

Kõrgem Kunstikool Pallas

Tekstiiliosakond

Uurimus illustratsiooni kasutamisest rõivakonstruktsioonide loomisel

Lõputöö

Marili Järv

Juhendaja: Kairi Lentsius MA

Tartu 2020

<b>SISSEJUHATUS</b> .....	4
<b>TERMINOLOOGIA</b> .....	5
<b>1.KANGAST RÕIVAKS</b> .....	6
<b>1.1 Rõivakonstruktsioon ja lõigete konstrueerimine</b> .....	6
<b>1.2 Kaks traditsioonilist rõivaste konstrueerimise meetodit</b> .....	7
<b>1.3 Keha kui vorm, keha kui kogeja</b> .....	8
<b>2. KONTSEPTUAALNE MOOD</b> .....	9
<b>2.1 Eksperimentaalne rõivaste loomine ja uuenduslikkus</b> .....	10
2.1.1 Issey Miyake “A piece of Cloth”, 1997.....	10
2.1.2 Julian Roberts ja <i>subtraction cutting</i> .....	12
2.1.3 Anrealage “Blocks”, Sügis - Talv 2020.....	13
<b>3. ILLUSTRATSIOONI KASUTAMINE RÕIVAKONSTRUKTSIOONIDE</b>	
<b>LOOMISEL</b> .....	15
<b>3.1 Praktilise osa lähteülesanne</b> .....	15
<b>3.2 Illustratsioon kui kahemõõtmeline kompositsioon</b> .....	16
<b>3.3 Praktilise osa edasiarendus</b> .....	17
<b>3.4 <i>Workshop I: Vormiotsing</i></b> .....	19
3.4.1 Illustratsiooni projitseerimine kehale.....	19
3.4.2 Kaadrite valik.....	20
<b>3.5 <i>Workshop II: Kahemõõtmeliste vormide tõlgendamine</i></b>	
<b>rõivakonstruktsioonideks</b> .....	22
3.5.1 Visuaalsed tegurid rõivakonstruktsioonideks tõlgendamisel.....	23
3.5.2 Lõigete tegemine.....	24
<b>3.6 Kolleksiooni planeerimine</b> .....	26
3.6.1 Komplekt 1.....	27
3.6.2 Komplekt 2.....	30
3.6.3 Komplekt 3.....	32
3.6.4 Komplekt 4.....	34
3.6.5 Komplekt 5.....	36
<b>3.7 Kolleksioon “mar”</b> .....	38

<b>KOKKUVÕTE</b> .....	40
<b>SUMMARY</b> .....	42
<b>KASUTATUD KIRJANDUS</b> .....	44
<b>LISAD</b> .....	46
<b>LISA 1. Komplekt 1</b> .....	46
<b>LISA 2. Komplekt 2</b> .....	47
<b>LISA 3. Komplekt 3</b> .....	48
<b>LISA 4. Komplekt 4</b> .....	49
<b>LISA 5. Komplekt 5</b> .....	50

## SISSEJUHATUS

Minu uurimus illustratsiooni kasutamisest rõivakonstruktsioonide loomisel on loomulikult jätkuks tekstiiliosakonna õpingute ajal toimunud moeprojekti ainekursusele. Tegelesin viimase jooksul enda huviga luua paralleele tasapinnaliste kompositsioonide ja rõivakonstruktsioonide vahel või vastupidi – arhitektuursest rõivavormist otsida kahemõõtmelist pinda.

Moekollektsiooni kavandamise alguspunktiks valisin geomeetristest kujunditest koosneva tasapinnalise illustratsiooni, mille elemendide kaudu tõlgendasin arhitektuursete rõivavormide seeria. Kuna ainekursuse töö lõppes paberil moeillustratsioonidena, jäid minu jaoks lahendamata küsimused – kuidas tuletatud moekavandeid rõivasteks tõlgendada, lõigeteks konstrueerida ja valmis õmmelda?

Tänu varasemates õpingutes omandatud teadmistele traditsioonilisest rõivaloomise süsteemist, nägin võimalust eksperimenteerimiseks. Minu motivatsiooniks oli liita konstrueerimise baastadmised ideega illustratsiooni kasutamisest, et panna selle abstraktsed vormid suhestuma kehaga ja luua läbi praktilise katsetuse uus rõivaloomise meetod.

Lõputöö on jaotatud kolmeks peatükiks. Praktilise osa sissejuhatuses ja sisu mõistmiseks keskendun esimeses peatükis traditsioonilistele rõiva loomise süsteemidele. Käsitlen traditsioonilisi meetodeid, mille läbi tuletatakse kahemõõtmelistest kavanditest rõivad. Selgitan erialaspetsiifilisi termineid, mis on kõnekeeles ja tõlkes mitmetähenduslikeks muutunud.

Eksperimenteerimine ja uudishimu on märksõnad, mis kajastuvad minu lõputöö praktilises osas, kus uurin illustratsiooni kasutamist rõivakonstruktsioonide loomisel. Selle tõttu keskendun teises peatükis kontseptuaalse moeloomingu ühele väljendusvormile, milleks on eksperimenteerimine ja uuenduslikkus rõivadisainide loomisel.

Kolmandas peatükis kirjeldan uurimust illustratsiooni kasutamisest rõivakonstruktsioonide loomisel. Praktikapõhine meetod koosneb omakorda kolmest erineva eesmärgiga etapist, mille lahendamise kaudu tuletan ühe võimaliku meetodi, kuidas illustratsiooni rõivaks tõlgendada. Lõputöö praktilises osas kujundatud disainiprotsessi lõpus valmib viiest komplektist koosnev rõivakollektsioon “mar”.

## TERMINOLOOGIA

Erialaspetsiifilist keelt kasutatakse kõnekeeles ja vilunud praktikute kasutuses mitmeti. Arusaadavaks lugemiseks selgitan oma töö kontekstis kasutatavaid termineid.

Illustratsioon - oma töös nimetan illustratsiooniks tasapinnalist visuaalset kompositsiooni, mis koosneb geomeetriliste elementide paigutusest. Lähemalt pt 2.1 Illustratsioon.

Modelleerimine - modelleerimine ehk moekohase lõike valmistamine on nagu lõike disainimine, kus valmimisprotsessis rõivaese saab endale näiteks vajalikud kontuur- ja õmblusjooned ja tegumoe. (Eelma, 1982)

Mulaaž - Lõigete kujundamine ja kohandamine kehal või mannekeenil. (Eelma, 1982)

Projitseering / projitseerimine - joonise või eseme kujutise esitamine ekraanil. (eki.ee)

Siluett - Rõivatööstuses nimetatakse siluetiks nägemistajuga määratud tasapinnalist rõivavormi kujutist, mis on selgelt piiritletud väliste kontuuridega. Silueti järgi püütakse tabada rõiva vormi. (Eelma, 1982)

Vektorgraafika - Vektorgraafika on arvutigraafika tüüp, mis koosneb vektoritest ehk joontest. Joontest tekitatakse pinnad ja kõik objektid on kindlate kontuuridega. Vektoris on objektide loomine ja muutmine lihtne ning vektorelementide kvaliteet suurendades ja vähendades ei muutu. Vektorgraafika leiab kasutust objektidel, kus on tegemist lihtsate selgepiiriliste pindadega, näiteks logod, illustratsioonid, tüpograafilised elemendid, joonised jne. (Tabur, K. Arvutigraafika)

*Workshop* - Efektiivne tegevuste jada tööprotsessis püstitatud ülesande lahendamiseks, milles arvestan seatud eesmärgi, loodud piiranguid ja kasutatavaid töövahendeid.

# 1. KANGAST RÕIVAKS

Esimene peatükk juhatab sisse minu lõputöö peamise teema, milles keskendun ühele kontseptuaalse moekunsti praktika tahule – ebatraditsioonilisele rõivaste loomisele ja eksperimenteerimisele.

Sisu paremaks mõistmiseks käsitlen lõputöö kirjaliku osa esimeses pooles traditsioonilisi rõivaste loomise süsteeme, läbi mille tutvustan kasutatavaid erialaspetsiifilisi termineid.

Rõivaste loomise tehnilist poolt kirjeldades toetun L.Eelma 1982. aastal loodud eestikeelsele brošüürile “Rõivaste konstrueerimise alused”. Brošüüris on väga selgelt määratletud rõivaste konstrueerimisel kasutuses olevad mõisted ning süsteemid.

Kuigi tegu on 38 aastat vana raamatuga, pole traditsioonilise rõivakonstrueerimise juures suuremaid muutuseid toimunud. Tegemist on praeguseni kasutuses oleva baaskirjandusega, millega juhatab oma õpinguid sisse näiteks ka Tallinna Tehnikakõrgkooli tehnilise disaini eriala lõikeõpetuse aine.

## 1.1 Rõivakonstruktsioon ja lõigete konstrueerimine

Sõna „konstruktsioon“ tähendab laiemas mõttes toodet, tema vormi, ehitust ja mõõde. Konstrueerimise põhiülesandeks on saada tasapinnalisest materjalist kolmemõõtmelisi vorme, kuid selle saavutamiseks tuleb valmistada pinnalaotus ehk lõige, millest vorm kokku käib. (Eelma, 1982)

Rõivaste lõigete konstrueerimine on lüli disaini ja valmis rõiva vahel ning paljude inimeste arvates täiesti eraldiseisev ala – sageli kättesaamatu, matemaatiline ja kuiv teadus, mis ei ole rõivaste disainimine ega tundu olevat isegi loominguline tegevus (McQuillan *et al*, 2013)

Rõivaste keerulise mahulis-tasapinnalise struktuuri tõttu tuleb lõike tegemiseks tunda rõiva konstruktsiooni karakteristikuid nagu vormi, suurust ja mahtu. Konstrueerides rõivast kehavormile peaks silmas pidama inimkeha vabadust olla erinevates asendites. Disainitud

rõivas peaks ideaalis olema võrdselt ilus, olenemata kas kandja seisab, istub või liigub. (Eelma, 1982)

Lõigete konstrueerimise põhioskuseid jagatakse tihti äärmiselt tehniliste konstrueerimist kirjeldavate raamatute kaudu või vastava haridusega meistrite poolt, mõlemad peavad oluliseks moejooniste järgi tegutsemist (Almond 2010: 16). Disaineri kavandi ja visiooni suudab rõivaks tõlgendada vaid meisterlik lõigete konstrueerija, kes töötab tavaliselt küll avalikkuse eest varjatuna, ent kelle roll on moeloomingu esimestes etappides väga tähtis. (McQuillan *et al*, 2013)

## 1.2 Kaks traditsioonilist rõivaste konstrueerimise meetodit

L.Eelma brošüüris eristatakse kahte traditsioonilist rõivasteloomise süsteemi. (Eelma, 1982)

Drapeerimine on lõigete kujundamine kehal või mannekeenil, kus moekavandist luuakse kolmemõõtmeline mudel. Materjali kinnitamisega kehale kujundatakse kõik vajalikud kontuur- ja õmblusjooned. Kangaga drapeerimine on üks mulaaži loomise võimalustest ja seda kasutatakse väga laialdaselt kõrgmoe *haute couture* loomisel, teatrikostüümide valmistamisel ja paralleelselt konstrueerimisega ka keerulisemate tegumoodidega uute mudelite valmistamisel.

Arvutuslik-graafiliste süsteemide järgi on võimalik valmistada ainult põhilõikeid. Keha kumerustele vastava põhilõike saamiseks on vaja figuuri pind jaotada osadeks. Peamised jaotusjooned on kaela algusjoon, käte ühendusjoon, vööjoon, küljejoon ja õlajoon. Naiste põhilõike jaoks kasutatakse viit peamist lõikedetaili: kehamõõtudele vastav keha esi- ja seljaosa, varrukad ning esi- ja seljaosast koosnev seelikuosa. Nende põhilõigete järgi on võimalik valmistada kehakumerustele vastavaid tooteid ning hästi istuvat põhilõiget saab kasutada korduvalt.

