

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Muotoilu / Tekstiili- ja vaate suunnittelu

Nina Mansikkamäki

TUFTATTU MATTO LASTENHUONEESEEN:
SISUSTUSELEMENTISTÄ LEIKIN VÄLINEEKSI

Opinnäytetyö kevät 2008

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Muotoilun koulutusohjelma, Tekstiili- ja vaatesuunnittelu

MANSIKKAMÄKI, NINA	Tuftattu matto lastenhuoneeseen: Sisustuselementistä leikin välineeksi
Opinnäytetyö	59 sivua + 3 liitesivua
Työn ohjaaja	Opettaja Liisa Palmujoki
Huhtikuu 2008	
Avainsanat	matto, lapsi, leikki, lelu, aistit

Lapsi hyödyntää leikissä rakennettua ja luonnonympäristöä paitsi leikin puitteina, myös materiaalien ja ideoiden lähteenä. Lisänsä leikkiin tuovat erityisesti lapsille suunnitellut pelivälineet, lelut, huonekalut ja tekstiilit.

Työn tavoitteena oli suunnitella tuftaustekniikalla valmistettu lastenhuoneen matto, jonka visuaalinen ilme miellyttää lapsen lisäksi aikuista, ja jota lapsi voi käyttää osana leikkiään. Lapsen toiminnan motiivien ymmärtäminen oli olennaista suunnittelun onnistumiselle. Tuftaus valittiin valmistustekniikaksi, sillä tässä tekniikassa nukan tyypin ja pituuden sekä materiaalin variointi mahdollistavat monipuoliset aistikokemukset.

Työssä kuvataan abduktiivisen päättelyn logiikkaa noudattavaa suunnitteluprosessia, jossa luonnostelu ja teoreettisen tiedon syventäminen lomittuvat. Leikin ja lelun käsitettä avataan, lapsen psyykkisen ja fysiologisen kehityksen, sosiaalistumisen ja kulttuurin kontekstissa. Kriittisen hermeneutiikan keinoin pyritään ymmärtämään lasten leikkiä ja leikkivälinettä ilmiöinä. Suunnitteluvaiheen reflektoinnin ja ymmärryksen lisääntymisen myötä maton olemus muuttuu sisustuselementistä leikkivälineeksi, joka muistuttaa mattoa. Konkreettisenä lopputuloksena on usean pienikokoisen maton muodostama, ilmeeltään vaihteleva kokonaisuus, jonka käyttöarvo on suurempi kuin kookkaan, yksittäisen maton.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Textile and Fashion Design

MANSIKKAMÄKI, Tufted Rug for Children's Room: Rug's Metamorphosis into a Toy

NINA

Bachelor's Thesis 59 pages + 3 pages of appendices

Supervisor Liisa Palmujoki, Lecturer

April 2008

Keywords rug, children, play, toy, senses

The world is just a big playground for a child. From rocks and branches to the specially designed fashion toys, everything has a role in children's play. Nice furnishing and decoration in children's rooms may be an objective for a grownup, but when asked, a child prefers an environment with multiple opportunities to act and test his own ideas.

There is a challenge and also my aim here, how to bring together these two aspects of living, learning and having fun when it comes to a rug in child's room. The main idea was to design a rug that is not only a rug, but a play mat too. The technique used was planned to be tufting because of its ease when it comes to variations of appearance. By changing the material of the tuft, it is possible to get a good scale of different characteristics and come to that, also a diversity of sensations.

While reflecting the design process itself with the help of some theories of children's playing and development, and by questioning what a rug actually is, it became clear to create a collection of many smaller rugs instead of just one big rug. In another way, there is now a group of toys that is reminiscent of rugs, or a number of rugs, that can be used as toys.

SISÄLLYS

JOHDANTO	6
TAVOITTEET JA LÄHTÖKOHDAT	7
Ideasta	7
Tutkimuskysymys	9
Toteutuksesta	10
TUTKIMUS- JA ANALYYSIMENETELMÄT	10
Kirjallisuus	11
Abduktiivinen logiikka	11
Kriittinen hermeneutiikka	12
Hermeneuttinen spiraali	13
Funktioanalyysi	14
OLIPA KERRAN MATTO	16
MATTO JA PUOLI VALTAKUNTAA	18
Matto tämän päivän kodissa	18
Nimettömät matot	19
Lasten huoneet	19
LASTEN MATOT	21
MAISEMA, MIELIKUVAKOLLAASI	26
Maalaismaisemassa	26
Leikki toimintana	27
Leikin luokittelusta	28
Leikkivälineistä	29
Uusi reitti	31
PALAT, MIELIKUVAKOLLAASI	33
Muotokokeilut	35
Palapeli	39
Mallistotaulukko	40
Tila	41
Leikin olemuksesta	43
Leikin lajit	43
Leikki matolla	45
AISTIT, MIELIKUVAKOLLAASI	48
Aistimuksesta merkityksiin	48
Leikki aivoissa	49
Leikki mielessä	50
Leikki kulttuurissa	51
Elämismaailma ja elämymaailma	52
MITÄ TULIKAAN TEHTYÄ	53
Funktioanalyysi	53
Käyttö	53
Tarpeet	56
Menetelmä	56
Telesis/consequences	57
Assosiaatiot	57
Esteettisyys	58
ENTÄ SITTEEN?	59
LÄHTEET	
KUVALUETTELO	
LIITTEET	

JOHDANTO

Näen yhä mielessäni piparitaikinan lattialle kaulittuna, kesässä kukoistavan limonadipuun ja lapsijoukot lemmikkieläimiseen ja eväsreppuineen matkalla jännittäviin seikkailuihin, maailmaan täynnä salaperäisiin luoliin piilotettuja aarteita ja konnia sankareiden kukistettaviksi. Tämä maailma, jossa aikuiset toimivat statisteina ja lapset ovat miehittäneet pääroolit, on lapsille se todellinen maailma. Lapset eivät kuvittele olevansa aikuisia mutta he suhtautuvat tekemiseensä vakavuudella, josta on leikki kaukana. Lapsen kyvykkyyteen tekijänä ja kokijana ei ole syytä suhtautua alentuvasti tai vähätellen, lapsi osaa jos hänen annetaan oppia, ja terve lapsi myös jäsentää maailmansa itselleen sopivaksi.

Useimmilla lapsilla on nykyään oma huone, jota he näennäisesti saavat hallita. Käytännössä tilan käytöstä päättävät useimmiten perheen aikuiset, määritellen sen milloin on aika lopettaa leikit tai mitä leikkejä ylipäättään on sallittua leikkiä ja millä välineillä. Jo ennen huoneen luovuttamista lapselle tai lapsille, on aikuinen täyttänyt tilan valitsemillaan esineillä huonekaluista leluihin. Jos lapsi onkin saanut vaikuttaa siihen millaisen sängyn hän haluaa, on harvoin kysytty kaipaako lapsi sänkyä lainkaan. Monet muut ratkaisut noudattavat samaa linjaa, aikuisen sisustaessa lapsen tilan omista lähtökohdistaan. Samalla aikuinen, yleensä tarkoittamattaan, vie lapselta oman maailman luomisen ja 'ihan itte' -tekemisen ilon.

Omien käsitystensä jäykistämistä ja hyvässä uskossa aikuiset usein tarjoavat lapsille valmiita ratkaisuja näiden niitä kaipaamatta tai pyytämättä. Tämä valmiiksi järjestetyn maailman tarjoaminen on erityisen suuressa ristiriidassa nykypäivän luovuutta ihannoivan kulttuurin kanssa. Luovuutta on verrattu kaaokseen. Tähän kaaokseen liittyy käsitys aikuisen 'hallitusta epäjärjestyksestä'. Lasten luova ilmaisu koetaan usein vain arjen epäjärjestyksenä, eikä luovana voimavarana. Toivoisinkin jokaisen aikuisen, vanhemman tai lapsettoman, heräävän useammin kyseenalaistamaan arkista toimintaamme ohjaavat normit. Lapsuuden vapautta arvostavat aikuiset eivät välttämättä pysähdy miettimään, ettei vapauden käsitteellä ole lapsen maailmassa samaa sisältöä kuin mikä on aikuisen mielikuva vapaudesta.

Esteettinen ympäristö on tärkeä myös lapselle, mutta toiminnan ja omien havaintojen tekemisen mahdollistaminen vieläkin tärkeämpää. Mitä tapahtuisi, jos lapsen huoneessa olisi hänen itse valitsemallaan värillä itse maalaamansa seinät, verhojen kuosi omasta kynästä ja matto useammin majan kattona kuin lattialla?

LÄHTÖKOHDAT JA TAVOITTEET

Ideasta

Taipumukseni kiinnittää huomiota epäkohtiin on arkisessa elämässä usein haitta. Tämän hieman kyseenalaisen kyvyn saa käännettyä positiiviseksi, mikäli huomio johtaa asioiden tilaa korjaavaan toimintaan. Suunnittelijana koen olevani mitä parhaimmassa asemassa ajamaan näitä muutoksia.

Opinnäytteekseni päätin suunnitella maton lapsille, pitäen mielessä sekä sisustuksellisen käytön että mahdollisuuden käyttää mattoa leikkialustana. Kimmokkeena toimi nykyään lähes jokaisesta lastenhuoneesta löytyvä nk. liikenne- tai automatto, joka kaksiulotteisesti kuvaa kaupunkimaisemaa teineen, rakennuksineen ja puistoalueineen. Tämantyyppisiä mattoja on markkinoilla useita, valmistustekniikan ja -materiaalin hieman vaihdellessa. Yhteistä näille matoille on jo mainitsemani valmis kuvamaailma, varsin räikeät värit ja epämiellyttävän karhea pinta. (kuvat 1-4)



KUVA 1: City life



KUVA 2: Mischka



KUVA 3: Sea side



KUVA 4: Mountains

Käsitykseni tuotteen edellä kuvatuista, negatiivisiksi kokemistani puolista jaan lähinnä muiden aikuisten kanssa. Lapset eivät väreistä näytä kärsivän, tuskin kiinnittävät niihin huomiota. Valmiit kuvat he jättävät halutessaan leikkinsä ulkopuolelle, eikä maton pinnan karheus näytä häiritsevän. Tärkeintä on, että matolla voi leikkiä pikkuautoilla. Lapsissa ärtymystä näyttääkin aiheuttavan ainoastaan huonolaatuisimpien ja ohuiden liikennemattojen kurttuun meneminen, jolloin auton ohjaaminen matolla vaikeutuu. *Miksi siis puuttua tuotteeseen, jonka varsinainen kohderyhmä näyttää lähes varauksetta hyväksyneen?*

Tutkimuskysymys

Esteettinen näkökulmani liikennemattoon on aikuisen, joka mieluiten poistaisi maton näkyviltä vähintään silloin kun sillä ei ole käyttöä eli se ei ole osana leikkiä. Käytännössä näiden mattojen siirtely ja säilyttäminen leikkien välillä voi olla hankalaa, sillä monet malleista ovat joko liian kookkaita (150x120) tai jäykkiä etenkin pienen lapsen käsiteltäviksi, eikä varastotilaakaan lasten huoneissa liiemmästi ole. Ohuempien ja helpommin siirreltävien mattojen ongelma taas on juuri herkkä rypistyminen leikkitalanteessa. Toisaalta nimenomaan esillä oleva leikkiväline houkuttelee ja aktivoi toimintaan ja se otetaan helpommin alkuperäistä tarkoitustaan laajempaan käyttöön.

Syvemmillä tasolla minua vaivasi maton tarjoama valmis kuvamaailma, jonka koin tökeröksi ja jonka olin lasten kannalta huomannut olevan toissijaisen ominaisuuden. Seuraamani lapset eivät myöskään hyödyntäneet maton kuvamaailmaa muissa leikeissään. Pohdin, eikö matto voisi tarjota hieman vähemmän valmiin ja erilaisten infrastruktuurien luomiseen houkuttelevan pohjan leikille.

Tutkimuskysymykseksi muotoutui, millainen on leikkimatto, joka monipuolisesti palvelee lasta leikissä ja miellyttää aikuisen silmää.

Vastausten etsintää ohjasi myös kysymys siitä, millainen matto voisi leikki-ien jälkeen olla käyttökelpoinen lapsen ja nuoren huoneen sisustuselementtinä, visuaalisen ilmeen liikaa viittaamatta teini-ikäisen pääsääntöisesti halveksimaan lapsuuteen ja lapsellisuuteen. Uudentyyppisen leikkimaton liikennemattoa pidempi käyttöikä myös keventäisi tuotteen ekologista selkäreppua, vastaten siten paremmin nykyvaatimusten mukaiseen tuotteen elinkaari-ajatteluun.

Toteutuksesta

Työni painottuu suunnitteluprosessin sekä sen aikana tapahtuvan reflektoinnin kuvaukseen ja lopputulosten analysointiin. Suunnittelun kohteena olevan maton valmistusteknisiin yksityiskohtiin

puutun ainoastaan maininnan tasolla. Itse prosessissa vuorottelivat visuaalinen suunnittelu, materiaalikokeilut ja tiedonhaku, joka työssäni keskittyi lähinnä lapsen ajatusmaailman, leikki- ja lelukäsitteiden ja leikin sisällön syvälliseen ymmärtämiseen.

Maton valmistustekniikaksi valitsin tuftauksen jo ennen varsinaisen suunnittelun alkua. Tämän tekniikan valintaa puolsi erityisesti sen suoma mahdollisuus voimakkaan kolmiulotteiseen pintaan, minkä lisäksi materiaalin tuntu on tuftatussa matossa aivan omaa luokkaansa verrattuna esimerkiksi kudottuun mattoon.

Yhteistyökumppanina on Helsingissä ja Tampereella toimiva Keha Oy, joka toimii useiden eurooppalaisten verhoilukangas-, matto- ja tapettivalmistajien suomalaisena maahantuojana ja edustajana. Heidän kauttaan sain mahdollisuuden erilaisiin mattonäytteisiin sekä apua teknisiin kysymyksiin. Varsinainen protomalli tai -mallisto ei työni puitteisiin kuulu, ainoastaan muutamat materiaalikokeiluna tehdyt kappaleet edustavat konkretiaa.

Työni tavoite on laajentaa maton ja leikkivälineen käsitteitä joko-tai -ajattelusta sekä-että -kokemukseen. Tällä tarkoitan lupaa, suorastaan kehotusta lapselle maton käytön variaatioihin kun se mielletään myös leikkivälineeksi.

TUTKIMUS- JA ANALYYSIMENETELMÄT

Ottaen huomioon työlleni asettamani tavoitteen, lasten maton suunnittelun, koin jossain vaiheessa joutuneeni jo hieman sivuraiteelle syvennyttyäni sen ymmärtämiseen, mikä ihmistä vetää leikin piiriin ja mitä leikin aikana ihmisessä tapahtuu, sen sijaan, että olisin keskittynyt malliston hiomiseen. Ymmärtääkseni leikin olemusta laajemmin, olin jonkin verran tutustunut myös J. Huizingan (Huizinga 1984) ajatuksiin ja hänen ehdotukseensa ihmisen kutsumisesta nimellä *homo ludens*, leikkivä ihminen, ja ollut varsin yksimielinen leikin perustavanlaatuisesta olemuksesta osana ihmisen persoonaa. Pohtiessani opinnäytteeseeni soveltuvaa tutkimusmetodia ja koettaessani selvittää missä määrin annan tilaa prosessin kuvaukselle suhteessa lopputulokseen, sain vastauksen odottamattomalta taholta.

”Kun kontemplatiivisessa tieteenkäsitelyssä korostetaan tutkimuksen tuloksena olevien totuuksien itseisarvoa, niin uudenajan aktivistisissa tieteenkäsitelyissä nähdään usein vastaavasti totuuden etsimisprosessilla olevan itseisarvoa. Tämän näkemyksen mukaan määrätietoinen ja innostunut totuuden tavoittelu on arvokasta sinänsä tuloksesta riippumatta. Totuuden tavoittelu tutkimuksen avulla on ihmisen älyllisiä perustarpeita tyydyttävää luovaa toimintaa, joka muistuttaa leikkiä tai

leikinomaisia käyttäytymismuotoja (viite 58) siinä, että sen tarkoitus sisältyy tähän aktiviteettiin itseensä.”

(Niiniluoto 2002: 68.)

Tutkimukseni aiheeseen sopien jatkoin siis leikkimistä; etsimistä, tutkimista ja löytämistä.

Kirjallisuus

Oppiakseni ymmärtämään suunnitteluni kohderyhmää eli lapsia, tutustuin kohtalaisen laajasti leikkiä, leikin olemusta, leikissä käytettyjä välineitä ja lapsen kehitystä käsittelevään kirjallisuuteen.

Perehtyminen lapsen mielen maailmaan, psyykkisen kehityksen vaiheisiin ja sen siivittämän leikin ilmenemismuotoihin, ja ennen kaikkea leikin fysiologiseen ja kulttuuriseen kontekstiin, sai minut työn kuluessa tarkentamaan katsettani suhteessa omaan kysymyksenasetteluuni. Koin tarpeelliseksi ryhtyä sovitteluun kysymystäni hieman laajempaan yhteyteen ja pohtia, olinko luonnosteluun ryhtyessäni itse asiassa kyseenalaistanut mitään.

Tutkimuskysymyksen avaamiseksi ja prosessin aikana syntyneiden ajatusten järjestelmiseksi hain tukea tutkimuskirjallisuudesta, jossa tutustuin erityisesti hermeneuttiseen metodiin ja artefaktien ominaisuuksia luokittelevaan funktioanalyysiin.

Abduktiivinen logiikka

Käsityötieteen emeritusprofessori Pirkko Anttila mainitsee abduktiosta voitavan yhtälailla käyttää sanaa *arvaaminen* (Anttila 2006: 119). Tässä tapauksessa arvaukseni eli yhdysvaltalaisen pragmaattisen filosofin Charles S. Peircen(1839–1914) johtoajatus-käsitteen mukainen ajatukseni oli, että olemassa olevat lapsille suunnitellut liikennematot ovat aikuisen mielestä rumia ja lapsen leikkiä ajatellen rajoittavia. Tätä ajatusta seuraava toimintahypoteesi oli sen pohtiminen, millainen olisi nämä epäkohdat korjaava tuote, tässä matto.

Työskentelyni on lähtökohtaisesti noudattanut abduktiivisen päättelyn logiikkaa, jossa kokeilu, koettu ja koetun epäily, uusien hypoteesien muodostaminen ja näiden testaaminen antavat sysäyksen etsiä tietoa, joka taas poikii uusia ajatuksia käytännössä kokeiltavaksi ja edelleen jo tutkitulla tiedolla täydennettäväksi. Mielikuvien hahmottelu luonnostellen jäi taka-alalle kokiessani tarpeelliseksi hankkia tarkempaa ja tutkittua tietoa tutkimuskysymyksen oikeellisuuden analysoimiseksi ja työskentelyn mielekkyyden arvioimiseksi.

Abduktiivisen logiikan mukaisiin menetelmiin kuuluva kriittinen hermeneutiikka pyrkii pintaa syvemmälle, logiikan kulkiessa teoreettisen käsitteellistämisen, pintarakenteiden ja reaalityodellisuuden välillä. Hannula & al. mukaan *kokemuksen hermeneuttinen tutkiminen alkaa*

tarkastelemalla sitä tulkintaa, joka aina on jo olemassa jostakin kokemuksen muodosta. Heti seuraavaksi tuota tulkintaa, sen taustaoletuksia ja johtopäätöksiä on epäiltävä. Kokemuksellisen demokratian myötä tämä kriittinen epäily on periaatteessa kohdistettavissa mihin suuntaan tahansa. Kriittisyys kokemuksellisuuden kontekstissa tarkoittaa nimenomaan monisuuntaisuutta, pohjattomuutta ja kehämäisyyden myöntämistä ja siksi myös tulkinnan eettisen luonteen tunnustamista. (Hannula et al. 2003: 32)

Kriittinen hermeneutiikka

Hermeneutiikassa 'kohteesta esitetään tulkinta, jonka avulla sitä tarkastellaan uudestaan, laajemmin ja syvemmin. Tämä johtaa uuteen tulkintaan, jonka avulla voi taas lähteä uusiin tutkimuksiin, eikä lopullista tulkintaa tarvitse ollakaan.' Anttila jatkaa korostamalla tulkitsijan oman maailmankuvan ja aikakauden ajattelutapojen väistämätöntä vaikutusta tähän tulkintaan. (Anttila 2006: 549)

Niiniluodon metodologisten ja tieteenfilosofisten ongelmien ryhmittelyssä mainitaan eräänä ongelma-alueena tutkimusta ohjaavien ennakko-oletusten ja taustatekijöiden asema. Omaan tutkimukseeni liittyen minua kiinnosti erityisesti mainittu seikka *'Miten erityisesti arvostukset voivat vaikuttaa tutkimusprosessin eri vaiheissa?'*, sillä koin, että tutkimuskysymykseni oli vahvasti oman näkemykseni värittämä. Englantilainen filosofi Francis Bacon (1561–1626) vaati näiden ennakko-oletusten poistamista tieteestä, mutta Niiniluoto toteaa hermeneutikkojen, kuten saksalaisen filosofin Hans-Georg Gadamerin (1900–2002) korostaneen arkikokemukseen perustuvan ”esiymmärryksen” roolia ihmistä tutkivissa tieteissä. (Niiniluoto 2002: 32.) Niiniluodon mukaan hermeneutiikka tavoitteleeekin kaiken tulkitsevan tiedostamisen perusteiden selvittämistä sen sijaan, että keskittyisi olemaan ainoastaan humanististen tieteiden filosofiaa. (Niiniluoto 2002: 59).

