

Kõrgem Kunstikool Pallas

Tekstiiliosakond

Eksperimentaalse mustri loomise meetodite arendus ja rakendamine rõivadisaini protsessis

Lõputöö

Christina Kasesalu

Juhendaja Kairi Lentsius MA

Tartu 2026

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	3
1. DISAINIPROTSESSI TEOREETILISED LÄHTEPUNKTID JA MEETODID.....	4
1.1. Loomeprotsess ja mõtteviis disainis.....	4
1.1.1. Loovuse aktiveerimine: mäng ja distsipliin.....	5
1.2. Rõiva- ja tekstiilikeskne lähenemine disainiprotsessis.....	6
2. TÖÖPROTSESSI PLANEERIMINE JA METOODIKA.....	9
2.1. Mustrite kavandamise protsess ja metoodika arendus.....	10
2.2. Materjali valik ja tehniline teostus.....	11
2.3. Drapeerimine kui vormiloomemethod.....	12
3. LOOMEPROTSESS: MUSTRITE KUJUNDAMINE JA VORMILOOME.....	13
3.1 Mustrite kavandamisprotsess.....	13
3.1.1 Muster “Pärl”	13
3.1.2 Muster “Kile”	16
3.1.3 Muster “Lilled”	18
3.1.4 Muster “Vaht”	20
3.1.5 Muster “Pastell”	22
3.1.6 Muster “Muld”	24
3.2 Vormiloomel läbi drapeerimise.....	26
4. RÕIVAKOLLEKTSIOON “IGAPÄEVAELU ROMANTIKA” JA ANALÜÜS....	31
4.1 Mustri ja vormi kooskõla analüüs ning edasiarendused.....	31
KOKKUVÕTE.....	34
SUMMARY.....	35
KASUTATUD KIRJANDUS.....	36
LISAD.....	37

SISSEJUHATUS

Tänapäeva globaliseerunud ja interneti kaudu lihtsasti kättesaadav disainiruum on tekitanud olukorra, kus kopeerimise vältimine ning unikaalse visuaalse keele loomine on tohutu saavutus. Kuigi kõrvaltvaatajale võib valmis disainilahendus tunduda justkui ootamatu ideevälgatusena, on selle taga tihti peale kihilisem ja keerulisem loomeprotsess, kui esmapilgul välja paistab. Käesoleva lõputöö idee sündis soovist leida uusi ja põnevaid tööviise loomeprotsessi käivitamiseks, kuna isiklik disainipraktika oli muutunud rutiinseks ning keskendunud pigem lõpptulemusele kui loomeprotsessile.

Lõputöö eesmärk on arendada eksperimentaalseid ja protsessipõhiseid meetodeid mustri loomes ning luua rõivakollektsioon, demonstreerides mustrikeskse lähenemise võimalusi rõivavormide kujunemisel. Sellest eesmärgist lähtuvalt uurin oma lõputöös, kuidas katsetatud töömeetodid suunavad mustri loome protsessi ja kujundavad rõivakollektsiooni vormilist tervikut. Uurimuses rakendatakse loometööl põhinevat strateegiat, kasutades praktiliste meetoditena mängulisi loovusülesandeid ideede käivitamiseks ning drapeerimise tehnikat rõivavormide modelleerimiseks. Protsessi analüüsitakse läbi autori refleksiooni.

Käesolev lõputöö koosneb neljast peatükist. Esimeses peatükis antakse ülevaade disainiprotsessi teoreetilistest lähtepunktidest, tuues välja loovuse aktiveerimise ja edenemise mõtteviisi rakendamise läbi mängu ja eksperimenteerimise. Peatüki teises osas analüüsitakse kolme peamist lähenemisviisi rõivaste kavandamisele: rõivakeskset, tekstiilikeskset ja simultaanset lähenemist. Käesoleva lõputöö baasiks on valitud tekstiilikeskne meetod. Teine peatükk keskendub praktilise osa metoodikale, tutvustades tööprotsessi planeerimise etappe. Kolmandas peatükis käsitletakse kuue autorimustri kulgu ideest trükifailini ning avatakse nende kangaste drapeerimisprotsess rõivavormideks. Lõputööd kokkuvõtva tulemusena esitatakse neljandas peatükis valminud rõivakollektsiooni "IgaPäevaElu Romantika", kus analüüsitakse mustri loome, trükikanga ja rõivavormi tervikut. Kollektsiooni esmaesitlus toimub Mood-Performance-Tants moेतendusel.

1. DISAINIPROTSESSI TEOREETILISED LÄHTEPUNKTID JA MEETODID

Olles korduvalt kogenud hetki, mil kellegi tööd vaadates tekib küsimus: „Kust nad nii hea mõtte said?“. Tundub, nagu oleks autorit tabanud justkui idee välk. Õpingute käigus olen mõistnud, et värsked ja autentsed ideed ei kuku sülle, vaid need tuleb endas teadlikult esile kutsuda. Päril loomeprotsess on palju kihilisem ja keerulisem, kui lõpp-produktist võib esmapilgul välja paista. Järgnevates alapeatükkides esitatakse näiteid loomeprotsesside avamisest ja teadvustamisest ning käsitletakse võimalusi, kuidas loovust mängu ja eksperimendi abil aktiveerida.

1.1. Loomeprotsess ja mõtteviis disainis

Paljud usuvad, et loov mõtlemine on kaasasündinud anne, kuid tegelikkuses on see oskus, mida saab ja tuleb pidevalt arendada (Aalto Ülikool, 2024). Psühholoog Carol S. Dweck (2006: 60-66) eristab kahte peamist mõtteviisi: kinnistunud ja edenemismõtteviis. Kinnistunud mõtteviisiga inimesed usuvad, et nende põhiomadused nagu intelligentsus ja andekus on muutumatud. Tema käsitluses nähakse sellise veendumuse puhul ebaõnnestumist tõestusena andekuse puudumisest. Seevastu edenemismõtteviisiga inimesed usuvad Dwecki sõnul, et neid võimeid on võimalik arendada pühendumuse ja õppimise kaudu, kus põrumist ja kriitikat käsitletakse kui loomulikku osa teel meisterlikkuseni.

Käesoleva lõputöö loovprotsessis teadvustab autor mõlema mõtteviisi olemasolu eneses. Hirm ebaõnnestumise ees on loomulik, kuid määravaks saab selle tõlgendamine. Proovides rakendada edenemise mõtteviisi, aktsepteerides tagasilööke kui analüüsi kohti. Eesmärk oli luua loomeprotsessi ajaks keskkond, kus fookus ei olnud suunatud koheselt lõpptulemusele kui kollektiooni tervikule, vaid igale etapile kui õppimisvõimalusele.

Ezio Manzini (2017: 19) märgib oma raamatus „Disain, kui kõik disainivad“: “ Probleem seisneb selles, et kuigi disainimisvõime on laialt levinud inimoskus, on sellest kasu vaid siis, kui seda arendatakse”. Nõustun autoriga ning usun, et disaini võimekus ei tähenda üksnes ideede produtseerimist, vaid eelkõige oskust ümbritsevat teadlikult märgata ja näha.

Aalto ülikooli (Aalto Ülikool, 2024) käsitlese kohaselt ärkab loov mõtlemine uudsuse kogemisel. Kui disainer paneb end ebatavapärasesse olukorda, kus tal puudub varasem kogemus, sunnib see tema aju leidma uusi seoseid ja lahendusi. See, mida me näeme, kuuleme või tunda saame, kombineeritakse varasemate kogemuste ja teadmistega, eeldades disaineri võimet märgata uusi detaile erinevates situatsioonides. Just selline informatsiooni sümbioos võimaldab jõuda lahendusteni, mis pole mitte ainult originaalsed ja üllatavad, vaid ka funktsionaalselt kasulikud.

1.1.1. Loovuse aktiveerimine: mäng ja distsipliin

Ideede tärkamiseks peab disainer teadlikult looma keskkonna ja olukorra, mis aktiveeriks loovuse. Autor leiab, et sellisteks tegevusteks on näiteks käelised harjutused ja eksperimendid, millel puudub esialgu konkreetne eesmärk, kuid suunates meele avatud ja loovasse seisundisse.

Ülaltoodud lähenemist toetab ka Aalto Ülikooli (2024) loovuskäsitlus, kus leitakse, et inspiratsiooniseisundisse jõudmine nõuab süvendatud tegevusi erinevate loovate ülesannetega ning, et olulist rolli mängib ka õnnelik juhus või ettenägematus.