Pärast põhilõike valmimist toimub selle moekohastamine ehk modelleerimine. Modelleerimise all mõistetakse põhilõike disainimist, mille kaudu saab kehavormile konstrueeritud põhilõike kujundada vastavalt moejoonisele. Modelleerimise tehnikate abil saab toode endale tegumoe ja vajalikud kontuur- ja õmblusjooned.

### 1.3 Keha kui vorm, keha kui kogeja

Kui lõige on tasapinnaline pinnalaotus, siis inimkeha seda ei ole. Kehal on kõrgus, laius ja kumerused, millel on oma kumerused. Joanne Entwistle on öelnud, et rõivastega töötades on inimkeha pidev ja oluline tegur. Mood saab alguse kehast kui vormist ning valmis rõivas on üldjuhul mõeldud inimkehal kandmiseks. (Entwistle 2000: 1)

Ingrid Loschek kirjeldab oma raamatus “When Clothes Become Fashion: Design and Innovation Systems” keha kui ruumilist vormi, mille sise- ja välismaailma eraldab nahk. Sellises kontekstis muutub rõivas kehalise maailma üheks osaks. Rõival on võime muuta meie keha vormi, väljanägemist ja seda välise eest kaitsta. (Loschek, 2014: 17)

Riietuse ja keha omavahelist seost saab mõista ka riiete kandmise kogemusena. Raamatus “Body Dressing” püüab Joanne Entwistle tähelepanu sellele, et rõivad ja riietumine ei puuduta ainult välimust või identiteedi. Rõival on võime kehavormi välja joonistada, seda rõhutada või varjata. (Entwistle 2011: 133) Seega rõivaste loomise kui ka riietumine on algusest saadik keha olemusega seoses – loomine, rõivaste kandmine ja kogemine väljendab keha või piirab seda.

Konstruksioon, rõivas kasutatavad materjalid, dekoratsioon ja funktsioon lisavad riietumisele terve rea tähendusi, mida muidu poleks olemas. Kangas ja seda kujundavad praktikad saavad muuta keha kultuuri jaoks äratuntavaks ja tähendusrikkaks ning sellest saab luua ka vahendi, mille läbi keha teatud tingimuste jaoks sobivaks ja vastuvõetavaks teha. (Entwistle 2000: 1)



## 2. KONTSEPTUAALNE MOELOOMING

2005. aastal Eesti Rahvusringhäälingu saates “Ellujääja” kõneles Reet Aus moest. Lühikeses reportaažis andis ta väga tabavalt ülevaate moepraktikatest, jagades need lihtsustatult kaheks:

1) moekunst või rõivamood kui suur äri, mis toodab mitu korda aastas pildil püsimiseks uusi trendikaid kollektsioone;

2) igapäevaselt mittetarbitav kontseptuaalne mood ehk autori keskne looming ja vabadus, kus kunstnik enda väljendamiseks või millelegi tähelepanu suunamiseks kasutab selleks moedisaini või teeb seda läbi rõiva. (Kahar 2005)

Kuuekümnendatest aastatest hakkas peavoolu moedisaini kõrval arenema kontseptuaalne moekunst. Ideid peeti tähtsamaks kui väljanägemist; eneseväljendust hinnati suuremalt kui kunstipraktika lõpptulemust ning oluline oli kunsti võime püstitada küsimusi. Kontseptuaalse moedisaini võimekus edastada nii moe jälgijaskonnale kui ka kandjale uuenduslikkust, ideid ja väljakutseid tuli disainerite ja meistrite eksperimenteerimise valmidusest ja meisterlikest erialastest oskustest. (Geczy & Karaminas 2012: 67, 74)

Kontseptuaalse moeloomingu alustajateks peetakse 1970ndatel aastatel esiplaanile tõusnud Jaapani moekunstnikke Issey Miyake, Yohji Yamamoto ja Rei Kawakubot. Moeõpingutest kaugetena, töötasid nad moemaastikul vahelduvaid trende eirates hoopis postmodernistliku kujutava kunsti raamistikus. Nad rõhutasid oma loomingus, et kontseptualiseerimine (mõistetavaks või mõisteliseks tegemine) ja eksperimenteerimine nii tehnoloogiliselt kui meetodikas võib olla sama lahutamatu osa moekunstist kui need on osad kujutavast kunstist. (English 2013: 1)

## 2.1 Eksperimentaalne rõivaste loomine ja uuenduslikkus

Olgugi, et kontseptuaalsest moekunstist on räägitud juba 1970ndatest aastatest, pole seda akadeemilises kirjanduses ega kriitikas põhjalikult uuritud ega määratletud. (Morley, 2013) Kuigi kontseptuaalse moekunsti praktika piirid on hägused, on üheks selle suuna näiteks kunstnike äärmuslik vabadus, vastandumine traditsioonilisele ja eksperimenteerimine rõivaste loomise metoodikas või katsetamine tehnoloogias.

Mõistes, et ka minu praktiline osa, illustratsiooni kasutamine rõivakonstruktsioonide loomisel on traditsioonilise rõivaloomise ülene, otsustasin uurida kontseptuaalset moeloomingut, mille alguseks on idee mitte trend. Tutvustan kontseptuaalse moepraktika eksperimenteerivat külge läbi näidete, mis viitavad minu tööga sarnastele huvipunktidele: uuenduslikule disainiprotsessile, lõigete tegemisele, eksperimenteerimisele kahemõõtmelisuse ja kolmemõõtmelisusega ning vormidega katsetamisele.

Valisin välja kolm erinevat moedisaini projekti, mis esitavad moe jälgijaskonnale, praktiseerijale kui ka kandjale uuenduslikkust ja väljakutseid. Näited moekunsti teostest aitasid mul lahti mõtestada oma loomingu, luua seoseid ja näha, kuhu minu eksperimenteeriv moepraktika lahterdub.

### 2.1.1 Issey Miyake “A Piece of Cloth”, 1997

Issey Miyake, kontseptuaalse moekunsti ühe suurmeistri uurimis- ja disainiprotsessi juhivad eelkõige tema ideed muuta traditsioonilist rõivakonstruktsiooni, tootmist ja funktsioone.

(Morley 2013: 48)

A Piece of Cloth ehk A-POC projekt on Issey Miyake ja Dai Fujiwara pikaajalise uurimuse tulemus. Dai Fujiwara sõnul on A-POC inspireeritud soovist panna disainereid vastutama oma rõivaste tootmisel tekkinud keskkonnakahjustuste ja tekstiilijäätmete hulga üle. (Benjamin 2009)

Ühest kangatükist on võimalik valmistada terve A-POC rõivakomplekt. Üks komplekt sisaldab pluusi, rinnahoidjat, seelikut, aluspükse, sokke, kindaid, käepaelu, nokamütsi ja käekotti (Pilt 1). Kasutaja ülesandeks jääb endale välja lõigata juba eelnevalt kokku õmmeldud või sulatatud valmis rõivad. See projekt viitab ka Issey Miyake pikaajalisele inspiratsiooniallikale, Jaapani kimonole. Kuna kimono lõike kandilised detailid mahuvad paigutatuna täpselt kanga laiusesse, ei teki ka kimono valmimisel jääke.

(Kawamura 2004: 134)



Pilt 1. Issey Miyake, Fujiwara Dai, A-POC Queen Textile Foto: Pascal Roulin

Kontseptsioon käsitleb ka inimtöõjõu ja tööstuslikkuse teemat. A-POC rõivad toodetakse masinal kootud trikotaažkangast, mis kootakse masinal torus ning kangakihid sisaldavad juba mitut rõivaeset. Paljud A-POC-rõivad vajavad ka väga vähest õmblemist, mis omakorda aitab vähendada tööjõukulusid ja vältida vajadust saata töö kaugemale odavamatesse vabrikutesse, kus võib olla keeruline tagada eetilist tootmist. (McQuillan *et al* 2017:) Lõpuks toob Miyake disainiprotsessi ka tarbija enda. Ta on öelnud, et tema teeb ainult ühe poole ning tarbija peab kaasa aitama teises pooles. (Bartlett, 2000: 227)

Seda lähenemisviisi kasutades seab Issey kahtluse alla idee rõivaste traditsioonilisest disainimisest ja valmistamisest ning kandmisest.

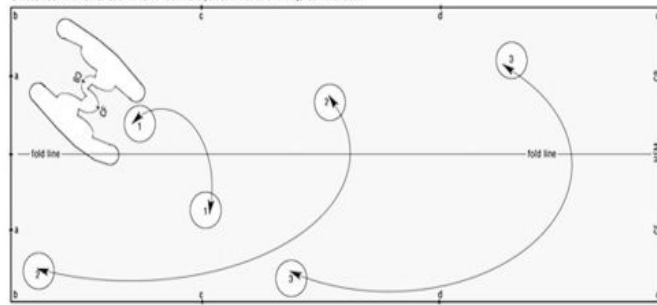
### 2.1.2 Julian Roberts ja *subtraction cutting*

Julian Roberts on moelooja ja Londoni Kuningliku Kunstikolledži õppejõud. Julian on välja töötanud rõivaste disainimise meetodi *subtraction cutting*, mida on õpetatud ülikoolides üle kogu maailma alates 1998.aastast.

Selle meetodi eripäraks on see, et vastupidiselt tavapärasele lõigete konstrueerimisele võetakse materjalist detaile ära, mitte ei lisata. Materjali lõigatakse käte ja jalgade jaoks avad või tunnelid. Sellist rõivaste vormi loomist ja kujunemist juhivad kanga omadused – raskus, mahulisus ja eksperimenteerimine. *Subtraction cutting* meetodiga disainitud riided näevad sageli väga keerulised välja ning neid saab seljas kanda mitmel erineval viisil. Mõned rõivad meenutavad Jaapani disainerite nagu Rei Kawakubo ja Yohji Yamamoto loomingut. (Subtraction pattern...)

Sellest meetodist tulenevaid rõivadisaini lahendusi on lõputult. Avade lõikamisel saab rõivast moodustada näiteks kanga pööramiste ja oma avadest läbi toomise kaudu; rõivast saab erinevat avade järjekorda arvestades selga panna. Võimalus on lisada ka materjale. (Subtraction pattern...)

Pildil 2 on näha, kuidas kleidi valmimiseks on kasutatud ristkülikukujulist kangast, millesse on lõigatud avad. Vasakult ülevalt nurgast algab kleidi varrukateta pluus, mis koosneb esi- ja seljaosast. Välja on lõigatud vaid käte ja pea ava osad. Tundub, et õlaõmblused on selle mudeli ainukesed õmblused, sest ülejäänud on märgistatud juba numbritähistega, mis kirjeldab, et mis järjekorras sai pildil olev kleit “selga astunud”.



Pilt 2. Julian Roberts Subtraction cutting meetodi lõige ja valminud rõivas (Subtraction pattern...)

### 2.1.3 Anrealage “Blocks”, Sügis - Talv 2020

Anrealage Sügis-Talv 2020 kolleksioon on alguse saanud tasapinnalistest värvilistest mänguklotsidest (Pilt 3) ja koltsidega mängimise ideest. Kolleksiooni saatvateks märksõnadeks on “Ehita ja lammuta. Lammuta ja ehita uuesti”.