Eräs hermeneutiikan käsitettä syventänyt oli saksalainen historioitsija, psykologi, sosiologi sekä hermeneutiikan ja filosofian tutkija Wilhelm Dilthey (1833–1911). *Diltheylle keskeinen käsite oli "elämys" (Erlebnis), joka viittaa ihmisten tapaan kokea ja mieltää maailma jotakin merkitsevänä. Tämä sisäinen henkinen kokemus voidaan ulkoistaa esineissä, kielessä, taiteessa, rakennuksissa; ylipäänsä kaikissa ihmistekoisissa tuotteissa, artefakteissa. Näitä artefakteja Dilthey kutsuu elämyksen ilmauksiksi (Ausdruck).* (Karvonen 2008.) Diltheyn jalanjäljillä saksalainen filosofi Martin Heidegger (1889–1976) korostaa ymmärryksen- ja tulkinnan teoriassaan, että kaikki ymmärrys pohjautuu ennakko-oletuksiin. Heideggerin oppilas Gadamer puolestaan toteaa ennakkoluulosta tai -arvostelmasta, että *"Oikeastaan ennakkoluulo on arvostelma, joka esitetään ennen kuin kaikki asian puolet on lopullisesti tarkastettu..."* Hermeneutiikassa dialogi kohteen kanssa nähdään ymmärryksen lähteeksi. *Ennakkoluulo voi olla yksipuolinen ymmärrys asiasta ja dialogin myötä kohde tulee ymmärretyksi monipuolisemmin.* (Karvonen 2008.)

Omassa työssäni ennako-oletuksena oli ajatus tietyyppisestä, lapsen leikkiä liikennemattoa monipuolisemmin palvelevasta, esteettisesti kauniista matosta. Saadakseni selville millainen tämän uuden maton todella tulisi olla, oli tarpeen selvittää miten lapsi kokee olemisensa maailmassa ja sen kautta kyseenalaistaa ja arvioida lapsille suunniteltujen mattojen soveltuvuus tehtäväänsä. Käytännössä tämä merkitsee pitäytymistä enimmäkseen ensimmäisen ja toisen asteen hermeneutiikan piirissä, joista ensimmäisessä määritellään ja tulkitaan ihmistä itseään sekä ihmistä ympäröivää subjektiivista ja vuorovaikutuksellista (kulttuurista) todellisuutta, ja toisessa yritetään ymmärtää ja kehittää tietoa toisten ihmisten kokemasta todellisuudesta. Kolmannen asteen hermeneutiikka jatkaa edellisistä tulkiten kriittisesti niitä prosesseja ja rakenteita, *jotka erilaisin tavoin vaikuttavat sekä tutkittavan kohteen kuin myös tutkijan tapaan tulkita näennäisen vapaasti tilannettaan suhteessa tutkittavaan ilmiöön.* (Anttila 2006: 386)

Hermeneuttinen spiraali

Anttila lainaa Michael Forsteria, joka kertoo, kuinka *hermeneutiikkaan liittyy hermeneuttinen spiraali (hermeneuttinen kehä), joka kuvaa, miten jokaista yksityiskohtaa on tarkasteltava kokonaisuuden osana ja toisaalta, miten yksityiskohdat vaikuttavat kokonaisuuteen. Tämän spiraalin kaksoiskierteen olemassaolon totesi jo Schleiermacher [preussilainen teologi ja filosofi, 1768 - 1834] kuvaillessaan tulkintaa, joka etenee tekstin yksityiskohdista kokonaisuuteen ja takaisin ja sen jälkeen tulkintaa tulkitsijan omasta viitekehyksestä tekstiin ja takaisin.* (Anttila 2006: 306.)

Hermeneuttisen spiraalin kierrokset kuvaavat ymmärryksen syvenemistä tutkittavasta ilmiöstä. Esiymmärrystä eli ennako-oletusta ilmiöstä ryhdytään tutkimaan ja löydettyjä piirteitä pyritään tulkitsemaan mahdollisimman monipuolisesti. Toisin sanoen ilmiön kuvailua seuraa luokittelu, jonka auttaa sisällön elementtien yhdistelyssä ja lopulta uuden näkemyksen muodostamisessa. Käytännössä tutkija päättää missä kohdin spiraali katkeaa kulloisenkin tutkimuksen osalta, sillä ymmärrys ei koskaan voi olla 'lopullista'.

Hermeneutiikassa hyväksytään, että tulkitsija tekee tulkinnan aina omista lähtökohdistaan käsin eikä näin ollen objektiiviseen lopputulokseen ole edes mahdollista päästä. *Tulkintaa on kuitenkin seurattava ymmärtämisen, jotta tutkija saisi aikaan kokonaisuuden tutkittavasta ilmiöstä. Tulkitut osat eivät itsestään nivoudu yhteen, vaan ne on tutkijan itse yhdistettävä uudeksi kokonaisuudeksi, merkitysyhteydeksi, joka muodostaa tutkimuskohteen mielen. Uusi "mieli" koostuu näin olleen toisaalta tutkimuskohteesta autonomisena ilmiönä, toisaalta siihen tulee mukaan tutkijan ymmärrys asiasta.* (Anttila 2006: 307).

Funktioanalyysi

Artefakteja ja niiden sisältämiä ominaisuuksia voidaan eritellä ja tulkita lukuisin tavoin. Artefaktia saatetaan tutkia puhtaasti sen omien ominaisuuksien pohjalta pitäytyen esimerkiksi muodon, materiaalin ja teknisten ominaisuuksien tarkastelussa. Jos taas halutaan selvittää henkilökohtaisia mieltymyksiä, tarpeita tai arvoja suhteessa artefaktiin, tarvitaan toisenlaista näkökulmaa.

Tarkastelukulmia on käytännössä lukemattomia ja valitun näkökulmankin sisällä voidaan asioita painottaa eri tavoin. Onkin selvitettävä, saadaanko kysymyksiin vastaus pelkällä kohteen kuvauksella tai luokittelulla vai tavoitellaanko ymmärtämistä, jolloin paneudutaan käytännössä ihmisen ja artefaktin välisiin suhteisiin. Tällöin vastauksia on yhtä monta kuin on suhteita, sillä artefaktien herättämien assosiaatioiden syntyessä vastaanottajan mielessä, ovat nämä mielleyhtymät erottamattomissa itse kohteesta. (Anttila 2006: 213).

Arvioidessani tämän tutkimuksen puitteissa lopullista tuotetta, käytän Viktor Papanekin (1973) hahmottelemaa tuotteen funktiokokonaisuuden jaottelua kuuteen osa-alueeseen. Nämä kuusi funktiota ovat **menetelmä, käyttö, tarve, telesis, assosiaatio ja estetiikka**.

Menetelmän analyysi sisältää käytetyt tekniikat, materiaalit ja menetelmät. Papanekin ihanteena ollut rehellinen materiaalin käyttö, jossa materiaalia ei yritetä saada näyttämään muulta kuin siltä mitä se todella on, puolustaa toki edelleen paikkaansa mutta on ahtaasti tulkittuna turhan rajoittavaa. Nykyään Papanekin kritisoimaa 'materiaalihuijausta' näkee kaikkialla, yhtenä esimerkkinä matkapuhelimet, joiden pääraaka-aine muovi on käsittelyin saatu näyttämään ja jopa tuntumaan metallilta. Pyrkimyksenä lienee saada halpa ja halvaksi koettu materiaali vaikuttamaan sekä arvokkaammalta että kestävämmältä, jolloin tuotteen status- ja käyttöarvo koetaan todellista arvoaan suuremmaksi. Edellä mainittu ei mielestäni ole nykypäivänä enää täysin tuomittavaa, sillä myös taloudellisia ja ekologisia tekijöitä on syytä pohtia, kun analysoidaan tuotteen valmistus- ja käyttötekniisiä ominaisuuksia ja materiaalien kierrätettävyyttä. (Ihamäki & Rintanen 2008, Papanek 1970: 25–28)

Käyttöfunktiota voidaan tarkastella käyttäjän, käyttötarkoituksen ja käyttötilanteen näkökulmasta: kenen käyttöön, millaiseen tarkoitukseen ja toimiiko tuote aiotussa tarkoituksessa. Samanaikaisesti voidaan analysoida sitä, miten ihmisen biologiset, fysiologiset ja psyykkiset tarpeet on tuotteessa huomioitu. Myös ympäristöolosuhteiden ja materiaalitekijöiden vaikutusta tuotteen käytettävyyteen on hyvä tarkastella, samoin elinkaartekijöitä. Papanekin kritiikki auton statussymbolin asemaa kohtaan on edelleen ajankohtainen, mutta kuten hänen mainintansa, 'yksityisten kuljetusvälineiden päivät alkavat jo olla luetut', osoittaa, tulevaisuuden ennustaminen on paitsi vaikeaa myös mahdotonta. Niinpä Papanekin "ennustuksen" esiintuoma tosiseikka, etteivät uuden laitteen käyttöönoton seuraukset aina ole ennakoitavissa, suorastaan kehottaa visioimaan lukuisia erilaisia

käyttömahdollisuuksia ja -tilanteita kullekin tuotteelle. (Ihamäki & Rintanen 2008, Papanek 1970: 29–30)

Tarpeiden tyydyttämisessä on kyse perustarpeista, joiden avulla pysymme hengissä ja terveenä, sekä muista tarpeista, jotka ovat johdettavissa sosiokulttuurisista ilmiöistä. Mitä tulee perustarpeisiin, olemme länsimaisessa yhteiskunnassa tilanteessa, joissa useimpien ihmisten perustarpeet tulevat tyydytettyä ilman jatkuvaa ponnistelua. Tällöin tilaa jää muille tarpeille, kuten uusien kokemusten ja sosiaalisen pätemisen tarpeille, jotka taas poikivat uusia palveluita ja tuotteita. Nämä palvelut ja tuotteet voivat osaltaan vastata myös muun muassa rauhan, kauneuden tai mukavuuden tarpeisiin. (Ihamäki & Rintanen 2008)

Telesis kertoo, miten tuote kuvastaa ajan henkeä ja arvostuksia. Tuotteen tulisi Papanekin mukaan muotoilullaan ilmentää sen synnyttäneitä olosuhteita ja sopia siihen sosioekonomiseen järjestelmään, jossa sen tulee toimia. (Papanek 1970: 32-34) Anttila mainitsee Papanekin (1984) vaihtaneen käsitteen telesis, 'aikaansa liittyminen' käsitteeseen *consequenses* 'seuraamukset', 'vastuullisuus' haluttuaan korostaa ihmisen toiminnan vaikutusta luontoon ja luonnonvarojen käyttöön (Anttila 2006: 212) Tämän vastuullisuuden korostumisesta ja merkityksestä nykypäivänä kertovat tuotteen valmistuksen, käytön ja hävittämisen vaikutuksia analysoivat menetelmät kuten elinkaarianalyysi, ekologinen jalanjälki, ekologinen selkäreppu ja MIPS-arvo.

Assosiaatiot liittävät tuotteet aiemmin koettuun ja miellelyhtymien syntyyn vaikuttavat niin tarkastelijan psyyke kuin ympäröivä kulttuuri. Näitä assosiaatioita voi synnyttää niin tuotteen käyttöhetki kuin jokin tuotteen ominaisuus, kuten materiaali, väri, muoto, pinta tai kuviomaailma. Ihamäki ja Rintanen jaottelevat miellelyhtymiä fysiologisten aistimusten, psyyken ja sosioemotionaalisten tekijöiden mukaan. Tällöin materiaalin tuntu voi herättää oman mielikuvansa, esimerkiksi muiston lapsuudesta tai puhtaasti fysiologisen tunteen pehmeästä tai viileästä. Psyyken tulkinta tuotteesta rakentaa minäkuvaa yksilön arvioidessa tuotetta 'tykkään/en tykkää' -akselilla. Ympäröivän kulttuurin arvostuksiin sisältyvät esteettiset koodit ja muodin vaikutus luovat omat miellelyhtymänsä ja vaikuttavat tuotteen hyväksymiseen. (Ihamäki & Rintanen 2008)

Esteettisyyttä arvioitaessa voidaan huomio kiinnittää erityisesti väreihin, pintarakenteeseen tai muotoon. Visuaalisuuden lisäksi esteettisyyteen voidaan pyrkiä teknisin, materiaalisin tai laadun keinoin. Tuote-estetiikka voi toteutua silloin kun on otettu huomioon kaikki tuotteeseen ja sen laatuun myönteisesti vaikuttavat tekijät. Esteettisyyden tavoittelussa ei kuitenkaan tule unohtaa muita funktiokokonaisuuden aspekteja. Pelkistetysti esteettisyys voi olla tuotteen täsmällisyyttä ja yksinkertaisuutta, jonka tuottamaa tyydytystä Papanek kuvaa eleganssiksi. (Ihamäki & Rintanen 2008, Papanek 1970: 37–40)

Maton matka idästä länteen ja takaisin

Mattojen alkukodin voi sanoa olevan Kaukoidässä ja edelleen itämaisten mattojen kuviot kuljettavat historiaa mukanaan. Vanhin säilynyt esimerkki on noin 500-luvulta eaa., Siperian Altai-vuoristosta löydetystä skyyttiprinssin haudasta. Säilyneessä kappaleessa on todettavissa erittäin kehittynyt matonvalmistustekniikka.

Idän mattojen tarkkaan seurattavissa oleva historia alkaa 1200-luvulta ja 1400-luvulla idästä tuotuja mattoja on jo nähtävissä eurooppalaisissa maalauksissa. Siitä huolimatta vielä keskiajallakin mattojen määrä Länsi-Euroopassa oli marginaalinen, samoin niiden merkitys sisustuksessa, sillä ne olivat kalliita ja siten ainoastaan kaikkein varakkaimpien hankittavissa.

Mattojen käyttö oli aiemmin nykyistä monipuolisempaa. Niitä saatettiin käyttää myös lattialla, mutta ne löysivät tiensä myös pöydille, tuoleille, tynnynpäällisiksi ja jopa kaappien peitteeksi korvaten osittain aiemmat brodeeraten toteutetut sisustusratkaisut. Vastavuoroisesti hieman myöhemmin kehittyivät ommellut matot, joiden kuviot noudattelivat solmittujen mattojen aiheita.

Suomalainen muoto nukkamatoista on ryijy, joka aiemmin palveli niin lattialla kuin sängynpeitteenä. Etelä-Espanjan Alpujarrasta tunnetaan vastaava monikäyttöinen matto, jossa oli koristeelliset hapsut ja jonka epätavallisessa valmistustekniikassa kude muodostaa nukkalenkit.

Englannissa 1500-luvulla perustetuissa mattotehtaissa itämaisten mattojen arabeskit vaihtuivat kukka- ja hedelmäaiheisiin ja värimaailma mukautettiin eurooppalaiseen makuun. Ranskassa, 1600-luvun alkupuolella, kuninkaan erityisessä suojeluksessa olevissa mattotehtaissa valmistettujen mattojen laatu oli ensiluokkainen. Näissä loimi oli yleensä pellavaa ja nukka tiheästi solmittua villaa. Nukka leikattiin tasamittaiseksi mutta joskus kuvioden reunat saatettiin viistota. Aivan erityistä oli ranskalaisten idea palkata taiteilijoita suunnittelijoiksi. Nämä matot päätyivät ainoastaan hoviin.

Vuodesta 1746 alkaen Ranskassa alettiin kutoa mattoja myös seinävaatetekniikalla, joka oli nopeampi ja mahdollisti mattojen kutomisen halvemmalla, joskaan lopputulos ei ollut kestävyydeltään solmitun maton veroinen. Useimmissa muissakin Euroopan maissa perustettiin mattotehtaita, mutta niiden tuottama laatu ei läheskään aina saavuttanut Ranskan ja Englannin tuotteiden tasoa.

Räsymattoja arvellaan tehdyn koko sivilisaation ajan, mutta säilyneitä esimerkkejä on enemmän vasta 1800-luvulta alkaen, erityisesti Yhdysvalloista. Räsymatot tehtiin, nykyajan ihanteisiin sopien, kierrätysmateriaaleista eli suikaleiksi leikatuista käytetyistä tekstiileistä. Kankaansuikaleet palmikoitiin tai kudottiin, joskus myös neulottiin tai virkattiin matoiksi. Tuftatun maton eräänlainen esiasie olivat

samoihin aikoihin muodissa olleet matot, joissa säkkikangaspohjalle tehtiin kapeista kangassuikaleista lenkkejä vieriviereen. Suosittuja olivat myös paksulle villakankaalle langalla kirjailut matot. Tarvikepaketteja valmiine aiheineen saattoi tilata postitse, joten kuvamaailma oli laajalla alueella samankaltainen.

Kangaspuissa kudotut matot olivat ohuita ja tasaisia ja niiden kuviot luotiin valikoimalla ja nostelemalla loimilankoja käsin. Huima hyppäys matonvalmistuksen koneistamisessa tapahtui 1801, jolloin ranskalaisen silkinkutojan poika Joseph Jacquard (1752–1834) esitteli Pariisissa keksimänsä kangaspuut, joilla monimutkaisetkin kuviot voitiin kutoa koneellisesti. Näiden kudottujen mattojen suosio lisääntyi vuosi vuodelta, sillä kuviorikkauden lisäksi niiden hinta oli murto-osa käsin solmittujen mattojen hinnasta.

Vuonna 1851, kaikkien aikojen ensimmäisessä maailmannäyttelyssä (The Great Exhibition of the Works of Industry of all Nations) esiteltiin Yhdysvalloissa 1840-luvulla kehitetyt kangaspuut, joilla pystyttiin valmistamaan molemmin puolin hyödynnettävää mattoa, jota lisäksi voitiin ommella suuremmiksi kokonaisuusiksi, kokolattiamatoksi. Tämä keksintö levisi näyttelystä ympäri maailman. Käsintehtyjen mattojen notkahtanut suosio sai kuitenkin uutta voimaa Iso-Britanniassa samoihin aikoihin syntyneestä Arts and Crafts -liikkeestä, joka korosti käsityön arvoa 'sielukkuutta' massatuotantoon verrattuna. Liikkeen keulahahmo, William Morris 'palasi juurille' arvostamalla orientin kuvakieltä ja hakien siitä vaikutteita töihinsä.

1900-luvulla tunnettujen muotoilijoiden käyttäminen mattojen suunnittelussa oli edelleen suosittua. Maailmansotien välinen aika oli kuvioinnissa modernismin juhlaa, joka päättyi toisen maailmansodan jälkeiseen perinteiden kaipuuseen. Suuri osa Euroopassa myytävien mattojen tuotannosta on viime vuosikymmeninä siirtynyt halvan työvoiman maihin ja aitojen solmittujen mattojen valmistuksen keskus on palannut itään.

The Illustrated History of Textiles, edited by Madeleine Ginsburg, 1995:

Carpets by William Robinson, s. 112-127. Suom. N.M.

http://en.wikipedia.org/wiki/Great_Exhibition

<http://www.spartacus.schoolnet.co.uk/SCjacquard.htm>

http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Marie_Jacquard

http://fi.wikipedia.org/wiki/Arts_and_Crafts

http://fi.wikipedia.org/wiki/John_Ruskin

Matto tämän päivän kodissa

Tänä päivänä länsimaisessa kodissa matto eri muodoissaan on tavanomainen sisustuksen elementti ja saatavilla olevien mattojen määrä on loputon. Yhä edelleen laatu maksaa, ja vaikka käsin solmittu on edelleen arvossaan, on markkinoilla erittäin hyvälaatuisia koneellisesti valmistettuja mattoja. Olohuoneen, kodin seurustelutilan, mattoon saatetaan panostaa rahalla mitattuna enemmän ja muihin huoneisiin taas valitaan vähemmän arvokkaita. Oma lukunsa ovat erityismatot käytäville, kylpyhuoneisiin ja jopa parvekkeille.

Lukuisia 1990-luvulla painettuja, erimaalaisia sisustuskirjoja selatessani huomioni kiinnittyi siihen, että matot loistivat poissaolollaan. Harvat kuvista löytyvät matot olivat useimmiten erityyppisiä, pienehköjä itämaisia mattoja. Osasy syy matottomuuteen on varmasti kauniissa lattiamateriaaleissa, jotka halutaan jättää näkyviin ja toisaalta etenkin suomalaisten uudisrakennusten lattialämmitys tekee lattiapinnasta miellyttävän lämpimän ilman mattojakin. Maton puuttuminen kuvasta tuntuu kuitenkin toisinaan hyvinkin keinotekoiselta, vai miten on selitettävissä, että englantilaista, kivilattiaista makuuhuonetta esittävän kuvan kuvatekstissä mainitaan, miten paksut, vuoratut verhot estävät tehokkaasti vetoa, mutta mattoa ei huoneessa näy edes sängyn vierellä.

Matto vaikuttaa paitsi tilan tunnelmaan, myös akustiikkaan ja arjen mukavuuteen. Niinpä rohkenen väittää, että jos matto sisustuskuvista onkin rajattu pois, toisin on käytännössä. Sisustuslehdet, joiden käyttö on hetkellisempää kuin kirjojen, esittelevätkin varsin monipuolisesti tämän hetken mattotarjontaa.

Nimettömät matot

”Uutta matoissa” hehkuttaa sisustuslehti Plaza koti (11/2007: 94–100) ja marssittaa esiin joukoittain mielenkiintoisia uutuuksia. ”Iso pehmeä ystävä”, otsikoi Avotakka (3/2008: 46–51) ja esittelee vähin tekstein ja suurin kuvin reilun tusinan mattoja. Kummankaan lehden mattoartikkeleita seuraavien artikkelien kuvissa ei mattoja erityisesti mainita. Vaikuttaakin siltä, että tavanomaiset matot jäävät huomiotta. Jos maton hankintapaikka mainitaankin, maton nimi ja materiaali jäävät usein arvoituksiksi. Talo & Koti lehden Mökille! -numerossa (huhti-toukokuu 2008) tunnelmoidaan modernissa neidonkamarissa. Kuvatekstissä kerrotaan miten ”Tyttöjen huonetta piristää pinkki sävy”. Pinkkiä huoneessa on matto, jota ei kuitenkaan nimetä siitä huolimatta, että se hieman perusmattoa erikoisempana selvästi ansaitsisi tulla mainituksi. Sen sijaan nimeämisen ansaitsevat huoneen seinustalla näkyvä keltainen laukku ja valkoinen kirjoituspöytä. Sama ilmiö on toistuvasti havaittavissa muissakin sisustuslehdissä.

