinka käsityöläisen taitava suorittaminen edellyttää paitsi fyysistä työpanosta ja vaativaa rakenteellista ajattelua myös omistautuvaa asennetta. Asenne syntyy käsityön tekemisen, käden ja materiaalin yhteistyön kautta saatujen tunteiden kokemisesta. Materiaalin ominaisuudet ja niiden eläminen käsissä rytmittävät luovien ideoiden virtaamista ajatuksissa. Paitsi asiakkaan, myös suunnittelijan oma henkilökohtainen tarina näkyy suunnittelussa vaatteessa, jolla on *historiansa*, etsitty ja toteutettu mielikuvansa:

Nää on niin mahtavia nää jutut, et nää niinku houkuttelee mua. Siksi mä teen näitä mielelläni. Sen tähden siihen menee aikaa et on monta ihanaa.
S1

Kyllä ne on kaikki erilliskappaleita, kaikkiin liittyy se oma historia. Kyllä jokaiseen pukuun se oma tuntemus liittyy, jokainen on yksilö. Nehän on tavallaan jonkinlaisia lapsia, mutta ei tietenkään sellaisia, joista ei voisi luopua. S3

Laamanen (2004, 62–62) toteaa tutkimustulostensa perusteella, kuinka mielikuvien syntyminen voi perustua aluksi ihmisen kokemiin tunteisiin, jotka sitoutuvat myöhemmin materiaaliseen havaintoon. Materiaalin kautta tunteet tulevat tiedostetuksi ja näin syntynyt kokemus voidaan myös ilmaista materiaalin avulla. Laamanen on tyypitellyt tutkimusaineistossaan esiintyneet mielikuvat kinesteettisiin, visuaalisiin sekä. Laamanen tarkoittaa kehollisuudella käsityön koskettamisen reaktioita sekä tunnelmia, joita kosketuksen perusteella halutaan ilmentää. (Mt. 43–44)

Vastaavasti tämän tutkimuksen aineistosta käy ilmi, kuinka kehollisia mielikuvia käytetään vaikutelmien luomiseen. Visuaaliset mielikuvat puolestaan liittyvät lähinnä siihen, kuinka eri materiaalien ominaisuudet inspiroivat suunnittelijaa:

Näitä (kankaita) voi sitten tunnistella ja sekotella niitä (tilkkuja) sitte, että tulee se ilme. Siksi mä laitan aina monta päällekkäin, että se ei oo vaan yks. Täs pitää olla värisilmää se on heti eri ilme, elävä. S1

Tässä on aivan upeet värit, ettei oo säästetty yhtään mitään. Tääkin (kankaan väri) antaa sen oman variaation, et siitä tule kaikki sateenkaaren värit viel erikseen. Tää kangas on jo kun taideteos sinänsä. S1

8.8 Mielikuvat oman asun suunnittelussa

Olin aina halunnut teettää ammattilaisella täysin istuvan ja tekijän taitoa ilmentävän asun. Omat taidot ehkä riittäisivät ompelemaan arvokkaaseenkin juhlaan sopivan asun, mutta ateljeessa käyminen ja puvun valmistumisen jännittävässä seuraamisessa tuntui olevan hohtoa, kaipuuta menneen salonkimuodin ajan kokemiseen sekä toive tämän hetkisen elämän tuntojen ja ajatusten vangitsemisesta muistoiksi vaatteiden muodossa. Lisäksi

teettäminen tuntui oivalta subjektiiviselta tutkimustavalta päästä tutkijan ja asiakkaan roolissa tarkastelemaan omien mielikuvieni toteutumista vaatteessa.

Kirjasin muistiin omat ajatukseni asun suunnittelusta suunnittelija 1:n kanssa käytyjen keskustelujen jälkeen. Juhla-asun tehtävänanto oli aluksi vapaa, sillä en tiennyt tarkalleen millaista väriä, mallia tai kuviointia halusin asuun. Päiväkirjamerkintöjen, nauhoitettujen keskusteluiden sekä valokuvien avulla kuvaan oman asuni valmistumisen prosessia. Otteet päiväkirjastani on sisennetty.

Mielikuva syntyy ja täsmentyy

Tärkeää olisi asussa se, että vaikka se olisi linjoiltaan yksinkertainen siinä olisi jotain, joka erottaa asun tavallisesta rekkivaatteesta. Asu ilmentäisi tyyliäni ja siinä tulisi näkyä suunnittelijan käsityötaito, esim. erikoistekniikoin tehtynä. Koen, että vaatteet voivat toimia valokuvan tavoin muistojen kuvana. Miten ihmeelliseltä tuntuukaan ajatus voida pukea päälleen muistoja siitä ja tästä hetkestä: kesäinen iltapäivä ja pysähdys milanolaisen muotiliikkeen ikkunan ääreen: miten kaunis puku! Tunne, jonka voi vieläkin aistia ja jonka haluaisi säilyvän ikuisesti.

Miettiessäni tulevaa asua muistin valokuvan, jonka oli ottanut Milanossa erään muotiliikkeen iltapuvusta. Puvun tyyli oli sellainen, jonka halusin ilmenevän omassakin asussani. Kuvan avulla suunnittelijan oli helpompi saada käsitys tyylistäni sekä tulevan asun muotokielestä. Etsin melko kauan pukuun sopivaa kangasta, sillä väri vaihtoehdot tuntuivat loputtomilta. Vihdoin löysin norsunluunvärisen silkin ja ajattelin sen olevan oivallinen tausta helmikirjonnalle, joka olisi puvun katseenkiinnittävä yksityiskohta. Helmien etsiminen kankaaseen oli lopullisen mielikuvan syntymisen hetki. Näin kaupassa läpikuultavia lasihelmiä sekä helmiäishelmiä eri kokoisina ja muotoisin. Niitä katsellessani tuli mieleeni lapsuuden talvet ja jääpuikot katon rännissä.

Kerroin haluavani pukuun jäisen tunnelman, jonka suunnittelija 1 toteutti materiaalin nostattamien mielikuviansa avulla. Nämä mielikuvat syntyivät tarkastelemalla materiaalin ominaisuuksia ja niiden suhdetta toisiinsa, kuten määrää kuviona kankaalla ja helmien *valoisuutta* tarkastelemalla. Helmikirjannon suunnitteleminen ja muodon hakeminen tapahtuivat suunnittelijan käsien jatkuvalla liikkeessä, jotka hakivat eri kulmia sekä

ryhmyksiä. Suunnittelija katseli jokaista vaihtoehtoa kriittisesti, peilasi helmien väriä kankaalla sekä valoa vasten ja yhdisteli eri helmilaatuja toisiinsa. Katseleminen muodosti ja arvioiminen perustuvat mielikuvatyöskentelyyn. Esteettiset arvot ja tyylijä ohjaavat ratkaisun tekemistä. Suunnittelija ei käyttänyt kirjailuun helmiä, jotka näyttivät mielikuvissa liian *muovisilta*, vaikkakin antoivat työhön *valoisuutta* (kuvio 29). Kirjontaan valittiin läpikuultavia lasihelmiä, jotka saivat aikaan *jäisen* tunnelman (kuvio 30):

Näistä (aitoa helmeä jäljittelevistä helmistä) tulee valkoisempi ja muovisempi juttu. Jos haluaa tällasta jääjuttua, niin siin ois niinku kaks elementtiä himmeä ja kiiltävä (silkki ja läpikuultavat helmet). S1

Suunnittelija katseli ja kokeili helmiä silkin pinnalla. Helmet löysivät eri muodostelmia ja kuviot rytmin, kun kangasta rypistettiin ja eri kokoisia helmiä sekoiteltiin:

Kun laittaa ryhmään, niin siitä tulee enemmän irti.

Mielikuvani jääpuikoista oli siirtynyt rytmikkääksi kuvioksi silkille. Vaikka kuvion muodostaminen ja jäisen tunnelma aikaansaaminen suunnittelijan mielikuvissa tuntuisi sattumanvaraiselta ryhmin hakemiselta on suunnittelijalla selkeät, omaan tyyliin ja materiaalin tasapainoisuuteen perustuvat periaatteet, joiden mukaan edetä tekemisen ja suunnittelun vuoropuhelussa:

Se tulee siitä kun mä lähden tekemään. Silloin se niinku tuntuu että ens sitä hakee ja sitte se tulee, että nyt tää on se juttu ja sitte se on helppo jatkaa. Mä ajattelin tätä linjaa...tässä pitää olla jokin selkee ajatus, että se lähtee jostakin ja loppuu jonnekin, että tossa ois niinku oksa tai kukka. Jos tehdään vain läiskä niin se on niiku tyhmä. Se on näin vain linjakkaampi. S1

Toteutunut mielikuva asussa

Suunnitteluprosessin päiväkirjamerkintöjä tutkimuksen analyysiä tehdessäni huomasin, miten mielikuvan täsmentyminen on monivaiheinen tapahtumasarja. Ensin minulla oli mielikuva laadun ja unelmien täyttämästä puvusta, jossa voisin tuntea oloni yksilölliseksi

ja joka kantaisi vain minun tietämiäni merkityksiä eli muistoja menneestä ja myös tästä hetkestä -tutkimuksen tekemisestä ja valmistumisesta yliopistosta. Mielikuva ei tuolloin ollut kirkas, kuva mielessä. Se oli vain tuntemus, ikään kuin monen mahdollisen puvun sulautuma. Tuntui kuin tietäisin tarkkaan, mitä haluan mutta en kuitenkaan näe mitään yhtä ja ainoaa vaihtoehtoa. Entä kuinka kerron suunnittelijalle, mitä haluaisin? Miten puen sanoiksi sen, mitä tiedän vasta ajatuksen tasolla?