Pilt 3. Anrealage “Blocks” Sügis-Talv 2020. Pilt 4. Näide kolleksioonist ([www.anrealage.com](http://www.anrealage.com))

Jaapani moelooja Kunihiro Morinaga moekollektsioonis “Blocks” tunnen ära sarnasusi enda lõputöö kontseptsiooniga. Kolleksiooni loomise ebatavalisteks moekavanditeks on erinevatest kujunditest koosnevad koltsihunnikud ja neis puudub viide keha anatoomiale. Valmis kolleksioonis kajastub klotsikavandite visuaalne olemasolu peamiselt läbi disaini silueti ehk rõivavormi välise piirjoonte.

Lisaks sellele, et Moringa tõlgendas loodud primaarvärvides klotsikavandid mahukate siluettidega rõivasteks, viis ta oma idee kaugemale ja rõhutab ka jätkusuutlikkuse teemat. Iga rõivaese on disainitud selliseks, et selle mooduleid – näiteks varrukaid või kraesid saaks trukkidega eemaldada või lahti võtta ning neid kolleksioonis olevate teiste rõivastega vahetada. Iga komplekti löike geomeetrisel detailid on disainitud samade mõõtmete ja proportsioonidega.

Variante kombineerimiseks on sadu – varruka otsi saab kanda kraena, jope varrukaid saab kanda seelikuna ning kolleksioon koosneb paljudest erinevat materjalivalikutest. (A modular Anrealage...)

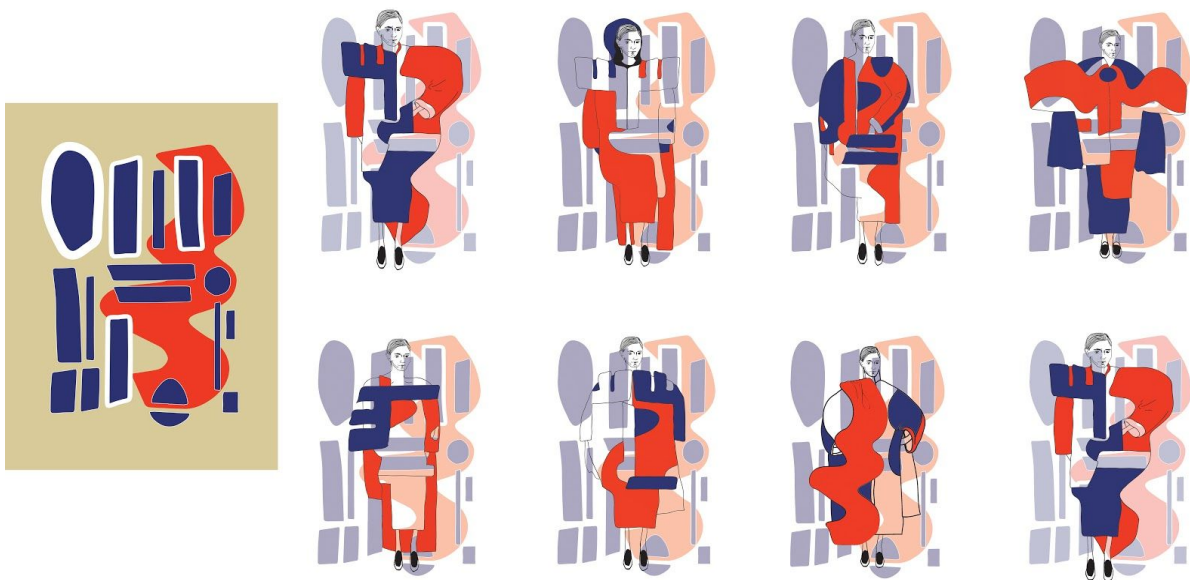
### **3. ILLUSTRATSIOONI KASUTAMINE RÕIVAKONSTRUKTSIOONIDE LOOMISEL**

Selles peatükis tutvustan lõputöö praktilise osa meetodi kujundamise protsessi. Peatükki alguses tutvustan lähteülesannet ja selle edasiarendust. Seejärel kirjeldan praktikapõhist meetodit läbi kolme etapi, mille kaudu tõlgendasin tasapinnalisest illustratsioonist rõivad.

#### **3.1 Praktilise osa lähteülesanne**

Minu lõputöö praktilise osa meetod kasvas välja kollektsiooni planeerimise õppeainest, mille ülesandeks oli luua oma disainiprotsess ja kavandada moekollektsioon. Olin huvitatud kahe- ja kolmemõõtmelisusest. Tegelesin selles töös enda harjumusega kõrvutada tasapinnalisi kompositsioone rõivakonstruktsioonidega või otsida arhitektuursest rõivavormist kahemõõtmelist pinda.

Sellise harjumuse mõjul otsustasin katsetada moekollektsiooni kavandamist enda loodud tasapinnalisele illustratsioonile. Kasutasin illustratsiooni justkui šabloonina, mille läbi tuletasin kollektsiooni planeeritavate rõivaste arhitektuursed vormid. Ainekursuse lõpuks valmis järgnev seeria moeillustratsioone (Joonis 1).



Joonis 1. Vasakul kasutatud illustratsioon; paremal illustratsioonist tuletatud moekavandite seeria

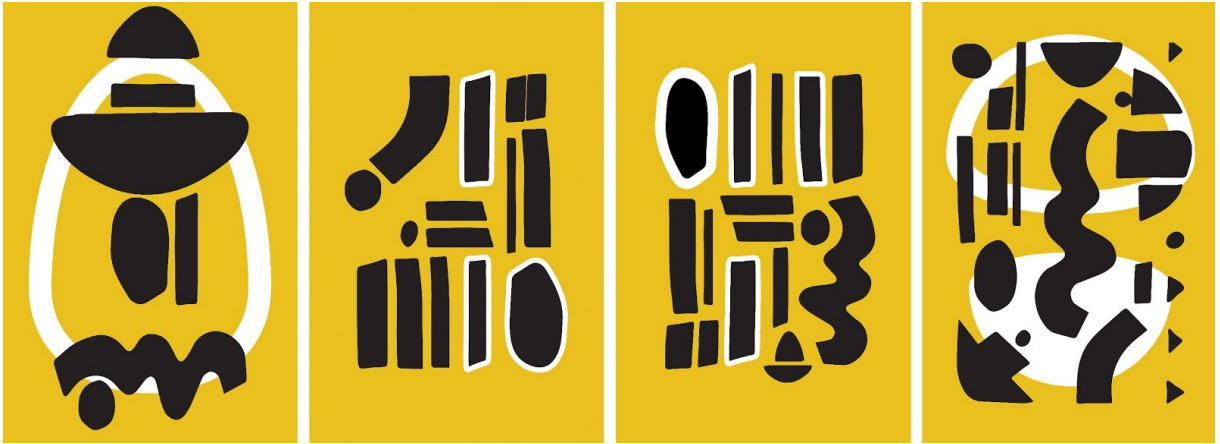
### 3.2. Illustratsioon kui kahemõõtmeline kompositsioon

Illustratsioon on aluseks kogu minu lõputöö kujunemisele. Vajan illustratsiooni, et praktilise töö esimeses ülesandes projitseerida tasapinnaline visuaal kehale ning alustada uurimust illustratsiooni kasutamisest rõivakonstruktsioonide loomisel.

Selles töös tähendab illustratsioon tasapinnalist visuaalset kompositsiooni, mis koosneb erinevatest elementidest. Illustreerimine tegevusena tähendab olemasolevate elementide paigutamist.

Olen sellist illustreerimise viisi praktiseerinud kaua. Teadliku valiku ja ka omamoodi väljakutsena, olen täiesti eriilmeliste teoste valmimisel kasutanud sama elementide gruppi (Joonis 2). Seda olen saanud teha tänu Adobe Illustraatori vektorgraafika programmile, mis annab mulle võimaluse elemente efektiivselt muundada – moonutusvabalt pöörata, peegeldada, suurendada, vähendada, kokku liita või muuta värvilahendusi.





Joonis 2. Näited sama vektorelemendide grupi kasutamisest erinevate tööde loomisel

Sellist laadi illustratsioonide kujundamine on minu jaoks lõbus ja loominguline. Mind on voos hoidnud teadmine, et ühe elemendi muutus tervikus mõjub mulle uue visuaalina.

### 3.3 Praktilise osa edasiarendus

Varasemas töös kasutatud kahemõõtmelised komponendid ning illustratsioonist tõlgendatud moeillustratsioonid on inspiratsiooniks lõputöö praktilise osa esimese etapi kujundamisele.

Esimese muudatusena toon kahemõõtmelise mannekeeni ja illustratsiooni arvutiprogrammist elusuurusesse ning vahetan mannekeeni liikuva inimkeha vastu. Edasiarendusena kasutan ühe illustratsiooni asemel illustreerimise protsessi kajastavat animatsiooni. Liikuva inimkeha ning animatsiooni tõttu on disainiprotsessi kujundamas ka uus komponent – liikuvuse mõju.

Varasemast ainekursuse projektist alguse saanud lõputöö praktiline osa koosneb kolmest etapist (Joonis 3):

1. Vormiotsingu *workshop*, milles projitseerin illustratsiooni animatsiooni inimkehale, et leida potentsiaalsed rõivavormid.
2. Kahemõõtmeliste rõivavormide tõlgendamine tehnilisteks rõivakonstruktsioonideks, kus annan erinevatele visuaalsetele elementidele funktsioonid.
3. Saadud tehniliste kavanditele lõigete tegemine. Lõputöö praktilises osas kujundatud disainiprotsessis tehtud otsuseid kajastav rõivakollektsioon “mar” (vt pt 3.7).



Joonis 3. Lõputöö praktilise osa skeem. Illustratsioon, vormiotsingu *workshop*, tehniline rõivakonstruktsioon

Illustratsiooni valimine või uue tegemine lõputöö alguspunktiks tekitas mulle uudse olukorra. Märkasin, et kõrvutan neid intuiitiivselt kehaga, tegeledes seeläbi juba tulevaste ülesannetega. Sellise kõrvalekaldumise lahendas otsus keskenduda hoopis oma illustratsiooni loomise meetodile.

Otsustasin ühe illustratsiooni asemel kajastada illustreerimise protsessi tavapärasest loomingulist vabadust, mis on mänguline elementide paigutamine kompositsioonis. Lõputöö uurimuse alguseks valmis illustratsiooni animatsioon, mille iga kaader kajastab väikeseid visuaalseid muudatusi. Selle ainus eesmärk on iga illustratsiooni visuaalse muudatusega hoida

kompositsiooni tasakaalu.

Animatsiooni üks kordus koosneb 520 illustratsioonist ja videos mängituna kestab see 1 minut ja 38 sekundit. Töötasin selles ühe tuttava elementide grupiga ning seda luues ei mõelnud ma kehale, vormile ega mind ees ootavatele ülesannetele.

### **3.4 Workshop I: Vormiotsing**

Praktilise töö esimese etapi eesmärgiks on vormiotsing. Selleks projitseerin valminud animatsiooni inimkehale. Kasutan seda meetodit, et tabada keha ja illustratsiooni koosmõjus tekkinud visuaalseid kahemõõtmelisi vorme. Illustratsioonidest pärit geomeetriliste elementide paigutustest ja inimkeha vormist saadud tasapinnalisi vorme võib minu töös nimetada moekavanditeks. Analüüsin illustratsiooni käsitlust kehal ja teen selle põhjal valiku potentsiaalsetest rõivavormidest.

#### **3.4.1 Illustratsiooni animatsiooni projitseerimine kehale**

Illustratsioonide põhjal valminud animatsiooni projitseerisin inimkehale. Protsessi salvestasin videona, kus suurendasin eelnevalt loodud animatsiooni inimkeha pikkusele vastavaks. Video tegemise jooksul katsetasin keha liikumise, pööramise ja sirutamiseega.