Lasten huoneet

Omaan työhöni liittyen, oli hienoa huomata, että tämän hetken sisustuslehdissä lastenhuoneet ja niiden sisustaminen lasten toiveita kuunnellen on nyt jonkinlainen ilmiö. Mitä pienempi lapsi, sitä enemmän sisustus kuvastaa aikuisen toivemielikuvaa suloisesta pallerosta sievässä huoneessaan rauhallisesti leikkimässä. Talo & Koti-lehden (2/2008: 62) Leikin aika-artikkelissa ”Prinssin oman valtakunnan”, sinivalkoista rauhaa eivät vielä häiritse leluvuoret eikä valkoista sohvaa uhkaa väriliitujen armada. (kuva 5) Hieman vanhemmalle ”Viidakkovekaralle” sisustetussa huoneessa on sen sijaan jo leikitty väreillä ja muilla elementeillä. Muun muassa lipaston laatikot ovat saaneet hauskat vetimet muovieläimistä ja seinillä on värikkäistä tapeteista leikattuja eläinhahmoja perustapetoinnin sijaan. (kuva 6) Lapsilta pisteitä saavat aivan varmasti oman huoneen kiipeilyseinä (Avotakka 3/2008: 57) ja toisaalta lasten mitoituksella valmistetut kalusteet jotka näyttävät samalta kuin aikuisten vastaavat. (Plaza Koti 1/2008: 129–131)



KUVA 5: ”Prinssin oma valtakunta”



KUVA 6: "Viidakkovekara"

Huomioni näissä sisustuslehtien lastenhuonekuvin kiinnitti se, että Ikean villainen Ringum -matto oli valittu useaan lastenhuoneeseen. Pyöreä nukkamatto on halkaisijaltaan vain 70 senttimetriä ja sellaisena helppo sijoitettava. Sympaattinen pyörölä, josta on saatavilla raikkaat väri vaihtoehdot ja jonka hinta on alhainen (9,95€) on kieltämättä hyvä valinta lastenhuoneeseen. Eettiseltä kannalta asia on monimutkaisempi ja tiedostava kuluttaja saattaisi valita toisin.

Internetissä suorittamani haku (children +rug) toi tulokseksi sadoittain lapsille suunniteltuja mattoja, joista poimin muutamia esimerkkejä. Valintaperusteeni on visuaalinen, enkä tässä ota kantaa mattojen eettisyyteen. En myöskään panosta erityisesti suomalaisen mattotarjonnan esittelyyn, vaan pyrin monipuoliseen mutta tiiviiseen visuaaliseen katsaukseen.

LASTEN MATOT

Lapsille suunniteltuja mattoja on markkinoilla runsaasti. Jaoin matot visuaalisen ilmeensä perusteella neljään luokkaan; sisustusmattoihin, satumattoihin, opetusmattoihin ja leikkimattoihin. Sisustusmatoilla tarkoitan mattoja, jotka periaatteessa voisivat toimia myös muualla kuin lasten huoneessa. Satumattoihin kuuluvat erilaiset lapsenomaista tai muuta kuvastoa sisältävät matot. (kuvat 7-9) Opetusmattojen pyrkimys on korostaa tiedollista, kirjaimineen, numeroineen tai maailmankarttoineen. Leikkimatot toimivat nimenomaan leikin alustana, kuten liikennematot ja erilaiset pelilautamatot. (kuvat 10 ja 11)



KUVA 7: Lasten matto

Lasten matot on yritysten Internet-sivustoilla jaettu karkeasti viiteen tyyppiin, jotka ovat:

- 1) **kids rugs / lasten matot**, osittain eriteltyinä tytöille ja pojille; satuhahmoja, eläimiä, pelivälineiden kuvia, kukkia, avaruusaiheita etc.
- 2) **educational kids rugs / opetusmatot**, kirjaimia, numeroita, pelialustoja, karttoja
- 3) **shaped rugs / muotomatot**, kukat, tähdet, eläimet
- 4) **character rugs / hahmomatot**, Disney, Hämähäkkimies, Bratz
- 5) **nursery rugs / lastentarhoihin, pikkulapsille**, osin vastaavia kuin luokissa 1 ja 2

Mattojen aiheet ja kuviomaailma vaihtelivat laidasta laitaan, satuhahmoista, kukkasista ja eläimistä pelivälineisiin, autoihin ja geometrisiin kuvioihin, joiden kaikkien esitystapa vaihteli lapsenomaisesta realistiseen. (ks. liite 1) Seuraavalla sivulla on tyttöjen matosta esimerkkinä visuaaliselta ilmeeltään vähintäänkin erikoinen 'Sammakoballerina' sekä lajissaan onnistunut Spiderman -hahmomatto. Tämän maton voisin nähdä muuallakin kuin lasten huoneessa, sillä maton perspektiivi, sommittelu ja väritys ovat harvinaisen onnistuneet ja matto herättää todella katsomaan. Leikki- ja pelialustamatto on oiva lajinsa edustaja kuvallisena kaaoksena ja kotileikkimatto taas surullinen esimerkki liian valmiiksi tehdystä.



KUVA 8: Lasten matto



KUVA 9: Hahmomatto



KUVA 10: Teachers Pet -matto



KUVA 11: Playhouse -matto

Aiemmin mainitsemini lehtiartikkeleiden ja selaamieni sisustuskirjojen lastenhuoneet oli jossain määrin jaettu tyttöjen ja poikien maailmaan. Tämä sukupuolisidonnaisuus näkyi selkeästi Internetissä tarkastelemieni mattojen kuvastossa ja värikoodaus oli varsin vahvaa. Erityisesti hämmästyin lasten perusmattojen kuvarunsautta. Yhdessä tuotteessa saattoi olla ruutua, raitaa, pilkkua ja eläinhahmoja seuranaan paletillinen värejä. Toinen seikka, johon kiinnitin erityistä huomiota, oli eläinhahmojen pukeminen mitä mielikuvituksellisimpiin asuihin. Toki sammakko cowboyn asussa saattaa toimia kirjan sivuilla, mutta matossa se minua lähinnä tyrmistytti. Opetusmatoissa taas värimaailman valinta herätti kysymyksen siitä, mihin vaikutukseen niin voimakkailta väreillä pyritään. Hahmomatot voivat lapsen kannalta toimia yllättävän pitkään jos kiinnostus ja kiintymys matossa esiintyvään hahmoon säilyvät. Muotomattoja oli määrällisesti vähän, muutamia kymmeniä. Golfkenttää esittävä matto edustaa lajissaan varsin tyylikkäästi toteutettua pelialustamattoa, minkä lisäksi se teemastaan huolimatta sopii monenlaisen leikin alustaksi. (kuvat 12 ja 13) Muotomattojen joukosta löysin tosin erikoisimman ajatuksen matosta, nimittäin Havaiji-paitaa esittävän maton. (ks. liite 2)



KUVAT 12 JA 13: Golfmatto



MIELIKUVAKOLLAASI MAISEMA

Pakettiautot seisovat sotilaallisessa rivissä parkkipaikalla ja säntillinen jono henkilöautoja odottaa pääsyä risteyksen yli. Paloautot kaartavat pillit ulvoen onnettomuuspaikalle, jossa on autoja kasassa kuin romuttamalla. Tilanteen selvittyä matka jatkuu huoltoasemalle tankattavaksi ja renkaan vaihtoon.

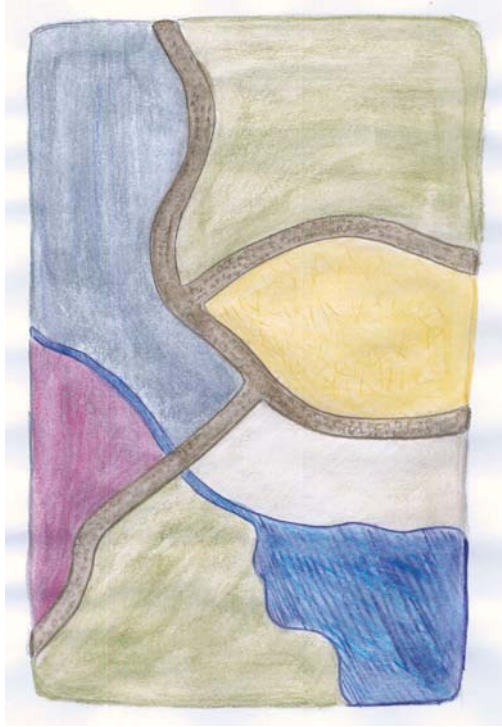
Sama leikki toistuu päivästä toiseen pienin muunnelmin ja minua ihmetyttää miten lapsi jaksaa ja viitsii. Ehkä leikki saisi uusia sävyjä - ja huonekin näyttäisi paremmalta - jos liikennematon tilalla olisi jotain mielenkiintoisempaa ja vähemmän leikkiä ohjaavaa, ja kauniimpaa. Näin mielessäni maton, jossa valmiin kaupunkikuvan sijasta olisi abstrakteja pintoja, jotka mielikuvitus voisi nimetä leikkiin sopiviksi, leikittiin sitten autoilla tai rakennettiin legokaupunkia.

Monivuotinen lasten leikin seuraaminen, heidän kanssaan leikkiminen sekä muistikuvat omasta lapsuudesta olivat pohjana, kun lähdin kehittämään ajatusta matosta jolla voisi leikkiä 'vaikka mitä'. Ehdoton perusajatukseni oli abstraktius, en halunnut maton esittävän itsestään selvästi mitään. Toinen peruslähtökohta oli materiaalin hyödyntäminen sekä visuaalisesti, että leikkiä inspiroivana tekijänä. Nämä johtoideat mielessäni ryhdyin luonnostelevaan ensimmäisillä malleilla. Lasten leikkiä, leikin kehitystä ja leikkivälineitä koskeva kirjallisuus odotti pinossa lukijaansa.

Maalaismaisemassa

Ensimmäiset hahmotelmat olivat pettymys huomattuani piirtäneeni maton, joka näytti kenties vähemmän muoviselta kuin liikennematto, mutta ei muuten mitenkään erityiseltä. Väritystä pohtiessani olin päätenyt pehmenettyihin perusväriin tiettyä harmoniaa tavoitellen, mutta siitä huolimatta maton erimuotoiset värialueet näyttivät toisistaan eksyneiltä. Ajatus eri nukkapituuksien ja -tyyppien käytöstä matossa tuntui sentään hyvältä idealta. Lapsella olisi tutkittavaa ja nyplättävää matolla maatesa vaikkei varsinaisesti leikkisikään. Rehellinen tarkastelu osoitti, että abstraktius oli hyvin keinotekoista, 'tiet' kun olivat tummaa ruskeaa ja 'lampi' kovin sininen. Korrenkeltaisena aaltoileva pitkänukkainen 'pelto' oli jo huvittava tiedostaessani, että kaupunkilaislapselle ajatukseni ei ensinnäkään ehkä avaudu, ja että nimenomaan olin toiminut omaa abstraktiuden vaatimustani vastaan. (kuvat 14 ja 15)

En voinut olla tyytyväinen myöskään maton suorakaiteen muotoon, joka sellaisena ei tuonut mattoon mitään uutta, leikittävyyden lisääntymisestä puhumattakaan.



KUVA 14: Ensimmäinen luonnos maisemasta



KUVA 15: Toinen väritys maisemasta

Leikki toimintana

Ensimmäinen kirjallinen otokseni oli laadultaan varsin kirjava, mutta riitti osoittamaan, että leikki on jotain huomattavan paljon rikkaampaa ja monimutkaisempaa kuin pieni puuhailu milloin milläkin lelulla. Riippuen kirjoittajan maailmankuvasta ja hänen lähteidensä ideologioista, mainittiin leikkiä niin työksi, huviksi, kehittäväksi, välttämättömyydeksi kuin opettavaiseksi ajankuluksi. Kirjoittajat jakoivat leikin lapsen iän mukaisiin kehitysvaiheisiin ja/tai luokittelivat leikkejä niiden ilmenemismuodon tai tarkastelunäkökulman mukaan.

Ruotsalainen kasvatustieteen tohtori Gunilla Lindqvist käy leikin mahdollisuuksia käsittelevässä kirjassaan tiivistetysti läpi myös leikin aseman kehittymisen. Hän kertoo, kuinka saksalainen pedagogi Friedrich Fröbel (1782–1852) perusti vuonna 1840 niin sanotun leikki- ja askartelulaitoksen ja toi tietoisuuteen vapaan leikin käsitteen. Fröbelin pedagogiikka sisälsi vapaan leikin lisäksi leikkilahjat, geometriset kappaleet, joiden avulla lasta autettiin hahmottamaan maailmaa. Nämä lahjat kuitenkin velvoittivat eräänlaiseen opiskeluun yhdessä aikuisen kanssa ja Lindqvist toteaa, miten ristiriita toisaalta vapauden ja toisaalta eräänlaisen kasvatustieteen ja opetusvelvollisuuden välillä on ollut vaikea ratkaista. (Lindqvist 1998: 47–48) Lindqvist summaakin tilanteen edelleen ratkaisemattomaksi, jolloin leikin ja sen vapauden painoarvo muuttuu sen mukaan tulkitaanko leikkiä yhteiskunnan ja kulttuurin näkökulmasta, lapsen omaehtoisena toimintana vai pedagogisista lähtökohdista. (Lindqvist 1998: 55)

Leikin luokittelusta

Tampereen yliopiston psykologian laitoksen lehtorina toimivan Pirkko Niemisen ja Tampereen yliopistollisen keskussairaalan lastenneurologisen yksikön erikoislääkäri Raija Korpelan toimittamassa julkaisussa esitelty leikitarkkailu on väline lapsen kehityksen arvioimiseksi. He jaottelevat leikin kolmeen kehitysvaiheeseen: 1) tutkivaan leikkiin, jossa katsellaan, kosketellaan ja viedään suuhun, 2) esineleikkiin, jossa lapsi käyttää esinettä leikissään, iän myötä yhä useampia esineitä yhdistellen, kunnes päästään 3) kuvitteelliseen leikkiin, jossa lapsi esittää, leikkii toisten kanssa ja yhdistelee erilaisia leikkitoimintoja. Kuvitteellisen leikin tason terve lapsi saavuttaa jo toisen ikävuoden aikana ja se muuttuu lapsen vanhetessa yhä sosiaalisemmaksi jolloin voidaan puhua roolileikeistä. (Nieminen et al. 2004: 7)

Kasvatustieteen tohtori Pirkko Mäntynen tutkii väitöskirjassaan, miten leikki toteutuu päiväkodeissa ja toteaa osaltaan leikki-käsitteen määrittelyn vaikeuden, sillä käsitteen sisältö saa uuden sävyn tarkastelun näkökulmasta riippuen. Niemisen ja Korpelan kehitykseen perustuva luokittelu antaa erilaisen kuvan kuin vaikkapa leikin sisällön perusteella tapahtuva luokittelu. Näitä sisältöön perustuvia erotteluita ovat mm. kieleen liittyvät leikit, liikkumisleikit, kuvitteluleikit (symbolileikit) ja sääntöleikit. (Mäntynen 1997: 10) Pedagogisessa mielessä voidaan tehdä jako kahteen ja puhua luovista leikeistä ja sääntöleikeistä, jolloin ensin mainitut ovat lapsen itsensä keksimiä ja jälkimmäiset toisten lasten tai aikuisten lapselle opettamia. (Mäntynen 1997: 42)

Oma näkemykseni on huomattavan painokkaasti luovan leikin puolella, etenkin kun olen omakohtaisesti todennut vaikeuden houkutella lasta puuhaan, joka ei häntä juuri sillä hetkellä lainkaan kiinnosta. Toisaalta myös lapsen välitön valmius 'aikuisen töihin' milloin niihin tarjoutuu tilaisuus, on merkillepantavaa. Nämä työt voinee luokitella sääntöleikeiksi niissä tarvittavan ohjauksen ja selkeiden toimintatapojen vuoksi.

Eritellessäni ajatuksiani lukemani pohjalta, koin perustelluiksi luonnostelemani maton erilaiset nukkapinnat ja väritykset, joissa riittäisi tutkittavaa jo muutaman kuukauden ikäiselle lapselle. Pyrkimykseni luoda leikille eräänlainen alusta, jolle ja jonka avulla rakentaa leikkiä, kuulosti hyvältä vanhempaa lasta ja esine- sekä kuvitteluleikkiä ajatellen. Kun rajoittavat kuvat ovat poissa ja alusta mukavan pehmeä, houkuttelee se istumaan ja leikkimään vaikka barbeilla tai rakentamaan kaupunkimiljöön itse. Visioni osoittautui hieman hataraksi ymmärtäessäni, että vaikka barbien pukujuhlat matolla onnistuisivatkin, ei epätasaiselle alustalle voi mitään rakentaa, ja jotta pikkuautoilla ajaminen mattoni 'tieverkostossa' olisi mielekästä, tulisi verkoston olla laajempi. Tästä teiden lisäyksestä taas kärsisi visuaalinen ilme, joka irrottaisi maton värialueet entistä pahemmin toisistaan. Olin siis edelleen kaukana matosta jolla voisi leikkiä vaikka mitä.

Leikkivälineistä

Huolimatta siitä miten leikki luokitellaan, lapsi käyttää useimmissa leikeissään erilaisia leikkivälineitä, leluja. Lähdin etsimään vastausta kysymykseen, mikä on lelu ja millaisen maton lapsi voisi mieltää leikkivälineeksi.

Luonnonmateriaalit ovat vuosituhansien saatossa pitkälti korvautuneet teollisesti valmistetuilla leluilla, mutta edelleen ihminen, niin aikuinen kuin lapsi, käyttää niitä itsensä huvittamiseen. Kunkin yhteisön elämänpiiriin kuuluneet esineet pienoiskoossa ovat olleet lapsille luonteva tapa omaksua leikkiessään yhteisön arki. Kaarnalaivoista ja keppihevosta ollaan tultu vahvasti tuotteistettuun lelukuluttuuriin. Vielä 1900-luvun alussa tehdasvalmisteinen leikkikalu oli lapselle yksittäinen aarre jota vaalittiin huolella, kun taas nykylapsista suurin osa suhtautuu leluihinsa kuin mihin tahansa kulutustavaraan, joita aina tulee uusia. Taidekasvattaja Maria Laukka toteaa, että leikkikaluihinsa on nykyään kyse suuromistuksesta, suurkulutuksesta ja suurtuotannosta, ja että lelukuvastot herättävät vielä lukutaidottoman lapsen omistamisen halun varhain. (Piironen 2004: 373–380)

Kalliala lainaa Jyväskylän yliopiston etnologian professori Bo Lönnqvistiä joka erottaa toisistaan leikin välineet ja lelut tai leikkikalut. *Leikin välineet tarkoittavat hetkellisesti leikissä käytettäviä, vaihtelevia merkityksiä saavia esineitä vastakohtana aikuisten tuottamille valmiille leluille. Lönnqvistin mukaan leikin välineet vastaavat lasten reviiriä ja sen merkitystä, lelut puolestaan lasten asemaa yhteiskunnassa aikuisten määrittelemänä.* (Kalliala 1999: 57)

Toimittaja Eeva Riihonen on lapsiperheille suunnatussa Kaks'Plus lehdessä työskennellessään ollut tekemisissä myös lelujen kanssa, ja on lehden teettämien kahden lukijakyselyn pohjalta laatinut leluista suosituimmuuslistan. Vuosina 1982 ja 1989 suosikkilelujen kymmenen kärkeen pääsivät muun muassa legot, nuket, pehmolelut, pallot, autot ja rakennussarjat ja -palikat. Kysely on ollut ylimalkainen ja sen tulkittava tulos kärsii siitä, että on mahdoton tietää, onko perheissä kysytty asiaa lapsilta vai onko kyseessä aikuisen huomioihin perustuva päättely. (Riihonen 1991: 116–117) Itse koen, että useimmat taisivat unohtaa muun muassa monille lapsille huomattavan tärkeät hiekkaleikkilelut. Oletettu unohdus kertoo kenties myös mielikuvasta, jossa leikki tapahtuu pääosin sisätiloissa. Ulkoleikin välineitä, hiekkaleluja, kiipeilytelineitä ja polkupyöriä, ei mielletä niinkään leluiksi vaan välineiksi joilla tehdään jotain, joka ei ole pelkästään leikkiä. Pedagogit sitä vastoin nostavat hiekka-, savi- ja vesileikit tärkeään asemaan lapsen kehitystä tukevin toimintoina. (Salminen 1988: 27)

Lapsen kannalta oleellista on, voiko lelulla leikkiä. Vauvan ensimmäinen lelu on hän itse ja häntä hoitavat aikuiset. Esinelelut kulkeutuvat suuhun, niitä ravistellaan, puristellaan ja heitellään. Koordinaation kehittyessä lapsi alkaa tutkia esineitä systemaattisemmin ja kokeillen. Yksivuotiaalla on kokemusta eri esineiden käyttötarkoituksista ja lapsi pystyy jo kuvittelemaan esineen toiseksi, kuten

palikan autoksi. Kielen kehitys tukee leikin kehittymistä yhä monimuotoisemmaksi, ja kieli itsessään on eräänlainen leikkiväline. (Nieminen 2004: 7)

Mielenkiintoinen, vaikkakin vanha, oli Mannerheimin lastensuojeluliiton Leikkivälineraportti vuodelta 1971, ajalta jolloin aktiivisesti puhuttiin virikkeistä ja niiden riittävydestä elintärkeänä osana lapsen normaalia kehitystä. Raportissa keskitytään pohtimaan lapsen kehitystä ja kehitystä tukevien lelujen olemusta ja luokittelua. Leikkivälineiden jaottelu eri tyyppeihin on yhtä moninaista ja hankalaa kuin itse leikin. Hyvin yleisessä luokittelussa voidaan tarkastella, miten lelu kehittää yleistä motorista aktiivisuutta, hienomotoriikkaa, konstruktivisia ja kuvitteellisia taitoja tai emotionaalista ja sosiaalista käyttäytymistä. Toisaalta voidaan yksilöidä tarkasti millaisia erilaisia toimintoja tietyllä leikkivälineellä voidaan suorittaa. (MLL 1971: III/1)

Lelun käyttöarvoa voidaan tarkastella leikkivälineen toiminnallisuutena, jolloin arvioidaan muun muassa monikäyttöisyyttä ja lelun sopivuutta kullekin ikätasolle. Materiaalien ja rakenteiden tulee olla turvallisia ja korjattavia. Esteettinen ulottuvuus on tärkeä, samoin lelulla leikkimisen ja sen käyttämisen tapa sosiaalisessa mielessä. Sosiaalisiin funktioihin kuuluu myös lelun välittämä kulttuuriperinne ja yhteiskunnallinen tieto. (Salminen 1988: 36–37)

Leikkikalun on mielen ja kulttuurin aineellisen kiteytymä. Joskus aikaansa sidottu, historiaan tai tähän päivään, joskus esineenä suvereeni, ajaton, toteaa Laukka. Lelut ennakoivat tulevaa ja kuljettavat mukanaan menneisyyttä. Leikkikalua on käytännössä mahdoton määritellä tyhjentävästi käsitteen monitulkintaisuuden vuoksi. Laukka lainaa semiootikko Stephen Klinea, joka toteaa, ettei leikkikalun sisäänrakennettu käyttötarkoitus kata kaikkia sen ulottuvuuksia. (Piironen 2004: 386)

Tänä päivänä Suomessa noudatettava leikkivälinelaki (§287/1997) perustuu Euroopan unionin leluja koskevaan direktiiviin, ja sitä täydentää yksitoista standardia, jotka koskevat niin itse lelua kuin sen pakkausta, merkintöjä ja käyttöohjeita ja pyrkivät takaamaan käyttöturvallisuuden. Laki pitää leluna alle 14-vuotiaalle tarkoitettua tuotetta ja määrittelee myös sen mitkä lain puitteissa *eivät* ole leluja. (Kuluttajavirasto. Suomen laki.)