Kirjeldatud mänguline lähenemine on vajalik osa disainiprotsessist. Elaine Igoe (2021) märgib, et tekstiilidisainerid tihtipeale kirjeldavad oma tööprotsessi algust kui mängu erinevate materjalide ja objektidega. See on faas, kus materjal hakkab kõnetama ja suunama disainerit. Mängust sünnib disain aga vaid siis, kui seda käsitletakse strateegiana, mis võimaldab disaineril olla protsessi alguses avatud ja eelarvamustevaba. Disaineri roll on olla ka distsiplineeritud, et mäng ei oleks lihtsalt tulemusteta ajaviide. Instinktiivne mängulisus annab disainerile selle lapsiku poole, et mängida ja katsetada, mis on loovuse algus. Distsiplineeritud mõtlemine toimib sisemise kriitikuna, kes teab reegleid, tähtaegu ja tehnilist teostatavust. Seega, disainipraktika ei ole pelgalt tehniline sooritus, vaid pidev tasakaalu leidmine mängulise katsetamise ja süsteemse mõtlemise vahel (Igoe: 127-139).

Autori loomeprotsessis tähendab see tasakaalu leidmist kontrollimatu katsetamise ja teadlike otsuste vahel, kus esmased katsetused tuleb vormida füüsiliseks disainiks.

Tööprotsess algab käeliste ja mänguliste harjutustega, mille eesmärk on avada loov lähenemine. Esialgsele loomingulisele kaosele järgneb süsteemne struktureerimine, mille käigus koondatakse kogu eksperimentaalne faas konkreetseks ja reaalseks disainitulemuseks.

1.2. Rõiva- ja tekstiilikeskne lähenemine disainiprotsessis

Katherine Townsend (2003) eristab oma doktoritöös kolme peamist lähenemisviisi rõivaste kavandamisele: rõivakeskne, tekstiilikeskne ja simultaanne disainilahendus. Igal meetodil on erinev lähtepunkt, mis määrab loomeprotsessi kulgemise.

1. Rõivakeskne disainilahendus

Selle meetodi puhul on esmane fookus rõiva konstruktsioonil ja vormil. Disain ja lõiked mõeldakse eelnevalt läbi enne kanga valimist. Muster on siinkohal teisejärguline element, justkui kaunistus, mis sobitatakse kokku disainiga hiljem või valitakse juba olemasolevate materjalide seast, et täiustada loodud lõiget.

2. Tekstiilikeskne disainilahendus

Tekstiilikeskne lähenemine tähendab protsessi, kus rõivaese disainitakse konkreetset mustrit ja materjali silmas pidades. Loomeprotsess saab alguse tekstiili omaduste põhjal nagu värv, iseloom ja tekstuur või muster, dikteerides edasiseid vormilahendusi. Näiteks, võib mustri paigutus määrata ära lõikejooned, et vältida motiivide katki lõikamist. Samuti võivad kanga füüsikalised omadused, nagu lõikesuund ja materjal määrata, kas vorm tuleb õhuline või jäik. Disainer allub kanga füüsilistele ja visuaalsetele omadustele, et saavutada parim võimalik tulemus.

3. Simultaanne disainilahendus

Simultaane meetod on kahe eelnevalt mainitu lähenemisviisi sümbioos, kus tekstiil ja rõivas luuakse paralleelselt. See võimaldab disaineril juba varajases etapis kavandada, kuidas muster kehal asetub ning luua vastava lõike, mis eksponeerib disaini parimal viisil.

Tulemuseks on terviklik lahendus, kus muster ja vorm on teineteisest lahutamatud ning moodustavad autentse ühtse visuaali (Townsend 2003: 21-26).

Viimati mainitud simultaanne käsitlus ei ole siiski veel osa moetööstuse üldisest praktikast. Kahjuks on siiani standardne, et tekstiili ja rõivadisainerid töötavad eraldiseisvatena. Tekstiilidisainer võib luua erinevaid trükke, kudumeid, tikandeid kuid tal puudub teadmine, millise lõppvormi või lõikenäidise see materjal realiseerub. Rõiva lõplik kuju ei pea olema juhuslik, vaid võib tuleneda ka materjali ja disainilahenduste vastastikusest mõjust (Briggs-Goode, Townsend 2011).

Antud probleemi lahendamiseks on Aalto Ülikoolis liidetud tekstiili- ja moedisaini magistriõppekavad. Õppejõud Salolainen, Leppisaari ja Niinimäki (2019) toovad oma artiklis välja, et traditsioonilise moelooja puhul on kangas sageli vaid ressurss, mille üliõpilased tellivad kaugelt välismaalt, teadmata süvitsi selle valmistamise tehnikaid ja käitumist. Nende väitel pakub tekstiilne lähenemine teadmisi juba kiu tasandilt, võimaldades disaineritel ammutada inspiratsiooni ka materjali olemusest, mis saab ühtlasi olla aluseks rõiva vormi loomisel. Sellest lähtuvalt rakendati õppekavades uut lähenemist, kus tekstiilne mõtlemine on disainiprotsessi alustala. Aastatel 2014 - 2018 liideti moe- ja rõivadisaini tekstiilikunsti ja -disainiga, et kaotada kahe valdkonna vaheline eraldatus, mille vastu näitasid huvi ka üliõpilased ise. Enne reformi õppisid moetudengid rõivaid konstrueerima ja tekstiilitudengid kangaid looma, kuid nad ei kohtunud peaaegu kunagi ühises tööprotsessis.

Aalto Ülikooli lähenemine eristab sealseid tudengeid konkurentidest ja taastab tudengite sideme materjaliga, mis ei ole enam kauge anonüümne importtoode. See loob disainereid, kes ei piirdu pelgalt välise vormiga, vaid valdavad teadmisi ka materjali olemusest, luues kõrgema tehnilise kvaliteedi ja unikaalsema käekirjaga moekollektsioone (Salolainen jt 2019).

Toetudes kirjeldatud probleemile, on autori loomeprotsessi eesmärgiks lõhkuda traditsioonilist piiri. Töös ei kasutata kangast lihtsalt pinnakaunistusena, vaid lastakse materjalil ja muustril suunata rõivavormi kujunemist.

1.2.1. Tekstiilist lähtuv disainikäsitus Zandra Rhodesi näitel

Teoreetilise käsitluse illustreerimiseks ja praktilise eeskuju toomiseks on hea vaadelda Zandra Rhodesi loometeed.

Zandra Rhodes on maailmakuulus Briti moelooja, kes on tuntud oma ülimalt isikupäraste, kirevate ja graafiliste mustrite poolest (Joonis 1). Tema disainifilosoofia on ehedaim näide tekstiilikesksest lähenemisest, mida ta kirjeldab järgmiselt: “Muster sünnib esimesena, alles seejärel disainin kleidi selle järgi, kuidas muster kehal liigub” (Toole 2016).

Rhodes on rõhutanud, et kuigi mood on oma kiirete muutuste ja lühiajaliste trendidega tihtipeale disaineri visiooni vastu, tuleb jääda truuks oma loomele. Tema töödes on püsivaks elemendiks alati muster, samas kui silueti ja lõikega kohandub ta vastavalt nõudlusele. Näiteks kui 1970. ja 1980. aastate vahetusel muutus mood rangemaks ja kehasseistuvamaks, kohandas ka Rhodes oma õhulised siluetid kehalähedasemaks, et püsida turul. Seejuures säilitas ta alati oma klassikalise käekirja ja äratuntavad boheemlaslikud mustrid.

Rhodes on seadnud eesmärgiks luua rõivavormid, mis maksimeeriksid tema trükimustrite mõju. See saavutatakse läbi nutika lõigete konstrueerimise, kus voldid, kihilisus ja kanga langemine täiendavad mustri visuaalset tervikut (Fogg 2006: 148-151).



Joonis 1: Zandra Rhodes, “Ayers Rock” kollektsioon (1974). Vasakul kavand, keskel kleit ja paremal tekstiili detail. Kuvatõmmis videost: 11. *Zandra Rhodes: Australia and the Ayers Rock collection* (1974)

Zandra Rhodesi lähenemine ühtib autori tööprotsessiga, kus disainilahenduste lähtepunktiks on materjal ja muster, mitte lõige. Sarnaselt temale, otsitakse lõputöös viise, kuidas eksponeerida autoritehnikas valminud mustreid kehal parimal viisil.

2. TÖÖPROTSESSI PLANEERIMINE JA METOODIKA

Käesolev peatükk kirjeldab lõputöö praktilise osa teostamist. Protsess algab eksperimentaalse muustriloometöö metoodika arendamisest, millele järgneb mustrite loomine valitud tehnikas. Seejärel kirjeldatakse iga mustri materjalivalikut ja tehnoloogilist teostust. Töö lõpuosas keskendutakse vormi otsingutele läbi drapeerimise, mille tulemusena valmib rõivakollektsioon.