Kun yritin pohtia ja tehdä päätöksiä tulevan asun piirteistä muistoihin, nousi Milanon matka ja sykähdyttävä kokemus muotiliikkeen ikkunassa. Halusin palan tuota muistoa säilyvän. Tekijän ehdottamat helmikirjontamallit ja helmien löytyminen toivat mieleeni jäisen tunnelman ja muistot lapsuuden talvista:

Kevään saapumisen saattoi aistia lapsuudessa siitä, kun sulava lumi norui kuin vesiliukumäkeä laskien pitkin kattojen räystäällä riippuvia jääpuikkoja. Halusin katkaista tippuvien vesipisaroiden tien. Pidin puikkoa kädessäni ja peilasin auringon valoa sen lasisen muodon läpi. Märkä pinta kasteli pian lapaset ja ote oli pakko irrottaa. Puikko osui maahan, rikkoutui, ja suli pian kokonaan pois. Ajan kuluessa lapaset jäivät liian pieniksi. Talvi toisensa jälkeen jäätää räystäälle läpikuultavat reunukset. Muistuma kosketuksesta tuli kuvaksi mieleeni.



KUVIO 29 Mielikuvaa haetaan materiaalein. KUVIO 20. Toteutunut mielikuva jäisestä tunnelmasta juhla-asussa. Materiaalinäyte nro 10.

9 POHDINTA

9.1 Johtopäätökset

Tutkimuksessani lähestyin yksilöllisen vaateen suunnitteluprosessissa ilmeneviä mielikuvia ateljeeompelimon suunnittelijan näkökulmasta. Tutkimustehtävien mukaisesti tarkastelin mielikuvia kokonaisvaltaisesti sekä asiakaslähtöisestä että pienimuotoisesta mallistosuunnittelusta käsin. Olen rajannut tutkimuksen laajan aihepiirin, vaateen suunnitteluprosessin, koskemaan lähinnä asiakkaasta sekä materiaalista koettuja mielikuvia, sillä näen nämä kaksi tekijää suunnitteluprosessin tärkeimmiksi lähtökohdiksi. Aikaisemmista käsityön suunnittelua sekä mielikuvia koskevista tutkimuksista olen johtanut tutkimukseni näkökulman, jossa mielikuvat nähdään prosessimaisesti kietoutuneena yksilöllisen vaateen suunnitteluun. Näin olen voinut täyttää tutkimukselle asettamani tavoitteen tarkastella suunnitteluprosessia yksilöllisenä käsityöilmaisuna, jossa mielikuvat syntyvät, kehittyvät ja tarkentuvat.

Mielikuvia muodostuu ja kehittyy asiakastapaamisissa, materiaalia muotoiltaessa ja ommeltaessa. Niitä voi syntyä ympäristön konkreettisista havainnoista tai suunnittelijan abstrakteista tuntemuksista. Mielikuvat edustavat muistamisen tilaa, jossa aiemmat kokemukset piirtyvät mieleen sopivalla hetkellä. Mielikuvan avulla suunnittelija pystyy orientoitumaan suunnitteluun, tulkitsemaan asiakasta ja näkemään materiaalin mahdollisuudet. Mielikuvan merkitys osoittautuu näin laaja-alaiseksi ilmiöksi, josta tutkija voi muodostaa jäsentyneen kokonaisuuden, vaikka aluksi saattaa tuntua siltä, että kaikki vaikuttaa kaikkeen. Haastetta tuo lisää se, että mielikuvien tulkinnassa tiedon hiljaisuus korostuu. Jos tutkijalle on erityisen haastavaa selvittää, miten ratkaisut syntyvät hiljaisen tiedon kontekstissa, saattaa mielikuvien muodostumisen selittäminen olla haasteellista myös tutkittaville. Hiljaista tietoa, kehon kokemuksia ja tunteita voi olla vaikea selittää, eivätkä käsityöläiset välttämättä koe selityksille edes tarvetta, sillä ammattiin liittyvä asenne antaa töiden puhua enemmän kuin itse tekemisen. Saman suuntaiseen tulokseen ovat tulleet Keller ja Keller (1999, 27) tutkiessaan taidetakoijien mielikuvamuodostusta. Sepille verbaalinen kieli edustaa neuvottelun, ei itse tekemisen välinettä.

Yksilöllisen vaateen suunnitteluprosessi tapahtuu pitkälti suunnittelijan ajatuksissa. Konkreettista dokumenttia prosessin etenemisestä edustavat lähinnä luonnosmaiset piirrookset sekä mahdolliset materiaali- ja tekniikkakokeilut sekä lakanakankaaiset

sovitukset, joiden avulla mielikuvia visualisoidaan ja tallennetaan. Näiden lisäksi haastattelujen yhteydessä kerronnan apuna käytettiin valmiita tai hieman keskeneräisiä vaatteita, lähinnä iltapukuja. Iltapuvuissa korostui tavalliseen arkipukeutumiseen verrattuna asiakkaan yksilöllisyys, käsityön erikoistekniikat sekä yksityiskohdat, joissa tarvitaan luovaa suunnittelua. Konkreettiset vaatteet tarjosivat niin tutkijalle kuin suunnittelijalle visuaalisen ja kosketettavan väylän mielikuvien tutkimiseen.

9.1.1 Suunnittelu asiakkaalle ja mallistoon

Ajatusluonnokset tallentavat asiakaskeskusteluissa muodostuvia mielikuvia. Mallistosuunnittelun yhteydessä suunnittelijat 1 ja 2 tekevät taiteellisia luonnoksia, joista välittyy usein mielikuvaa vaateen vaikutelmasta sekä mahdollisesta käyttäjästä. Heikkilä-Rastaan (2003) tutkimuksessa luonnosta verrataan ehdotelmaan. Ehdotelma ei ole mallipiirros vaan vasta hahmo tulevasta vaatteesta. Ehdotelmaan sisältyy suunnittelijan ulkoinen ja sisäinen informaatio. (Mt. 118) Tutkimukseni suunnittelijoilla on niinkään ehdotus vaatteesta asiakkaalle ensimmäisessä tapaamisessa eräänlaisena karkeana luonnoksena, jotta vaate voisi muotoutua vapaasti halutun kaltaiseksi esimerkiksi asiakaskeskusteluissa ja sovituksissa syntyvien mielikuvien avulla. Ehdotuksen esittäminen asiakkaalle on vaihe, jossa suunnittelija vakuuttaa asiakkaan taidostaan ja näkemyksestään, kuten myös Koskennurmi-Sivonen (1997, 227) toteaa.

Sovituksissa suunnittelija pyrkii viimeistään löytämään asiakkaan kanssa yhteisen mielikuvan tulevasta vaatteesta. Ensimmäisessä sovituksessa, ennen kuin varsinaista kangasta on vielä leikattu, voidaan käyttää suunnittelun apuna lakanakankaista sovitusversiota. Sekä asiakkaan että suunnittelijan mielikuvat voivat konkretisoitua sovitusversiossa, sillä se havainnollistaa asiakkaalle vaateen mallin sekä istuvuuden. Suunnittelija puolestaan voi tarkistaa vaateen mittasuhteet sekä ratkaista mahdollisia vaateen toteuttamista koskevia ongelmia. Saman suuntaisesti Koskennurmi-Sivonen (1998, 211) kuvaa tutkimuksessaan, kuinka mallin näkeminen sovituksissa asiakkaan päällä innoittaa suunnittelijaa. Sovitusten välisenä aikana suunnittelija työstää ajatuksiinsa edelleen vaateen suunnittelua ja esimerkiksi yksityiskohdat usein hahmottuvat lopullisesti vasta prosessin edetessä.

Kaipaisen (1996) tilausompeluyrittäjyyttä koskevassa tutkimuksessa ompelijat kokevat vaikeaksi sekä omien että asiakkaan mielikuvien kohtaamisen. Heillä oli kokemuksia asiakkaista, jotka olivat tyytymättömiä suunnittelijan ideoimaan lopputulokseen. Tutkimuksessani haastattelemani suunnittelijat suhtautuvat asiakkaisiin intensiivisesti. Suunnittelua hiotaan niin kauan, kunnes suunnittelija ja asiakas löytävät yhteisen mielikuvien tason. Tason saavuttaminen edellyttää keskustelua sekä ammattitaidon tuomaa kokemusta.