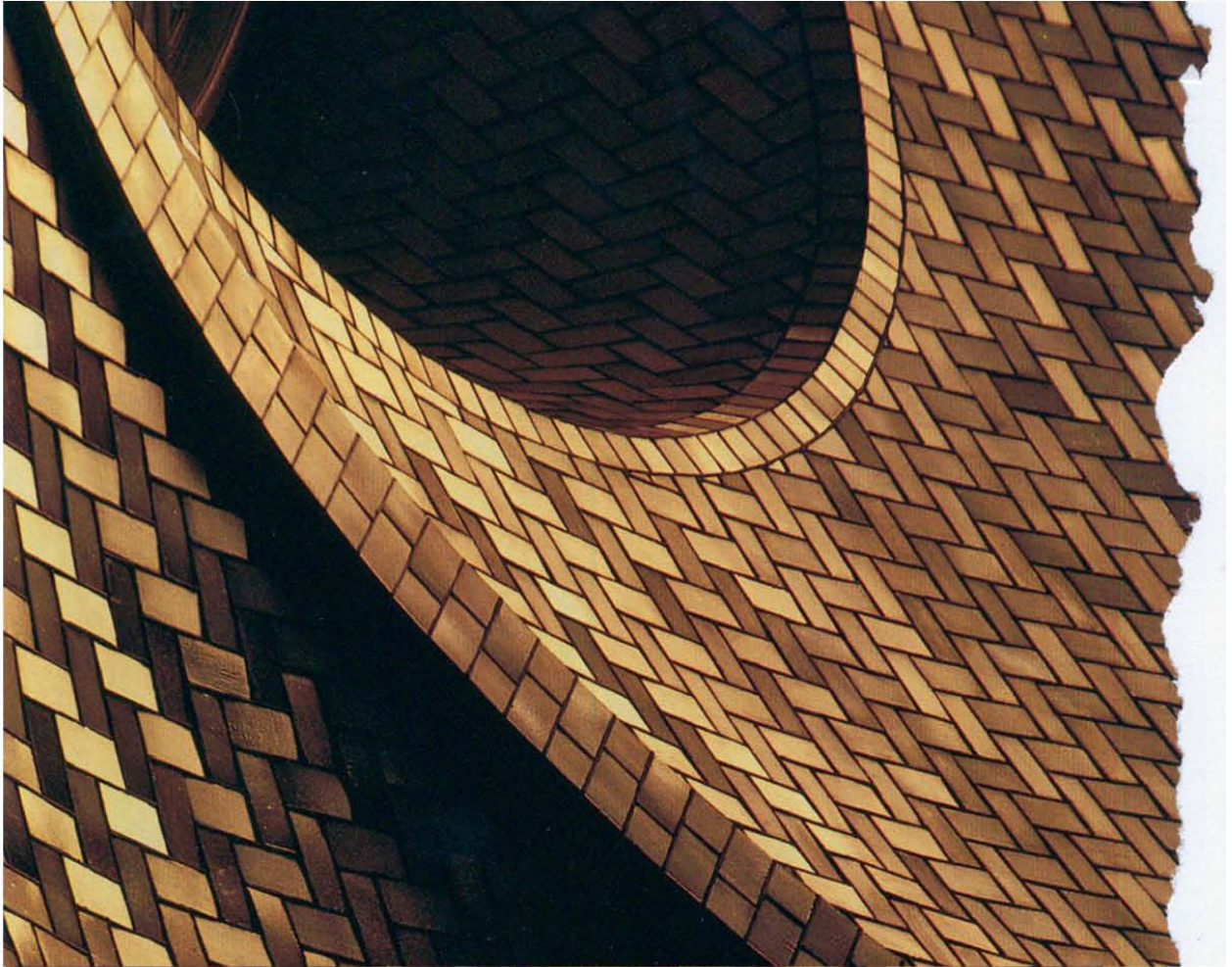
Uusi reitti

MLL:n raportissa todetaan vastasyntyneen ensimmäisen ärsyke- ja leikkimateriaalin muodostuvan erilaisista katseltavista esineistä, mutta jo muutaman kuukauden iässä, koordinaation kehittyessä, tarttumisen ja sen kautta kosketuksen merkitys kasvaa tiedonhankinnan kannalta. Raportissa korostetaan näön ohella kuulo-, maku- ja hajuaistin tärkeyttä informaation lähteinä. (MLL 1971: III/1)

Aistien merkitystä mielikuvituksen ja kokemusten rikastuttajana korostetaan myös lasten taidekasvatuksessa. Jyväskylän yliopiston kasvatustieteiden laitoksen lehtori Paula Rönnbergin ja

luokanopettaja Timo Jantusen toimittamassa kirjassa, Anna lapsen leikkiä, perehdytään leikin rooliin varhaiskasvatuksessa. Kirjan kevyen otteen anti oli kuvataideopettaja Elisse Heinimaan artikkelissa, jossa hän kysyy onko taide lapsen tiedettä ja toteaa, että kuvataideopetuksessa *työskentely suunnitellaan siten, että lapset voivat tehdä mahdollisimman paljon omia havaintoja*. Eri aistien kautta saamaansa informaatiota lapsi voi käsitellä kuvin ja toisaalta voidaan värejä käsitellä myös muiden aistien kautta; miltä maistuu vihreä ja minkä värinen on sipulin tuoksu? (Rönneberg & Jantunen 1996: 158–161)

Oli herättävää todeta, että olin ensimmäisissä luonnoksissani melko suoraviivaisesti pysähtynyt siihen, miltä matto näyttää, vaikka jo alkuvaiheessa olin tiedostanut myös liikennemattojen ikävän karheen *tunnun*.



PALAT, MIELIKUVAKOLLAASI

Otettuani käsitykseni leikkiin sopivasta matosta uuteen tarkasteluun, jouduin myöntämään, etten käytännössä ollut huomionnut maton varsinaisen käyttäjäryhmän todellisia tarpeita ja toiveita, vaan oli keskittynyt mielikuvaan kauniista matosta, jota älykäs lapsi huomaisi käyttää kenties aarresaaren karttana tai jännittävän avaruusleikin inspiroijana. Maton visuaalisuus oli kauniisti ilmaistuna moni-ilmeistä, suuremmin sanottuna sekava kokoelma hieman kaikkea. Oli ryhdyttävä karsimaan ja ajattelemaan yksilöidymmin, mitä ja kelle olinkaan tekemässä.



KUVA 16: Verkko

Olin jo todennut piirtämäni maiseman tieverkoston olevan autoilla leikkimiseen liian suppea, ja harmistuneena hyvän idean vesittymisestä lisäilin kuvaan reilusti 'tiekilometrejä'. (kuva 16) Kuten jo olin päätellyt, maton ilme ei suinkaan kohentunut ja koin olevani lähtöpisteessä. Aikani katseltuani lähtivät tummien viivojen erottamat värialueet liukumaan silmissäni yhä enemmän erilleen, ja uusi ajatus alkoi muotoutua. Entäpä jos kaikkea ei yrittäisi ahtaa yhteen ja samaan kappaleeseen, vaan lapsi voisi koota leikkiinsä sopivan maiseman irrallisista osista, jolloin matto toimisi palapelin tavoin. (kuva 17) Jokainen osan ollessa itsenäinen, tulisi samalla ratkaistua pohtimani valmistustekninen ongelma, eli usean erityyppisen materiaalin käyttö samassa tuotteessa on aikaa vievää ja siten kallista. Ajatus aisteja monipuolisesti ruokkivien värien, tuntujen, äänien ja tunnelmien etsinnästä käänsi prosessin uusille urille.

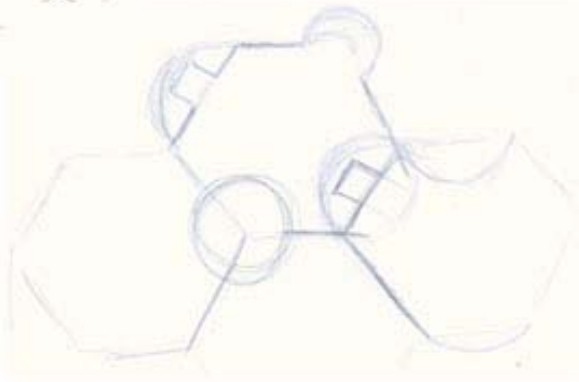
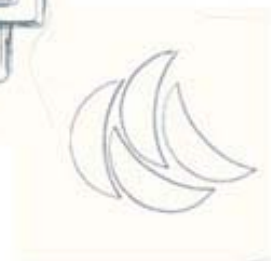
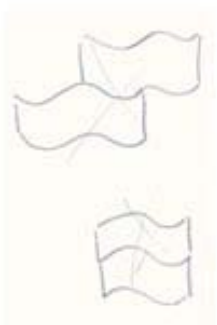
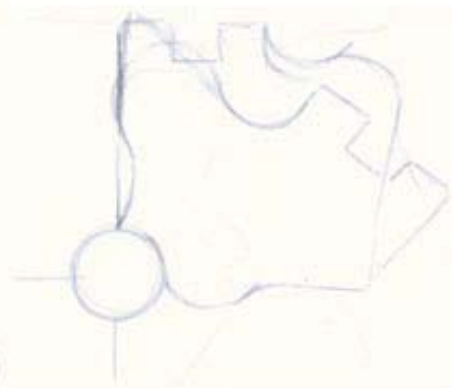
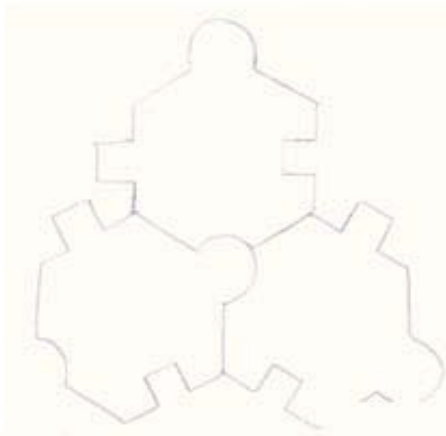
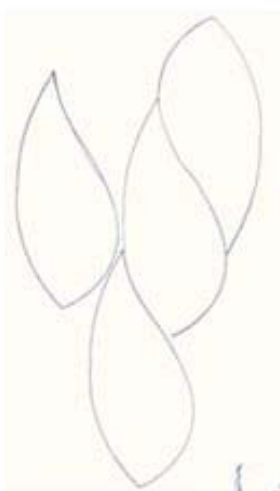
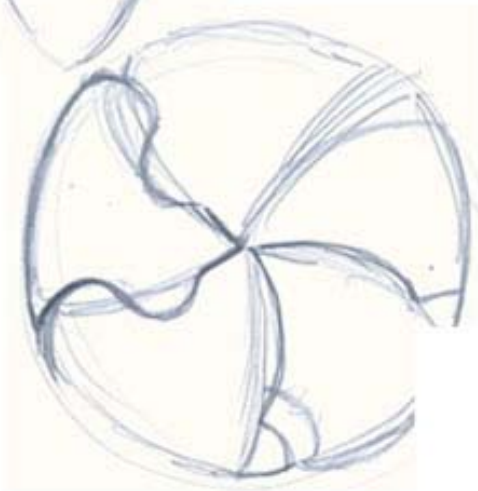
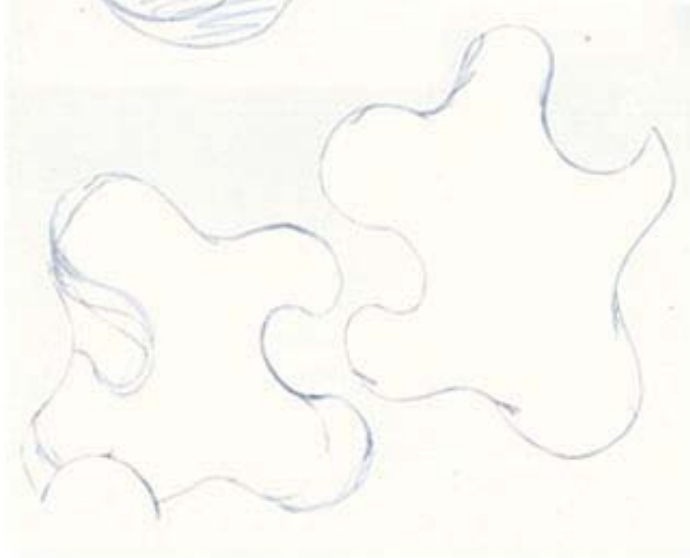


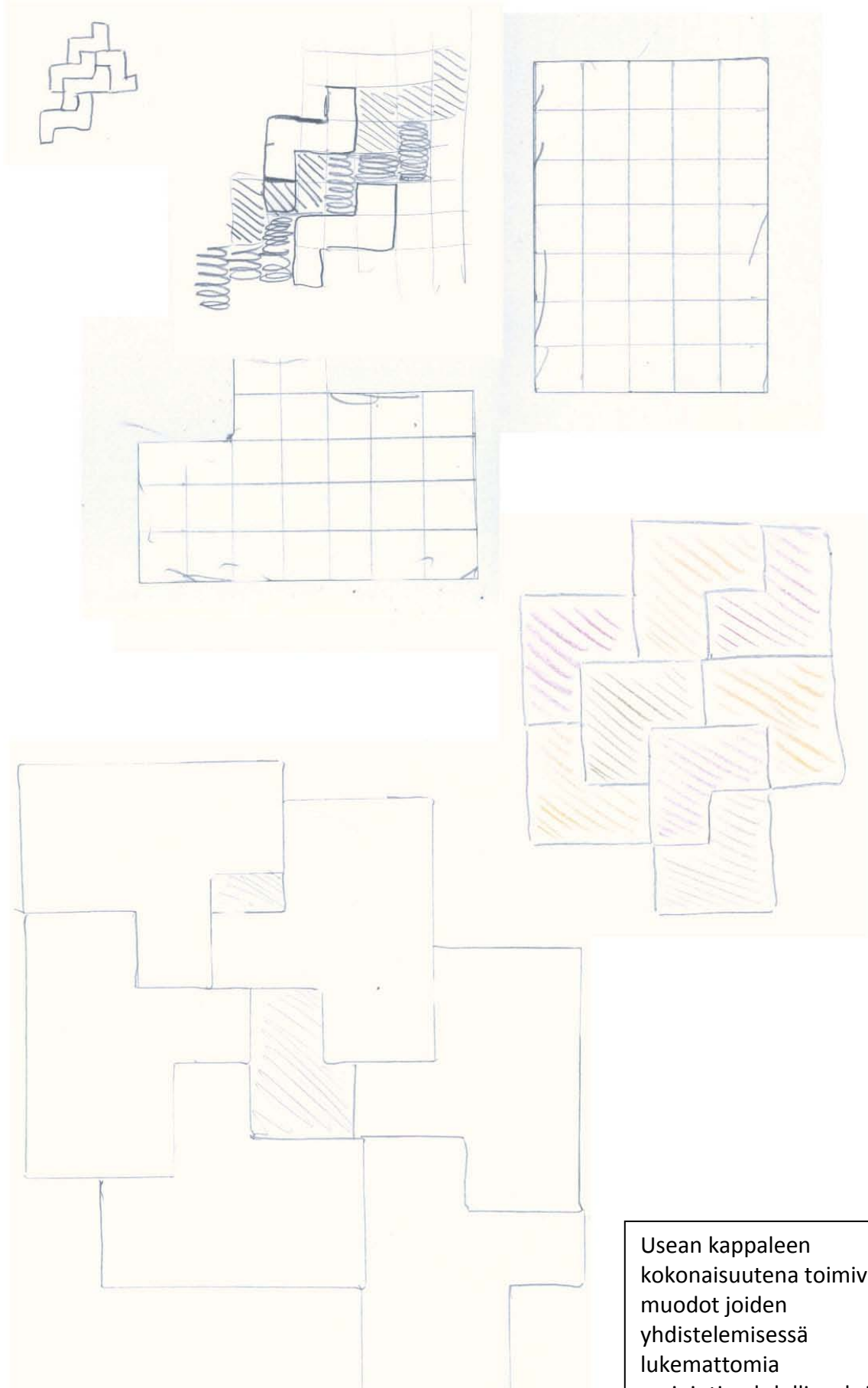
KUVA 17: Palaset

Matto aisteja stimuloivina kappaleina tuntui kiinnostavalta ajatukselta, ja lapsi jos kuka osaa arvostaa määrää ja vaihtelevuutta. Kun yhden maton sijasta on useampia, se tarkoittaa myös, että osat ovat pienempiä ja siten helpommin lapsen liikuteltavissa ja muokattavissa sopivaksi kokonaisuudeksi leikkutilanteessa. Ottaen huomioon monen lapsen huoneen vähäiset neliöt, on maton muokattavuudella sisutuksellinenkin etu, kun pienet matonpalat voidaan sijoittaa tarpeellisiin paikkoihin. Tämän ajatuksen myötä myös sijoitusympäristö nousi tärkeämpään asemaan ja aloin pohtia konkreettisemmin myös valmistusteknisiä seikkoja.

Alkoi muodon etsintä. Muodon, joka yhdistelminä taipuisi mielenkiintoisiksi variaatioiksi mutta toimisi myös yksittäisenä kappaleena. Ensimmäisen ja toisen luonnoksen toisistaan irrotetut osat koin visuaalisesti toimimattomaksi sekä yksittäisinä muotoina että yhdistelminä. Sattumalta purkista kaatuneen maaliläiskän tunnelma ei ollut se mitä tavoittelin. Tiedostin myös, ettei markkinoinnillisesti olisi mielekästä myydä kymmentä erilaista matonpalaa. Kymmenen erilaisen palan yhteispaketille tulisi kuluttajaa ajatellen liikaa hintaa ja erilaisten palojen runsauden hallinta tulisi kalliiksi kaikissa vaiheissa. Niin oli ryhdyttävä pohtimaan yhtä muotoa, joka kattaisi nämä vaatimukset eli näyttäisi itselliseltä mutta toimisi lukumäärästä riippumatta.