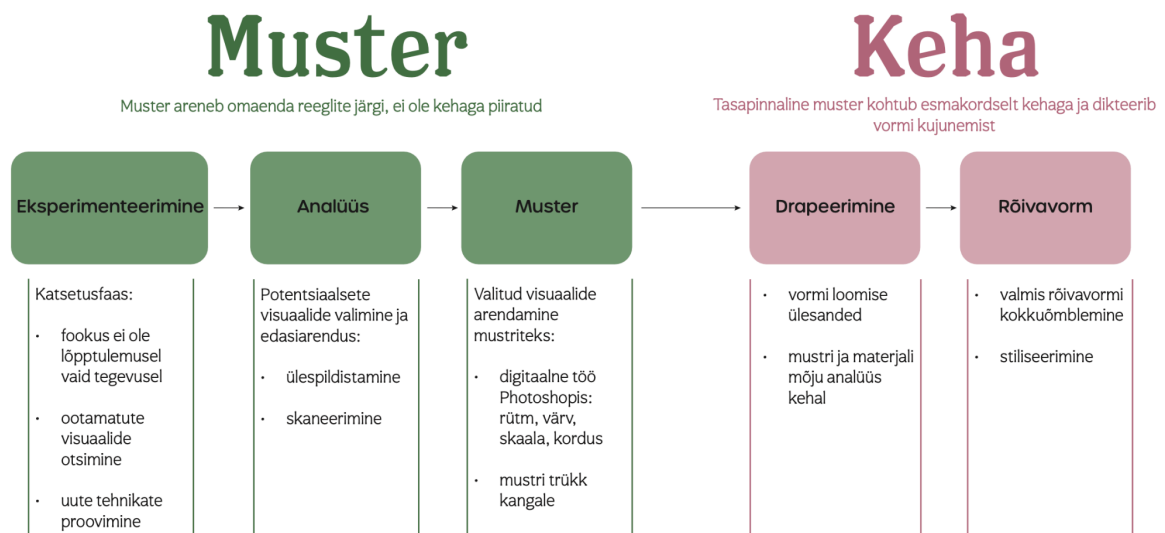
Praktilise töö eesmärk on arendada uusi eksperimentaalseid ja protsessipõhiseid meetodeid muustriloomes ning luua rõivakollektsioon, demonstreerides mustrikeskse lähenemise võimalusi rõivadisaini kujundamisel.

Tööprotsess algab eksperimenteerimisega, olles aluseks isikupärase metoodika väljatöötamisele, kus rõhk on suunatud loometsükli protsessile, mitte kohesele lõpptulemusele.

Eeltoodud lähenemine võimaldab katsetada tavatuid mustriotsingu viise, avastada uusi ja ootamatuid seoseid töövahendite ning materjali vahel.

Väljavalitud visuaalidest luuakse Adobe Photoshop tarkvaras digitaalsed mustrid, mis ei arvesta teadlikult rõivavormi või füüsilise keha eripäradega. Selline lähenemine võimaldab vältida konstruktsioonilisi raame, et rakendada mustri täispotentsiaali ning lasta sellel juhtida vormi kujunemist drapeerimise faasis.

Tööprotsessi paremini mõistmiseks on välja toodud skeem (Joonis 2), millelt on näha, millisel hetkel muster eksisteerib individuaalselt ja kuna liitub sellega keha.



Joonis 2: Tööprotsessi skeem

Käesolev lõputöö on autori jaoks esmakordne võimalus käsitleda mustrit ja keha tervikuna-alustades vabalt valitud mustriloomest, värvigammast ning skaalast kuni mustri jõudmisega materjalile ja vormile. See on oluline samm edasi autori varasemast loomingust, kus mustrikujundus piirdus peamiselt arvutis kordusmustrite loomise ja kliendi etteantud soovidega.

2.1. Mustrite kavandamise protsess ja metoodika arendus

Olles mustrite loomisega tegelenud nii ettevõttepraktika kui ka õpingute raames, sündis lõputöö idee soovist eemalduda klassikalisest käsitsi joonistamisest. Lõputöö eesmärgiks on seatud senise disainipraktika rikastamine, asendades harjumuspärased tehnikad mänguliste ja eksperimentaalsete meetoditega. Selleks tehti katsetusi ebatavaliste töövahendite, juhuslike tekstuuride ja materjalidega, mis muutis loomeprotsessi ettearvamatuks. Kirjeldatud lähenemine avardas autori kunstilist märkamisvõimet ning võimaldas leida uusi visuaalseid lahendusi

Tööprotsessi alustati eksperimentaalsete harjutustega, et luua suures koguses visuaalset materjali, mida hiljem analüüsida ja sorteerida. Kasutatud mänguline disainimetoodika võimaldas vabadust ja eksimisrõõmu ning pakkus võimalust märgata materjalide vahel uusi seoseid. Eraldi kriteeriumiks seati koduste, juba olemasolevate materjalide kasutamine, et leida neis uut, seni märkamata jäänud väärtust.

Protsessi kaasati ka juhusest suunatud meetodeid, mis võimaldasid ootamatutel situatsioonidel luua isetekkelisi unikaalseid visuaale. Kordumatute situatsioonide tekitamiseks loodi kontrollimatuid tingimusi, nagu jäätumine, sulamine, kukkumine ja kleepumine jt. Kõik sobivad visuaalid jäädvustati kaamera või skanneri abil. Järeltööluseks valiti tarkvara Adobe Photoshop, kuna see võimaldab säilitada kujutiste iseloomu ja tekstuuri, erinevalt vektorgraafikal põhinevast programmist Adobe Illustrator.

Eksperimentaalsete võtete rakendamise eesmärk oli saavutada uudne ja sügavam visuaalne dünaamika, kus muster on asetatud peategelase rolli. Selline loomeprotsess võimaldas jõuda ideedeni, mida tavapäraste meetoditega on keeruline saavutada. Autor usub, et mängulise lähenemise abil on võimalik luua visuaalselt sisukam ja efektsam tulemus, varieerides mastaapsust, graafikat ning rütmilisust. Töö praktilises osas valmis kuuest mustrist koosnev seeria, kus iga teos loodi eraldiseisvana. Mustrid ei olnud omavahel piiratud sarnaste korduvate elementide või ühtse värvigammaga, mis võimaldas igal teosel säilitada oma unikaalse iseloomu.

2.2. Materjali valik ja tehniline teostus

Materjalide valikul lähtuti soovist rõhutada iga mustri spetsiifilist iseloomu, võttes arvesse kanga füüsilisi omadusi. Töö eesmärk oli katsetada erinevaid pinnatekstuure, et paremini analüüsida materjali, mustri ja vormi vahelist suhet. Kuna materjal loob mustrile eriomase karakteri ning mõjutab otseselt ka drapeerimise protsessi, kajastuvad kanga täpsemad valikud iga mustri kavandamise faasis.

Mustri realiseerimiseks kasutati digitaalset tekstiiltrükki, kuna see võimaldas saada kõrge resolutsiooniga detailse mustriga kangaid. Kõik kollektsiooni jaoks valminud kangad telliti Lätist, Riias asuvast trükitehasest Muzefab Printing On Demand. Tellimuse esitamine naaberriiki oli põhjendatud sealse laiema materjalivaliku ning taskukohasema hinnatasemega võrreldes Eesti turuga. Lisaks vastavad sealsed materjalid ja trükiprotsessid rahvusvahelistele standarditele: OEKO-TEX® STANDARD 100 kinnitab, et tekstiilid ei sisalda kahjulikke aineid (OEKO-TEX®, 2026) ning GOTS standard reguleerib tekstiilide orgaanilist jätkusuutlikku tootmist (Global Organic Textile Standard, 2025).

Valminud kangad olid kvaliteetsed ning vastasid kõigile püstitatud kriteeriumitele, sealhulgas värvitoonide sügavusele ja keskkonnasõbralikkusele. Valitud tehnoloogia abil kandus mustrite iseloom ja detailsus materjalile üle täpselt ja veenvalt.

2.3. Drapeerimine kui vormiloomemeeetod

Vormi loomisel tuginetakse drapeerimismeetodile, mis seisneb kanga skulptuurimises otse mannekeenile, et luua füüsiline vorm ja siluett, lähtudes emotsioonist, värvist, materjalist ning pinna detailidest. See protsess võimaldab kujundada soovitud tasakaalu ning saavutada ainulaadseid ja kordumatuid tulemusi (K. Kiisel 2013: 6).

Drapeerimismeetod valiti seetõttu, kuna pakub vabadust rõhutada ja suunata mustrite iseloomu. Digitaalsed mustrid valmisid keha piiranguid arvestamata, võimaldades mannekeenil drapeerimisel neil endil vormi dikteerida. Antud lähenemine oli loogiline jätk

ettearvamatule loomeprotsessile, kuna mustrit ei surutud etteantud lõigetesse, vaid lasti kanga langevusel, rütmil ja suurusel määrata rõiva lõplik siluett.