Laamanen (2004, 68) mainitsee tutkimuksessaan, kuinka visuaaliset mielikuvat hahmottuvat käsityön tekijälle selkeimmin silloin, kun kohteena on konkreettinen kuva, josta materiaalin ja käden jäljen avulla tehdään uusi tulkinta. Tutkimukseni on yhteneväinen Laamasen tuloksen kanssa siten, että asiakas voidaan nähdä suunnittelussa lähtökohtana, jota suunnittelija tulkitsee oman näkemyksensä ja ammattitaitonsa perusteella. Tämän tulkinnan, syntyneen mielikuvan, hän siirtää materiaalin avulla vaateen malliin sekä yksityiskohtiin. Tulkinnan yhteys on osa kunnianhimoista suunnittelua, jossa jokainen prosessi tähtää ainutkertaiseen lopputulokseen. Esimerkiksi muotilehtien kuvia käytetään virikkeenä siten, että kuvasta syntynyt mielikuva välittyy suunnittelutyöhön.

Tutkimushenkilöt valmistavat vaatteita pienimuotoiseen boutiquemallistoon. Malliston suunnittelussa koetut mielikuvat korostuivat suunnittelija 3:n haastattelussa, sillä hänellä oli haastatteluhetkellä tutkimushenkilöistä laajin myynnissä oleva valmiiden vaatteiden mallisto. Mielikuvat mallistosuunnittelussa eroavat asiakaslähtöisestä suunnittelussa lähinnä siten, että suunnittelun lähtökohtana on lähes poikkeuksetta jokin suunnittelijan henkilökohtaisen kiinnostuksen herättänyt virike. Virke voi olla jännittävä materiaali, havainnollinen näkemys esimerkiksi muotilehdestä tai vaikkapa ympäristöstä. Mallistosuunnittelussa vaateen vaikutelma luodaan kuvitellulle käyttäjälle, ja silloin vaateen tuntua sekä esteettisiä ja ilmaisullisia ominaisuuksia koetaan ikään kuin suunnittelijan iholla.

9.1.2 Materiaali, ongelmanratkaisu ja mielikuvat

Suunnittelija 2:n ja 3:n käsityön prosessi on kokonainen, he suorittavat niin suunnittelun kuin valmistuksen itse. Tämän vuoksi suunnittelun yhteys vaateen valmistamiseen korostui verrattuna suunnittelija 1:een, jolla on palveluksessaan ompelijoita. Suunnittelija

2:n ja 3:n mielikuvat painottuvat siten enemmän teknisiin ratkaisuihin, kuten materiaalin käytettävyyteen sekä laatuun. Suunnittelija 1:n toiminnassa korostuu muotitaiteilijamaisuus ja vapaa käsityöilmaisuus. Hänen suunnitteluaan ja käsityöilmaisuun kuvaavat mielikuvat eivät liittyneet esimerkiksi ompelemiseen tai kirjomiseen, vaan enemmänkin *muotoilemiseen* tai *maalaamiseen*. Vaikka hänen tekniikkansa perustuvat käsin tekemiseen, liittyy suunnittelu sen yhteyteen niin voimakkaasti, että kokemus varsinaisesta käsin tekemisestä loittonee. Tekemistä kuvailevat sanat kertovat materiaalin luomista mielikuvista. Esimerkiksi kankaiden voimakkaita sävyjä, värejä ja hohtoa suunnittelija *himentää* tai *laimentaa*, jolloin niiden päälle asetetaan herkempää, kevyttä ja kuultavaa kangasta kuten pitsiä tai tylliä. Materiaalin ja tekemisen dialogia kuvailivat suunnittelija 1:n käyttämät sanat, kuten *keventäminen*, *sekoittelu*, *läpivalaisu* sekä *rikkominen*. Materiaalien *sekoittelulla* tavoiteltiin vaatteeseen tiettyä *ilmettä*, kuten esimerkiksi pienin helmirykelmin aikaansaatu *hentoutta*. *Rypyttämällä* voitiin toteuttaa mielikuva *pehmeystä*, *linjakuus* saavutettiin harkitulla materiaalin asettelulla.

Mielikuvat syntyvät usein materiaalin innoittaessa suunnittelijaa. Myös Koskennurmi-Sivonen (1998, 199) toteaa tutkimuksessaan mielikuvien liittyvän useimmiten materiaaleihin. Materiaalilla luodaan haluttu vaikutelma, joka mielikuvissa esimerkiksi asiakkaasta on muodostunut. Toisaalta, erityisesti suunnittelija 1:n käsityöilmaisuissa, materiaaleja yhdistellään toisiinsa mielikuvien johdattamana, jolloin syntyy yksilöllinen suunnittelijaa miellyttävä kokonaisuus. Tästä voidaankin johtaa kysymys, kuinka suunnittelija valitsee monista eri mahdollisuuksista miellyttävän kokonaisuuden. Suunnittelijat näyttävät peilaavan erilaisia ratkaisuja mielikuviin esteettisestä, toimivasta sekä ilmaisullisesta vaatteesta. Nämä mielikuvat perustuvat suunnittelijan tyylliseen näkemykseen, arvoihin sekä ammattitaitoon. Ne auttavat suunnittelijaa ongelmanratkaisuvaiheissa, kuten esimerkiksi vaateen ideointivaiheessa sekä sovituksissa. Tätä ideaalia mielikuva vaatteesta voisi verrata Koskennurmi-Sivosen tutkimuksessa käytettyyn käsitteeseen *mahdollisuus*, joka viittaa suunnittelijan abstraktiin tietoisuuteen toteuttamisen arvoisista ideoista.

Kellerin ja Kellerin (1999, 9, 19, 23) tutkimuksessa taidetakoajat pitävät mielessään kuvaa valmiista lopputuloksesta tai tavoitteesta ja peilaavat tätä mielikuvaa jokaiseen työvaiheeseen. Sepillä voi olla hyvinkin tarkka kuva siitä, miltä tuote tulee näyttämään ja he näkevät mielessään materiaalin muuttumisen ennen kuin seuraava työvaihe on vielä

alkanut. Tutkimuksessani suunnittelijoilla, jotka tekevät myös kaikki ompelutyöt, mielikuvat esimerkiksi yksityiskohdista tarkentuvat tekemisen lomassa. Ongelmia ratkaistaan asiakaslähtöisessä suunnittelussa sovitusten yhteydessä tai mallistosuunnittelussa mallinukan avulla sekä ”oman ihon tuntumisen” kautta. Mielikuva lopputuloksesta on harvoin täysin valmis ennen kuin ompelu alkaa. Mielikuvat ideaalista vaatteesta, joka on esteettinen, toimiva sekä ilmaisullinen, ovat abstrakteja esteettisyyteen ja kehollisuuteen perustuvia tuntemuksia, joiden mukaan suunnittelija tekee ratkaisuja prosessin edetessä.

Kaipainen (1996, 90, 95) toteaa tutkimuksessaan ompelijoiden valmistavan vaatteita myös huonosta tai vaikeasta materiaalista, jolloin ompelijat kokivat työssään hankaluuksia. Myös Pietarilan (2004, 68) tutkimuksessa kerrotaan asiakkaista, jotka teettävät tilausompelijalla vaateen huonosta materiaalista, jolloin lopputulos ei vastannutkaan asiakkaan alkumielikuvaa. Tässä tutkimuksessa kuitenkin ilmeni, että suunnittelijat eivät suostu valmistamaan vaatetta materiaalista, josta heille syntyy mielikuva epäonnistuneesta lopputuloksesta. Suunnittelijan tehtävä on johdattaa asiakkaan mielikuvamaailmaa, jotta hänelle syntyy käsitys tulevasta vaatteesta. Siten taataan tyytyväisyys vaateen laatuun, toimivuuteen ja esteettisiin ominaisuuksiin.

9.2 Tutkimuksen arviointi

Tutkimuksen tulokset olisivat saattaneet olla erilaisia, mikäli haastateltavien ikäjakauma olisi ollut suurempi, haastattelut olisi toteutettu muualla kuin pääkaupunkiseudulla ja tutkimusjoukossa olisi ollut miespuolisia suunnittelijoita. Harkinnanvaraisesti valitsemani ateljeet edustavat kuitenkin tyypillistä korkealuokkaista ompelimotoimintaa. Suunnittelijoilla on pitkä työkokemus sekä kunnianhimoiseen käsityöhön liittyvät arvot, jotka saatoin todeta tavatessani tutkittavat haastatteluista sopimisen yhteydessä.