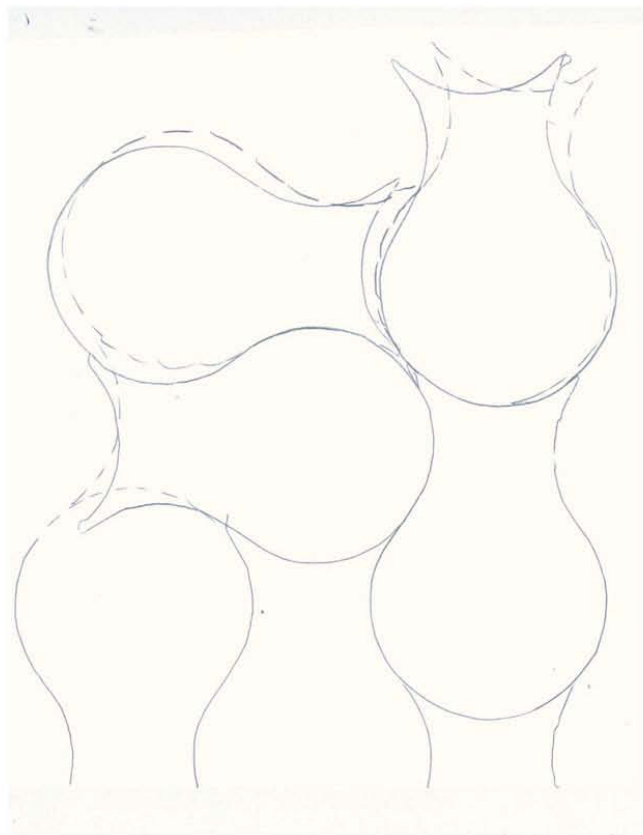
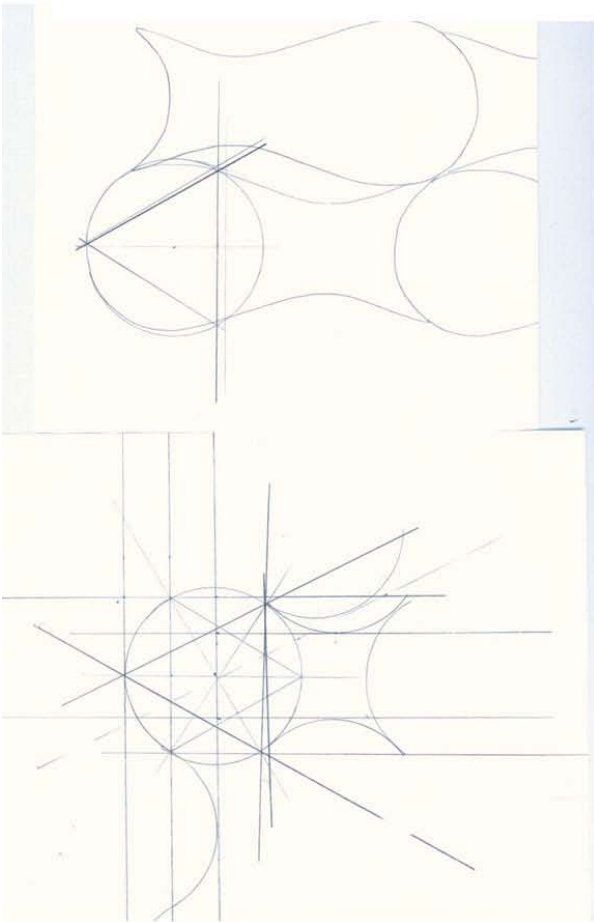
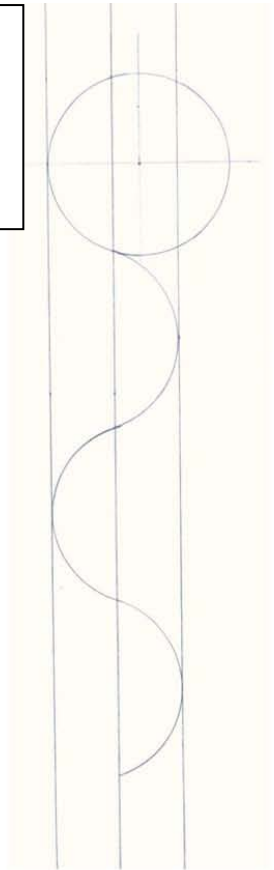
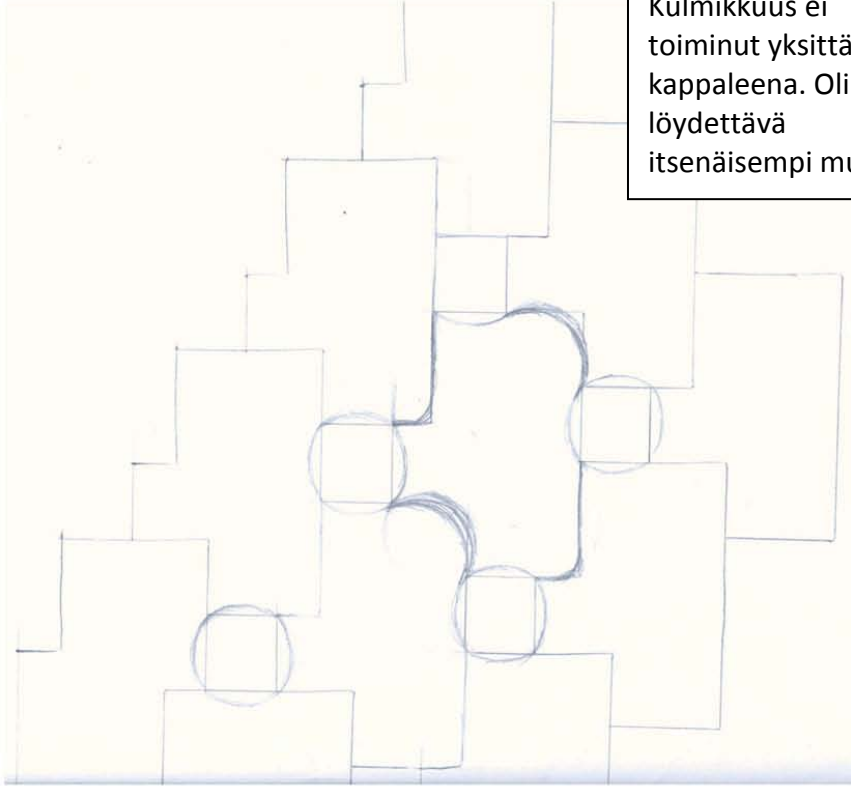
Ensimmäisiä
muotokokeiluja

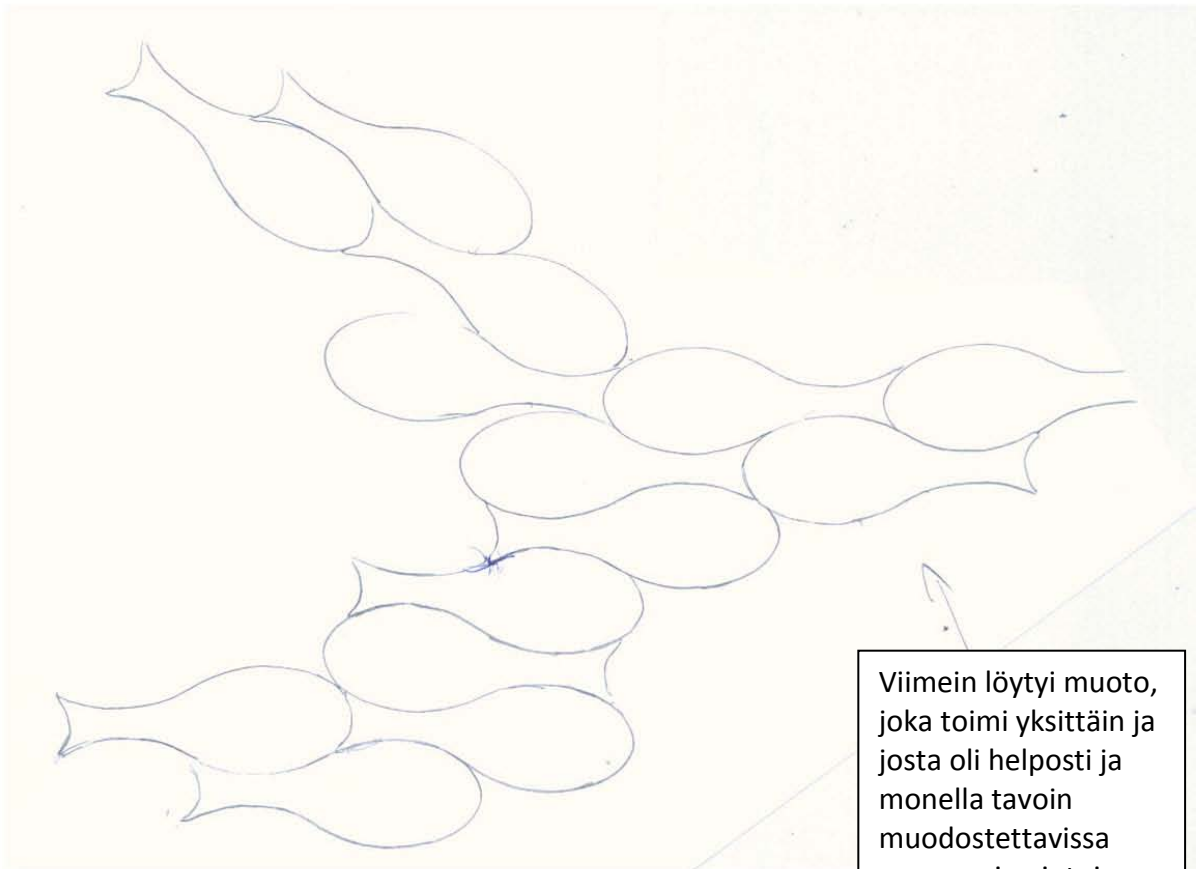
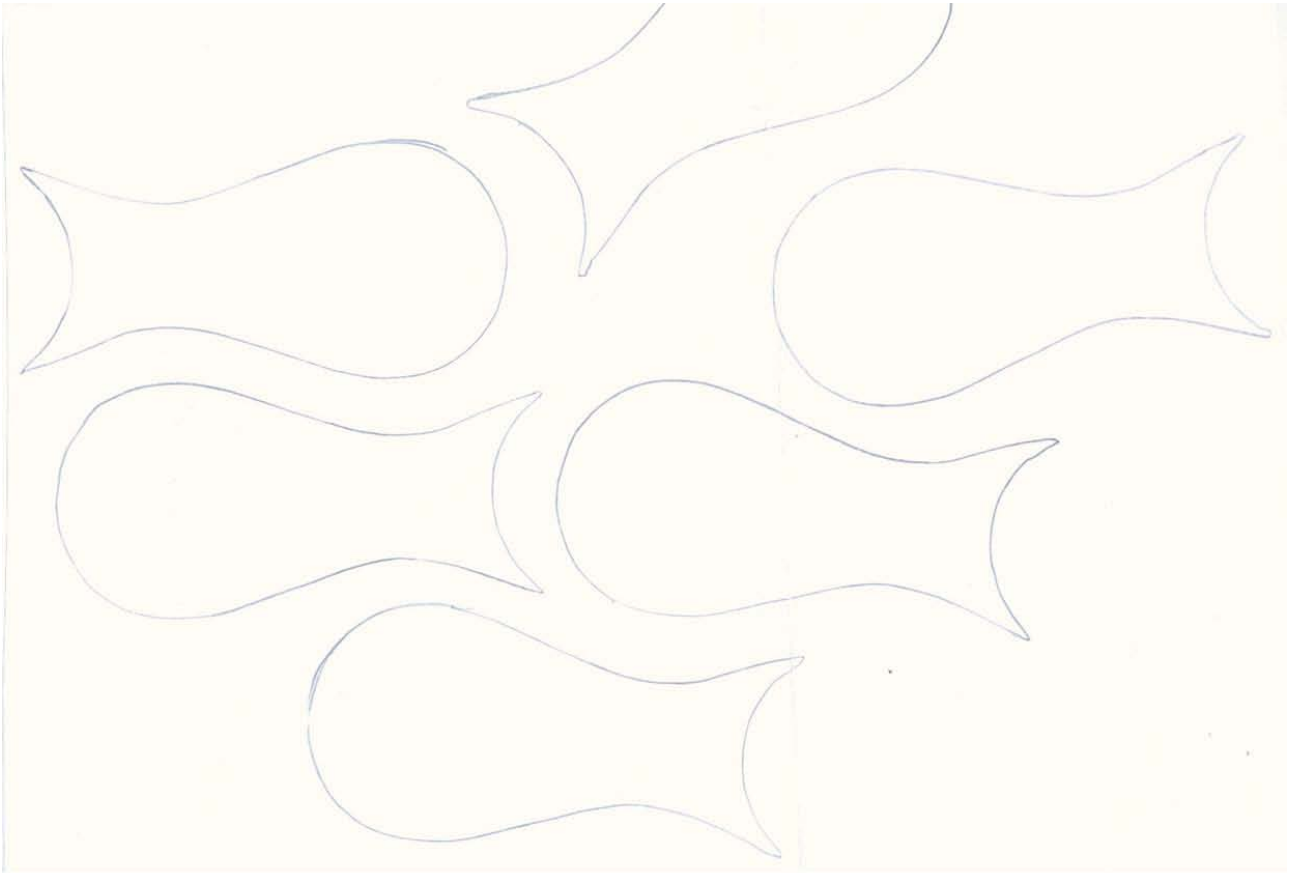




Usean kappaleen kokonaisuutena toimivat muodot joiden yhdistelemisessä lukemattomia variointimahdollisuuksia

Kulmikkaus ei
toiminut yksittäisenä
kappaleena. Oli
löydettävä
itsenäisempi muoto.





Viimein löytyi muoto,
joka toimi yksittäin ja
josta oli helposti ja
monella tavoin
muodostettavissa
suurempia pintoja

Palapeli

Lukuisia luonnoksia myöhemmin perusajatus alkoi kirkastua. Perinteinen palapelin palan muoto osoittautui heti liian ilmeiseksi ja kömpelöksi, minkä lisäksi ajatuksissani tilaa valtaavat valmistukselliset seikat vaativat yksinkertaisempaa. Olin edelleen kiinni liikennekaupungin ja pikkuautojen maailmassa ja visioin, että matonpalojen ollessa lähekkäin muttei kiinni toisissaan, olisi väliin jäävä lattiapinta sopivan sileä 'tie' autojen ajella.

Kulmikkaasta pyöreän kautta soikeaan, ja viimein minulla oli muoto, joka näytti itsenäiseltä ja josta oli koostettavissa pintaa monella eri tavalla. Harmini siitä, että muoto väistämättä tuo mieleen kalan, väistyi, kun päättelin, että elolliseen assosioituva matto voi olla puhtaasti geometrista muotoa helpompi ottaa vastaan uudella tavalla.

Koska kyseessä tulisi olemaan usean samanmuotoisten, mutta materiaaliselta ilmeeltään erilaisten mattojen mallisto, pohdin yksittäisen kappaleen merkitystä kokonaisuuden kannalta. Pitäisikö mattojen muodostaa väriharmoninen kokonaisuus vai sopisiko konseptiin ajatus 'kaoottisuuden kauneudesta'? Päädyin luomaan viisi kategoriaa, joiden alle nimesin ominaisuuksia ohjaamaan kunkin sisältöä. Nimesin kategoriat tavoiteltavan yleismielikuvan mukaan, mutta tarkoitus ei ole pyrkiä kertaamaan todellisuutta sellaisenaan. Näin esimerkiksi nimekkeellä *Santaranta* haetaan eri tavoin tuntuja ja tunnelmia, joita hiekan koskettamisesta, näkemisestä ja kuulemisesta syntyy.

Lähdin tekemään omia materiaalikokeiluja hiekkateemasta käyttäen erivärisiä pellavalankoja ja ohutta muovinarua. Näillä materiaaleilla syntyi visuaalisesti hiekan pistemäisen tasainen pinta, hieman epätasainen yleisvaikutelma sekä kosketettaessa pistelevä tuntu. Kuuloaistimus ei pelkällä pellavalla toteudu, mutta ohut muovinaru kuulostaa rahisevalta pienirakeisen hiekan tavoin. Useiden värisävyjen ja materiaalien käyttö samassa kappaleessa on perusteltua, jotta maton pinnasta tulee elävä ja kokonaisajatus kaikkien aistien 'ruokkimisesta' toteutuu. Keskustellessani Kymenlaakson ammattikorkeakoulun tekstiilimuotoilun yliopettajan, Sinikka Ruohosen kanssa, hän kysyi mahdollisuudesta lisätä mattoon myös tuoksu. Teknisesti se lienee toteutettavissa, ja mietin, että maton pohjaan lisättävä liukuestemateriaali saattaisi soveltua tuoksun kantajaksi. Tämä asia jäi tutkittavaksi myöhemmin.

MALLISTOTAULUKKO

NIMI	TUNTU / TUNNELMA	MATERIAALIT	NUKKA / LENKKI	VÄRIT	PINTA / VISUAALINEN VAIKUTELMA
SANTARANTA	matta, askeettinen harvahko, karhea, pistelevä erottuva nukka / lenkki antaa periksi askeleelle	tiukkakierteinen pellava, karhea villa, polyamidi, hamppu, juutti	lyhyt, harvahko nukka lyhyt, tiivis lenkki	luonnonvalkoiset beiget ruskeat ruosteepunainen	tasainen/ säännöllinen graafinen
NUPUKIVI	hohtava, lempeä lämmän, sileä tasainen nukka sileä ja tiivis askeleelle	viskoosi, silkki, puuvilla, pehmeä villa, akryyli	tiivis, lyhyt ja melko lyhyt nukka	harmaat pastellisävyt	kaareva/ rytmisen sävykäs
VESIHIISSI	kiiltävä, eläväinen viileä, liukas moni-ilmeinen nukka soljuva tuntu askeleelle	keinokuidut, viskoosi, silkki	runsas, pitkä ja puolipitkä nukka	valkoinen turkoosit taivaansiniset tummansininen	irtonainen/ vaihteleva välkehtivä
NURMILINTU	valo-varjo -vaikutelma kuohkea, pehmeä pörröinen nukka/pehmeä, napakka lenkki kimmoisa askeleelle	mohair, angora, bambu, puuvilla, villa	lyhyt lenkki puolipitkä ja pitkä nukka	vihreän sävyt violetit	ilmava/ vapautunut lempeä
LÖYTÖRETKI	villi, voimakas erikoinen, odottamaton vaihteleva nukka / lenkki yllätyksellinen askeleelle	huopa, nahka, polyester trikoo, kumi, yms.	määritetty materiaalin ja tavoitellun mielikuvan mukaan	punaiset oranssit keltaiset musta efektivärit	monipuolinen/ omintakeinen intensiivinen

Tila

Palauttaessani mieleeni oman lapsuuteni toivehuoneen, se sijoittunee modernin sinkkuyksiön ja seikkailupuiston välimaastoon minikeittiöineen ja liukumäkineen. Yleisestä erotettu yksityinen tila, jonka käytöstä sai päättää itse, oli se mistä lapsena haaveilin.

Tämän päivän peruslastenhuoneen kalustukseen kuuluu yleensä sänky, pöytä tuoleineen, leluhylly tai kaappi ja tilan sallissa nojatuoli tai pieni sohva. Muuten vaikuttaa siltä, että mitä pienempi lapsi, sitä useammin huone sisustetaan jonkin teeman mukaan. Kenties siihen johtaa tietty yhden ajatuksen seuraamisen helppous. Pieni jousto värissä tai kuosissa parantaa lopputulosta, sillä jos yksi väri tai jokin hahmo valtaa huoneen seinistä lamppuun, on tiettyä ähkyn tunnetta vaikea välttää. (vrt. kuva 5) En silti ole ensimmäisten joukossa kannattamassa vähemmän on enemmän -ajattelua, vaan perään lähinnä kykyä ja halua nähdä sisustaminen hieman laajemmin kuin vain pintojen peittämisenä värillä tai kuosilla. Aiemmin mainitsemani kiipeilyseinä on tästä hyvä esimerkki. Sen toteuttaminen ei ole rahallisesti suuri investointi, usein niukkaa lattiapinta-alaa se ei kuluta lainkaan ja on silti lapselle suuri elämys. Tämä lapsen huoneen - tai parhaassa tapauksessa koko kodin - toiminnallisuuden lisääminen onkin mielestäni haaste, johon soisin kaikkien tarttuvan. (kuvat 18 ja 19, lisää: ks. liite 3)



KUVA 18: Kohti seikkailua...



KUVA 19: Satupuu...

Sosiaalihuollon toimittama selvitys lasten päivähoidon oppi- ja toimintamateriaaleista kartoittaa leikkitiloilta ja -välineiltä vaadittavia ominaisuuksia. Selvityksessä todetaan, että aikuisten luomat oikeanlaiset fyysiset ja sosiaaliset ympäristöt ovat edellytys lasten leikin onnistumiselle. Päiväkotien sisäleikkitiloista todetaan kunnianhimoisesti, että niiden tulisi olla kotoisia, viihtyisiä, tilavia, hyvin äänieristettyjä ja, että leikkivälineet ovat helposti lapsen saatavilla. Kun selvityksessä tarkastellaan päiväkotia pedagogisena ympäristönä, asia muuttuu monimutkaiseksi.

Päiväkodin tilojen todetaan varustuksineen ja virikkeellisyydessään olevan tärkeä pedagoginen resurssi, ja että perinteisiltä avohylliltä lapsen on helppo saada käsiinsä se mitä kulloinkin tarvitsevat. Se, että ovelliset kaapit siitä huolimatta mainitaan paremmiksi sekä pedagogisesti että esteettisesti, on hieman ristiriitaista. *Seinien, verhojen ja tekstiilien värivalinnat on toinen virikkeitä antava tekijä. Tulisi pyrkiä vaaleisiin yksivärisiin pintoihin, niin etteivät nämä liian suuressa määrin joudu lasten huomion kohteeksi. Värikkäät, voimakkaat värit antavat helposti levottoman kuvan ja väsyttävät lapsia.* (Salminen 1988: 27) Olkoonkin, että edellä mainittu ympäristövaatimus koskee osin hahmotushäiriöstä kärsiviä erityislapsia, todetaan myös, että kyseiset tilan muokkaustoimenpiteet ovat kaikille lapsille hyväksi. Nämä kehotukset on selvitykseen lainattu Folkhälsanin raportista Daghemsmiljön vuodelta 1979. (Salminen 1988: 27) Mikäli asiaa työkseni pohtineet tahot ovat näin hukassa, on ymmärrettävää, että vanhempienkin voi olla vaikea mieltää, millainen on lapsen kehitystä tukeva ja lasta kiehtova ympäristö.

Leikin olemuksesta

Mitä lapsi oikeastaan *tekee* kun hän leikkii? Tähän kysymykseen on perusteellisesti yrittänyt vastata hollantilainen historioitsija Johan Huizinga (1872-1945) pureutuessaan leikin ytimeen teoksessaan *Homo Ludens*, Leikkivä ihminen. Hän aloittaa toteamalla, että leikki on vanhempaa kuin kulttuuri.