Käesolevas ülesandes kannab keha oma mõõtudele konstrueeritud pikka jakki. Jaki kanga pinda on hea kasutada visuaali selgeks projitseerimiseks ja see mõjub illustratsioonile nagu lõuend.

Kuna olen eelnevas õppetöös sarnast meetodit kasutanud staatilise kahemõõtmelise keha ja illustratsiooniga, keskendun seekord mõlema komponendi liikuvuse mõjule.

Protsessi salvestasin videotena, kus katsetasin keha ja illustratsiooni koosmõju järgneval kolmel viisil:

- 1) staatiline poosi hoidev keha ning liikuv animatsioon
- 2) keha suunamine muusika mõjul

3) keha liigutamine, mis mõjutaks seljas kantava jaki vormi

Katsetatud viisidest valisin kõige õnnestunumaks materjaliks keha suunamise muusika mõjul (variant 2). Saadud visuaalis olid keha liikumine ja poosid tasakaalus ning animatsiooniloor ei katnud keha olemasolu. Teistest variantidest loobusin, sest liikuvate komponentide kiired muutused liikuval inimkehal tekitasid visuaalset müra, mille tõttu oli komponente teineteisest keeruline eristada.

Video link: <https://vimeo.com/424125425>

Lingil kajastuvad näitena salvestatud klipid animatsiooni projitseerimisest inimkehale.

### **3.4.2 Kaadrite valik**

Illustratsiooni projitseerimise video tegin eraldi kaadriteks. Eesmärgiks on välja välja valida viis kaadrit, millel illustratsiooni projitseering moodustab kehavormile potentsiaalse kahemõõtmelise rõivakonstruktsiooni.

Kaadreid analüüsid keskendusin illustratsiooni moondumisele kehavormil, illustratsiooni kompositsiooni tasakaalu nihetusele, värvi mõju avaldumisele, siluettide või geomeetriliste vormide tekkele.

Teades, et hakkam saadud vorme lõigeteks disainima tuginedes põhilõikele, püstitasin endale eesmärgiks välja valida kaadrid, millel on põhilõiget võimalik näha või tuletada. Vältisin kaadreid, kus liigselt moondunud keha asendi tõttu ei tulnud rõiva põhilõige välja. Diskussiooni tekitamiseks valiku langetamisel, jagasin kaadrid vastavalt keha asenditele gruppideks: eestvaade, küljevaade, tagantvaade. Kategoriseerimine andis mulle ülevaate soovimatutest kordustest – näiteks kehaasendi muutumatus või illustratsioonide kordumine.



Joonis 4. Näited valikutest. Linnukestega on tähistatud valitud kaadrid

Järgnevalt kommenteerin valitud kaadreid täpsemalt.



Joonis 5. Väljavalitud kaadrid

1. Domineerib punane värv, mis hõlmab poolt kehavormi ulatudes sellelt väljagi. Kuna keha on seisvas loomupärase asendis, on põhilõige lihtsalt defineeritav. Jälgin

väljajoonistuvaid visuaalseid vorme kehal ja seda ümbritseval. Punase värvi eristamisel tundub, nagu S-kaar liiguks kaela taha.

2. Sinine värv hoiab visuaali raskust kehavormi ülemises osas - rõivavorm võiks olla tagurpidi koonusekujuline ja õlakas. Elemendid on jaotatud õhulisemalt kui teistel valikutel - esile tuleb projitseeritud illustratsiooni tausta värv.
3. Värvikontrastid mõjuvad väga intensiivselt. Seotud elemendid on deformeerunud kehale ning värvide eristamine loob justkui konstruktsiooni kihilisuse. Kuna keha on küljega vaataja poole, pani see mõtlema põhilõike modelleerimisele vastavalt keha asendile.
4. Sarnaselt eelmisele valitud kaadrile, saab sellele läheneda keha asendist lähtudes. Konstruktsiooni lõike tegemist saaks alustada seljadetailist.
5. Teiste valikutega võrreldes katavad sellel kaadril kehavormi suuremad värvipinnad. Selles komplektis soovin tabada koonusekujulist silueti.

### **3.5 Workshop II: Kahemõõtmeliste vormide tõlgendamine rõivakonstruktsioonideks**

Vormiotsingu *workshopi* lõpus valisin välja viis kaadrit kehast ja illustratsioonist. Käesolevas peatükis tõlgendan saadud kahemõõtmelised moekavandid rõivakonstruktsioonideks. Peatüki esimeses pooles tutvustan visuaalseid tegureid, mille läbi märkasin illustratsiooni rõivakonstruktsiooniks tõlgendamise potentsiaali. Seejärel tutvustan rõivakonstruktsiooni lõigeteks tegemist.

Valitud moekavandites on tegemist eriilmeliste kaadrite ja olukordadega. Seetõttu tõlgendan moekavandeid rõivakonstruktsiooniks erinevate reeglite alusel. Peatun igal valitud kaadril eraldi alajaotuses, kus kirjeldan, milliseid visuaalseid tegureid märkasin valikut tehes ja milliseid võimalusi nägin värvide eristamise kaudu. Selgitan elementidele antud funktsioone ja küsimusi, millega iga komplekti juures tegelesin.

### 3.5.1 Visuaalsed tegurid rõivakonstruktsioonideks tõlgendamisel

Praeguseks hetkeks on töös kaks komponenti (Joonis 6).

1. Illustratsiooni animatsioon kui eraldiseisev teos, mis projitseeritakse kehale.
2. Valitud kaadrid *workshopist*, kus illustratsiooni ja keha koosmõjul tekkisid kahemõõtmelised kavandid.

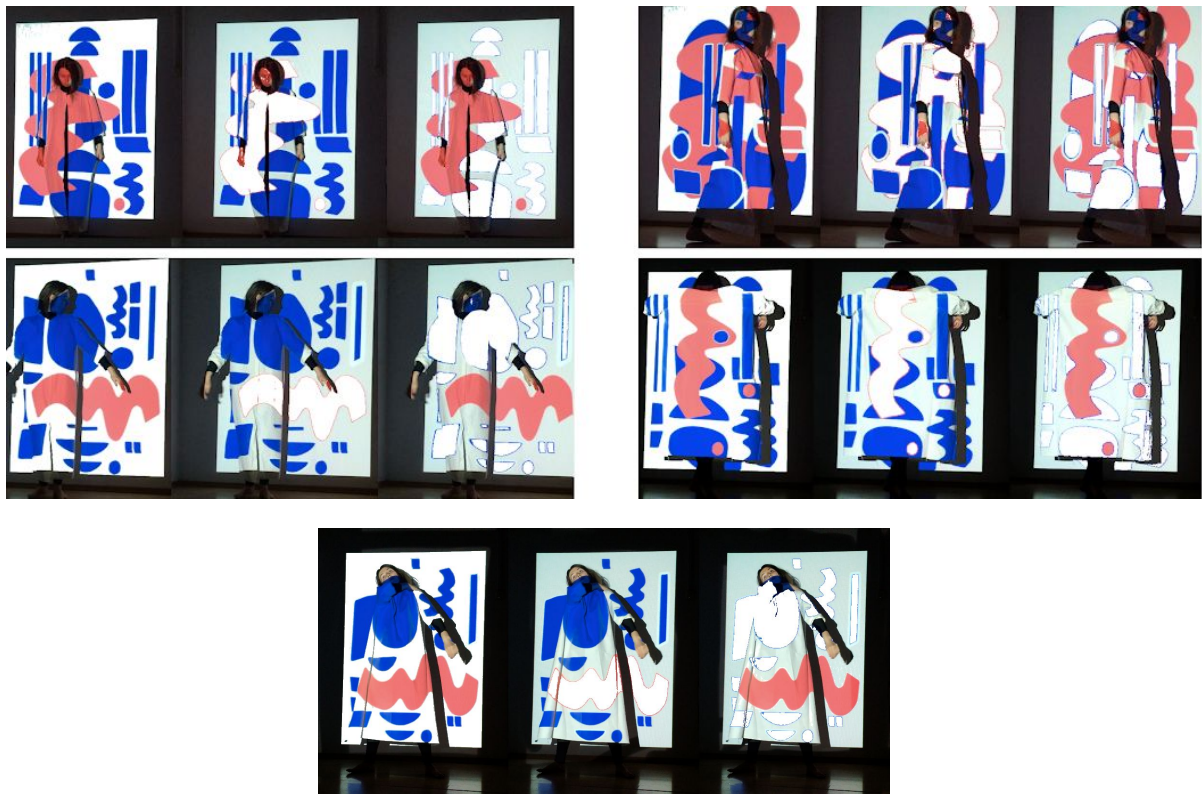


Joonis 6. Vasakul kaader illustratsiooni animatsioonist; paremal kaader vormiotsingu *workshopist*.

Vormiotsingu *workshopi* järel kaadreid valides (vt pt 3.4.2) ja analüüsid es märkasid illustratsiooni rõivakonstruktsiooniks tõlgendamise potentsiaali läbi kolme peamise teguri:

1. Värv - Kolme erineva illustratsioonil kajastuva värvi vahel tekib selge kihilisus ja värvi mõju avaldumine. Valikute hulgas on nii õhulisi variante kui ka elementidega täidetud intensiivsemaid kompositsioone.
2. Siluett - Illustratsiooni tõttu tekivad tasapinnalised rõivavormi kujutised ja välised kontuurid. Oluline roll on ka kehal ja kantaval jakil, mis elemente enda peale püüdis.
3. Kehavormile langenud elementide kontuurid - kehavormile langenud elemendid, mille kontuuri läbi saaks rõivas endale näiteks õmblusjooned, taskud, lõigete detailid jms.

Kuna silueti ja elementide kontuuride eristamine on minu töös võimalik ainult värvi olemasolule, eemaldan iga valitud kaadri rõivavormilt ühekaupa sinise või punase kihi (Joonis 7).



Joonis 7. Eraldatud värvidega kavandid

Kompositsioonis on värvil väga suur kaal. Eristuvad kontrastsed värvid tõmbavad erinevalt tähelepanu ning nõuavad hoolikat paigutamist. Eeldan, et värvide lahutamine aitab mul näha võimalusi, milliseid värvi hulkasid lõigeteks tegemisel kasutada, milliseid mitte ja täpsustada nende funktsiooni. Eriti võiks see kasuks tulla kaadrite puhul, kus kontrastsed elemendid on tihedalt koos ja omavahel põimunud. Värvil mõjul tekkinud valikuid ja väljakutseid kommenteerin eraldi 3.6 peatüki alajaotuses, kus keskendun igale komplektile eraldi.

### 3.5.2 Lõigete tegemine

Lõigete tegemine toimub eelnevate õpingute käigus omandatud teadmiste, rõivaste konstrueerimise tehnikate baasil. Enne lõigete tegemist defineerin vormid rõivakonstruktsioonideks, kus annan illustratsioonidest pärit geomeetrilistele elementidele funktsioonid. Valikuid rõivakonstruktsiooni elementideks tõlgendamisel teen läbi värviteguri. Seejärel teen konstruktsioonidele lõiked.



Kuna töötan kahemõõtmeliste materjalidega, otsustasin, et iga komplekti valmimise ühiseks reegliks on lõigete modelleerimine põhilõikele (Joonis 8).



Joonis 8 vasakul. Keha mõõtudele valminud põhilõige ja näide põhilõike järgi õmmeldud jakist.