Drapeerimisel püüti säilitada võimalikult palju kanga terviklikkust. Kääridega sekkuti minimaalselt, kuna selline lähenemine on oluliselt jätkusuutlikum - see säilitab kanga algse väärtuse ning võimaldab materjali tulevikus uuesti ringlusesse võtta. Kanga kinnitamisel mannekeenile ja seinale kasutati nõõpnõelu, millega fikseeriti sobivad vormid. Iga kanga puhul arvestati lisaks visuaalile ka selle füüsilisi omadusi, nagu langevus, raskus, töödeldavus ja tekstuur. Materjali eripärast sõltus ka kanga drapeeritavus: mõni materjal oli kange ja vormihoidev, teine aga libe ning voolav. Korrekse viimistluse tagamiseks, ääristati kõik kangad enne drapeerimist käsitsi. Kogu protsessi vältel dokumenteeriti leitud vormid fotodega ning analüüsiti mustri ja vormi suhet. Hiljem visuaale analüüsid valiti välja sobivaim lahendus. Vormi loeti lõpetatuks, kui kanga asetus tõi kõige paremini esile mustri omadused ning tekkis visuaalne sümbioos.

3. LOOMEPROTSESS: MUSTRITE KUJUNDAMINE JA VORMILOOME

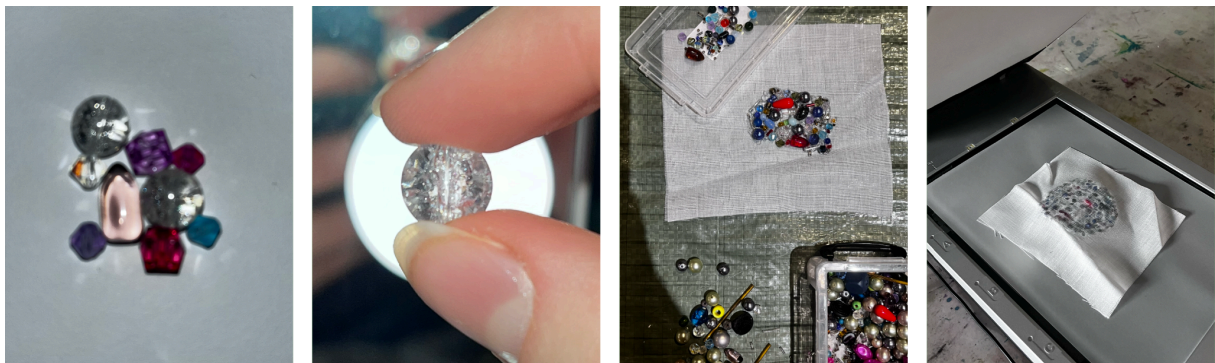
Selles peatükis avatakse rõivakollektsiooni terviklik valmimisloogika. Tööprotsessi analüüs on jagatud kaheks peamiseks etapiks: esmalt käsitletakse autorimustrite väljatöötamist ning seejärel valminud kangaste drapeerimist rõivavormiks. Peatükis dokumenteeritakse ja analüüsitakse loomeprotsessi ning põhjendatakse valitud tehnikaid ja materjale.

3.1 Mustrite kavandamisprotsess

Käesolevas alapeatükis keskendutakse kuue autorimustri tehnilisele ja visuaalsele arengule ideest kuni valmis trükifailini. Kuna disainiprotsessi aluseks on autorile huvi pakkunud argised materjalid ja struktuurid, on iga kanga lähtepunktiks konkreetne leid, mille järgi on mustrid ka nime saanud. Järgnevalt analüüsitakse samm-sammult teoste „Pärl“, „Kile“, „Lilled“, „Vaht“, „Pastell“ ja „Muld“ sünni, alustades idee edasiarendusest kuni kangavalikuni.

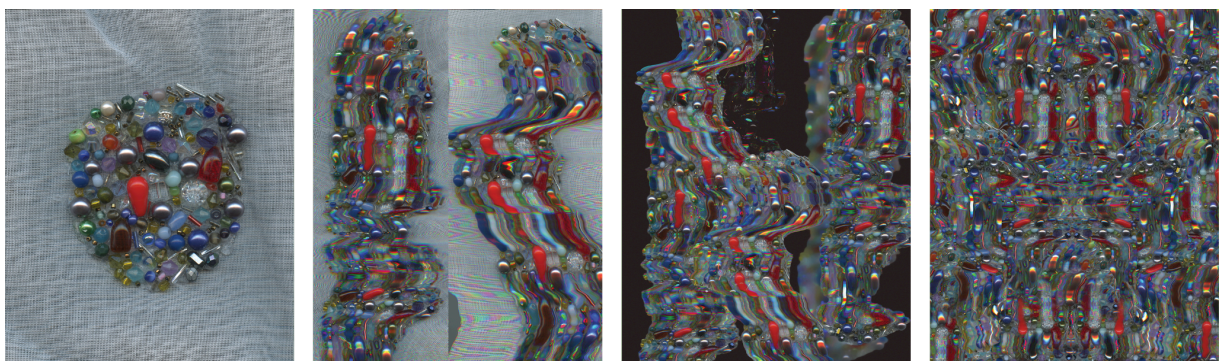
3.1.1 Muster “Pärl”

Idee sai alguse kodustest pärlivarudest. Pärlite kirev värvigamma ja mitmekesised kujud pakkusid visuaalset põnevust juba hoiukarbis, viidates potentsiaalile luua efektne lõpptulemus. Töö eesmärk oli jäädvustada pärlite olemust ning värviküllust.



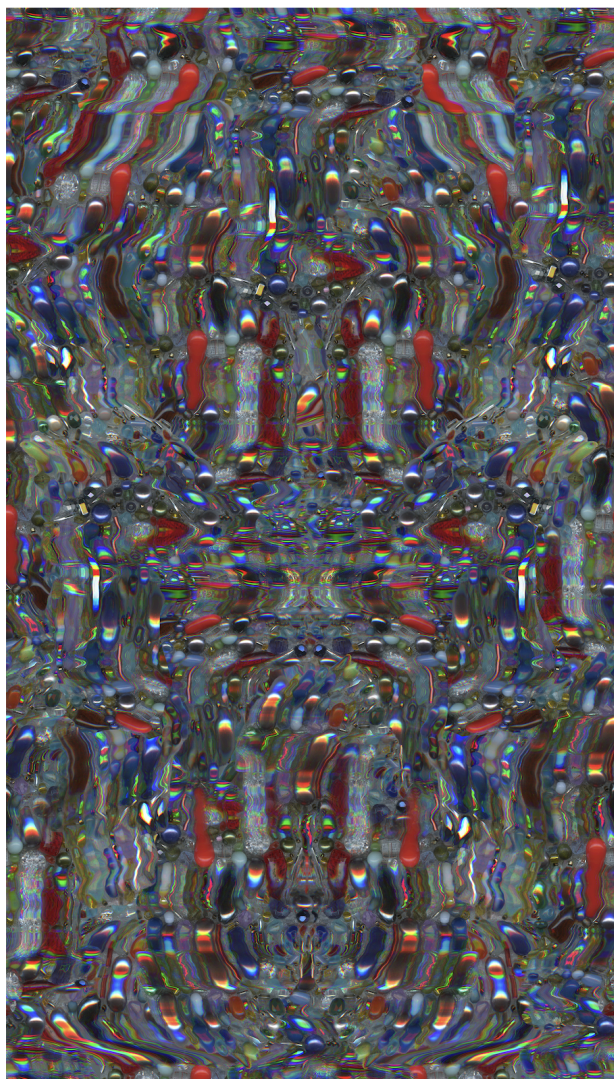
Joonised 3-6. Pärlikompositsiooni jäädvustamine.

Esimene katse oli pärlite kompositsiooni pildistamine. Meetod osutus probleemseks, sest pärlite tugev läige tekitas valguse peegeldusi ning kaameral oli raskusi fokuseerimisega.	Teise katsena püüdsin pärlid jäädvustada nii, et valgus läbiks neid, toomaks esile nende värvi ja läbipaistvuse. Kuigi tulemus paranes mõnevõrra, ei olnud see visuaalselt ega tehniliselt piisava kvaliteediga, et seda edasi töödelda Photoshopis.	Kolmandas katses keskendusin kompositsiooni stabiliseerimisele. Selleks kinnitasin pärlid silikooniga kanga peale, et need ei veereks. Pärlid on kinnitatud suvaliselt ning vahed täitsin käsitsi väiksemate pärlitega.	Pärlite skaneerimine arvutisse, sest pildistades oli raske saavutada stabiilselt, ühtlase valgusega kvaliteetset pilti.
--	---	--	--



Joonised 6-10. Mustri kujundamine Photoshopis.

Skaneeritud pilt pärlitest ilma neid liigutamata. Skaneerimine oli pettumust valmistav, sest lisaks pärlite sära kadumisele ja staatilisusele oli puudu ka dünaamilisus.	Pärlite skaneerimine neid samal ajal liigutades. See lähenemine andis oluliselt parema tulemuse: kujutis muutus abstraktsemaks ja voolavamaks ning lisandusid juhuslikud peegeldused, mis eelnevalt puudusid.	Photoshopi kompositsioonikatsetuses selgus, et tühja ruumi tekitamine ei kasutanud ära pärlite visuaalset potentsiaali. Nende detailirohkus ja värviküllus pakkusid võimalust julgema mustri loomiseks.	Lõplikus musteris on elemendid paigutatud peegelpildis, et rõhutada sümmeetriat. Algne värvipalett säilis selle loomuliku külluse tõttu.
--	---	---	--



Joonis 11. Muster "Pärl" kordus 40x60 cm.