Leikin muodollisista tuntomerkeistä oli tärkein toiminnan erottuminen tavallisesta elämästä paikallisen rajoituksensa kautta. Leikki luo konkreettisessa tai abstraktisessa mielessä suljetun tilan, jokapäiväisestä ympäristöstä eristetyn, jossa leikki tapahtuu ja jossa leikin säännöt ovat voimassa. (Huizinga 1938: 30) Huizinga jatkaa pohtimalla sitä, missä määrin kaikki rituaalit, niin hengelliset kuin maallisemmatkin, kuten oikeuskäytännöt, ovat määriteltävissä leikiksi. *On itsestään selvää, että se mielenlaatu, jossa yhteisö kokee pyhät menonsa, on ensisijassa suurta ja pyhää vakavuutta. Mutta korostettakoon vielä kerran, että aito ja spontaaninen leikkiasennekin voi olla syvästi vakava. Leikkijä voi koko olemuksellaan antautua leikkiin.* (Huizinga 1938: 31)

Helsingin opettajankoulutuslaitoksen lehtori, tohtori Marjatta Kalliala tutki väitöskirjatyössään 6-vuotiaiden lasten leikkiä 1990-luvun puolivälissä. Tutkimuksessa käy selvästi ilmi varsin lyhyen ajan sisällä tapahtunut leikkikulttuurin muutos sekä se, miten lapset heijastavat leikkiinsä arkikokemuksiaan. Kalliala kuvailee lapsuuden tutkijoiden ristiriitaisia käsityksiä lapsen hyvästä. Ranskalaisen sosiologin Philippe Arièsin (1914–1984) näkemyksen mukaan lapsilta riistettiin lapsuus 1500-luvulla, jolloin nämä 'joutuivat kouluun' ja samalla erotetuksi aikuisyhteisön elämästä. Yhdysvaltalainen yhteiskuntatieteilijä Neil Postman (1931–2003) tulkitsee saman muutoksen positiiviseksi, lapsen erikoislaadun huomioivan modernin lapsuuden alkusoitoksi. Kalliala muistuttaa, että Arièsia on arvosteltu lähdekritiikin puutteesta. (Kalliala 1999: 23–24)

Leikin lajit

Kalliala käyttää leikin määrittelemiseen pääosin ranskalaisen sosiologin, Roger Cailloisin (1913–1978) teoriaa ja lainaa Cailloisia, joka sanoo leikistä, että se on toimintaa, joka on *vapaaehtoista, erillistä, ennakoimatonta, tuottamatonta, säännönmukaista ja kuvitteellista*. (Kalliala 1999: 36) Psykologian professori Catherine Garveyta lainaten Kalliala toteaa, että leikki ei ole niinkään määrätynlaista tekemistä kuin suhtautumista. (Kalliala 1999: 36–37)

Tarkemmaksi määrittelyksi Caillois esittää neljä leikin peruskategoriaa, jotka ovat kilpailu/*agon*, sattuma/*alea*, kuvitelu/*mimicry* ja huimaus/*ilinx*. Tällä luokituksella Caillois pyrkii tavoittamaan eri leikkilajien olennaisimmat vaikuttimet.

Agon on kyseessä silloin kun kilpaillaan. Urheilukilpailut tai lasten itse keksimät koetukset, joihin on luotu periaatteessa yhdenvertaiset voiton mahdollisuudet jokaiselle osallistujalle ovat *agonia*.

Alea-leikkien viehätys perustuu sattumaan kuten noppapeleissä, kruunassa ja klaavassa tai lotossa. *Päinvastoin kuin agon, alea kieltää kyvykkyyden ja pätevytyksen arvon ja perustuu pelkästään onneen tai epäonneen. Alea vaatii täysin vastakkaista asennetta kuin agon: agonissa on laskettava vain itsensä varaan, aleassa kaiken muun paitsi itsensä varaan.* (Kalliala 1999: 42.) Aikuisille *alea*-tyyppiset leikit ovat tärkeämpiä kuin lapsille. Caillois selittää tämän sillä, että lapsille leikki merkitsee toimintaa, eivätkä he kykene kuvittelemaan abstraktia voimaa jonka päätökseen pitäisi alistua. *Agonia* ja *alea* yhdistää se, että molemmissa osallistujat toimivat keinotekoisesti luodun tasavertaisuuden ehdoilla, minkä todellisuus ihmiseltä kieltää. (Kalliala 1999: 43)

Mimicry-leikeissä leikkijä on uskovinaan, uskottelevinaan itselleen ja toisille olevansa joku muu kuin on. Lasten kuvitteluleikeissä puheella kommunikointi on leikin olennainen osa. *Lapset kommunikoivat kahdella tasolla: leikkiä koskevat neuvottelut ovat puhetta leikistä, mikä erottuu puheesta leikissä.* (Kalliala 1999: 44) Kalliala lainaa englantilaista psykologia ja psykoanalyttikkoa, Susan Isaacia (1885–1948), jonka mukaan kuvitteluleikin merkitys on ratkaiseva siksi, että se mahdollistaa ”ikään kuin”-tietoisuuden kehittymisen. Hauska kuvaus roolinoton moniulotteisuudesta on valkovenäläisen psykologin, Lev Vygotskyn (1896–1934) esimerkki siskoksia leikkivistä siskoksista. Tällöin lapset *leikkivät ”suhteen” ja ”kontekstin” idealla korostaen sisaruuttaan suhteessa muihin. Mimicryn voi yhdistää agonin kanssa, esimerkiksi suuret urheilutapahtumat muuttuvat mimicryksi, kun kiinnitetään huomio kilpailijoiden sijasta katsojiin.* (Kalliala 1999: 43–45) *Leikkijän tehtävänä on houkutella toinen mukaan välttämättä virhettä, joka rikkoisi illuusion; näytelmän katsojan osana on jakaa illuusio, joka rajallisen ajan koetaan todellisuutta todellisemmaksi.* (Kalliala 1999: 45)

Viimeistä kategoriata kutsutaan nimellä *ilinx*. *Ilinx* -leikeissä halutaan hetkeksi järkyttää havaitsemisen ja aistimisen luotettavuus ja tuottaa nautinnollinen pyörtymyksen tunne. Nämä itse aiheutetut ”sekasorron kohtaukset”, voivat olla fyysisiä tai psyykkisiä. Benji -hyppy ja huvipuistot ovat hyviä esimerkkejä fyysisen huimauksen hakemisesta. Psyykinen huimaus on hulluttelun puuskaa ja halua aiheuttaa hetkellisesti sekaannusta rikkomalla tabuja, uhmaamalla auktoriteetteja tai niille nauramalla. (Kalliala 1999: 45–46)

Agonin ja alean ja toisaalta *mimicryn* ja *ilinxin* välillä vallitsee olennainen yhteys. Ensin mainitut lunastavat paikkansa säännöin, jälkimmäiset mielikuvituksen ja improvisoinnin keinoin. Tämän nelijaon lisäksi leikit voidaan jakaa kahteen vastakkaiseen ryhmään ludukseen ja paidiaan. Siinä missä Caillois kuvaa *paidiaa* hallitsevan huvittelun ja huolettomuuden periaate, pyrki toinen ääripää, *ludus*, sitoutumaan sopimukseen ja sääntöihin jotka ovat usein mielivaltaisia ja vaikeitakin noudattaa. Riippuu tulkitsijasta miten tiukasti hän määrittelee luduksen ja paidian vastakkaisiksi toisilleen, kummankin kuitenkin aina sisältäessä jotain toisistaan. (Kalliala 1999: 48)

Huizinga erittelee teoksessaan ansiokkaasti leikin ja pelin määritelmiä ja tulkinnallisia eroja sekä sitä, miten nämä eroavaisuudet näkyvät ja erottuvat eri kulttuureissa ja kielissä. Hupaisana yksityiskohtana mainittakoon, miten japanilainen erityisen kohtelias tapa puhutella yläluokan edustajaa on korostaa, miten tämän elämä on kuin leikkiä, niin että vain vapaaehtoinen mieliteko voi taivuttaa hänet toimimaan. Sen sijaan että sanottaisiin: ”Te saavutte Tokioon”, kuuluu kohteliaisuusmuoto sananmukaisesti käännettynä ”Te leikitte saapumista Tokioon”. (Huizinga 1938: 39–58)

Leikki matolla

Luodessani mallistokaaviota huomasin etäännyneeni kauas alkuperäisestä liikennekaupungin korvaavan maton ideasta, ja hyvä niin, sillä tavoitteena oli ollut luoda monipuolisesti hyödynnettävä tekstiili. Pelkkä muunnelma ei olisi tuonut leikkiin merkittävästi lisää sellaista, mitä ei hyvällä mielikuvituksella varustettu lapsi löytäisi mistä tahansa värikkästä matosta.

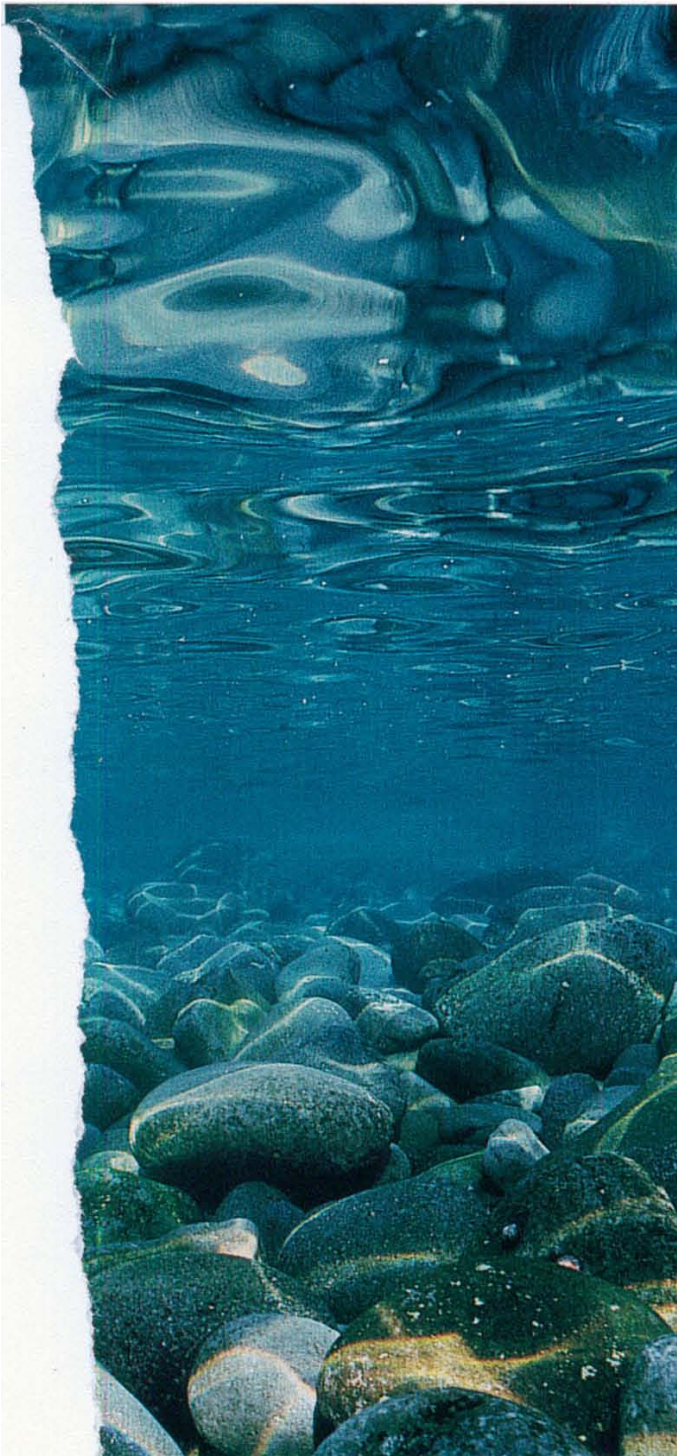
Tunnustin aiemmin havainnoineeni lasten leikkiä liian pinnallisesti ja myönsin, että olkoon liikennematto mielestäni miten ruma hyvänsä, se on lapsen mielestä mitä mielekkäin leikin väline. Pienen lapsen maailmassa autoilla ajetaan teitä pitkin ja kyseinen alusta lisää autoleikin mielekkyyttä. Toisaalta, jos lapselle annettaisiin lupa piirtää tieverkosto liidulla lattiaan, hän tuskin osaisi kaivata valmista. Tässä piilleekin asian ydin; lapsi ei niinkään kaipaa leikkikaluja vaan nimenomaan materiaalia leikkiinsä. Millaista tämä materiaali on, riippuu lapsen elinympäristöstä. Sisäleikeissä sallitaan helpommin materiaali joka ei sotke ja ulkoleikin materiaali taas vaihtelee sen mukaan, onko ympärillä metsää vai kaupunkiympäristö.

Marjatta Kallialan kysyessä tutkimuksessaan lapsilta itseltään, tarvitaanko leikkimiseen leluja, hän saa vastaukseksi, että ”Tarvitaan välillä ja tarvitaan ei, välillä ei ja joskus joo”. (Kalliala 1999: 152) Toinen lapsi sanoo, vertailtaessa leikkiä kotona ja päiväkodissa, leikkivänsä kotona ”muuten ihan samalla lailla paitsi etten itselläni”. (Kalliala 1999: 153) Tämä kertoo, *ettei leikin syvin olemus muutu sen mukaan, liittykö leikin toteutukseen leluja vai ei*. (Kalliala 1999: 153)

Moni lapsi viettää suuren osan päivästänsä päiväkodissa ammattikasvattajien hoivissa. Mäntynen tutkimuksessa päiväkotihenkilökunnasta 83 % oli sitä mieltä, että lapsilla tulee olla käytössään myös niin sanottua ei-valmista materiaalia mutta käytännössä tämä materiaali puuttui. (Mäntynen 1997: 113–116) Saman seikan havaitsi haastatteluissaan Kalliala ja kertoo, että vaikka lastentarhanopettajat ovat tiedostaneet määrittelemättömän materiaalin viehätysten ja tarpeellisuuden lapsille, tämä havainto ei kuitenkaan ole johtanut tällaisen materiaalin aktiiviseen keräämiseen vaan lasten löytämä materiaali lähinnä passiivisesti hyväksytään. Esimerkkinä opettajat kertovat ulkoa löytyneestä pressukankaan kappaleesta, joka oivana maja- ym. materiaalina oli selvästi aktivoitunut leikkiä pitkän

aikaa. Lopulta aikuisten näkemys - aina pölyinen ja kurainen ”kauhee muovinen peitto”- voittaa ja pressu ”katoaa”.

Puuttuvan esineen korvaaminen leikissä vaatii nimenomaan määrittelemätöntä ja muokattavaa materiaalia. Parhaassa tapauksessa sama materiaali on muunneltavissa tilanteen mukaan, kuten pahvilaatikko, joka käy niin veneestä, majasta kuin pöydästäkin. Kalliala havaitsi, että juuri tätä muuntuvaa materiaalia on päiväkodeissa hyvin vähän kotiin verrattuna. (Kalliala 1999: 243) Lisäisin, että myös monista kodeista puuttuu tämä luokittelematon materiaali, jonka aikuinen helposti kokee kodin järjestystä ja siisteyttä häiritseväksi ’roinaksi’. Toiveeni on, että suunnittelemani matto saisi aikuisen hyväksynnän paitsi lapsen huoneen somistajana, myös aktiivisesti käytettävänä leikin välineenä muutoinkin kuin leikin alustana lattialla. Tällä tarkoitan lupaa siirrellä mattoa, tai ajatukseni mukaisesti useampaa mattoa, jopa huoneesta toiseen kulloisenkin leikin vaatimaan tarkoitukseen tai vaikka vain mukavaksi makuualustaksi satua kuunnellessa tai television ääreen.



Matto on katseenvangitsija, matto ottaa pehmeästi vastaan unenlämpimät jalat, matto rahisee tervetulleeksi kotiin, mummolan matot tuoksuvat tuttavallisesti mäntysuovalta ja nahkaisen maton kulma on hampaille kuin pemmikaania.

Aistimuksesta merkityksiin

Aistien kautta saatava stimulaatio kehittää aivojamme ja erityisesti niiden assosiativisia alueita, jotka ovat ihmisaivoissa erityisen suuret. Aistireseptorien näille alueille syöttämä tieto auttaa ihmistä saamaan kokonaiskäsityksen ympäristöstään ja sen osista. (Nienstedt et al. 1990: 344)

Muotoilupedagogiikkaa taideteollisessa korkeakoulussa opettava kuvataidekasvattaja Elina Vaaherkumpu, etsi tutkimuksessaan lapsen ja esineen suhteen muodostumiseen vaikuttavia tekijöitä selvittääkseen lasten esinesuhteen muodostumista. Hän toteaa, että lapsi jatkuvasti muuttuvassa elämismaailmassaan etsii, löytää, muokkaa, arvioi ja järjestelee kaikkea eteensä tulevaa. Esineet edustavat lapselle mahdollisuuksia ja muotoilukasvatuksen tavoitteena on rohkaista tätä tutkimusmatkailua ja virittää uteliaisuus esineiden monipuolista havaitsemista kohtaan. (Vira et al. 2004: 36)

Vaaherkumpu käytti Turun yliopiston kuvataidekasvatuksen lehtorin, taiteen tohtori Marjo Räsäsen kokemuksellisen taiteen ymmärtämisen mallia, jossa lapsen ja esineen kohtaamista tarkastellaan kolmella tasolla. Ensin lapsi tarkastelee esinettä elämyksenä, mielikuvien tasolla. Näitä mielikuvia voidaan konkretisoida piirtämällä ja keskustelemalla, joilla tavoitellaan aistihavaintojen herättämistä ja esineen *näkemistä*. Toisella tasolla pohditaan kysymyksiä miksi jokin esine on tärkeä, miksi esineestä pidetään. Tämän argumentoinnin tavoitteena on esineiden merkitysyhteyksien *ymmärtäminen*. Kokeilemisen ja oivaltamisen tasolla pyritään kokemukseen, jonka kautta suhde esineeseen muuttuu merkitykselliseksi. Vaaherkumpu havaitsi, että vaikka tasot sisälsivät erilaisia painotuksia, ohjasivat kuitenkin *tunteet* lasten toimintaa kaikissa esineympäristöön tutustumisen vaiheissa. Hän korostaa, *ettei esineisiin voida kuitenkaan muotoilla tunteita ja sitä kautta merkityksiä, vaan merkitykset syntyvät kokijan ja esineen vuorovaikutuksessa*. Toiseksi esinesuhteiden muodostumiseen vaikuttavaksi tekijäksi hän mainitsee lapsen tiedolliset ja taidolliset tavoitteet sekä voimakkaan pyrkimyksen ymmärtää kohtaamiaan asioita ja esineitä. Vaaherkumpu koki lasten innostuneen erityisesti tuntemattomien esineiden asettamista haasteista, esineen käyttötapojen etsimisestä. Etsimisen, löytämisen ja löydösten soveltamisen tuottama tieto on luonteeltaan konstruktivistista ja sellaisena vahvistaa lapsen päätelmien tekemisen ja asioiden hallitsemisen kykyä. (Vira et al. 2004: 37–41)

Samoilla linjoilla on taidekasvatuksesta puhuttaessa Espoon Auroran koulun rehtori, kasvatustieteen tohtori, Martti Hellström, joka haluaa artikkelissaan, Onko peruskoulusta kasvattajaksi?, korostaa taideopetuksen tavoitteena olevan laajentaa ihmisen kykyä kohdata maailmaa. Taidekasvatus ei näin ollen muovaa lapsista *epäkäytännöllisiä ja maailman realiteeteista vieraantuneita kaunosieluja* vaan sen tavoitteena on aktiivinen ja osallistuva kansalainen. (Tarkkonen et al. 2005/2006: 50)

”Perinteisesti ajatellaan, että ihmisellä on neljä erilaista tapaa kohdata todellisuus. Tiedollisella otteella etsimme maailmasta totuutta, moraalisisella oikeaa ja väärää, käytännöllisellä sitä mikä toimii ja esteettisellä otteella kaunista ja rumaa. Jokainen ote on yksinään vajaa. Näin ollen ihminen, joka kykenee kohtaamaan maailman monin eri tavoin, on elämässään vahvoilla.” (Lapsi ja taide; 50)

Leikki aivoissa

Mitä lapsessa sitten tapahtuu hänen pyrkiessään jäsentämään maailmaa ympärillään? Tähän kysymykseen on etsinyt vastausta aivofysiologiasta Matti Bergström, lääkäri ja Helsingin yliopiston fysiologian emeritusprofessori. Myös hän puolustaa taidetta suorastaan elämästä selviämisen edellytyksenä. Taideteosten hän sanoo olevan yhtä vähän todellisia kuin yleensä leikkikään on, ja että ne tehdään todellisen maailman aineksista vain koska on pakko. Hän määrittelee myös lasten leikiksi tulkitsemamme toiminnan eräänlaiseksi pakoksi, joka ”avaa aukon lasten asumaan, piilossa olevaan ja tyhjään ’todelliseen’ maailmaan”, josta löytyy se todellinen taideteos. Bergström vie määritelmänsä niin pitkälle, että sanoo *kaiken* mitä lapset tekevät, olevan viime kädessä taidetta ja esteettisyyttä. (Bergström 1997: 97)

Kirjassaan *Mustat ja valkeat leikit* Bergström pyrkii avaamaan tätä näkemystään selittämällä aivojen rakennetta, toimintaa ja kehittymistä lapsen kasvaessa. Hän kuvaa ihmisaivojen kolmijakoa, jossa niin kutsuttu limbisen systeemi yhdistää alemmaa aivorunkoa ja kehittyntä uutta aivokuorta. Näistä aivorunko edustaa tajuntaa ja aivokuori tietoa, limbisen systeemin ollessa eräänlainen välittäjä, itsessään ”tyhjä maailma”. Bergström kyseenalaistaa käsityksen siitä, että näistä aivokuori kehittyisi valmiiksi viimeisenä, sillä vaikka aivokuori kehittyy ihmisellä valmiiksi myöhään, vasta murrosiässä, tiedetään aivokuoren kehittyessään vaikuttavan voimakkaasti myös limbisen systeemin kehittymiseen. Bergström onkin sitä mieltä, että limbisen systeemin on tultava *täysin* valmiiksi viimeisenä, jotta se selviäisi aivokuoren ja aivorungon välisestä viestinnästä. (Bergström 1997: 38–40)

Bergström kokee tutkimustensa pohjalta lapset aivan oman tyyppisikseen olennoiksi, jotka *elävät limbisessä kolmannessa maailmassaan*. Hän selvittää, että siinä missä täysikasvuaisella limbisen systeemin toiminta on vilkasta sekä aivokuoren että aivorungon suuntaan, ohjaa lasten systeemiä pääosin alempi aivorunko. Tämän näkemyksen mukainen, aivokuoren kypsymättömyydestä johtuva,

lasten systeemin sisäänpäin kääntyneisyys selittäisi sen, miksi lapset eivät arvosta ulkoisia asioita samalla tavoin kuin aikuiset. Esimerkkinä hän mainitsee esineitä rikkovan lapsen aggression kohdistuvan lähinnä sisäiseen tilaan, ei aikuiseen tai ympäröivään järjestelmään, kuten aikuinen aggressionsa usein kohdistaa. (Bergström 1997: 41-43) Tätä sisäistä kaaostilaa, aivorungosta peräisin olevaa luovuutta, kuvaa Bergströmin käsitteistössä 'musta' ja 'valkoinen' puolestaan kuvaa aikuisten järjestäytyntä 'aivokuorimaailmaa'. Leikin maailmassa tämä merkitsee käytännössä samantyyppistä jakoa kuin Cailloisin *paidia* ja *ludus*, jolloin *paidia* on lapsesta itsestään kumpuavaa mustaa leikkiä ja *ludus* valkoista sääntöjen sitomaa leikkiä.