Tutkimusta aloittaessani tarkoitukseni oli haastatella vain suunnittelija 1:tä. Haastatteluja litteroidessani kiinnostukseni mielikuviin kasvoi, ja halusin tuoda tutkimukselle lisää syvyyttä haastatteleamalla suunnittelija 1:n lisäksi kahden muun ateljeeompelimon suunnittelijaa. Suunnittelija 1:n haastattelu olisi varmasti riittänyt pro gradu -tutkimuksen laajuuteen nähden, sillä tutkittava kertoi avoimesti ja seikkaperäisesti

suunnitteluprosessistaan. Rikkautta aineistoon kuitenkin tuo nuo kolme erilaista ääntä, joista kukin osoittaa tiettyä yhtenäisyyttä ja yksilöllistä suhtautumista vaateen suunnitteluprosessiin sekä oman käsityöilmäisyyden luomiseen.

Tutkimusta varten tekemäni haastattelut olivat luonteeltaan vapaamuotoisia: annoin suunnittelijoiden kertoa työstään, itse ohjasin keskustelun kulkemaan mahdollisimman paljon mielikuvien ympärillä. Tavoitteenani oli löytää vuorovaikutus, jossa haastateltava saattoi avoimesti kertoa henkilökohtaisista kokemuksistaan. Antoisinta olivat hetket, jolloin ymmärsin, kuinka tutkittavan saa kertomaan mielikuvista, jotka näyttävät ensin kätkeytyneeltä sanoihin ja merkityksiin. Mielikuvat täytyi löytää tutkittavien puheesta kokemuksesta, tunteista ja elämästä kuvaavien sanojen avulla. Niiden aukaiseminen ja tulkinnan tekeminen, auttavat ymmärtämään suunnitteluprosessissa tapahtuvia kognitiivisia toimintoja sekä niiden merkitystä käsityön prosessin etenemiselle. Ennen kuin edessämme on vaate katsottavana, kosketettavana ja yllä pidettävänä, se on ollut olemassa mitä erilaisimpina kuvina suunnittelijan ajatuksissa.

Haastattelutilanteissa suunnittelijat olivat hyvin avoimia sekä aidosti kiinnostuneita tutkimukseni tekemisestä. Kaikki haastateltavat pitivät tutkimukseen osallistumisesta *kunniasiana*. Suunnittelija 2:ta haastattelin vain kerran suunnittelijan ajan vähyydestä johtuen. Tämä näkyy tutkimuksessa häntä koskevien sitaattien vähyydessä. Suunnittelija 3:a haastatelllessani toisen kerran huomasin, kuinka aloimme ikään kuin löytää yhteisen kielen. Näin myös tutkimukseni tarkoitus eli mielikuvien herättäminen keskustelussa sai uusia merkityksiä, sillä suunnittelija 3 kertoi työstään yhä avoimemmin ja innostuneemmin. Suunnittelija 1:tä haastattelin useaan kertaan, sillä aluksi hain keskustelustamme aiheita tutkimukselleni ja myöhemmin olin hänen asiakkaanaan.

Haastattelupaikan tuttuus näytti luovan rentoutuneen ja avoimen ilmapiirin kaikille tutkittaville. Haastattelut tapahtuivat jokaisen suunnittelijan työhuoneella, ateljeeompelimossa. Kuten tutkimustuloksissa totean, työhuone edustaa eräänlaista mielikuvien maailmaa, jossa mielikuvat useimmiten syntyvät sekä toteutuvat. Esimerkiksi suunnittelija 1:tä ensimmäisen kerran haastatelllessani huomasin, kuinka tärkeää on voida keskustella valmiiden tai keskeneräisten vaatteiden äärellä, jolloin tutkittavalla on käsissään hypisteltävä ja silmillä nähtävä. Näin kokemuksellisuus ikään kuin konkretisoitui myös minulle. Lisäksi haastattelutilanteissa keskustelemistamme vaatteista tarjoutui oiva

lisäkysymysten kirjo. Jos haastattelut olisivat tapahtuneet työhuoneen ulkopuolella, uskon mielikuvien tutkimisen olleen paljon vaikeampaa. Haastattelutilanteet työhuoneella olivat rauhallisia, vain muutama asiakas soitti tai käväisi pikaisesti keskustelumme aikana, jotka nauhoitin suunnittelijoiden luvalla. En usko nauhoittamisen häirinneen haastateltavia, sillä liikuimme jonkin verran työhuoneessa, koskettelimme materiaaleja ja katselimme vaatteita. Tilanteiden eläminen tällä tavoin vapautti tunnelmaa, mikä säilyi samanlaisena myös nauhurin sulkemisen jälkeen.

Haastattelutilanteita varten olin kartoittanut teema-alueet, joiden varassa haastattelut etenisivät. Teema-alueet olin johtanut suunnitteluprosessin teoriasta sekä suunnittelija 1:n ensimmäisen, vapaamuotoisen haastattelun pohjalta. Teema-alueiden merkitys korostui asiassa pysymisen sekä tutkimusongelmien ratkaisemisen yhteydessä. En kuitenkaan halunnut liiaksi puuttua haastattelujen kulkuun. Kerroin tutkittaville tutkimukseni aiheen, mutta haastattelutilanteissa en käyttänyt juurikaan mielikuvan käsitettä vaan keksityin lähestymään niitä elämysten ja tuntemusten kautta. Näin tärkeänä, etten painota kysymyksissä sanaa mielikuva, vaan operationalisoin käsitteen erilaisiksi kysymyksiksi.. En halunnut johdattaa tutkittavia ajattelemaan kyseisen käsitteen merkityksiä, jolloin haastattelutilanne olisi saattanut tuntua liian muodolliselta.

Ensimmäistä haastattelua tehdessäni koin vaikeaksi saada suunnittelija 1:tä kertomaan varsinaisista mielikuvista. Keskustelun luonne tuntui liittyvän lähinnä suunnittelijan toimenkuvaan. Haastattelua kotona purkaessani kuitenkin huomasin, että mielikuvat olivat keskustelussa ikään kuin piilossa, enkä ollut niitä huomannut keskustelun aikana. Tutustuessani litteroituun aineistoon aloin oppia, kuinka kysymykset kannattaa asetella. Esimerkiksi suunnittelijoiden kertoessa siitä, kuinka jokin materiaali näyttää huonolta, kysyin heti perään, miksi se näyttää huonolta ja millainen materiaali puolestaan näyttäisi hyvältä. Aloin keskittyä kysymyksissäni tuntumiseen, kosketukseen, näkemiseen sekä muihin aistimuksiin. Suunnittelijoita 2 ja 3 haastatellessani osasin jo muodostaa lisäkysymyksiä ensimmäisten haastattelujen tuomalla kokemuksella.

Teemahaastattelun valinta aineiston keruumenetelmäksi osoittautui tutkimuksen kannalta onnistuneeksi menetelmäksi. Vaikka olin määritellyt suunnitteluprosessin teoreettisen etenemisen ja siihen kuuluvat tasot etukäteen, jokaisen suunnittelijan työnkuva sekä heidän yksilöllinen käsityöilmänsä tulivat esille vapaassa keskustelussa. Teema-

alueiden vähäinen määrä mutta laaja sisältö mahdollisti lisäkysymysten heräämisen haastattelujen jälkeen. Tämän vuoksi halusin haastatella suunnittelijoita 1 ja 3 täydentääkseni aineiston purkamisen jälkeen ilmenneitä kysymyksiäni. Uudet esiin tulleet kysymykset liittyivät lähinnä suunnittelijan subjektiivisiin tuntemuksiin ja niiden merkitysten tarkentamiseen.

Haastattelutilanteissa pieneksi ongelmaksi koin oman koulutukseni. Vaistosin keskusteluissa suunnittelijoiden kanssa, että he ikään kuin olettivat minun tietävän suunnittelusta ja käsityöstä sen verran, ettei kaikkia asioita tarvitse selittää. Opin suunnittelija 1:tä ensimmäisen kerran haastateltuani tavan käyttää lähes jokaisessa asiayhteydessä kysymyssanoja miksi tai miten. Kaikki tuntumiseen, elämykseen ja kokemukseen liittyvät täydennyskysymykset aukaisivat tien mielikuvien äärelle. Sinne pääsemiseksi minun tuli unohtaa hetkeksi kaikki oma osaamiseni käsityön alueella. Se ei ollut helppoa, ja joskus saatoin johdattaa keskustelua käyttämällä omia adjektiiveja esimerkiksi jostakin materiaalista keskustellessamme. Haastatteluja purkaessani otin huomioon nämä kohdat, jotta vain tutkittavien ääni tulisi esille.