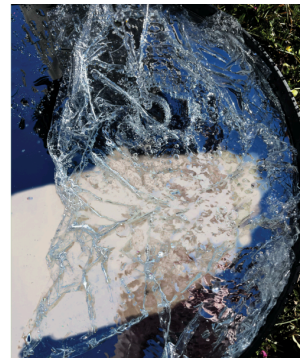
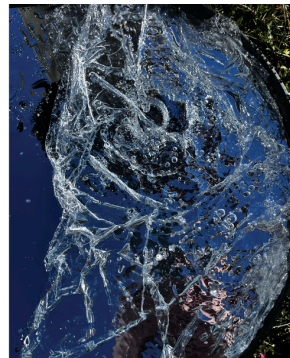
Valminud muster kujunes julgeks ja värvirikkaks, vastates püstitatud eesmärgile luua pilkupüüdev kangas. Skaneerimismeetod lisas mustrisse dünaamilist liikumist, mis andis disainile olulise lisaväärtuse: algmaterjali (pärlite) kuju ei jäänud otseselt loetavaks ning

tekkisid uued abstraktsed visuaalid, nagu laiad värvipinnad ja rütmilisus. Kasutatud meetod tõestas end lihtsa ja tulemusliku töövõttena, mis võimaldas kiiresti detaile jäädvustada ning muuta need mittekujutavaks. Muster kordub mõõtmetes 40 cm x 60 cm, tagades kangale vajaliku efektsuse ja värvikülluse.

Valminud muster trükiti polüester - kreppkangale. Antud materjal valiti seetõttu, et 100% sünteetisel kangal säilib sublimatsioonitrüki abil kõige paremini värvide erksus, tagades mustri kirevuse ja detailsuse tõetruu edasiandmise.

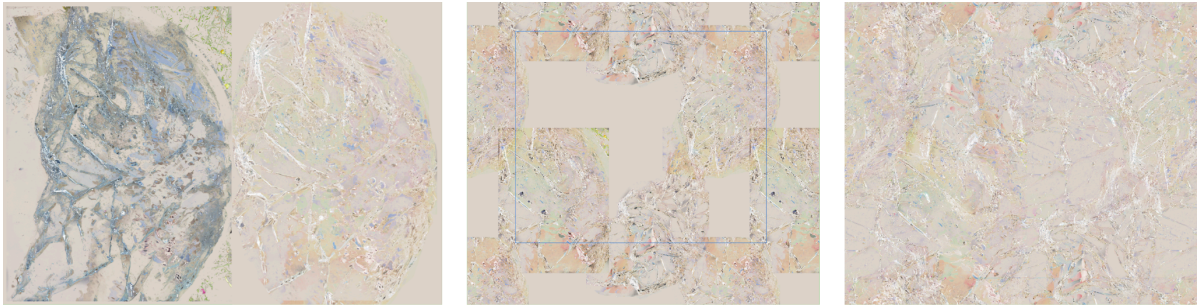
3.1.2 Muster “Kile”

Mustri idee sündis soovist katsetada juhusest suunatud meetodeid, mis aitaksid vähendada kontrolli loomeprotsessi üle. Selleks kaardistati erinevaid loodusnähtusi ja protsesse, mida ei ole võimalik juhtida. Üheks lähtepunktiks seati jäätumine ja sulamine, mille eesmärk oli jäädvustada jää olemust ning jälgida tekkivaid muutusi. Kuigi lõpptulemus ei kujunenud jääpõhiseks, suunas katsetud autori materjalini, mis võimaldas jää välimust imiteerida.



Joonised 12-15. Katsetused jää, fooliumi ja kilega.

Oma katset alustasin jää pildistamisega peegli peal. Lootsin saada põnevat peegeldust või sulamisest visuaale. Kuna soovitud tulemust ei saavutanud, otsustasin peeglil materjali vahetada.	Teise materjalina katsetasin fooliumit, kuna arvasin, et see võiks päikese käes paremini särada. Valasin peale isegi vett, et süvendada läiget. Kuigi tulemus on kontrastne, ei ole see piisavalt orgaaniline.	Kolmanda materjalina katsetasin toidukilet selle läbipaistvuse tõttu. Veega kaetud peegelpind tekitas kilele jää pragunemist meenutavaid kortse. Pilti tehes valasin veel vett, et tekitada lisa liikumist kile pinnal.	Järgmisena viisin pildi Photoshoppi, kus eemaldasin <i>Background eraser tool</i> -iga sinise tausta. Nii tuli esile ainult kile ja selle sädelev tekstuur.
---	--	---	---



Joonised 16-18. Mustri kujundamine Photoshopis.

Pärast tausta eemaldamist lisasin kile kihile <i>Hard Light blending mode</i>’i. See tõstis halli tooni kontrastsust muutes kile heledamaks ning tuues esile sädeluse ja uued värvid.	Mustri variatiivsuse saavutamiseks kombineerisin neli erinevat pilti. Veatu tulemuse saavutamiseks kasutasin <i>Pattern Preview</i> funktsiooni, täites esmalt mustri ääred, et saavutada sujuv korduvus.	Lõpptulemusel värve muudetud ei ole. Muutsin kile tekstuuri heledamaks, et taastada algne läbipaistvus ja kergus.
--	--	--



Joonis 19. Muster “Kile” kordus 70x60 cm.

Valminud muster kujunes kergeks, kuid sisukaks, ammutades inspiratsiooni algmaterjali omadustest. Katset võib pidada õnnestunuks, kuna saavutatud tulemus kannab endas selget seost algse inspiratsiooniallikaga. Tegemist on eduka näitega, kus ühe materjali omadusi ja tekstuuri kasutatakse teise visuaalse efekti imiteerimiseks. Muster kordub mõõtmetes 70 cm x 60 cm, tagades iga detaili küllaldase nähtavuse.

Valminud muster on trükiti polüester - kreppkangale. Antud materjal valiti seetõttu, et tuua esile disaini kergust ja õrnust, tagades mustri detailsuse ning selge ilme.

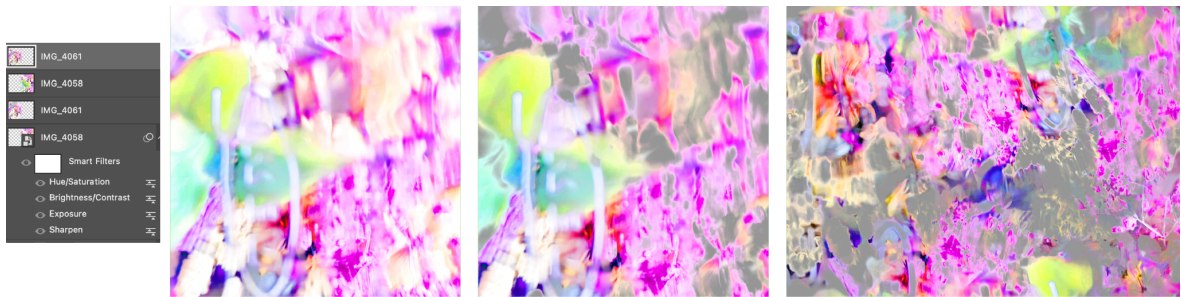
3.1.3 Muster “Lilled”

Mustri idee sündis tähtpäevaks kingitud lillekimbust, mis oli vaasis juba pikemat aega kuivanud. Enne lillede utiliseerimist märkas autor nendes võimalust eksperimenteerimiseks, kuna närbunud tekstuurid ja tuhmunud värvigamma pakkusid põnevat lähtepunkti. Eesmärgiks seati kuivanud taimedele uue visuaalse väärtuse andmine digitaliseerimise kaudu.



Joonised 20-23. Lillede jäädvustamine läbi vee.

Algne lillekimp laual, millest sai ca. kuu aega hiljem algmaterjal.	Katsetasin läbi erinevaid meetodeid, sealhulgas lilleõite külmutamist. Külmutamine pakkus küll huvitavaid tulemusi, kuid otsustasin siiski jätkata muu meetodiga. Valituks osutus lillede pildistamine läbi liikuva vee. Läbipaistvasse klaasnõusse lisasin vett ning liigutasin seda käega, samal ajal pilte tehes.	Vee lainetuse abil muutusid lilled abstraktseks ja liikuvaks kujutiseks. Mind paelus tulemuse voolavus ja algmaterjali pehmenemine.
--	---	--



Joonised 24-26. Mustri kujundamine Photoshopis.