Leikki mielessä

Mitä lapset sitten leikkivät? Marjatta Kallialan mielestä *voidaan lähteä siitä, että lasten leikeissään käsittelemä aihepiiri on tavalla tai toisella merkityksellinen lapsille; kääntäen ei silti tietenkään voida päätellä, että kaikki lapsille tärkeä näkyisi leikissä.* (Kalliala 1999: 176) Lapsilta kysyttäessä on leikin alkuperä heille selkeä. Kallialan haastatteluissa he kertovat leikki-ideoiden pulppuavan "omasta mielestä", "omasta päästä" ja "aivoista". Toisaalta joissain leikeissä pyritään mahdollisimman tarkkaan jäljittelyyn ja esimerkiksi jokin video katsotaan uudestaan vain jotta leikki sujusi 'oikein'. Itse kehitetyt leikit ovat kuitenkin arkipäivää ja lapset kokevat niiden keksimisen yksinkertaiseksi. Kommentit, "me vaan mietitään ja sitten me keksitään" ja "me vaan leikitään ja samaan aikaan keksitään", kertovat oman alansa asiantuntijoista. (Kalliala 1999: 180)

Leikkiminen ja samaan aikaan keksiminen tarvitsevat avukseen metakommunikaatiota. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että yhteisen illuusion luomiseksi ja jakamiseksi lapset puhuvat leikkiessään kolmella tasolla. Kertoja rakentaa juonta, organisoii ja kommentoi leikkijöiden toimintaa. Roolipuhe on puhetta roolihenkilönä ja kolmas puheen tyyppi on puhetta leikin ulkopuolisessa todellisuudessa, mikä on jonkin leikin ulkopuolella tapahtuvan kommentointia tarvittaessa. (Kalliala 1999: 103)

Kun leikin todellisuus on aidosti yhteistä ja jaettua, leikki tempaa mukaansa ja leikkijät ovat yhtä toiminnan kanssa. Äärimmäisen sitoutuneisuuden saavuttaminen on mahdollista sisäiseen maailmaan eläytymisen kautta: leikin flow-kokemus on vahva. (Kalliala 1999: 103)

Tällainen tekemisen imu ei yleensä synny välittömästi, vaan niin aikuisella kuin lapsella tämän *flow*-tilan saavuttaminen vaatii aikaa. Lapsen ajankäyttö on vahvasti aikuisen säätelemää, ja onkin aikuisen tehtävä katsoa, että lyhyiden leikkituokioiden lisäksi lapsella on mahdollisuus myös pitkäkestoiseen leikkiin.

Toisaalta *ilinx*-tyyppinen riehunta, jonka avulla voi purkaa niin fyysistä toimintatarmaa kuin henkistä 'ylilatautumista', saattavat täyttää tehtävänsä muutamassa minuutissa. Silti näidenkin leikkien ongelma on aikuisen näkökulmasta se, että lapsen tarve purkautumiseen ja aikuisen mielestä sopiva aika tai tila tälle purkaukselle, eivät aina kohtaa. Kun poukkoileva lapsi on saatava turvavöihin tai pyllyjutut kaikuvat kyläpaikassa, harva aikuinen levollisesti toteaa lapsen vain siinä toteuttavan sisäisiä tarpeitaan, vaan päinvastoin pyrkii lopettamaan epäsuotavan käytöksen. Se, millainen käytös kulloinkin on epäsuotavaa, on vahvasti sidoksissa aikaan ja kulttuuriin, ja Kalliala toteaaakin, että fyysistä *ilinx*-huimausta selvemmin kulttuurisidonnaisuus näkyy psyykkisen huimauksen tavoittelussa. Se, mikä kulloinkin koetaan kutkuttavaksi ja soveliaisuuden rajoja kolkuttelevaksi, vaihtelee. (Kalliala 1999: 288–289)

Leikki kulttuurissa

Bergströmin näkemykset limbisestä järjestelmästä leikin lähteenä ja lapsesta tässä 'mustien' ja 'valkeiden' voimien välimaastossa, vertautuvat J. Huizingan havaintoon toden ja leikin välisestä suhteesta. Huizinga kirjoittaa: *Jos - jättämällä syrjään kielitieteellisenkysymyksen – tarkastaa hieman lähemmin käsitteitä leikki – tosi, niin havaitsee, etteivät molemmat puolet ole siinä yhdenvertaisia: I e i k k i on positiivinen, t o s i negatiivinen. Toden merkityssisältö määräytyy leikin kieltämisellä; tosi on ei-leikkiä eikä mitään muuta. Leikin merkityssisältö ei sitä vastoin suinkaan määräydy ei-toden avulla, vaan leikki on jotakin omalaatuista. L e i k i n käsite sellaisenaan on korkeampaa luokkaa kuin t o d e n. Tosi tahtoo sulkea leikin ulkopuolelle, mutta leikki voi sangen hyvin sulkea toden piiriinsä.* (Huizinga 1944: 57–58) Määritelmällään Huizinga haluaa muistuttaa leikin primaarisesta luonteesta, vrt. *Leikki on vanhempi kuin kulttuuri.* (Huizinga 1944: 9)

Arkisessa puheessa käytettynä termi *leikki*, on muuttunut kaikenikäisten ajanvietteestä 'lasten työksi'. Kun aikuinen tänä päivänä leikkii, hän harrastaa. Mielikuvatasolla sana *harrastus* viittaa toimintaan, jota ei tehdä niin 'tosissaan' kuin työtä mutta joka ei myöskään ole 'pelkkää leikkiä'. Aikuiselle harrastus-käsitteen sisältölatauksella ei ole niin suurta merkitystä kuin lapselle. Kun alle kouluikäinen lapsi harrastaa, onko se leikkiä? Jos on, hyvä. Mikäli se lähenee aikuisen käsitystä harrastamisesta edes jossain määrin tavoitteellisenä toimintana, lienee syytä pohtia onko se lapsen etu.

Aikuinen kaipaa työpäivän jälkeen vapaa-aikaa, jolloin hän 'ei tee mitään', toisin sanoen tekee jotain omista lähtökodistaan mielekästä ja kokee siten 'lataavansa akkujaan'. Tarhassa työpäivän tehnyt lapsi tarvitsee tuota latausaikaa vielä enemmän. Moni aikuinen otaksuu lapsen leikkivän päiväkodissa päivät pitkät. Osin tämä varmasti pitääkin paikkansa, mutta suhteessa leikkiaikaan, on rentouttava vapaa leikki lapsen kannalta liian vähäistä monessa päiväkodissa. Tämä käy ilmi Pirkko Mäntysen tutkimuksessa, jossa hän selvitti lasten leikin edellytyksiä päiväkodissa. Monessa päiväkodissa sisätiloissa tapahtuvalle vapaalle leikille jäi aamupäivisin aikaa jopa vain alle puoli tuntia, samoin

iltapäivisin. Parhaassa tapauksessa aikaa oli tunti tai ylikin. Aika menee syömiseen, pukemiseen, ohjattuihin leikkituokioihin ja päivälepoon. Iltapäivän leikkiajan lyhyteen vaikutti erityisesti vähäinen henkilökunnan määrä, josta mainitaan, että päivälevon jälkeistä, iltapäivän ulosmenoa varten pukeminen *on tehtävä ennen kuin aamuvuorolaisilta loppuu työaika*. Aikuisia ei riitä valvontaan, joten paitsi että ensimmäisenä puetun lapsen sisäleikkiaika jää lyhimmäksi, hän ei myöskään hyödy siitä pidempänä ulkoleikkiaikana vaan ”joutuu odottamaan vaatteet päällä eteisessä ulos lähtevää aikuista”. (Mäntynen 1997: 77–78) Mitä tämä kertoo leikin arvostuksesta nyky-yhteiskunnassa?

Elämismaailma ja elämymaailma

Vähäiseen leikin arvostukseen on törmännyt myös lasten leikkiä tutkinut kasvatustieteen tohtori Reeli Karimäki, jonka haastattelemat lapset *ovat itse sitä mieltä, etteivät aikuiset ole kiinnostuneita lasten tekemisistä saati sitten leikeistä, toisaalta ei lasten mielestä vanhempien kuulukaan niistä kaikista tietää*. (Piironen 2004: 256) Lapset myönsivät, etteivät kerro vanhemmilleen kaikista leikeistään.

Aikuiset ja vanhemmat ovat kyllä kiinnostuneita leikkiympäristöstä, ja se onkin osasyynä siihen, ettei leikeistä kerrota. Lapset ovat kertoneet Karimäelle leikeistä rakennustyömailla ja vallihautoilla, jotka he tiedostavat vanhempien mielestä vaarallisiksi paikoiksi ja he tiedostavat, että vanhemmat saattaisivat kieltää näissä paikoissa leikkimisen. Toisaalta vanhempien todennäköisesti hyväksymä metsäkin saattaa poikia leikkejä, joista vanhemmille ei kerrota, jottei niitä kielletäisi.

Kahdeksanvuotias helsinkiläistyttö kuvailee Karimäelle leikkiään:

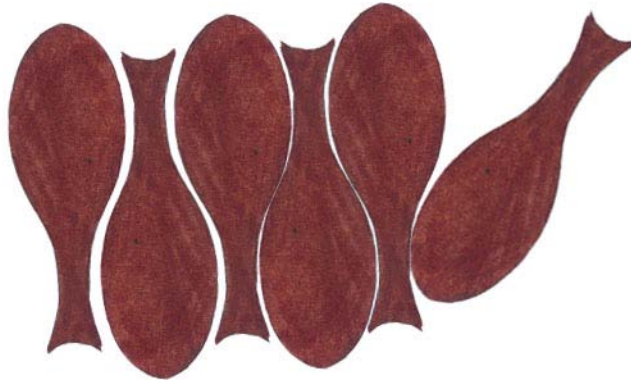
”Tätä ei kyllä voi kertoa meidän äidille kun se hermostuu niin pienestä, mutta meillä on tosi kiva leikki lähimetsässä. Siellä on asunut kai asunnottomia ja asuu kai vieläkin välillä. Me mennään leikkimään sinne patjalle, mutta oikeastaan me huolehditään niiden kodista. Me siivotaan ja laitetaan kaikki kauniiksi, kun kukaan muu ei pidä niistä huolta.” (Piironen 2004: 256–257. Karimäki 2007: 2)

Toinen syy salailla leikkejä on naurunalaiseksi joutumisen pelko. Joko leikki koetaan niin henkilökohtaiseksi, ettei sitä haluta jakaa, tai kyse voi olla siitä, että lapsi mieltää itsensä liian vanhaksi leikkimäänsä leikkiin tai leikkimiseen ylipäättään. Leikki-ian pituuden määrittelee pitkälti lasta ympäröivä yhteisö. Myös leikin todellisuus on yhteisöllinen, yksilön ulkopuolella, muttei silti sama kuin ulkomaailma. Tälle vyöhykkeelle lapsi kokoaa esineitä ja ilmiöitä ulkomaailmasta ja käyttää niitä leikeissään. (Piironen 2004: 266–268)

Funktioanalyysi

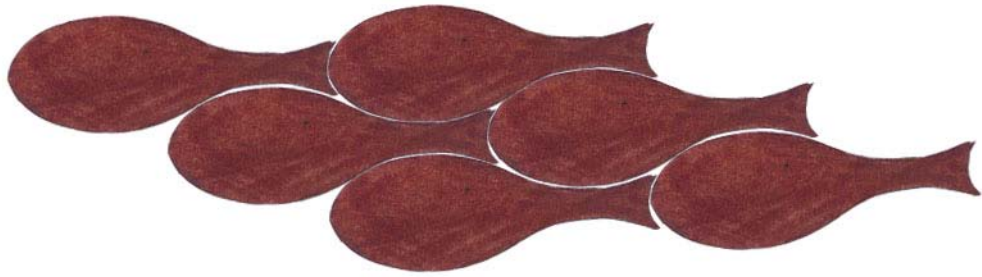
Miettiessäni suunnittelemaani tuotetta työssäni selvittämiäni seikkojen valossa, koen olevani pääpiirteittäin tyytyväinen. Arvioin, että mattoni täyttää esiinnoitettavat vaatimukset hyvästä leikkivälineestä.

Käyttö. Olin ajatellut mattoa leikissä käyttäviksi 3-11-vuotiaat. Muodon hahmotuttua pohdin tuotteen mittoja sekä suhteessa lapsen kokoon että lastenhuoneen neliöihin. Kasvukäyrän mukaan 3-vuotias on noin 95 cm pitkä ja 11-vuotias 140 cm. Yksilölliset pituuserot tähän normiin ovat useita senttimetrejä suuntaan tai toiseen. Lähdin siitä, että matolla mahtuisi mukavasti makaamaan 6-vuotias esikoululainen. Kuusivuotiaiden keskipituus on noin 115 cm, jonka mukaan määrittelin maton pituudeksi 115 cm. Tällöin leveydeksi tulee 40 cm leveimmältä kohdalta ja 10 cm kapeimmasta kohdasta. Tämän kokoisia mattoja pitäisi pieneenkin huoneeseen mahtua vähintään neljä, etenkin kun maton vaatima tila ei ole yhtenäinen vaan matot voi ryhmitellä tilaan vapaasti, joko toisiaan koskettaen tai toisistaan erillään.



KUVA 20

Pienikokoinen matto ei raskaammastakaan materiaalista valmistettuna paina liikaa 3-vuotiaan käsiteltäväksi. Riittävän helppo siirtely on edellytys sille, että mattoa pystyy käyttämään esimerkiksi majarakennelmissä tai useasta matosta voi pinota pehmeän laskualustan hyppyleikeissä. Kuitenkin koko on riittävä, jotta sitä voi käyttää istuma- tai makuualustana isompikin lapsi tai jopa aikuinen, jolloin tosin mattoa riittää vain selän alle. Yhdistämällä kaksi tai useampia mattoja rinnakkain, saadaan pinta-alaa lisää. (kuvat 20 ja 21)

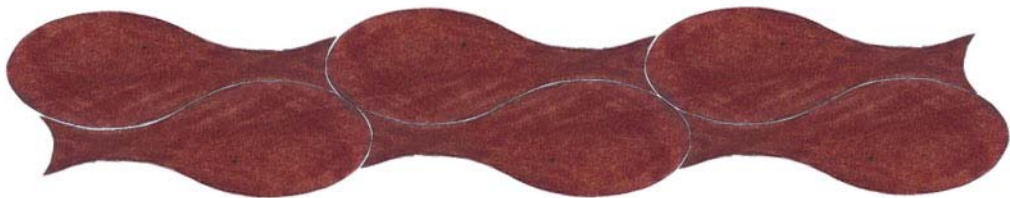


KUVA 21

Maton epäsymmetrisyys aktivoi mielikuvitusta ja taipuu suorakaidetta helpommin erilaisiin käyttötarkoituksiin. Esimerkiksi Löytöretki-sarjan mattoihin mieltämäni punaoranssi, pitkänukkinen matto voidaan helposti assosioiden mieltää vaikka leirinuotioksi tai tulipaloksi jonka sammuttamiseksi tarvitaan palomiestä. Nurmilintu-sarjan pehmeät matot ovat lämpimiä maata ja erityisen pistelevällä Santaranta-sarjan matto sopinee fakiirin tarkoituksiin.

Huoneen sisustuselementtinä tuote on sijoiteltavissa sopiviin kohtiin huonetilaa. Esimerkiksi yksi kappale toimii sängynedusmattona, toinen jalkoja varten kirjoituspöydän alla, jolloin maton kapea pää mahtuu hyvin tuolin jalkojen väliin häiritsemättä tuolin siirtelyä, kolmas keskellä lattiaa yleisilmettä pehmentämässä ja neljäs sängyllä niskatyynyksi rullattuna.

Suunnitteluvaiheessa, maton muodon löydyttyä, totesin muodon olevan sellaisen, että se kestää hyvin koon muutokset ilmeen kärsimättä. Tällä tarkoitan, että suurikokoisempana matto soveltuisi käytettäväksi olohuoneessa, aikuisen työhuoneessa tai eteisessä. Lasten kokoon mitoitetuista, rinnakkain ja peräkkäin asetetuista kappaleista saa maton käytävämäiseen tilaan. (kuva 22)



KUVA 22

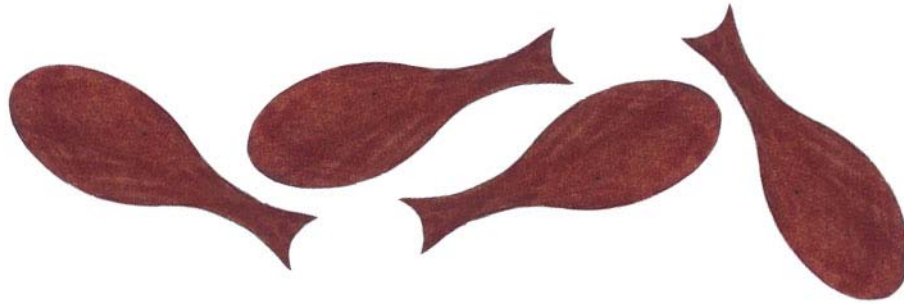
Alusta alkaen tavoittelemani monikäyttöisyyden ja pitkäikäisyyden idea toteutuu myös siinä, että vaikka lapsi teini-iässä haluaisikin nämä matot pois huoneestaan, ne voivat jatkaa elämäänsä

esimerkiksi ovenedusmattoina tai pienten tilojen, kuten wc:n tai tuulikaapin mattoina. Kokonsa puolesta pienet matot voivat toimia vaikka istuintyynynä puutarhakalusteille.

Päiväkodissa näitä mattoja voisi olla runsaastikin erilaisia, jolloin niistä pystyisi rakentamaan suurempia kokonaisuuksia lattialla tai tarvittaessa materiaalia riittäisi useampaan majaan. Matot voisivat toimia myös satu- tai toimintatuokion istuma- tai makuualustoina, jolloin jokainen voisi vuorollaan valita mieleisensä. Tutustuin työn kuluessa pintapuolisesti käsitteeseen didaktiset leikit, jotka ovat niin kutsuttuja kasvatuksellisia leikkejä, joissa on aina jokin tavoite. Niiden tarkoitus on kehittää esimerkiksi lapsen matemaattisia tai kielellisiä valmiuksia, rytmittämistä, aistitoimintoja tai sosiaalisia suhteita. Suunnittelemani matot palvelisivat päiväkotiympäristössä hyvin myös näitä leikkejä. Lapset voisivat keskustellen tutustua eri materiaaleihin, niiden tuntuun, tuoksuun, ulkonäköön ja alkuperään. Käytetystä materiaalista riippuen voi nimetä myös muotoja ja muita ominaisuuksia. Itse maton muodossa on jo nimettävissä pyöreys, kaarevuus, kovera, kupera, terävä, kulma, kapea, leveä ja niin edelleen.

Tarpeet. Lapsen leikkiä rikastuttavana matto lunastaa paikkansa uusien kokemusten antajana, samoin aikuiselle sen arvo muihin mattoihin verrattuna on siinä, että hän kenties oppii näkemään asioita uudella tavalla. Koenkin, että tarve johon mattoni vastaa, on pitkälti esteettinen. Esteettisyyttä en tarkoita puhtaasti visualisessa mielessä vaan esteettisyys on myös käytännöllisyyttä ja käyttömukavuutta.