Muutamien vaatteiden kohdalla suunnittelijat eivät enää tarkasti muistaneet, kuinka suunnitteluprosessi alkoi. Tällaisina hetkinä turvauduin kysymään hypoteettisia kysymyksiä kuten, millaiselle asiakkaalle tällaisen vaatteen suunnittelisit tai mistä muusta materiaalista kyseisen mallin voisi ommella. Tällä tavoin kysyttynä suunnitteluprosessista saattoi päästä uudelleen kiinni. Yleisesti ottaen suunnittelijat muistivat vaatteiden syntytarinat yllättävän hyvin. Myös erilaiset asiakastarinat olivat jääneet muistoihin lähtemättömästi. Suuri osa keskustelusta ei kuitenkaan liittynyt muisteluun joidenkin tiettyjen tapausten kohdalta vaan yleisiin suunnitteluprosessissa koettuihin tuntemuksiin ja kokemuksiin.

Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (1997) mukaan laadullisen tutkimuksen aineisto on riittävä, kun samat asiat alkavat kertautua haastatteluissa. He lisäävät, että yksityistä tapausta tutkittaessa tarpeeksi tarkasti, saadaan näkyviin ilmiön merkittävyys sekä toistuvuus myös yleisemmällä tasolla (mt. 169). Tutkimuksen yleistettävyys perustuu empiriaan eikä siten yhteen ainoaan totuuteen. Tutkijan tehtävä on tuoda aineistosta oleellinen asia yksityiskohtaisesti esille siten, että lukija saa tarkan kuvauksen tutkittavasta ilmiöstä (Seale 1999, 109, 111–112).

Yleistäminen laadullisesta aineistosta tapahtuu käsitteellisellä tasolla. Yleistettävyyden edellytys on tutkijan oivallus, tiivistys sekä havainnollinen kuvaus. Tutkimukseni aineiston kerääminen hajautetusti usealla haastattelukerralla auttoi tulkintaani ja ymmärrystäni mielikuvien tutkimuksesta. Tutkimustulosteni perusteella totean, kuinka tutkittavien välillä oli paljon yhtäläisyyksiä. Aineistosta oli havaittavissa tiivis yhtenäisyys tutkittavien välillä, mikä edesauttoi tutkimustulosten yhtenäistä kuvaamista sekä kytkemistä aikaisempiin tutkimustuloksiin. Yhtenäisyys tutkimushenkilöiden välillä kertoo sekä samankaltaisesta teema-alueisiin perustuvat kysymyksenasettelusta että myös mielikuvien kulttuurisesta ja ammatillisesta yhteisöllisyydestä. Esimerkiksi Oja (1957, 189–190) toteaa, kuinka mielikuvan yhteisöllisyys perustuu muistiin ja mielikuvitukseen. Nämä puolestaan eivät voi syntyä ilman ennalta nähtyjä asioita ja muotoja.

Koskennurmi-Sivosen (1998) sekä Heikkilä-Rastaa (2003) tutkimuksissa mielikuvat mainitaan osana yksilöllisen vaateen suunnittelu- ja valmistusprosessia. Mielikuvien ilmenemistä käsityönilmaisussa on tarkemmin tutkinut Laamanen (2004), joka on vienyt eteenpäin ymmärrystä mielikuvien merkityksestä osana käsityön tekemistä. Tässä tutkimuksessa Koskennurmi-Sivosen ja Heikkilä-Rastaa tutkimukset ovat tarjonneet pohjan, jolta mielikuvia voi tutkia vaateen suunnittelun yhteydessä. Laamasen tutkimus puolestaan on tarjonnut ymmärrystä niistä elementeistä, joista mielikuvia käsityöilmaisussa muodostuu. Olen käyttänyt aiempia tutkimuksia lähtökohtana tutkimukselleni, jonka tarkoituksena on syventää tietoa mielikuvien merkityksistä osana vaateen suunnittelua. Tutkimuksen käsitteet ja kuvaus tarjoavat yhden tavan tarkastella mielikuvailmiötä käsityössä, ja saadut tulokset antavat suuntaa aiheen jatkotutkimuksiin. Tutkimustulosteni tulkinnassa olen kulkenut rinnan samansuuntaisten tutkimusten kanssa ja osoittanut näin tulosten tukevan ja täydentävän toisiaan.

9.3 Jatkotutkimusaiheita

Mielikuvien ja käsityön suunnitteluprosessin yhteydestä löytynee tutkittavaa moneen eri näkökulmaan. Mielikuvien tutkimisen syventäminen auttane ymmärtämään paremmin käsityön suunnittelussa tapahtuvia ajattelun ilmiöitä. Käsityön opettajalle ymmärrys tuo käsitystä siitä, kuinka oppilaan omakohtainen kokemus tai materiaalista koetut tuntemukset ja niistä syntyvät mielikuvaprosessit voidaan liittää osaksi suunnittelua. Ei ole lainkaan

itsestään selvää, että esimerkiksi opettajan ja oppilaan mielikuvamaailmat kohtaavat toisensa. Siksi opettajan herkkyyys kuunnella ja tulkita oppilaan ajatuksia sanoin kerrottuna sekä visuaalisesti tuotettuna esimerkiksi luonnosten ja kokeilujen muodossa, auttaa yhteisen näkemyksen syntymisessä.

Tutkimuksen edetessä aloin pohtia tarkemmin vaikutelmia, joita suunnittelijat luovat asiakkaasta mielikuviansa perusteella. Miten suunnittelija on onnistunut luomaan oikean vaikutelman hänen tyylistään? Millaisen vaikutelman muut katsojat vaatteesta saavat? Tutkimukseni aikana olin asiakkaan roolissa suunnitteluprosessissa. Aloin miettiä, millaisia mielikuvia ateljeen muut asiakkaan kokevat. Ehkäpä hekin päätyvät ulos ateljeesta mukanaan vaate, jollaista he eivät ajatelleet saavansa mutta joka on kuitenkin juuri sellainen, kuin he halusivatkin. Kuinka suunnittelijan mielikuvamaailma kohtaa asiakkaan toiveet ja tarpeet?

Mielikuvien tutkimusta voisi myös tarkentaa suunnittelija - vaateen toteuttaja -akselille. Teollisessa tuotesuunnittelussa suunnittelija miettii tuotteen visuaalisia ominaisuuksia, kuten miltä tuote näyttää ja millaisia tunteuksia se kuluttajassa herättää. Tuotteen valmistuksesta vastaava puolestaan miettii kuinka tuote toimii ja kuinka se toteutetaan. Yksilöllisen vaateen valmistuksen ollessa ositettu eli suunnittelusta ja toteutuksesta vastaa eri henkilöt työnjako ei ole yhtä selvä kuin teollisuudessa. Ompelijan mielikuvat liittyvät toki vahvasti teknisten ratkaisujen toteuttamiseen, mutta myös vaateen esteettisen ja ilmaisullisen ilmeen luomiseen. Kun vaateen ompelee toinen henkilö, on suunnittelun onnistumisen edellytyksenä suunnittelijan ja ompelijan mielikuvien kohtaaminen. Miten tämä yhteisymmärrys saavutetaan suunnittelijan kanssa, niin että mielikuva siirtyy myös vaatteeseen? Millaisia mielikuvia ompelija kokee prosessissa: sovituksissa, keskusteluissa sekä valmistuksen aikana?

LÄHTEET

- Aaltonen, M. & Heikkilä, T.** 2003. Tarinoiden voima. Miten yritykset hyödyntävät tarinoita. Helsinki: Talentum.
- Ahoniemi, P.** 1996. Elämyksestä tekstiiliksi: Kokemuksellinen oppiminen käsityöllisessä suunnittelussa. Teoksessa S. Tella (toim.) Nautinnon lähteillä. Aineen opettaminen ja luovuus. Ainedidaktiikan symposiumi Helsingissä 2.2.1996. Helsingin yliopiston opettajankoulutuslaitos 163. 349–364.
- Ahsen, A.** 1986. The New Structuralism: Images in Dramatic Interlock. *Journal of Mental Imagery* 10 (3).
- Aikasalo, P.** 2000. Seuratkaamme järkevää ja terveellistä muotia: naisten pukeutumishanteet ja vaatevalinnat 1920-luvulta 1960-luvun lopulle. Helsinki: Kansatieteellinen arkisto; 47.
- Amabile, T.M.** 1990. Within You, Without You: The Social Psychology of Creativity, and Beyond. Teoksessa M.A. Runco & R.S. Albert (toim.) Theories of creativity. Newbury Park (CA): Sage Publications.
- Anderson, J.R.** 1995. Cognitive Psychology and its implications. New York, NY: Worth Publishers.
- Anttila, M.** 1999. Tekstiilituotteiden laatukäsitteen teoreettisia lähtökohtia. Teoksessa A-M. Raunio, P. Seitamaa-Hakkarainen (toim.) Liitteitä – Attachments: kirjoituksia käsityötieteestä. Kuopion käsi- ja taideteollisuusakatemia. Taitemia 16.
- Anttila, P.** 1991. Kokeminen-opettaminen: kuinka lapsi oppii käden työtä? Teoksessa N. Pitkänen (toim.) Nuori ja kädentaidot. Helsinki: VAPK –kustannus.
- Anttila, P.** 1993. Käsityön ja muotoilun teoreettiset perusteet. Porvoo. WSOY.
- Anttila, P.** 1996. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. Helsinki. Akatiimi Oy.
- Anttila, P.** 1999. Katso käsilläsi tunteaksesi.: tutkimus tekstiilimateriaalien tuntuarvioinnin ja fyysikaalisten mittaustulosten välisestä vastaavuudesta. Kuopion käsi- ja taideteollisuusakatemia. Taitemia; 14.
- Anttila, P.** 2005a. Ilmaisuu, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta. Hamina: Akatiimi.
- Anttila, P.** 2005b. Ammatillinen tiedonmuodostus. Ammattikasvatuksen aikakauskirja. Helsinki: OKKA-säätiö. 7 (2). 7–17.
- Arnheim, R.** 1970. Visual Thinking. London.
- Denis, M.** 1991. Image and Cognition. Hemel Hempstead: Harvester Wheatsheaf.
- Díaz-Komonen, L.** 2002. Art, fact and artefact production. Ilmari design productions.