Joonis 9 paremal. Inimkeha figuuri joonlaud

Põhilõike modelleerimine tähendab, et alustan rõiva lõike disainimist keha mõõtudele konstrueeritud põhilõikele. See koosneb kolmest erinevast detailist (Joonis 8): varrukas, seljaosa, hõlmaosa. Põhilõike kasutamise eeliseks on see, et saan selle erinevatele detailidele kanda kahemõõtmelistest vormidest tuletatud rõivakonstruktsioonid. Põhilõikele saab teha sisselõikeid, et lõiget avada näiteks A-lõikeliseks või teha ruumi plaanitavatele voltidele või volangidele. Lõikamise kaudu saan õmblusjooneks või ühendusjooneks tõlgendada ka illustatsioonist pärit elementide piirjooni.

Lõigete tegemise täpsustamiseks kasutan enda loodud joonlauda inimkeha figuurist, mille kaudu saan lõigetele sarnased detailide pikkused, laiused ja kumerused (Joonis 9).

### 3.6 Kolleksiooni planeerimine

Selle peatüki alajaotustes keskendun viiele vormiotsingu *workshopis* välja valitud kavandile eraldi. Uurin iga kaadrit läbi värvimõju avaldumise (vt pt 3.5.1), tõlgendan illustratsiooni geomeetrilised elemendid rõivadetailideks ja kirjeldan tekkinud väljakutseid. Need tegevused on aluseks lõigete valmimisele ja kangasse tõlgendamiseks.

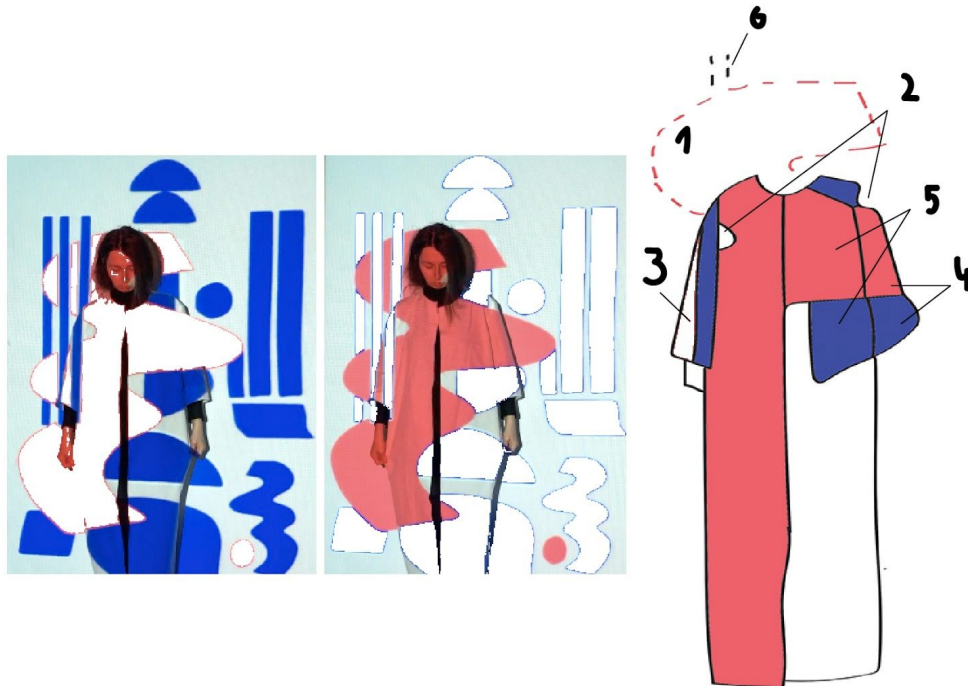
Kuna minu komplektid on keeruliste tegumoodidega, tekkis esimese lõike tegemisel palju tehnilisi küsimusi. Näiteks, kuidas kinnitada muudetud traditsioonilised detailide ühenduskohad rõivakarkassi külge, et rõivas ei laguneks? Kuidas teha seda nii, et ebatraditsioonilise lõike saaks valmis õmmelda puhaste õmblustega?

Otsustasin kontrolliks teha esimese komplekti mulaaži, mille kaudu nägin lõikeks tehtud kahemõõtmelist vormi esimest korda ruumilisena. Tänu sellele sain lõikeid ümber teha ja kohandada näiteks detailide ühendusi või proportsioone.

Kuigi mõistsin ja eeldasin tehnoloogilise protsessi ja õmblemise järjekorda, andis mulaaž mulle ülevaate õmblusprotsessi potentsiaalsetest üllatustest ning tänu sellele sain oma töö paremini ette planeerida.

Olles kavandi geomeetrilistele elementidele funktsioone andnud vastavalt sellele, mida ma nägin ja tõlgendamise hetkel heaks arvasin, andis mulaaž ka ülevaate, kas ja kuidas komplektile määratud funktsioone teostada. Märkasin esimese komplekti puhul koheselt, mis kangasse tõlgendatuna koos ei tööta. Tõhusamaks töötamiseks otsustasin mulaaži tegemist rakendada kõikidele komplektidele.

### 3.6.1 Komplekt 1



Joonis 10. Komplekt 1

Tutvustan, milliseid funktsioone kavandi (Joonis 10) geomeetrilistele elementidele andsin. Selgitan tänu mulaažile (Joonis 11) tehtud otsuseid järk-järgult elementide kaupa.

1. Punase värvi eristamisel tundub, nagu kõverik liiguks kaela taha. Viin selle edasi seljadetaili, kus see moodustab seljapasse.
2. Punase ja sinise kõrval on valget kehavormil minimaalselt - kavandasin selle kohaks, mis jääb lõikes avatuks.
3. Vasakut varrukat näen punase ja sinise mõjul lehvik-varrukana. Kasutan sinise värvi mõju ja laiendan varrukat ning "lehviku" valge osa jääb avatuks. Sellest saab keha paljastav detail.
4. Parema varruka õlapoolse osa teen punase kõvera detaili järgi, alumise osa teen sinise detaili järgi - paljastub õlg ning illustratsiooni kahe eri värvi elementide piirjoon kajastub ka varrukas.
5. Paremal hõlmal tekib kihilisus - sinine detail on nagu vest, mis ühendab õladetaili seljapassega. Punane osa selle peal on ilma õlaõmblusteta klapp.

6. Sinise illustratsiooni kolmest pikast ristkülikust üks kandub seljadetaili. Sellest teen laia voldi seljadetaili passele õmmeldud seelikuosasse.



Joonis 11. Mulaaži esimesele komplektile



Joonis 12. Näited komplekti valitud detailidest

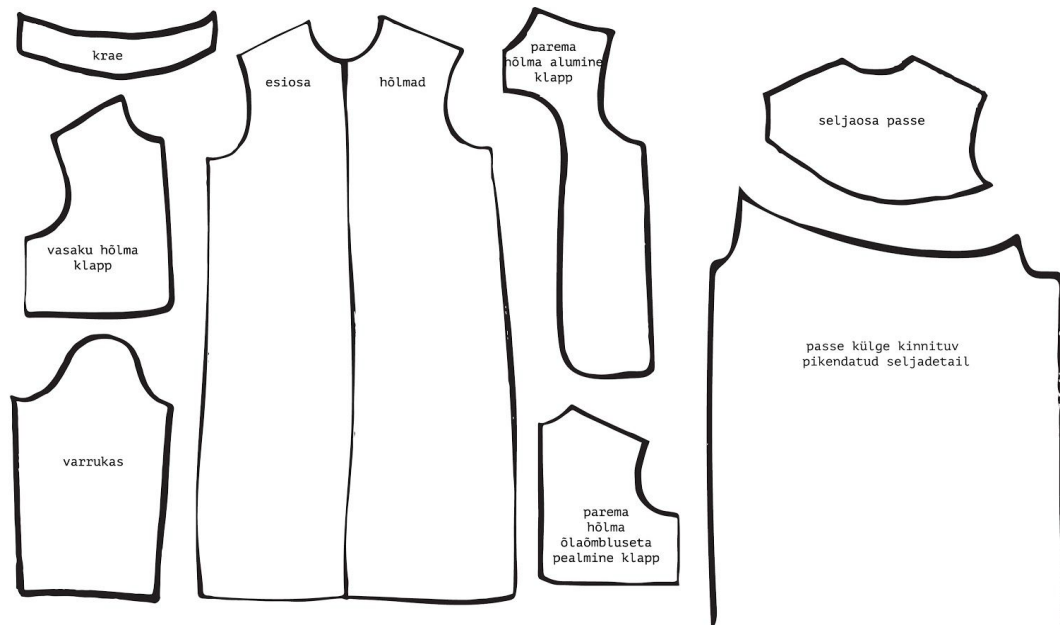
Mulaaži tehes märkasin kokku sobivaid detaile ja mitte. Kuna õlaõmblus on üks rõiva konstruktsiooni kõige toetavam õmblus, siis näiteks paljastused õlal tegid konstruktsiooni katki ja otsustasin selle tõlgenduse seekord kasutamata jätta.

Kavandist järgisin peamiselt ülemist (rindkere) osa, kus nägin punase ja sinise kihilisust. Otsustasin need tuua erinevatesse materjalidesse – tugevama villase kanga pealmiseks vesti osaks ja jaki põhikangaks läikega impregneerkanga (Joonis 12).

Kaela taha ulatuv kõvera elemendi tipp (nr 1) sai viidud samades proportsioonides lõike seljadetaili. Element nr 6 (pikad ristkülikud) andsid mulle mõtte tõlgendada sinna kohta voldid, kuid otsustasin langeva seljadetaili hoopis krookida detail nr 6 külge.

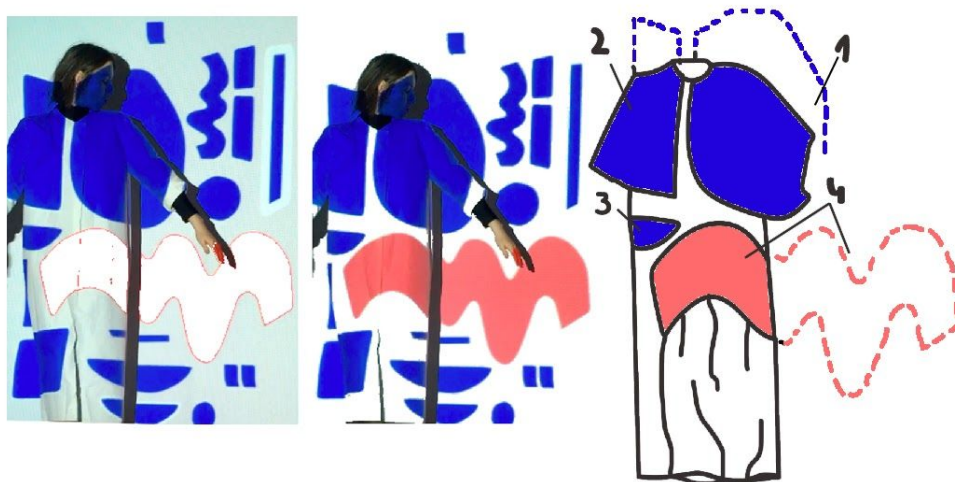
Katsetasin “lehviku” varrukaga ja varruka poolitamisega (nr 3), ent neid kasutusse ei võtnud. Lehviku-varrukat katsetades pidin põhilõike varrukat avardama ning otsustasin jätta alles selle, et jakk saaks endale kaks samasugust avarat varrukat. Seda peamiselt seetõttu, et ei soovinud jakki nii palju asümmeetriat.

Protsessi käigus valminud esimese komplekti lõige (Joonis 13).