Kuna algsel pildil jäi puudu elujõust, lisasin järeeltöötluses filtreid, et tõsta kontrastsust ja värvi. Tulemus muutus märgatavalt erksamaks ja suvisemaks.	Eemaldasid pildilt valged ja heledad alad, säilitades vaid kirkad värvid. Mustri koostamisel kasutasin mitut erinevat kaadrit lillekimbust, et luua suurem variatiivsus mustriks.	Mustri loomisel on kombineeritud viis erinevat kaadrit lillekimbust, mis on omavahel kompositsiooniliselt sobitatud nii, et moodustuks sujuv ja katkematu kordus.
---	--	--



Joonis 27. Muster "Lilled" kordus 80x55 cm.

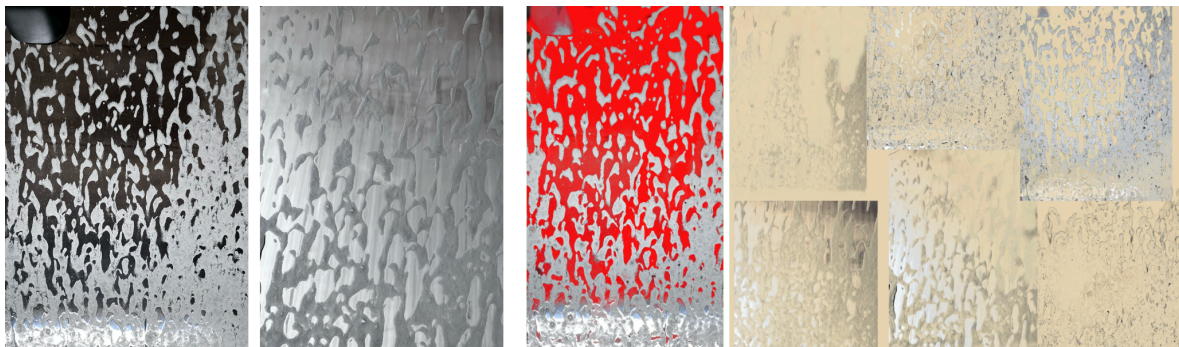
Valminud muster kujunes abstraktsiooniks, milles on säilinud vee liikumisest tingitud dünaamiline graafika, kus elemendid mõjuvad liikuvalt. Kuigi lillede esialgset värvigammat muudeti, kandus nende olemus mustrisse edukalt edasi. Lisatud tonaalsus

andis kuivanud taimedele uue elujõu, muutes lõpptulemuse taas elavaks. Muster kordub mõõtmetes 80 cm x 55 cm.

Valminud muster on trükiti sünteetilisele kreppkangale. Antud materjal valiti eelneva teose, “Pärl” kogemuse põhjal, kus krepki tekstuur mõjus graatsiliselt ja väljendusrikkalt. See osutus sobivaks valikuks ka antud disaini puhul, kus suured abstraktsed pinnad ja kanga loomulik langevus hakkavad üksteist täiendama.

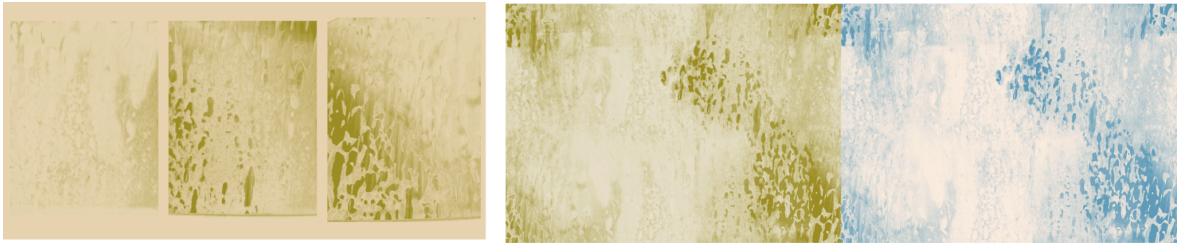
3.1.4 Muster “Vaht”

Mustri inspiratsioon sündis juhuslikult autopesulas, kus autor märkas auto klaasile tekkinud vahumustreid. See isetekkeline visuaal pakkus kohest inspiratsiooni. Protsessis paelus vahu ettearvamatu jagunemine ja rütm, mis meenutas loomariigist tuttavaid nahamustreid. Tekstuurid jäädvustati telefoniga, et neid algmaterjalina kasutada.



Joonised 28-31. Vahu jäädvustamine autopesulas.

Jäädvustasin autopesulas hulgaliselt fotosid, et tagada piisav materjalivalik.	Eemaldas Photoshopis tumeda tausta, jättes alles vaid vahulaigud. Sama kordasin kuue pildiga, et oleks suurem varieeruvus.
--	--



Joonised 32-33. Mustri kujundamine Photoshopis.

Piirdusin mustris kahe värviga, et lasta vahu kujunditel esile tõusta, vältides nende varjamist liigse värvimüraga.

Mustri koostamisel soovisin luua vahelduvat rütmi värvide vahele. Kohati lõin tihedamad värvialad, jättes teised õhulisemaks. See annab kangale vajalikku hingamisruumi. Otsustasin ka algse rohelise tooni asendada sinisega, et luua külmem aktsent.



Joonis 34. Muster "Vaht" kordus 145x100 cm.

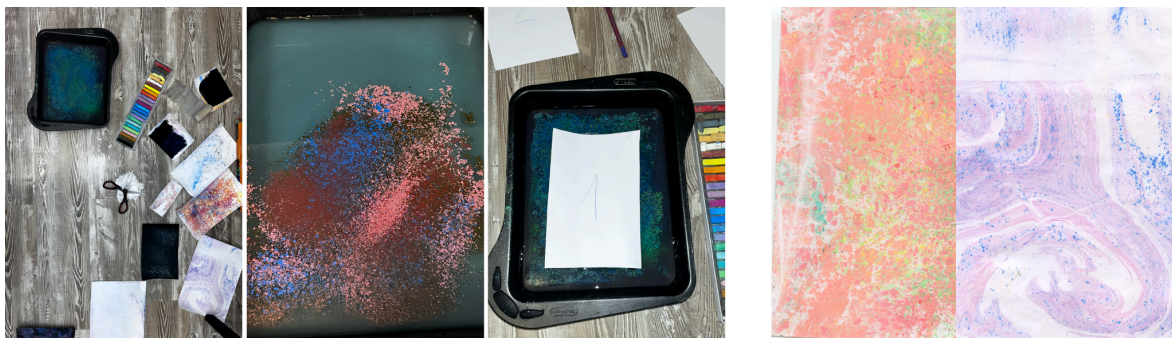
Valminud muster kujunes kargeks ja rahulikuks, tuues esile kompositsiooni sujuva hajumise. Erineva teravusega elemendid - millest mõni on detailne ja mõni ähmane - loovad kangale vajaliku hingamisruumi. Kasutatud meetod oli tulemuslik eelkõige

seetõttu, et mustri potentsiaali suudeti kohe märgata ning jäädvustada. Pildistamise hetkel oli selge visioon, kuidas algmaterjaliga digitaalselt edasi töötada. Muster loodi spetsiaalselt suuremõõtmeliselt, et see toimiks rõivavormi domineeriva osana. Valminud mustri kordus kangal on 145 cm x 100 cm.

Valminud muster trükiti šifoonkangale, mis on oma olemuselt õhuke ja läbipaistev. Kuna loodud visuaal on samuti kerge ja vaoshoitud, toetavad šifooni õhulisus ja läbikumavus mustri graafikat, rõhutades selle eriomast karakterit.

3.1.5 Muster “Pastell”

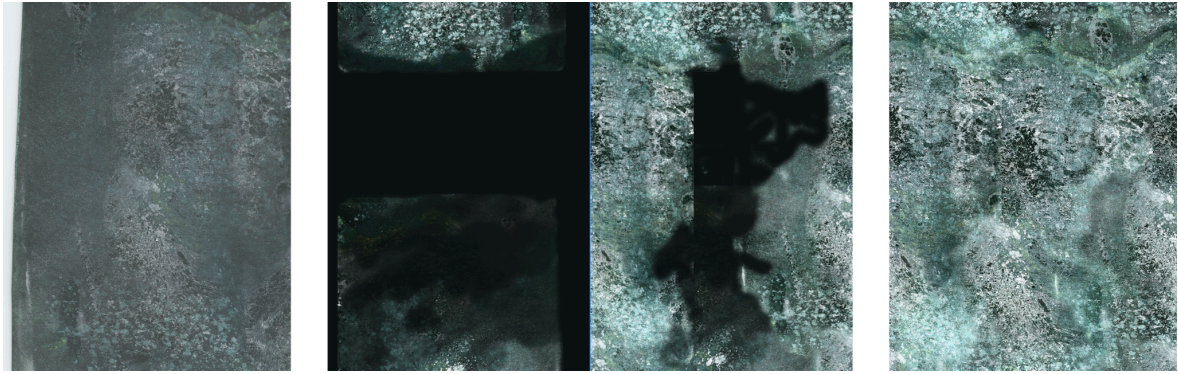
Mustri idee sai alguse eelkooliealistele mõeldud kunstiharjutuste raamatust, milles autorm märkas potentsiaali uue disaini loomiseks. Raamatus esitletud visuaalid hõlmasid juhust ja ettearvamatust, tugevat värvikasutust ning abstraktsust, mis motiveeris antud meetodit ka käesolevas töös katsetama.