- Dominowski, R.L.** 1998. Verbalization and Problem Solving. Teoksessa D.J. Hacker, J. Dunlosky, A.C. Graesser, (toim.) *Metacognition in Educational Theory and Practice*. Mahwah (N.J): Erlbaum. 25–46.
- Dormer, P.** 1994. *The Art of the Maker*. London: Thames and Hudson.
- Dreyfus, H.L. & Dreyfus, S.E.** 1987. The Mistaken Psychological Assumptions Underlying Belief in Expert Systems. Teoksessa A. Costall, A., Still, A. (toim.) *Cognitive Psychology in Question*. New York (NY): St. Martin's Press.
- Eaton, M.** 1994. *Estetiikan ydinkysymyksiä*. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Eckert, C. & Stacey, M.** 2003. Adaption of Sources of Inspiration in Knitwear Design. *Creativity Research Journal* 15 (4), 355–384.
- El Harouny, E.** 2002. Historiallinen puukaupunki –tulevaisuuden elävää kaupunkiympäristöä? Teoksessa J. Tunturi & T. Syrjämaa (toim.) *Eletty ja muistettu tila*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. 257–276.
- Eskola, J. & Suoranta, J.** 1998. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Helsinki: Vastapaino.
- Eskola, J. & Vastamäki, J.** 2001. Teemahaastattelu: opit ja opetukset. Teoksessa J. Aaltola, & R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I. Metodien valinta ja aineiston keruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle*. Jyväskylä: PS-kustannus. Chydenius- instituutin julkaisuja 2/2001. 24–42.
- Eskola, J.** 2001. Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat. Laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Teoksessa J. Aaltola, & R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. Jyväskylä: PS-kustannus. Chydenius- instituutin julkaisuja 3/2001. 133–157.
- Fernström, P. & Laamanen, T-K.** 2006. Tarinat ja mielikuvat käsityön suunnittelun lähtökohtina. Teoksessa L. Kaukinen, M. Collanus (toim.) *Tekstejä ja kangastuksia: puheenvuoroja käsityöstä ja sen tulevaisuudesta*. Hamina: Akatiimi. Artefakta; 17. 137–148.
- Finke, R.A.** 1989. *Principles of Mental Imagery*. Cambridge, MA:MIT Press.
- Fiore, A.M.** 1993. Multisensory Intgration of Visual, Tactile, and Olfactory Aesthetic Cues of Appearance. *Clothing and Textiles Research Journal* 11 (2), 45–52.
- Forrester, M.** 2000. *Psychology of the Image*. London Philadelphia: Routledge.
- Gale, C. & Kaur, J.** 2002. *The Textile Book*. Oxford: New York.
- Gardner, H.** 1993. *Frames of mind: the theory of multiple intelligences*. London: Fontana Press.

- Gordon, R.** 1972. A very private world. Teoksessa P.W. Sheehan (toim.) *The Function and Nature of Imagery*. New York: Academic Press, 63–79.
- Graae, M.** 1993. Käsiyöläisyys ja taito. Teoksessa A. Heikkinen & U. Salmi (toim.) *Puheenvuoroja käsityön ja ammattikasvatuksen filosofiasta*. Tampereen yliopisto. Täydennyskoulutuskeskus. Julkaisusarja A 3/93, 45–62.
- Hakala, J.T.** 2002. *Luova prosessi tieteessä*. Helsinki: Gaudeamus.
- Harris, P., Lyon, D.** 1998. 'Linda Behar'. *American Craft*. June/July, 42–45.
- Heikkilä-Rastas, M.** 2003. Muodin vai muodon vuoksi? Couturemuodin ja muotoilun vaikutukset Kaisu Heikkilä Oy:ssä 1950 -luvulta 1980 -luvun alkuun suunnittelijan näkökulmasta. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu. Ilmari.
- Heikkinen, K.** 1997. Käsityöt naisten arjessa. Kulttuuriantropologinen tutkimus Pohjoiskarjalaisten naisten käsityön tekemisestä. Helsinki: Akatiimi.
- Hirsjärvi, S., Hurme, H.** 2000. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Helsinki University Press.
- Hirsjärvi, S., Remes, P., Sajavaara, P.** 1997. *Tutki ja kirjoita*. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Häti-Korkeila, M.** 1985. *Tuotesuunnittelun perusteita*. Porvoo: WSOY.
- Ingarden, R.** 2000. Fenomenologinen estetiikka: yritys rajata sen ala. Teoksessa A. Haapala & M. Lehtinen (toim.) *Elämys, taide, totuus: kirjoituksia fenomenologisesta estetiikasta*. Helsinki: yliopistopaino.
- Jordan, P.W.** 2000. *Designing Pleasurable Products: an Introduction to the New Human Factors*. London: Taylor & Francis.
- Kaipainen, M.** 2000. Tilausvaatteilla yrittäminen –tilausvaatteiden suunnittelu ja valmistus. Teoksessa R. Koskennurmi-Sivonen & A-M. Raunio (toim.) *Vaatekirja. Kotitalous- ja käsityötieteiden laitoksen julkaisuja 8*. Helsingin yliopisto. 139–158
- Kaiser, S.B.** 1998. *The Social Psychology of Clothing. Symbolic Appearances on Context*. University of California, Davis.
- Kalha, H.** 1997. Muotopuolen merenneidon pauloissa. Suomen taideteollisuuden kultakausi: mielikuvat, markkinointi, diskurssit. Suomen historiallinen seura. Apeiron.
- Kaukinen, L.** 2003. Ajatuksia käsityötieteen ontologiasta. Teoksessa A. Virta & O. Mattila, (toim.) *Opettaja, asiantuntijuus ja yhteiskunta*. Turku: Turun opettajankoulutuslaitos. Julkaisuja B 72.

- Kaukinen, L.** 2000. Material as an Element in the Designing and Making Processes. Teoksessa: U. Suojanen & Porko (toim.) World Wide Sloyd. NordFo. Techne Serien 8/2000, 217–228.
- Kaukinen, L.** 1999. Tekijän taito käsityöllisessä suunnittelu- ja valmistusprosessissa. teoksessa A. Puurula (toim.) Studia Paedagogic 21. Moni- ja interkulttuurinen taidekasvatus. Helsingin yliopisto. Opettajankoulutuslaitos. Vantaan täydennyskoulutuslaitos, 107–126.
- Keller, C.M., Keller, J.D.** 1996. Cognition and Tool Use: the Blacksmith at Work. Cambridge: Cambridge University Press.
- Keller, C.M., Keller, J.D.** 1999. Imagery in Cultural Tradition and Innovation. Mind, culture and activity 6 (1), 3–32.
- Kinnunen, A.** 1990. Esteettisestä elämyksestä. Helsinki: Yliopistopaino.
- Koivunen, H.** 1997. Hiljainen tieto. Helsinki: Otava.
- Koskennurmi-Sivonen, R.** 1997. To Speak of the Unspoken: Tacit Knowledge and Participation in Its Interpretation. Teoksessa P. Seitamaa-Hakkarainen, M. Uotila (toim.) Produkt, fenomen, upplevelse. Proceedings of a Nordic Symposium Helsinki. NordFo. Techne Serien B.
- Koskennurmi-Sivonen, R.** 1998. Creating a Unique Dress - A Study of Riitta Immonen's Creations in the Finnish Fashion House Tradition. Helsinki: Akatiimi.
- Koskennurmi-Sivonen, R.** 2001. Helsingin muotialongit. Teoksessa M. Aav et al. (toim.) 2001. Visio ja taito. Suomalaisen muodin viisi vuosikymmentä. Taideteollisuusmuseo.
- Koskennurmi-Sivonen, R. & Seitamaa-Hakkarainen, P.** 2004. Luovuus.
Teoksessa *Polut – tietoa designoppimisesta*. Taideteollinen korkeakoulu, Medialab. http://www.mlab.uiah.fi/polut/Luovuus/teoria_luovuus.html
- Koskennurmi-Sivonen, R & Pietarila, P.** 2005. Quality Clothes – An Outline of a Model for Assessing the Quality of Customized Clothing. Teoksessa In the Making. Kööpenhamina: Nordes.
- Koskennurmi-Sivonen, R. & Anttila, M.** 2006. Käsityö. laatu ja kestävä kehitys. tutkimusperustainen opetus ja kestävä kehitys. Ainedidaktinen symposium 3.2.2006. Helsingin yliopisto.
- Koski, T.** 1991. Liikunta ja kehollisuus perenniaalisessa filosofiassa: fenomenologinen tutkimus liikunnan merkityksestä ihmisen kokonaistumisessa. Tampereen yliopisto. Nro 17.
- Lamb, J.M. & Kallal, M.J.** 1992. A Conceptual Framework for Apparel Design. Clothing and Textiles Research Journal, 10 (2). 42–47.