Joonis 13. Esimese komplekti lõige

### 3.6.2 Komplekt 2



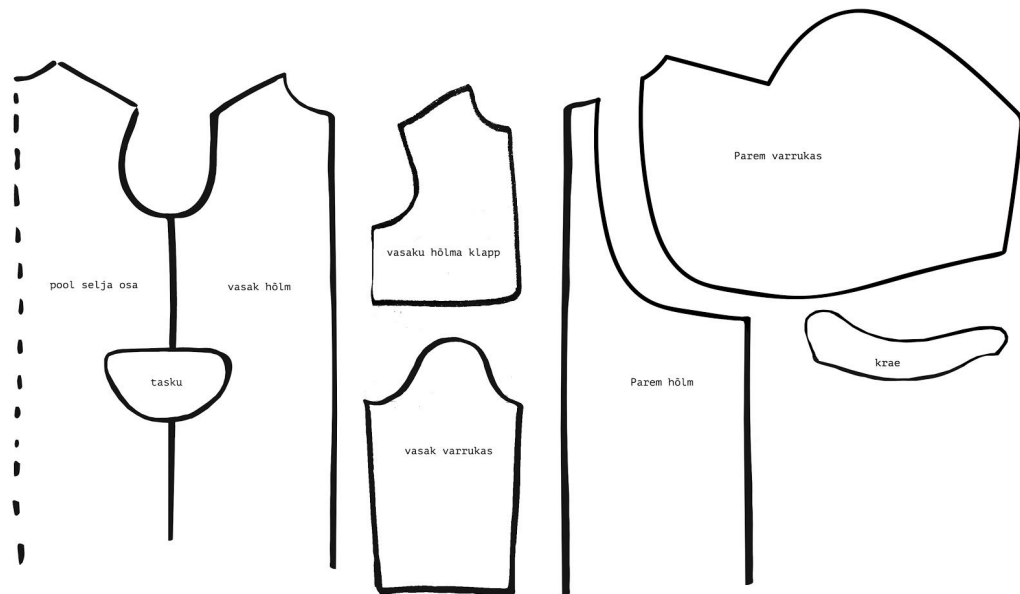
Joonis 14. Komplekt 2

Komplekt 2 valmimisel järgisin kavandil vaid sinist värvi elemente rõivakonstruktsiooni ülemises osas (Joonis 14). Element nr 2 sai tõlgendatud hõlmaklapiks. Suurest elemendist (nr 1) sai suur, illustratsiooni geomeetrilise elemendi piirjooni järgiv varrukas. Otsusest tingitult tuli teha komplektile mulaaž, et katsetada varruka lõikejoone mugavust. Element nr 3 järgi sai jakk endale suure tasku, mille avast paistab teine materjal. Kavandil ulatub detail nr 1 näole ja seetõttu on jakil püstkrae. Dekoreeriv element nr 4 kasutusse ei läinud.



Joonis 15. Teine komplekt

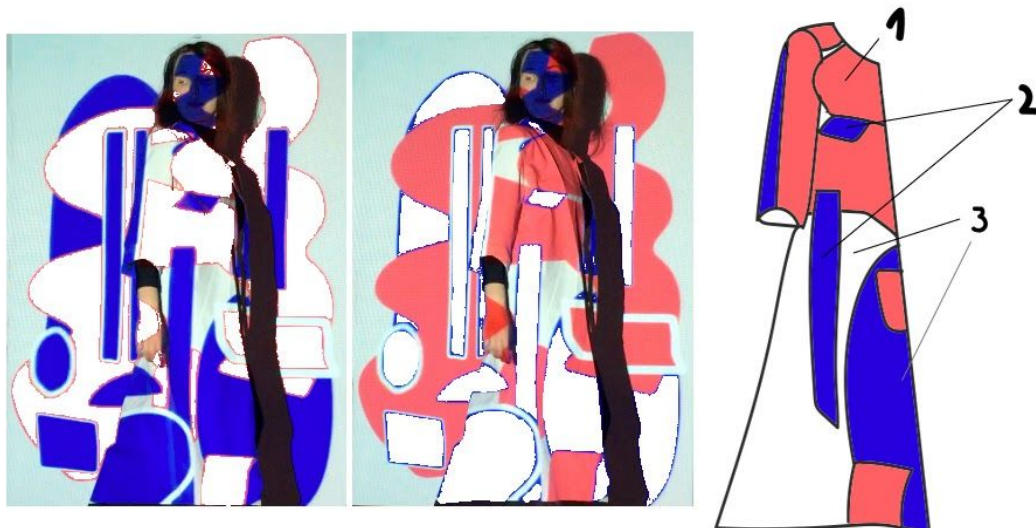
Protsessi käigus valminud teise komplekti lõige (Joonis 16).



Joonis 16. Teise komplekti lõige

Huvitav märkus, mille tõin jakki proovides esile nii mina kui ka Mood-Performance-Tants *moeshow* tantsija, oli jaki raskuste kogemine kehal. Sarnaselt minu kogemusele kommenteeris tantsija, et ta tunneb jakki seljas teistmoodi kui tavalist rõivast. Muutunud õlajoon konstruktsiooni ülemises osas ja selle diagonaalis asetsev hõlmatasku on kehal tuntavad ning tõmbavad jakki allapoole. Mulle avaldas muljet tema kirjeldus jaki kogemisest ja soovist selle tõttu oma keha teisiti liigutada, sest kasutamise kogemuse peale mina oma töös ei keskendunud.

### 3.6.3 Komplekt 3



Joonis 17. Komplekt 3

Kavandil on näha ainult keha üks külg (Joonis 17). Otsustasin teise poole peegeldada. Punasest värvist tõlgendasin jaki ülemise osa, milles pikendasin seljadetaili õlajoonesse osasse. Element nr 1st otsustasin teha pealeõmmeldavad taskud, mis on põhimaterjali peal, ent järgivad kavandis oleva elemendi kuju. Jätsin taskupõhjad põhikanga külge kinnitamata – jaki kandmisel oleneb tasku asend ja olemus inimkeha vormist ja selle liigutustest.

Sinisest, element nr 2st sai dekoreeriv vöö, mis on kinnitatud taskupõhja õmblusesse. See (element nr 2) läbib esiosa detaili ja vöö lahtise otsa sidusin taskuklapi luku külge. Vöö element rindkere osas on pärit illustratsioonist. Algselt planeeritud kaunistavaks elemendiks, sain sellele esimese proovi käigus omistada veidi ootamatuma funktsiooni. See otsus tuleb



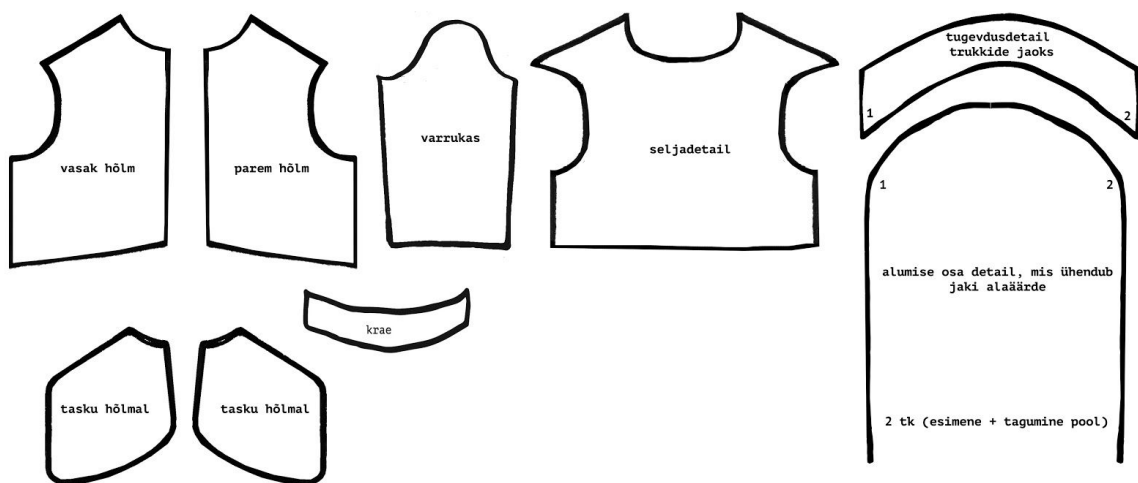
minu kohmetusest, kui tunnen taskuteta ülerõivast kandes tihti, kuidas ei oska oma käsi kuskile panna. Olen kätt toetanud hõlma ühendava nõõbirea vahele või selle tunde vältimiseks haaranud kaasa koti. Dekoratiivne element jakil muutus funktsiooniks, mis annab koha kätele, mida ei oska kõndides mujale toetada.

Kuna soovisin kollektsiooni ühe näitega katsetada ka ülerõivaste pikkusega, otsustasin selle komplekti jagada kaheks osaks – ülemine ja alumine pool (element nr 3). Seetõttu jagasin illustratsiooni kehal kaheks ning valmis ülemise osa lühike jakk (Joonis 18) ja paeltega kinnitatav alumine pool (Joonis 19).



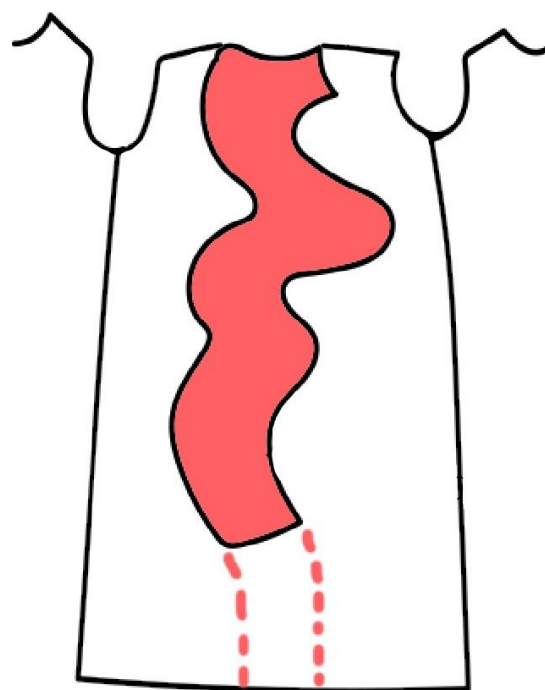
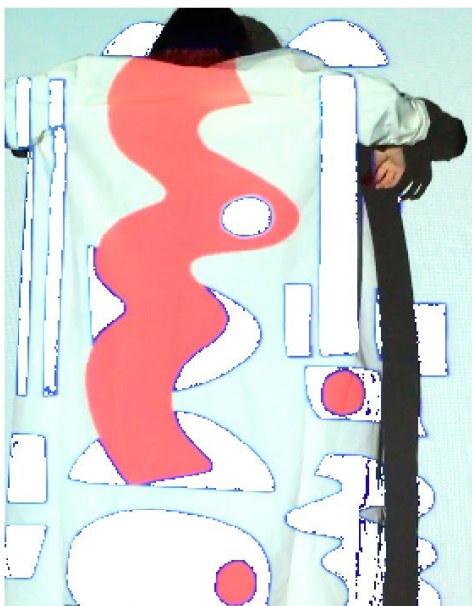
Joonis 18 vasakul. Valmimisprotsessis ülemise osa lühike jakk. Joonis 19 paremal. Kaks osa kokkupanduna

Protsessi käigus valminud kolmanda komplekti lõige (Joonis 20).