Joonised 35-38. Katsetused kuivpastelli ja veega. Visuaalide skaneerimine arvutisse.

Katse jaoks täitsin anumi veega. Terava töövahendiga kraabitakse kuivpastelli otse veepinnale. Vee pindpinevus hoiab pigmenti pinna peal, moodustades kirju kihi, mida oli võimalik paberi peale kanda.

Tulemusena valmisid unikaalsed ja värvilised kujutised. Iga paberi ülestõstmine veest oli üllatus, sest protsess oli etteaimamatu ja visuaal abstraktne.



Joonised 39-41. Mustri kujundamine Photoshopis.

Valisin mustal taustal valge pastelli, mis eristus oma roostet meenutava ilme ning mitmekesiste tekstuuride (täpid, hajutused) poolest.	Photoshoppi kasutades lisasin pildile kontrasti, et muuta heledamad pastelli laigud paremini nähtavaks. Mustri loomist alustasin äärtest, et oleks sujuv üleminek. Viimasena täitsin keskosa, et kontrollida kompositsiooni tasakaalu.	Mustri kokkusobitamisel oli eesmärk säilitada võimalikult palju pastelli nüansse ja tekstuure.
--	---	---



Joonis 42. Muster "Pastell" kordus 40x70 cm.

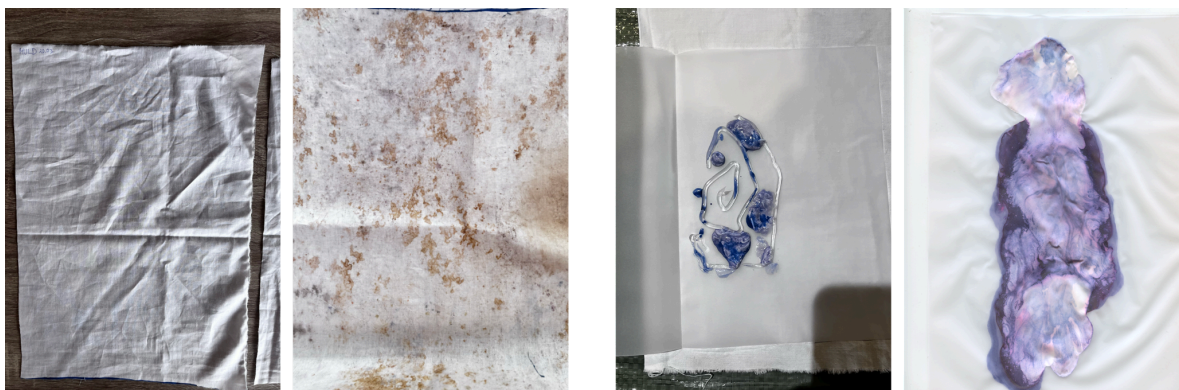
Muster kujunes sujuvaks ja orgaaniliseks, meenutades looduslikke protsesse, nagu metalli korrosioon või kivisamblik. Töö lõppetapis otsustati kontrastsust vähendada, et saavutada rahulikum ning pehmem visuaalne tulemus. Tänu sellele muutusid ka värvitoonid kargemaks, kandes endas talvist meeleolu. Kasutatud meetod osutus väga efektiivseks, võimaldades lühikese aja jooksul luua suure hulga eriilmelisi kujutisi. Protsessi väärtuslikumaks osaks kujunes teadmatuse ja üllatusmoment, kus iga tulemus oli juhuslik ning kordumatu. Mustri kordus on 40 cm x 70 cm.

Valminud muster trükiti spordilükra kangale. Materjali elastsus ja venivus võimaldasid luua selgejoonelisi vorme, hoides ära voltide tekkimise. See tagas, et muster asetses kangal sirgelt ja moonutusteta, rõhutades puhtalt keha siluetti.

3.1.6 Muster “Muld”

Nagu eelnevalt mainitud, sai osa ideedest alguse looduslikest protsessidest, mida inimene ei saa otseselt juhtida. Üheks selliseks nähtuseks seati lagunemine, mille alla liigituvad mitmed bioloogilised protsessid, sealhulgas komposteerimine. Sellest tärkas idee matta mulda puuvillased kangad, et jäädvustada neile märke toimunud protsessist.

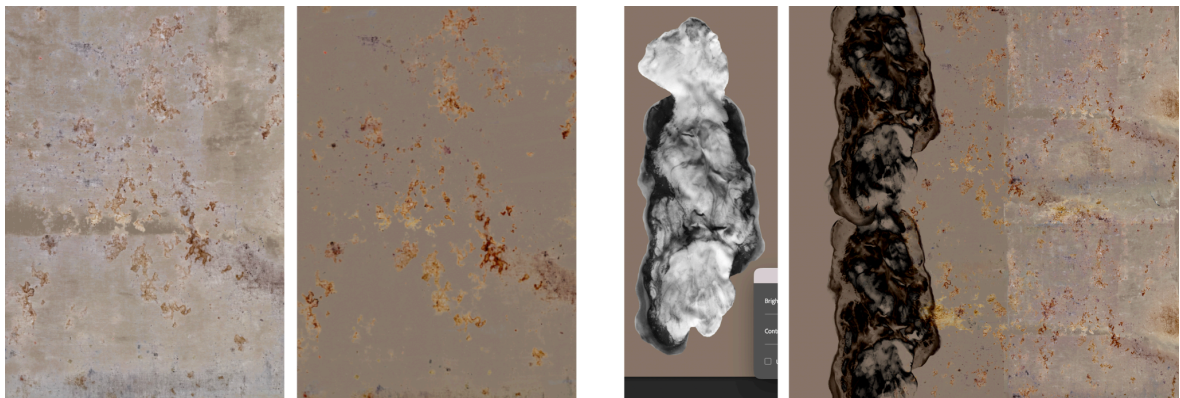
Teine visioon tekkis katsetustest peenpahtliga, kus eesmärgiks oli uurida ehitusmaterjalide käitumist ning selle rakendatavust tekstiilikunstis.



Joonised 43-46. Katsetused mulla, pahtli ja pigmendiga.

Katse 1. Matsin mulla ja multši alla 20.03.26 kaks kangatükki, mille kaevasin uuesti üles poolteist kuud hiljem. Kangale tekkisid kollased ja pruunid laigud, mis meenutasid roostet.

Katse 2. Eksperimenteerimise käigus pressisin pahtlit ja pigmenti läbipaistva paberi vahel. Pahtel takistas pigменти ühtlast levimist pinnal, luues muljutud kujutised. Tulemus jäädvustati skanneriga.

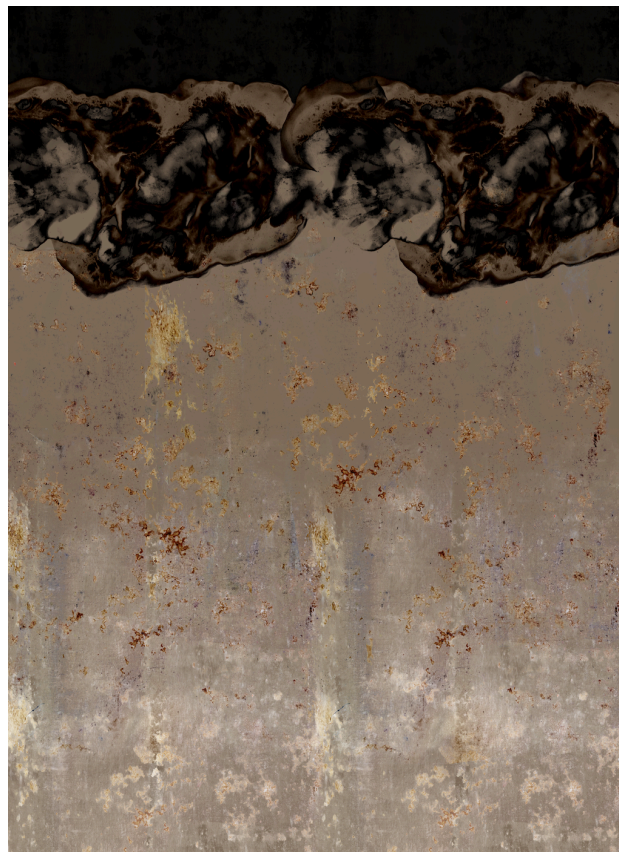


Joonised 47-50. Mustri kujundamine Photoshopis.