- Lawson, B.** 1997. *How Designers Think. The Design Process Demystified.* London: Butterworth Architecture.
- Laamanen, T-K.** 2004. *Tunne-liike-prosessi -mielikuva käsityöilmäisussa.* Helsingin yliopisto. Pro gradu -tutkielma.
<http://etehsis.helsinki.fi/julkaisut/kay/kotit/pg/laamanen>
- Latomaa, T.** 2005. *Ymmärtävä psykologia: psykologia rekonstruktivisena tieteenä.* Teoksessa J. Perttula, T. Latomaa (toim.) *Kokemuksen tutkimus: merkitys, tulkinta, ymmärtäminen.* Helsinki: Dialogia.
- Lehtovaara, M.** 1996. *Situationaalinen oppiminen - ontologisia ja epistemologisia lähtökohtia.* Teoksessa J. Lehtovaara, R. Jaatinen (toim.) *Dialogissa Osa 2. - ihmisenä ihmisyyhteisössä.* 1996. Tampereen yliopiston opettajankoulutuksen julkaisuja. 79–107.
- Lederman, S.J.** 1982. *The Perception of Texture by Touch.* Teoksessa Schiff, W., Foulke, E. (toim.) *Tactual Perception: a source book.* Cambridge: Cambridge University Press. 130-167.
- Lévi-Strauss, C.** 1966. *The Savage Mind.* Chicago: The University of Chicago Press.
- Lindh, R.** 1998. *Mielikuvaoppiminen.* Porvoo: WSOY.
- Mace, M-A & Ward, T.** 2002. *Modelling the Creative Process: A Grounded Theory Analysis of Creativity in the Domain of Art Making.* *Creativity Research Journal* 14 (2), 179–192.
- Metcalf, B.** 2000. *The Hand at the Heart of Craft.* *American Craft.* Aug/Sept, 54–61.
- Merleau-Ponty, M.** 1993. *Silmä ja mieli.* Helsinki: Taide.
- Metsämuuronen, J.** 2000. *Laadullisen tutkimuksen perusteet.* Helsinki: International Methelp.
- Neisser, U.** 1982. *Kognitio ja todellisuus.* Espoo: Weilin+Göös.
- Niiniluoto, I.** 1990. *Maailma, minä ja kulttuuri.* Otava.
- Nuutinen, A.** 2004. *Edelläkävijät. Hiljainen, implisiittinen ja eksplisiittinen tieto muodin ennustamisessa.* *Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja Helsinki A 53.*
- Oja, O.** 1957. *Piirtämisen taito.* Porvoo: WSOY
- Parviainen, J.** 1997. *Taito, kehomuisti ja kehollinen tieto.* Teoksessa Sarje, A. *Näkökulmia tanssinopettamiseen: suomalaisten tanssitaiteilijoiden ja tanssintutkijoiden kirjoituksia 1997.* Helsinki. 133–150.

- Penrose, R.** 1994 *Shadows of the Mind. A search for the missing science of consciousness.* Oxford: Oxford University Press.
- Perttula, J.** 2006. Kokemus ja kokemuksen tutkimus: fenomenologisen erityistieteen tieteenteoria. Teoksessa J. Perttula, T. Latomaa (toim.) *Kokemuksen tutkimus: merkitys, tulkinta, ymmärtäminen.* Helsinki: Dialogia.
- Pietarila, P.** 2004. *Tilausompeijan ja asiakkaan näkemyksiä laadusta.* Pro gradu - tutkielma.
Helsingin yliopisto <http://ethesis.helsinki.fi/julkaisut/kay/pg/pietarila>
- Polanyi, M.** 1978. *Personal Knowledge. Towards a Post-Critical Philosophy.* Routledge.
- Raudsepp, E.** 1984. *Luovuus.* Helsinki: Otava.
- Rauhala, L.** 1995. *Tajunnan itsepuolustus.* Helsinki: Yliopistopaino.
- Ruohotie, P.** 2005. *Metakognitiiviset taidot ja käsitteellinen oppiminen.* Ammatikasvatuksen aikakauskirja. Helsinki: opetus-, kasvat- ja koulutusalojen säätiö. Vsk. 7, nro 1. 4–11.
- Räsänen, M.** 1993. *Kuvasta kokemukseksi. Kokemuksellinen oppiminen taidekuvan tarkastelussa.* Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Salo, O.** 1997. *Teema ja muunnelmia. Psykologian perustieto.* Espoo: Salutonova.
- Seale, C.** 1999. *The Quality of Qualitative Research. Introducing Qualitative Methods.* London: Sage Publications.
- Seitamaa-Hakkarainen, P.** 1996. *Asiantuntemus ja luovuus.* Teoksessa S. Tella (toim.) *Nautinnon lähteillä. Aineen opettaminen ja luovuus. Ainedidaktiikan symposiumi Helsingissä 2.2.1996.* Helsingin yliopiston opettajankoulutuslaitos 163. 27–38.
- Seitamaa-Hakkarainen, P.** 1997. *Composition and construction in experts' and novices' weaving design.* *Techne Series. A Research in sloyd education and craft science; 2.*
- Seitamaa-Hakkarainen, P.** 1999. *Suunnittelu, kognitio ja uusi tieto- ja viestintäteknikka.* Teoksessa A-M. Raunio, P. Seitamaa-Hakkarainen (toim.) *Liiteitä - Attachments. Kirjoituksia käsityötieteestä. Taitemia 16.* Kuopion käsi- ja taideteollisuusakatemia. 103–117.
- Seitamaa-Hakkarainen, P.** 2004. *Polut - tietoa designoppimisesta.* (www.mlab.uiah.fi/polut/Design/designtoiminta_johdanto.html)
- Schön, D.A & Wiggins, G.** 1992. *Kinds of seeing and their functions in designing.* *Design Studies* no. 2, 135–156.

- Schön, D.A** 1991. *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Aldershot: Avebury.
- Shaeffer, C.B.** 2001. *Couture Sewing Techniques*. Newtown, CO: Taunton.
- Sieben, W.A.** 1991. An Interdisciplinary Concept of Apparel Quality. Teoksessa S. Kaiser & M.L. Damhorst (toim.). *ITAA Special Publication 4 Critical Linkages in Textiles and Clothing Subject Matter: Theory, Method and Practice*, 65–73.
- Storer, I.** 2005. Reflecting on Professional Practice: capturing an industrial designer's expertise to support the development of the sketching capabilities of novices. *Design and Technology Education: An International Journal* 10 (1), 54–72.
- Syrjäläinen, E.** 2003. Käsityön opettajan pedagogisen tiedon lähteeltä: persoonalliset toimintatavat ja periaatteet käsityön opetuksen kontekstissa. Helsingin yliopiston kotitalous- ja käsityötieteiden laitoksen julkaisuja; 12.
- Tarasti, E.** 1990. Johdatusta semiotikkaan. Esseitä taiteen ja kulttuurin merkijärjestelmistä. Helsinki: Gaudeamus.
- Tunturi, J. & Syrjämaa, T.** 2002. *Eletty ja muistettu tila*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Tuomikoski, P.** 1987. *Taide ja ihminen*. Helsinki: Hanki ja jää.
- Turunen, K. E** 1990. Tiedon idea ja lajit. Teoksessa A. Antikainen et al. (toim.) *Koulu ja tieto*. Helsinki: valtion painatuskeskus.
- Turunen, K. E.** 1991. Ihmisen hahmo. 1991. Jyväskylän yliopisto, filosofisen laitoksen julkaisuja 48/1991.
- Uotila, M.** 1995. *Image of Clothing - The Ways of Being*. Teoksessa U. Suojanen (toim.) 1995. *Clothing and Its Social, Psychological, Cultural and Environmental Aspects*. Helsinki: University of Helsinki.
- Vesänen-Laukkanen, V.** 2004. Katson ulos kuvastani. Teoksessa V. Vesänen-Laukkanen (toim.) *Taiteeksi tarinoitu oma elämä*. Juva: PS -kustannus.
- Vilka, M.** 1993. Käsityö - kehon taito. Teoksessa A. Heikkinen & U. Salmi (toim.) *Puheenvuoroja käsityön ja ammattikasvatuksen filosofiasta*. Tampereen yliopisto. Täydennyskoulutuskeskus. Julkaisusarja A 3/93, 45–62.
- Väänänen, A.** 2001. Tietämistä kävellen. Teoksessa P. Priha (toim.) *Toinen iho*. Puheenvuoroja tekstiilin ja vaatetuksen tutkimuksesta. Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja F 17, 23–26.
- Yang, M.C.** 2005. A study of Prototypes, Design Activity, and Design Outcome. *Design Studies* 26 (6), 649–669.