Joonis 20. Kolmanda komplekti lõige

### 3.6.4 Komplekt 4



Joonis 21. Komplekt 4

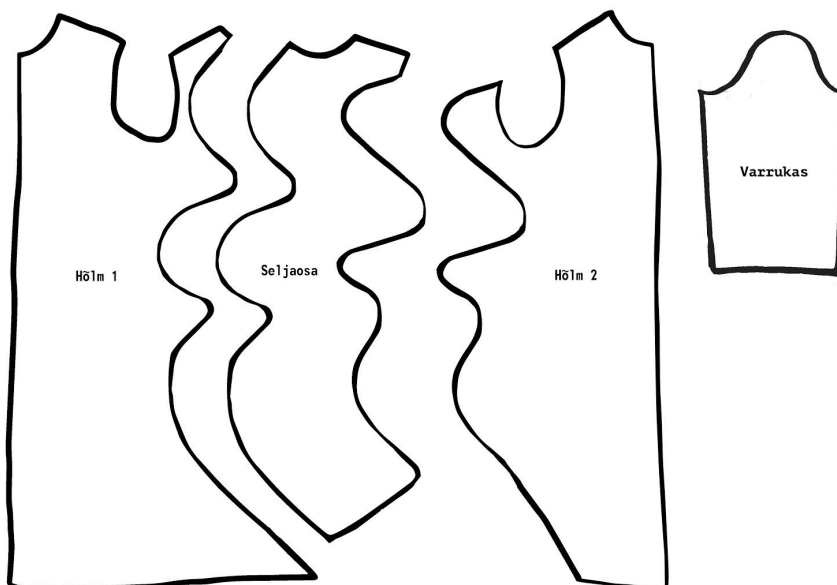
Märkasin, et neljanda komplekti juures saan põhilõike laiali laotada nii nagu seljas olev jakk kavandil (Joonis 21). Alustasin lõike tegemist seljadetailist ja otsustasin kavandist ümber tõlgendada vaid suure dekoreeriva punase elemendi. Et sellest ei jääks ainult lõike ühendusjoonte eripära, tugevdasin selle detaili, et saaksin kõverusi järgides mõlemasse äärde õmmelda tunneli, kuhu krookida hiljem sisse pael (joonis 23).

Kuna illustratsioonist pärit element katab suuremat osa seljadetailist, sai selle kaudu terve lõige endale suure kaunistatud osa. Seljadetailil dekoratsiooni tasakaalustamiseks otsustasin jaki esimese poole lahendada lihtsamalt. Esiosa hõlmad said endale kaks sisseõmmeldud taskut ja minu lisatud elemendiks selles komplektis on ka kapuuts. Kuna seljadetaili krooked tõmbasid kaasa ka hõlma detailide materjali, otsustasin kavandi avarat sirgelõikelist muljet järgides avarust juurde anda hõlmaklapiga.



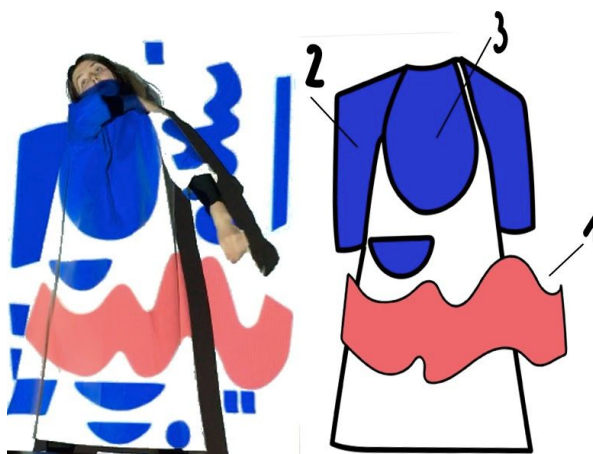
Joonis 22 vasakul. Komplekt 4 mulaaž. Joonis 23 paremal. Näide kroogetega seljaosas.

Protsessi käigus valminud neljanda komplekti lõige (Joonis 24).



Joonis 24. Neljanda komplekti lõige

### 3.6.5 Komplekt 5



Joonis 25. Komplekt 5

Viienda komplekti kavandil (Joonis 25) katab kehavormi suurem sinine värvipind ja välja joonistub rõiva koonusekujuline siluett. Minu esialgne idee oli tabada kavandi A-lõikelist siluetti, kuid kui võtsin kasutusele element nr 1, tekkis mõte otsustada selle järgi nii jaki pikkus kui ka alaaäre kumerus (Joonis 26).

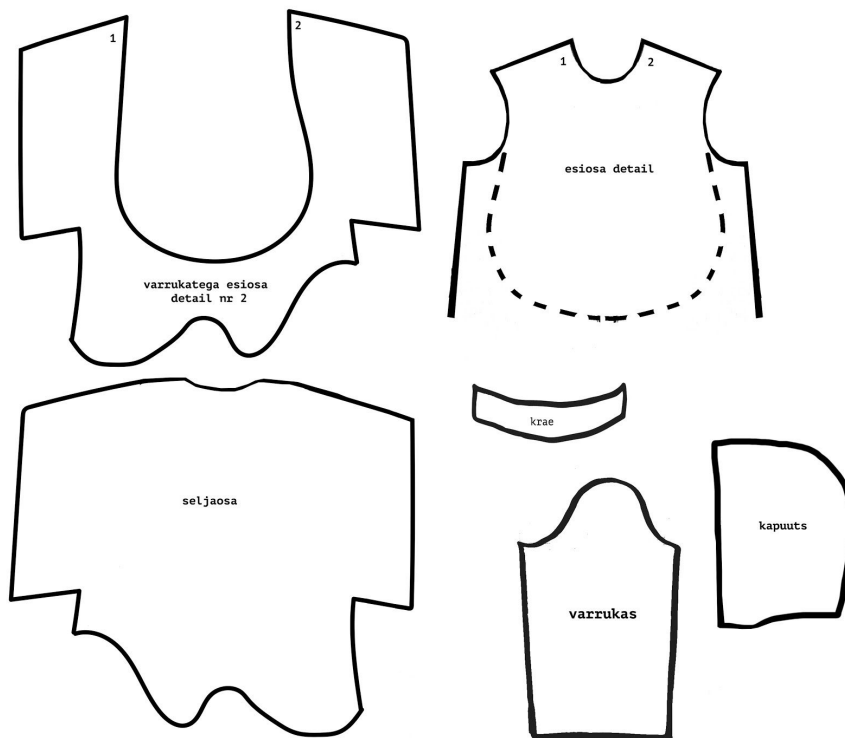
Element 2 järgi tõin lõikesse varruka kuju. Muutsin varrukate konstruktsiooni kaheosaliseks -- illustratsiooni järgi moodustuv pikendatud õlajoonega pealmine keebi osa ning alumine, põhilõike varrukas. Peegeldasin varruka konstruktsiooni ka jaki teisele küljele.

Element 3 järgi valmis jaki esiosa detail. Et saaksin muuta jaki üle pea selga käivaks, jagasin esiosa detaili kaheks ning õmblesin luku. Lisasin komplektile püstkrae ja kapuutsi (Joonis 26).



Joonis 26. Viies komplekt tööprotsessis

Protsessi käigus valminud viienda komplekti lõige (Joonis 27).



Joonis 27. Viienda komplekti lõige

### 3.7 Kolleksiooni “mar”

Praktikapõhist meetodit, mille käigus tõlgendasin kahemõõtmelise illustratsiooni rõivakonstruktsiooniks, kajastab viiest komplektist koosnev kolleksioon “mar”. Kõikide kolleksiooni kuuluvate komplektide aluseks on olnud üks erinev illustratsioon, mille geomeetriliste elementide kaudu on tuletatud valminud rõivaste detailid, õmblusjooned, lõigete asümmeetria ja kihilisus. Illustratsiooni ja inimkeha ühendamisel valminud kavanditelt tõlgendatu väljendub avarates tegumoodides, mis rõhutavad liikumist ja vabadust.

Kuigi vormiotsingu *workshopis* valminud kahemõõtmelised moekavandid on visuaalselt mahulised, vormikad ja keha loomulikke kurve eiravad, polnud minu eesmärgiks neid omadusi rõiva vormis jäljendada, vaid muuta kehale projitseeritud elementide grupid rõiva lõigeteks. Iga komplekti valmimise ühiseks reegliks otsustasin modelleerida sama

põhilõiget (vt pt 3.5.2).

Valminud lõigete prototüüpide tegemisel keskendusin kollektiooni terviku loomisele ja erinevatele tõlgendusvõimalustega katsetamisele. Kuigi iga kavandi geomeetrilistele elementidele sai omistada väga palju erinevaid funktsioone, ei läinud tervikut arvestades paljud neist käiku.

Otsustasin liikuda sportlike ja igapäevaste rõivaste suunas. Seda otsust ajendas tegema ka eriolukorrast tulenev piiratud võimalus materjalide soetamiseks. Valikut toetas minu huvi ülerõivaste õmblemise vastu ja olemasolev materjalivalik, mis koosnes suuremalt jaolt kilejatest impergneerkangastest.

Kollektsiooni üldmulje – õlale toetuvad mudelid – pani paika põhilõige, mida on võimalik pikendada, laiendada ja tükeldada. Soov tõlgendada rõivaks suuremat pinda illustratsioonist, määras valminud jakkide pikkuse, sest pikkade mudelite käigus sain rõivakavanditeks tõlgendamisel keskenduda tervele inimkeha vormile.

Paljud kollektiooni komplektide erisused tulenevad minu enda elustiilist. Hindan praktilisust ja riie võimet panna inimest tundma end turvaliselt. Naudin pikkade riie kandmist ja materjaliomadustest tingitud langevust liikuval kehal. Pikad lõhikud annavad võimaluse liigutada nii, et ka materjal lõikes saab käituda vastavalt kehale. Ootamatuma funktsioonina tõin ühte komplekti sisse jaki ülemise osa vöö, mis annab koha käele, mida ei oska kõndides mujale toetada.

Arvestasin kollektiooni loomisel materjaliomadusi, sümmeetria ja asümmeetria vahekorda. Kuna illustratsiooni käsitus inimkehal muutis nii konstrueerivaid jooni (moesiluetti) kui ka dekoratiivseid jooni (kaunistavat ja täiendavat joont), järgisin komplektides avalduvaid funktsioonide ja dekoratsioonide tasakaalu.

Kollektsiooni “mar” planeerimist saatis pidev mõte, et loodud kavandite väike muutus materjalides või tehnoloogiliselt teistsugused järjekorrad tooksid täiesti erinevaid lõpptulemusi. Teiste tõlgenduste ja funktsioonide kasutamised muudaksid dekoratsioonide ja funktsioonide vahekordi. Olgugi, et võimalusi oli rohkelt, teostasin kollektiooni järgides disainiprotsessi ülesannetes seatud piiranguid.

## KOKKUVÕTE

Lõputöös uurisin, millise praktilise meetodi abil saaksin tõlgendada tasapinnalisest illustratsioonist rõivakonstruktsiooni. Minu motivatsiooniks oli ühendada varasemates õpingutes omandatud teadmised traditsioonilise rõivaloomise süsteemist ideega, milles käsitlen enda huvi luua paralleele tasapinnaliste kompositsioonide ja rõivakonstruktsioonide vahel. Praktikapõhist meetodit, mille käigus tõlgendasin illustratsiooni rõivakonstruktsiooniks, kajastab viiest komplektist koosnev kollektsoon “mar”. “mar” on analüüs tasapinnalise illustratsiooni ja kehavormi ühendamisest, käsitledes ühe teose võimalikku tõlgendust teiseks.

Lõputöö terviku paremaks mõistmiseks alustasin teooria osa esimest poolt traditsiooniliste, keha anatoomiat järgivate rõivaloomise süsteemide tutvustamisega. Erialaspetsiifilisi termineid selgitades toetusin praeguseeni kasutuses olevale baaskirjandusele – L.Eelma 1982. aastal loodud eestikeelsele brošüürile “Rõivaste konstrueerimise alused”.