Etsiessäni Internetistä mattoaiheisia sivuja, päädyin myös Kaks'plus lehden Internet-palstalla 23.2.2007 käytyyn keskusteluun, jossa naiset (nimien perusteella) manasivat hankalasti paikoilleen laitettavia mattoja. Eräs kirjoittajista totesi ikävimmän olevan olohuoneen suuren villamaton, joka painavana on hankala käyttää pihalla. Ottamatta kantaa siihen, pitääkö olohuoneen mattoa kantaa ulos siivousta varten, toteaisin suunnittelemani maton edut tässä suhteessa. Toisin sanoen jos muutama kookas, muttei liian suuri, ja esteettisesti mielenkiintoinen matto korvaisi yhden valtavan suuren, se helpottaisi paitsi siivoamista, antaisi myös monipuolisempia mahdollisuuksia sisustamiseen. Olohuoneen matto hankalimpana saa ääniä muiltakin kirjoittajilta. Maton saaminen pois sohvan alta ja takaisin kuumentaa niin otsaa kuin tunteita. Muotoilemani kappaleen kaareva reuna menisi sohvan jalkojen välistä sohvan alle ja näin lähelle sohvaa ilman, että mattoa tarvitsisi yrittää saada sohvan jalkojen alle. Eräs kirjoittaja tuskailee viisimetristä eteisen mattoa, joka ei tahdo pysyä suorassa ja toinen maton pujottelua kenkätelineiden alle. Heille tarjoaisin yllä esittelemääni ratkaisua sillä erotuksella, ettei mattojen edes tarvitse pysyä suorassa näyttääkseen hyvältä, sillä kaarevat muodot vapauttavat silmän suorien linjojen vaatimuksesta suhteessa lattialistan viivasuoraan. Mikäli kenkäteline on jalallinen, mahtuu maton kapea osa telineen jalkojen väliin ilman siirtelyä ja nostelua.



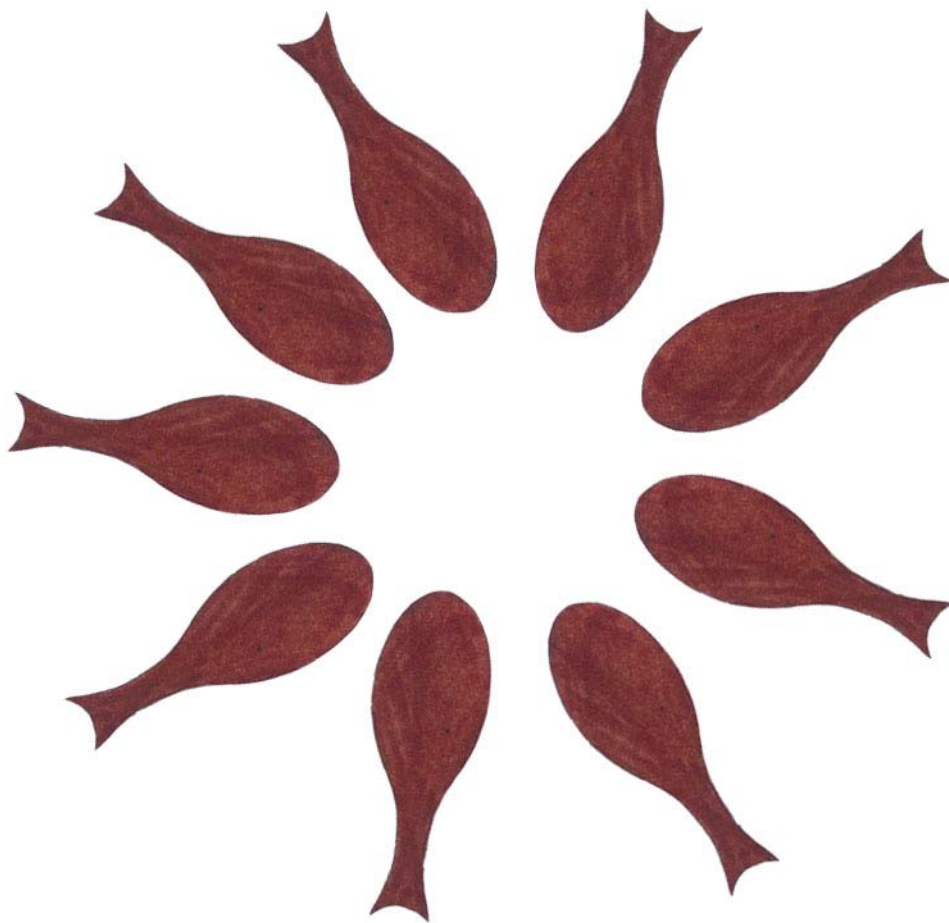
KUVA 23

Menetelmä. Kattavaa menetelmäanalyysia ei tuotteesta pysty tekemään kun tuotetta ei vielä ole. Valmistustekniikaksi valitsin tuftauksen, koska kyseisellä tekniikalla on mahdollista tuottaa melko taloudellisesti runsaasti variaatioita. Tuftauksessa pinnan rakenne on voimakkaan kolmiulotteinen, joka lisää visuaalista kiinnostavuutta. Alustavat suunnitelmat materiaaleista näkyvät mallistokaaviossa. Tässä mainittakoon, että koska malliston kantavan ideana on monipuolisuus, näkyy sama tavoite myös materiaalivalinnoissa eli käytännössä mikä tahansa materiaali tulee kyseeseen, jos se pystytään muokkaamaan matoksi.

Markkinoilla on nykyään niin runsaasti mielenkiintoisista materiaaleista valmistettuja mattoja, etten kokenut perustelluksi paneutua asiaan tässä työssä syvällisemmin, sillä käytännössä suunnittelemani muoto voidaan toteuttaa jo olemassa olevista kuoseista. Mallistokaavion Löytöretki-kategoriaan soveltuisivat erinomaisesti esimerkiksi suikaloidusta polkupyörän sisäkumista valmistettu 'nukkamatto' tai Nurmilintu-kategorian valikoimaan pieniä huopakukkasia kukkiva 'niitty'. Molemmat löytyvät espanjalaisen Nanimarquinan valikoimista. Toki monet löytämistäni upeista materiaaleista ovat niin kalliita, etteivät helposti tule kyseeseen ainakaan lapsille suunnatussa tuotteessa. Tästä huomiosta sai alkunsa ajatus siitä, että hieman vanhemmat lapset voisivat valmistaa mattonsa itse. Tekemiseen sisältyisi näin niin luomisen ilo kuin taidekasvatus, sekä omista tarpeista käsin toimiminen.

Telesis/consequenses. Mielestäni tuote ilmentää tätä aikaa jo siinä mielessä, että olen pyrkinyt pohtimaan tälle ajalle tyypillistä maton käyttöä ja vastaamaan näihin käytön vaatimuksiin. Modernit nomadit arvostavat moneen käyttöön ja tilaan sopivaa, helposti kuljetettavaa tuotetta. Elinkaarianalyysia en tämän työn puitteissa tee, sillä tuotteen valmistuksen kysymyksiä ei ole loppuun asti mietitty. Tähänastisen suunnittelun pohjalta voidaan kuitenkin jo todeta, että vaikka tuote pitkäikäisyydessään saisi alhaisen MIPS-arvon, kasvattaa valmistukseen tarvittavan materiaalin käsittely ekologista selkäreppua. Kasvimateriaaleissa viljely ja siinä käytettävä vesi ja kemikaalit, eläinten kasvatus, niiden nahan ja villan käsittely sekä tekokuiduissa uusiutumaton raaka-aine, ovat kaikki monisyisiä prosesseja joiden ekologisen selkäreppun laskemiseksi tarvitaan runsaasti tietoa.

Assosiaatiot. Voisi sanoa, että suunnittelemani mattoon on sisäänrakennettuna ajatus mahdollisimman suuresta määrästä erilaisia assosiaatioita. Tuotteen luonteesta johtuen on todennäköistä ja kuten sanottu, suotavaa, että keskenään erilaiset matot herättäisivät kaikki omanlaisensa tunnelman lapsessa. Koska toivon lapsen pitävän matosta niin, että se kelpaa huoneen sisustamiseen vielä leikki-iän jälkeenkin, olisi hienoa, jos maton materiaalin tuntu tai tuoksu voisi palauttaa lapsen mieleen hyviä hetkiä lapsena koetusta. Aikuisen näkökulmasta tämäntyyppisiä mattoja voi päiväkodissa käyttää niin leikkiin kuin opetukseen.(Ks. Käyttö.)



KUVA 24 "Tarinatuokio"

Esteettisyys. Tuotteen suunnittelussa painotus oli alkuvaiheessa korostetusti esteettisessä, ensin lähinnä väreissä, sitten pintarakenteessa ja viimein muodossa. Pintarakenteeseen liittyen hain myös tunnun estetiikkaa. Käytettävyyden estetiikka syntyy sovellettavuudesta (ks. Käyttö) ja pitkäikäisyydestä. Laadun esteettisyys jää analysoimatta, koska itse tuotetta ei vielä ole, mutta pitkäikäisyyden vaatimus on mahdollista täyttää vain laadukkaiden materiaalien ja teknisesti laadukkaan valmistuksen myötä.

ENTÄ SITTEEN?

Tässä kohdin, kun tuote on vielä valmistamatta ja testaamatta, koen onnistuneeni mitä tulee suunnittelun tulokseen, mallistokaavioon tiiviydessään ja omaan paneutumiseeni tämän työn suunnittelun vaatiman ymmärryksen saavuttamisessa.

Itse prosessiin en voi olla erityisen tyytyväinen, sillä työ olisi ollut mahdollista saattaa loppuun lyhyemmässä ajassa lopputuloksen kärsimättä. Varsinainen aiheen pohdinta ja itse suunnitteluprosessi kestivät vuoden, jonka jälkeen tulokset olisi voinut koota.

Maton valmistukseen liittyen olen pohtinut mahdollisuutta, että osa malleista olisi lasten itse valmistettavissa. Kyseessä voisi olla paketti, joka sisältää aluskankaan, nukkamateriaalin, tavallisen neulan, tuftausneulan tai muun vastaavan materiaalin vaatimusten mukaan sekä työohjeet. Maton muoto ei kärsi koon muutoksesta, joten voi harkita, että tällainen itse valmistettava matto olisi kooltaan pienempi.

Toinen valmistukseen liittyvä ajatus on sokeiden käsityöläisten käyttäminen joidenkin mattotyyppien valmistuksessa. Tämän mahdollisuuden selvittäminen on seuraava askel siinä prosessissa, joka mahdollisesti johtaa mattojen valmistuksen aloittamiseen muodossa tai toisessa. Oma tilanteeni on ammatillisesti avoin, joten periaatteessa voisin itsekin ryhtyä valmistamaan osaa matoista, mikäli voin todeta sen taloudellisesti järkeväksi. Läheisen sijaintinsa ja Suomea pienempien kustannusten vuoksi mattojen valmistuttaminen Virossa on myös huomioon otettava mahdollisuus. Kaikkien mattojen ei tarvitse olla käsityötä, sillä teollisestikin valmistettavien mattojen kirjo on laaja. Jo alkuvaiheessa pohtiessani maton muotoa ja tiedostaessani valmistukselliset seikat, hain muotoa, joka olisi mahdollista leikata valmiista mattolevyistä mahdollisimman vähin hukkapaloin.

Mitä syvemmälle pääsin ymmärryksessäni lasten leikin olemuksesta, sitä enemmän heräsi halu testata käytännössä suunnittelemani tuotteeseen kuvittelimiani ominaisuuksia. Luonteva jatko tälle työlle olisikin prototyyppien valmistaminen ja niiden testaaminen lasten käytössä idean mahdollista jatkokehittelyä varten.

LÄHTEET

Kirjalliset lähteet:

Anttila, Pirkko 2006.

Tutkiva toiminta ja ilmaisu, teos, tekeminen. Hamina: Akatiimi OY.

Bergström, Matti 1997.

Mustat ja valkeat leikit: Leikki, kaaos ja järjestys aivoissa. Alkuteoksesta Svarta och vita lekar: Lek, kaos och ordning i hjärnan suom. Ritva Liljamo. Juva: WSOY

Ginsburg, Madeleine 1991.

The illustrated History of textiles. Reprinted 1993, 1995. London: Studio Editions Ltd.

Hannula, Suoranta & Vaden 2003.

Otsikko uusiksi; Taiteellisen tutkimuksen suuntaviivat. Tampere: 23'45 niin & näin - lehden filosofinen julkaisusarja

Huizinga, Johan 1984.

Leikkivä Ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineen määrittelemiseksi. Alkuteoksesta Homo Ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur suom. Sirkka Salomaa. Juva: WSOY.

Jantunen, Timo. Rönneberg, Paula (Toim.) 1996.

Anna lapsen leikkiä: Kirja leikistä ja lapsilähtöisyydestä. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.

Kalliala, Marjatta 1999.

Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä: leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos. Tampere: Gaudeamus/Oy yliopistokustannus.

Leikkivälineraportti: Leikkivälineiden merkitys lapsen kehitykselle. Helsinki 1971. Lapsiraportti A 2:

Mannerheimin lastensuojeluliiton julkaisu: Asuminen ja ympäristö.

Lindqvist, Gunilla 1998.

Leikin mahdollisuudet: Luovaa leikkipedagogiikkaa päiväkotiin ja kouluun. Alkuteoksesta Lekens möjligheter suom. Inga Arffman. Jyväskylä: Koulutuksen tutkimuslaitos, Jyväskylän yliopisto.

Mäntynen, Pirkko 1997.

Pikkulasten leikin edellytykset päiväkodissa. Joensuun yliopiston kasvatustieteellisissä julkaisuja N:o 37. Joensuu: Joensuun yliopistopaino.

Nieminen, Pirkko. Korpela, Raija. (Toim.) 2004.

Leikkitarakkailu: Käsikirja lapsen toiminnallisen kehityksen arvioimiseksi. Psykologipalveluiden kehittämisyksikön julkaisu 4/2004. Tampere: Tampereen yliopistopaino Oy.

Niiniluoto, Ilkka 2002.

Johdatus tieteenfilosofiaan; Käsitteen ja teorianmuodostus. Helsinki: Otava.

Piironen, Liisa (Toim.) 2004.

Leikin pikkujättiläinen. Porvoo: WSOY

Riihonen, Eeva 1991.

Lapsi ja lelu. Jyväskylä: Tammi.

Salminen, Hannele 1988.

Leikin välineet. Sosiaalihuollon julkaisu 5/1988. Helsinki: Valtion painatuskeskus

Tarkkonen, Tuula. Sassi, Pirkko 2005/2006.

Lapsi ja taide: Puheenvuoroja taidekasvatuksesta. Helsinki: Cultura Oy.

Vira, Riitta. Ikonen, Petteri (Toim.) 2004.

Esineet esiin! Näkökulmia muotoilukasvatukseen. Vantaa: Dark Oy.

Internet-lähteet:

Ihamäki, Päivi. Rintanen, Johanna 2008.

Opetusmateriaalia; kulttuurin soveltaminen

<http://www.haktonopetus.fi/kultsova/funktio.htm>

Karimäki, Reeli 2007.

Metsät suomalaisten elämässä –seminaari, ARBIS Helsinki 17.10.2007

<http://www.metsavastaa.net/files/metsavastaa/airi/Karimaki.pdf>

Karvonen, Erkki 2008.

www.internetix.fi/opinnot/opintojaksot/Oviestinta/tiedotusoppi/johdatusviestintatiet
[esiin/luento6.2.html](http://www.internetix.fi/opinnot/opintojaksot/Oviestinta/tiedotusoppi/johdatusviestintatiet)

<http://www.kuluttajavirasto.fi/Page/2ad8923d-0cfe-4d51-8abb-2e9075e95d8c.aspx>

<http://www.verkkoklinikka.fi/laskurit/kasvu/>

<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1997/19970287>

Kuvaluettelo:

KUVA 1: City life

<http://verkkokauppa.koti-idea.fi/PublishedService?file=page&pageID=9&itemcode=81470000>

KUVA 2: Mischka

<http://www.matto.fi/epages/Maripa.axl/?ObjectPath=/Shops/Maripa/Products/1021737>

KUVA 3: Sea side

http://www.pikkukenguru.fi/catalog/popup_image.php?pID=1101

KUVA 4: Mountains

http://www.pikkukenguru.fi/catalog/popup_image.php?pID=1100

KUVA 5: "Prinssin oma valtakunta"

Talo & Koti-lehti 2/2008 s. 62, kuvaaja Anne Saarenoja

KUVA 6: "Viidakkovekara"

Talo & Koti-lehti 2/2008 s. 66, kuvaaja Anitta Berendt/Linnea Press

KUVA 7: Lasten matto

<http://www.exquisiterugs.com/productDetail.asp?ID=353>

KUVA 8: Lasten matto

<http://www.exquisiterugs.com/productDetail.asp?ID=1043>

KUVA 9: Hahmomatto

<http://www.rugsuk.com/Kiddies/94R.htm>

KUVA 10: Teachers Pet –matto

<http://www.kidcarpet.com/product.php?pID=153>

KUVA 11: Playhouse –matto

<http://www.kidcarpet.com/product.php?pID=331>

KUVAT 12 ja 13: Golfmatto

<http://www.johnlewis.com/Home+and+Garden/Children's+Room/Children's+Rugs/Children's+Rugs/129/2/0/ProductType.aspx>

KUVAT 14-16: Luonnokset, Nina Mansikkamäki

KUVA 17: Nina Mansikkamäki

KUVA 18: Kohti seikkailua

Wilson, Judith 2002. Lastenkamarit: lastenhuoneita 0-10-vuotiaille: s.37

KUVA 19: Satupuu

Wilson, Judith 2002. Lastenkamarit: lastenhuoneita 0-10-vuotiaille : s.69

KUVAT 20-24: Mallikuvia, Nina Mansikkamäki

KUVAT LIITE 2

1. http://www.coolkidsfurniture.com/index.php/main_page/product_listing/option/2/optionval/21

2. <http://www.netkidswear.com/scorboarchil.html>

3. <http://www.rugsusa.com/rugsusa/control/prod/~pid=117TSC138-330410/~color=8274>

4. <http://www.exquisiterugs.com/productDetail.asp?ID=1695>

5. <http://www.exquisiterugs.com/productDetail.asp?ID=1689>

6. <http://www.exquisiterugs.com/productDetail.asp?ID=1049>

7. <http://www.ishopforbaby.com/t29childsrug.html>

8. <http://www.exquisiterugs.com/productDetail.asp?ID=1250>

9. <http://www.powersellerusa.com/kidz-image-014-leopard.html>

10. <http://www.netkidswear.com/fuboquchrugf.html>

KUVAT LIITE 3

1. Floodgate, Lauren. Lappalainen Hilppa 2003. Iloiset lastenhuoneet. Helsinki: Otava.
2. Floodgate, Lauren. Lappalainen Hilppa 2003. Iloiset lastenhuoneet. Helsinki: Otava.
3. Wilson, Judith 2002. Lastenkamarit: lastenhuoneita 0-10-vuotiaille. Helsinki: WSOY.

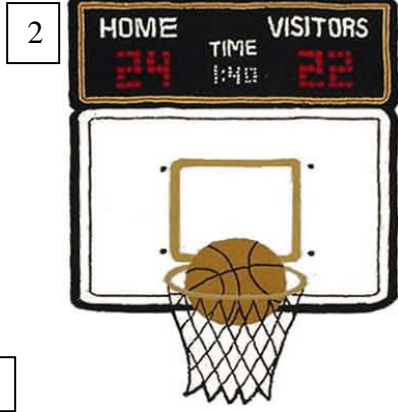
LASTEN MATTOJEN AIHEMAAILMA

LIITE 1

ELÄIMET	luonnollisina tai puettuna, kun puettuna niin joko lasten vaatteisiin tai selkeästi jotakin ammattia edustaviin varusteisiin: pupu, sammakko, nalle, lammas, perhonen, koira, apina, hevonen, kala, mehiläinen, anka, delfiini, viidakon eläimet, maatilan eläimet
SATUMAA	saduista tunnistettavia satuhahmoja ja elementtejä, sarjakuvahahmot: prinsessa, keijukainen, linna, sammakkoprinssi, merirosvo, nalle puh, hämähäkkimies
KONEET	erilaiset kulkuvälineet ja työkonet: auto, juna, lentokone, paloauto, poliisiauto, moottoripyörä, polkupyörä, vene, laiva, avaruusalus, kauhakuormaaja, kuorma-auto, kilpa-auto
AMMATIT	palomies, poliisi, tanssija, lentäjä, merikapteeni, lentokapteeni, cowboy, astronautti
PELIT	pelikenttää tai sen osaa esittävät aiheet, pelivälineet muut varusteet kuten pelikengät: eurooppalainen ja amerikkalainen jalkapallo, koripallo, baseball, lentopallo, jääkiekko, sähly, golf, pingis
VESI	veteen ja rantaan liittyvä kuvasto: ranta- ja vesileikkivälineet, pyyhkeet, aurinkolasit, aurinkovarjot, surffilaudat, simpukat
MUSIIKKI	nuotit, nuottiviivastot, erilaiset soittimet; kitarat, rummut, torvet
MUUT	avaruusaihe; kuut, tähdet, planeetat, meteorit kouluaihe; kirjat, kynät, viivoittimet, numerot vaatetus; kengät, hatut, korut, 'pyykkiä narulla' -kuvia luokittelemattomina; kukat kaikissa muodoissaan, intiaaniteema, hevosurheiluteema



1



2

LIITE 2



3

4



5

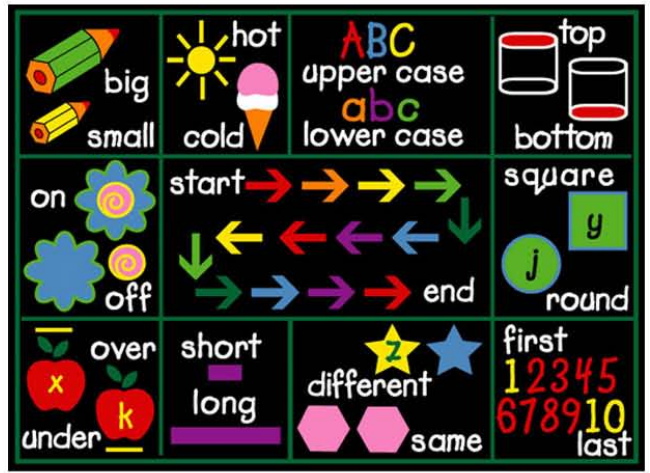


6



7

8



9



10



11



KUVA 1 mökkiparvi
KUVA 2 pelikenttä
KUVA 3 mökkisänky