Zeisel, J. 1986. Inquiry by Design: tools for Environment-Behavior Research. Cambridge: Cambridge University Press.

Julkaisemattomat lähteet:

Hasu, M. 1991. Ulkonäkö ja käyttöominaisuudet vaatteiden arvioinnin lähtökohtana. Kartoitus vaateluonnosten arvioinnista Kouluvaate 2000 -kilpailussa. Helsingin yliopisto. Pro gradu -tutkielma.

Immonen, S. 2004. Jänneemmän näköinen vaate- Yksilöllisen vaatteen suunnittelu- ja valmistus Bertha Puiston ateljeessa. Helsingin yliopisto. Pro gradu -tutkielma.

Kaipainen, M. 1996. Tilausompeluyrittäjä - toiminnan vahvuudet ja heikkoudet. Helsingin yliopisto. Käsityötieteen syventävien opintojen tutkielma.

Laulajainen-Malkki, E. 2001. Suunnitteluprosessin toteuttaminen elämymenetelmällä: prosessin funktionaalinen ja vertaileva tarkastus. Helsingin yliopisto. Pro gradu -tutkielma.

Lehtonen, A. 1996. Mielikuva käsityössä - kuva mielessä vai tunne kehossa. Helsingin yliopisto. Pro gradu -tutkielma.

Nieminen, M. 2003. Juhla-asu ateljeeompelimesta. Tehtävänanto ja asun toteuttaminen. Helsingin yliopisto. Pro gradu -tutkielma.

Muurimäki, T. 2001. Donna sotto le stelle - seitsemän morsiuspukua. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu. Lopputyö.

Pulkkila, P. Elämyksellisten mielikuvien matka käsityötuotteeksi: 5. -luokkalaisten kokemuksia käsityön suunnitteluprosessista. Helsingin yliopisto. Pro gradu -tutkielma.

Ylieskola, M. 1993. Noviisin ja ekspertin verhoilutaitojen vertailu ja hiljainen tieto. Helsingin yliopisto. Pro gradu -tutkielma.

Internet -lähteet:

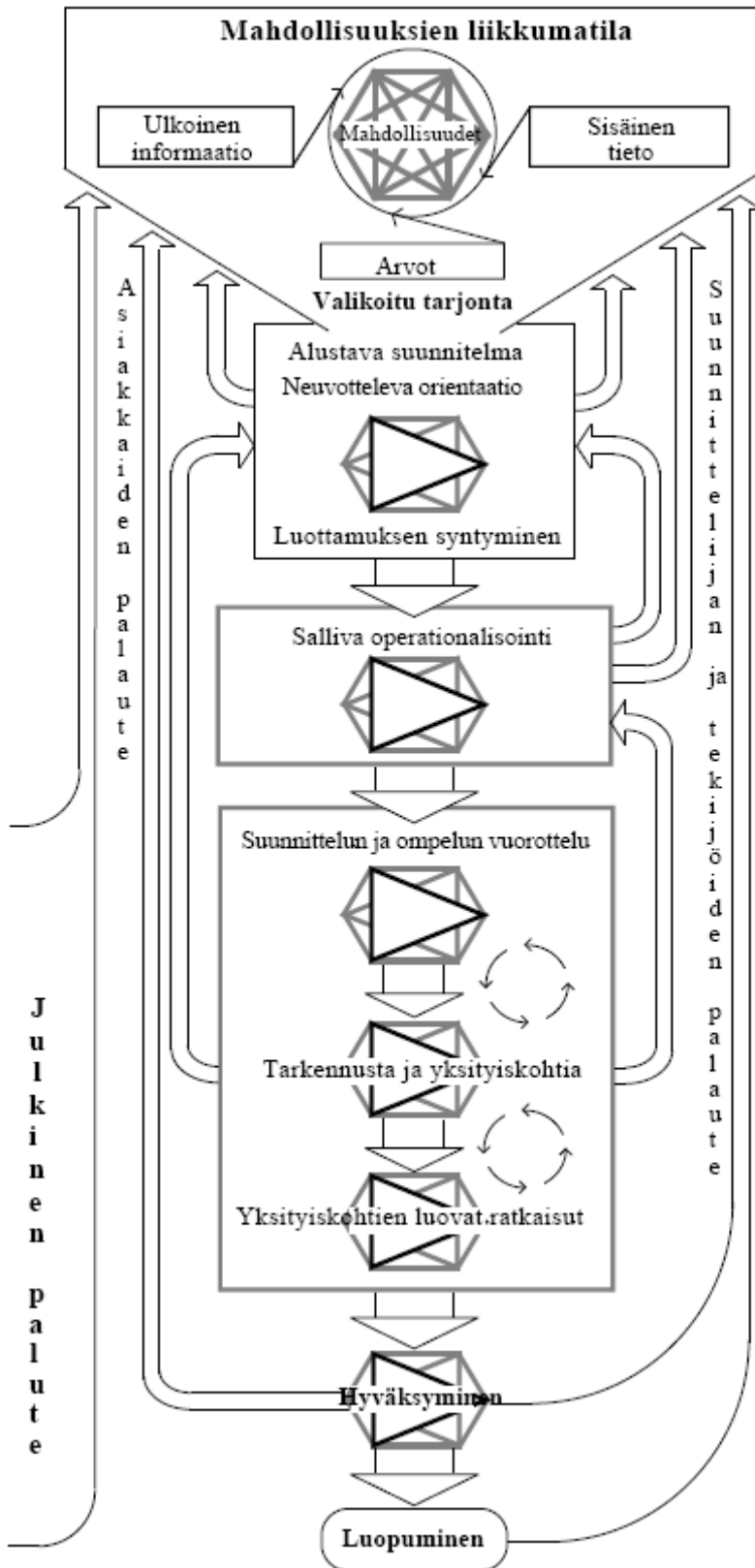
Vaatesuunnittelija Teemu Muurimäen haastattelu:
www.mixworld.net/mixlife/article.asp?article=2463

Luennot:

Marja Suna: Taiteilijan ja neulojan yhteistyö. Neule on irti! -messut 3.9.2005.

LIITTEET

Liite 1: Yksilöllisen vaateen suunnittelu- ja valmistusprosessin teoreettinen malli. (Koskennurmi-Sivonen 1998).



Liite 2: Teemahaastattelurunko.

Taustatiedot

- yrityksen perustaminen
- liikeidea
- koulutus

Asiakas

- asiakaskunnan kuvailu

miten suunnittelu alkaa asiakkaan kanssa:

- millaisiin asioihin kiinnität huomiota asiakkaissa
- millaisia kysymyksiä kysyt asiakkaalta suunnittelun alkaessa/valokuvia/vanha vaate mukana
- mitä asiakkaat toivovat suunnittelussa
- miten vastaat toiveisiin
- millaisiin asioihin asiakkaat kiinnittävät huomiota suunnittelun/sovitusten aikana
- millaisia muutoksia he saattavat haluta kesken suunnitteluprosessin

Materiaali

- millainen on mieluisa materiaali ommella/suunnitella
- miltä ne tuntuvat, miksi
- millainen on hyvä kangas
- miten kangas vastaa asiakkaan tyyliin
- mitä materiaalin värit/rakenne merkitsevät

Luonnos

- teetkö luonnoksia ja miten ne kehittävät suunnittelua
- luonnokset asiakassuunnittelussa ja mallistosuunnittelussa

Sovitus

- mitä asioita sovituksessa huomioit
- lakanakangasversion merkitys suunnittelulle
- asiakas sovitusilanteessa

Suunnitteleminen

- mistä saat ideoita, miten kehittelet niitä työssäsi
- millaisia vaatteita mieluiten teet, miksi
- millainen on onnistunut vaate
- miltä onnistuminen tuntuu
- suhde suunnitteluun
- vastaako vaate usein ensimmäistä mielikuvaa
- yksityiskohtien suunnitteleminen
- oman käsityöilmaisun luonne ja ammattiyhteisyys

Liite 3: Aineiston analyysirunko.