Kuna minu lõputöö praktiline osa, illustratsiooni kasutamine rõivakonstruktsioonide loomisel on traditsioonilise rõivaloomise ülene, otsustasin teooria osa teises pooles keskenduda kontseptuaalse moeloomingu väljendusvormile, milleks on eksperimenteerimine ja uuenduslikkus rõivadisainide loomisel. Valisin välja kolm erinevat moedisaini projekti, mis viitavad minu tööga sarnastele huvipunktilede: uuenduslikule disainiprotsessile, lõigete tegemisele, eksperimenteerimisele kahemõõtmelisuse ja kolmemõõtmelisusega ning vormidega katsetamisele. Nende näitel õppisin paremini lahti mõtestama ka oma loomingut, leidma seoseid ja nägema, kuhu minu eksperimenteeriv moepraktika lahterdub.

Minu ideed ja valmis rõivast ühendab disainiprotsess, mis koosneb kolmest osast. Lõputöö praktilises osas koostatud ülesannete jadas toimus otsuste langetamine vaid ühe eesmärgistatud ülesande raamistikus, mis hoidis mind ühes etapis korraga ega võimaldanud protsessi lõpptulemit pikka aega valmis rõivana ette kujutada.

Alustasin praktilist osa *workshopiga*, milles projitseerisin illustratsioonidest koosneva animatsiooni inimkehale, et vormiotsingu eesmärgil saada illustratsioonist ja inimkeha vormist koosnevad kavandid. Jätkasin illustratsioonist pärit geomeetriliste elementide kujule funktsioonide andmisega, mille kaudu arendasin lõigete tegemiseks tehnilised kavandid.



Eriolukorrast tulenevalt oli piiratud minu valikud kangaste kasutamise osas. Ümber tuli mängida esialgsed materjalide ideed. Selleks, et saaksin ühes komplektis kasutada rohkelt funktsioone ja potentsiaalseid lõikejooni, otsustasin olukorra ajendil liikuda sportlike, igapäevaste rõivaste suunas. Kuna valmis rõiva üldmulje on paljuski tingitud valitud materjali omadustest, toetas seda otsust ka olemasolev kangavalik ja minu huvi ülerõivaste õmblemise osas.

Kuna lõputöö püstitatud ülesanne oli illustratsiooni tõlgendamine rõivakonstruktsiooniks läbi sama põhilõike, teostasin kollektsiooni arvestades minu enda seatud piiranguid. Lõpptulemuse ja rõivana valminud näited on aga väga väike osa juba loodud kavandite potentsiaalsetest võimalustest. Üks muudatus lõikedetailide materjali valikus või tehnoloogiliselt teistsugused tööjärjekorrad tooksid täiesti erinevaid lõpptulemusi. Otsus kasutada näiteks dekoreerivaid elemente rohkem kui funktsionaalseid muudaks rõivatüüpi.

Minu kui disaineri huvi illustratsioonist tõlgendada valmis rõivas lõppes loodud meetodit kajastava kollektsiooniga. Leian, et loodud disainiprotsess on selles valdkonnas uuenduslik ja rõivadisaini loomiseks teistsugust perspektiivi andev. Meetodi igas etapis tehtud otsused viisid mind järgmisse uute võimaluste ja piirangutega. Teadmine, et igas lülis on võimalik teha erinevaid valikuid inspireerib mind sellise meetodiga rõivaste loomist edasi katsetama. Kuna illustratsiooni käsitus inimkeha vormil muutis traditsioonilist lõike ehitust ja kujundas ümber konstruktsiooni õmblusjooni, oleks edasiarendusena huvitav uurida ka kandja kogemuse aspekti.

## SUMMARY

In this dissertation I researched how to interpret garment design from a two-dimensional illustration. My motivation was to combine the knowledge of traditional pattern making acquired during my earlier studies with the idea of being interested in creating parallels between flat compositions and clothing constructions. The practice-based method is reflected in the collection “mar”. Five-set collection is an analysis of illustration’s geometric elements and the shape of a body. It presents an interpretation from one composition to another.

In order for a better understanding of the whole dissertation, I started the first part of the theory chapters by introducing traditional clothing creating systems that correspond with the anatomy of the human body. Explaining the field-specific terms of garment making, I relied on the base literature still in use - L.Eelma's Estonian-language brochure “Basics of Clothing Design” published in 1982.

Since the process of my practical part, the use of illustration in the creation of garment designs, is beyond traditional garment making, then in the second theoretical part I decided to focus on conceptual fashion and the aspect of experimentation and innovation in clothing design. I introduced three different fashion design projects that point to similar interests that I have in my work: the innovative design process, pattern making, experimenting with two-dimensionality and three-dimensionality and experimenting with forms. Through selected examples I was able to decipher my own design process better, find more connections and see where my experimental fashion practice categorizes.

My idea of using an illustration for creating a garment is connected by a design process that consists of three parts. In the sequence of tasks prepared for the research, the decision-making took place within the framework and aim of each part of the process. Working like this kept me in one stage at a time and did not allow me to imagine the result of the process as a ready-made garment for a long time.

I started the practical part with a workshop in which I projected animation of illustrations onto a human body to find forms in the combination of the human body and the illustration. Secondly, projected geometric elements were modified to functional parts and this helped me to develop technical drawings for pattern making.

Due to the pandemic crisis, my choices regarding the use of fabrics were limited. The original idea of materials had to be replaced. Driven by the situation I decided to move towards sporty, rather functional everyday clothes. As the overall impression of the finished garment is largely caused of the chosen material, this decision was also supported by the existing fabric selection and my interest in sewing outerwear.

Since the main aim of the thesis was interpreting all selected illustrations to garment designs through the same pattern construction, the collection had to be completed by taking into account the limitations I set. The results in the collection “mar” are showing a very small part of the potential possibilities of the developed method. The decision to use, for example, more decorative elements than functional ones would even change the purpose of the clothing. Few changes in the choice of material or different technical order of putting together the clothing pattern would lead to completely different end results.

My interest in interpreting an illustration into a finished garment is completed and the method created is reflected in a collection. The decisions made at each stage of the method led me to the next with new possibilities and limitations. Knowing that it is possible to make different choices in each stage inspires me a lot to continue experimenting with this designing method. Using the illustration in the form of the human body changed the phases in traditional pattern making and reshaped the seam lines of the construction. It would be interesting to study the aspect of the wearer's experience as a further development as well.

# KASUTATUD KIRJANDUS

## Raamatud, ajakirjad ja artiklid

Arts, J. (2009). Fashion and Imagination About Clothes and Art. Holland: ArtEZ Press.

Almond, K. (2010). Insufficient allure: the luxurious art and cost of creative pattern cutting. International Journal of Fashion Design, Technology and Education, vol. 3.

English, B. (2013). A cultural history of fashion in the twentieth century, Inglismaa: Berg Publishers.

Entwistle, J. (2000). The Fashioned Body. Inglismaa: Sage

Entwistle, J. (2011). The Dressed Body In J.Entwistle & E.Wilson (Eds.), Dress, body, culture. Body dressing, Inglismaa: Berg

Geczy, A. & Karaminas, V. (2012). Fashion and Art, Inglismaa: Berg

Kawamura, Y. (2004) The Japanese Revolution in Paris Fashion.

Loschek, I. (2009). When Clothes Become Fashion: Design and Innovation System. Inglismaa: Oxford International Publishers

## Internetiallikad

A modular Anrealage silhouette through blocks [WWW]  
<https://www.thecuttingclass.com/a-modular-anrealage-silhouette-through-blocks/> 2.05.20

A-POC Queen Textile [WWW]  
<https://www.moma.org/collection/works/100361>

Bartlett, D. (2000). Issey Miyake: Making Things. Fashion Theory [WWW]  
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.2752/136270400779108753> 1.05.20

Benjamin, B. (2009). An interview with Issey Miyake [WWW]  
<https://www.theharvardadvocate.com/content/an-interview-with-issey-miyake> 13.03.20

Eelma, L. (1982). Rõivaste Konstrueerimise alused. [WWW]  
[http://ekool.ttkk.ee/failid/O/objekt/10/konstr\\_alus/alused2e/index.html](http://ekool.ttkk.ee/failid/O/objekt/10/konstr_alus/alused2e/index.html) 9.05.20

McQuillan, H. & Rissanen, T. & Roberts, J. (2017). The Cutting Circle: How Making Challenges Design [WWW]  
[https://timorissanen.files.wordpress.com/2017/04/mcquillan\\_rissanen\\_roberts\\_2013.pdf](https://timorissanen.files.wordpress.com/2017/04/mcquillan_rissanen_roberts_2013.pdf)  
4.04.2020

Subtraction pattern cutting with Julian Roberts [WWW]  
<https://www.thecuttingclass.com/subtraction-pattern-cutting-with-julian-roberts/> 2.05.20

Tabur, K. Arvutigraafika [WWW]  
<http://kodu.ut.ee/~kerstit/gimp/arvutigraafika.html> 1.05.20

### **Film, saade**

Kahar, K. (režissöör). (2005). Ellujäämise kunst: mood.  
<https://arhiiv.err.ee/vaata/ellujaamise-kunst-roivad-mood>

### **Lõputöö**

Morley, J. (2013). Conceptual Fashion: Design, Practice and Process. Queensland University of Technology. Mood. Queensland [Magistritöö]

### **Pildimaterjal**

Pilt 1: Issey Miyake, Fujiwara Dai, A-POC Queen Textile. 1997 [WWW] 2.mai  
<https://www.moma.org/collection/works/100361>

pilt 2: Julian Roberts Subtraction cutting meetodi lõige ja valminud rõivas [WWW] 28.mai  
<https://www.thecuttingclass.com/subtraction-pattern-cutting-with-julian-roberts/>

pilt 3: ja 4. Anrealage “Blocs” [WWW] 2.mai  
<http://www.anrealage.com/news/detail/100004/2245>

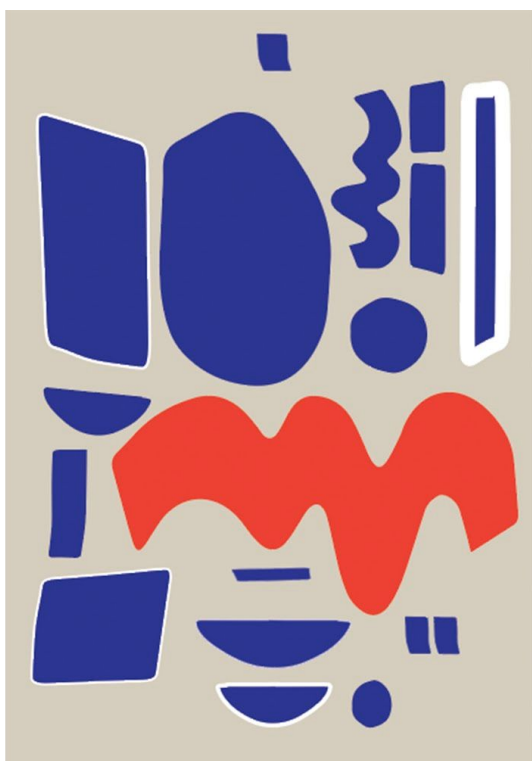
## LISAD

Fotod on valminud Estonian Fashion Festivali ja Kõrgem Kunstikool Pallas *moeshow* Mood-Performance-Tants 2020 kataloogi tarbeks. Fotod valmis rõivastest on kõrvutatud illustratsioonidega, millest komplektid alguse said.

Fotode autor: Getter Kuusmaa

Modellid: Merily Mikiver ja Kristel Pärsik

### LISA 1. Komplekt 1



## LISA 2. Komplekt 2



### LISA 3. Komplekt 3





## LISA 4. Komplekt 4



## LISA 5. Komplekt 5