Photoshopis eraldasin kanga tekstuuri laikudest kahel viisil: esmalt säilitasin osaliselt valged toonid pehmuse loomiseks ning teisel eemaldasın valge täielikult, et saada puhtaid elemente.

Töötluses muutsin pahtli laigu mustvalgeks. Valgete osade eemaldamisega saavutasin tumeda, suitsu meenutava elemendi.

Soov oli luua elementidest sujuv üleminek, mis kandus tumedast heledasse. Taustatooniks valisin mullale omase pruuni, mis sidus selle tervikuks.



Joonis 51. Muster "Muld" kordus 145x150 cm.

Valminud muster kujunes jõuliseks, kuid säilitas maalähedase karakteri. Disainiprotsessi käigus otsustati mustrit vertikaalselt ümber pöörata ja lisada sügavuseks musta värvitooni, et meenutaks rohkem mullaprofiili. Kasutatud eksperimentaalsed meetodid võimaldasid saavutada keerukaid tekstuure ja detaile, mida käsitsi joonistades ei oleks olnud võimalik luua. Mustri kordus on 145 cm x 150 cm, mis võimaldab suurel graafikal mõjule pääseda.

Valminud muster trükiti sünteetilisele popliinile. Traditsiooniliselt on popliin tihedakoeline puuvill- või siidriie (EKI huviharidussõnastik, 2026), kuid käesolevas lõputöös kasutati selle materjali sünteetilist, taaskasutatud alternatiivi. Kuna kangas on vastupidav, jäik ning kortsumatu, sobis see hästi drapeerimiskatsetusteks struktuursema kangaga.

Kujundatud kangakollektsioon kujunes väljendusrikkaks, kus mustrite eriilmelised karakterid moodustavad põneva terviku. Antud tööprotsess tõestas eksperimentaalse lähenemise tulemuslikkust sisuka inspiratsiooniallikana, mis võimaldab saavutada omanäolisi tulemusi.

3.2 Vormiloomel läbi drapeerimise

Käesolevas alapeatükis liigub loomeprotsess mustrit kehale, kus eelnevalt kavandatud autorikangad drapeeriti rõivavormideks. Eesmärk oli saavutada kantavad rõivavormid, mis säilitaksid mustrite iseloomu ning toetaksid valitud materjalide omadusi. Vormiloomel sihiks seati tasakaalu leidmine mustri, vormi, materjali ja silueti vahel. Järgnevalt on visuaalselt ja analüüsivalt esitatud drapeerimise käik, kus kangas, muster ning keha moodustavad terviku.

Esmased katsetused iga materjaliga tehti mannekeenil, kasutades ideede genereerimiseks kahte meetrit kangast ilma seda lõikamata. Selline lähenemine võimaldas uurida materjali olemust ning spetsiifikat, et mõista, millises suunas vormiga edasi liikuda.

Töös rakendati mitmeid drapeerimisviise. Traditsioonilise mannekeenil modelleerimise kõrval kujunes oluliseks töövõtteks kanga drapeerimine seinal. See võimaldas paremini jälgida kanga raskuse jaotumist, andes seeläbi suurema kontrolli vormide tekkimise ja

suunamise üle (Joonised 52 ja 53). Seinal drapeerimine võimaldas tuua esile ka mustri kindlaid segmente. Nagu on näha joonistelt 54 ja 55, õnnestus sel viisil tuua esiprofilile just sinised mustridetailid, mis muidu oleksid võinud peituda seljaosale. Lisaks mustri teadlikule suunamisele pakkus seinal drapeerimine vormiloomesse mängulisust ja ootamatust, kuna kanga seinalt mahavõtmisel tekkisid sageli ettearvamatud vormid.



Joonised 52 ja 53. Kanga voltide suunamine seinal ja mahavõtmisel tekkinud ettearvamatute vormilahendus.



Joonised 54 ja 55. Mustri teadlik suunamine seinal, tuues sinised detailid tagasi esiprofilile.

Üheks suurimaks probleemiks kujunes käe- ja kaelaavade konstrueerimine. Sellele pöörati drapeerimisel alati tähelepanu, alustades protsessi tihtipeale antud probleemi lahendamisest. Mõnikord kombineeriti kanga lühemaid külgi, kus üks käeava kujunes kanga pikkusest ning teine ava koos kaelusega laiuks (Joonis 56). Nii saavutati käeavad nutika lahendusega, kus mõlemad pooled olid erinevad ja vajasisid ainult kahte õmblust. Seejärel drapeeriti mannekeenil ülejäänud kangapind, et katta ka alakeha.



Joonis 56. Näide käe ja peaaugu loomisest kanga lühemale küljele.

Mõne vormi puhul võeti appi sidumistehnikad, et mitmekesistada käe- ja peaavade lahendusi (Joonis 57). Paelte lisamine kanga äärtesse oli oluline edasiarendus, mis suurendas materjali funktsionaalsust kanga servi ühendamata, andes seeläbi uusi võimalusi vormi varieerimiseks.



Joonis 57. Paelte abil loodud käe- ja kaelaavad.

Mõne kanga puhul märkas autor potentsiaali kasutada ära tootmisjääke ning kaasata neid drapeeringusse. Spordilükrade trükitud muster “Pastell” (Joonis 42) puhul otsustati disainis teadlikult säilitada kanga valge trükiserv, mis tavapäraselt eemaldatakse. Sellest trükita valgest äärest kujunes omanäoline kujunduselement, mis lisas graafika vahele põnevat struktuuri (Joonised 58 ja 59).



Joonised 58 ja 59. Trükita serva kaasamine drapeeringusse.

Muster "Muld" (Joonis 51) trükiti popliinile, mis on teiste valitud kangastega võrreldes oluliselt jäigem ja vormihoidvam. Antud materjali omadusi otsustati säilitada ning drapeerimisel teadlikult võimendada. Luues mastaapseid kangakuhjumisi, saavutati rõivale tugev skulpturaalne ja dramaatiline siluett, mis toetab mustri looduslähedast iseloomu (Joonis 60 ja 61).



Joonised 60 ja 61. Popliinkanga drapeerimine mannekeenil: skulpturaalsed kangavormid.

Kui sobiv vorm oli saavutatud, eemaldati kangas mannekeenilt ning vajalikud kohad fikseeriti kas käsitsi või masinõmblusega. Oluliseks tähelepanekuks kujunes asjaolu, et pärast nõelte eemaldamist ja lõplikku õmblemist drapeeringu kuju muutus, kuna kadus mannekeenile kinnitamisest tulenev pingeline. Mõnele rõivavormile lisati selgapaneku lihtsustamiseks sisse trukk.

Drapeerimine osutus tulemuslikuks vormiloomemeetodiks, mis võimaldas leida tasakaalu mustrite ja rõivaste lõppsilueti vahel. Tööprotsess andis ootamatuid ning unikaalseid

tulemusi. Katsetuste käigus avastati mitmeid isetekkelisi siluette ja lahendusi, mis sobivad hästi autori mängulise ning eksperimentaalse käekirjaga. Valminud vormid säilitasid mustrite algupärase iseloomu, jäädes sealjuures kantavateks ja säilitades kanga täieliku suuruse ilma lõikamiseta.

4. RÕIVAKOLLEKTSIOON “IGAPÄEVAELU ROMANTIKA” JA ANALÜÜS

Valminud autorimustritest sündis kuuest komplektist koosnev rõivakollektsioon “IgaPäevaElu Romantika”, mis ammutab inspiratsiooni ümbritsevatest ootamatutest ning esmapilgul argistest elementidest meie ümber. Kollektsioon kutsub pöörama tähelepanu igapäevastele pisidetallidele ja romantiseerima harjumuspärast.

Kollektsiooni siluetid ei kujunenud traditsioonilise konstrueerimise tulemusel, vaid kangapõhise loomeprotsessi tulemusel, kus autorimustrid ja kanga füüsilised omadused dikteerisid vormi. See demonstreerib, kuidas eksperimentaalne mustri loome mõjutab vahetult rõivavormi sündi.

Rõivad valmistati minimaalsete õmblustega ning need on hõlpsasti lahtivõetavad, mis võimaldab materjalil tulevikus uuesti algseks kangaks dekonstrueerituda. Fookusesse seati materjali eluringi pikendamine zero-cut-, zero-waste- ja monomaterjali põhimõtete abil, säilitades tekstiili väärtuse ka pärast rõiva kandmisaja lõppu.

4.1 Mustri ja vormi kooskõla analüüs ning edasiarendused

Lõputöö eesmärk oli tõestada, et eksperimentaalsed autorimustrid on võimelised juhtima rõivavormi loomise protsessi. Töö algfaasis osutus keeruliseks drapeerida kangast viisil, mis tooks esile just mustri tugevused, kuna tihtipeale domineeris ühtlaselt kirev mustridisain vormi üle ja raskendas põneva kompositsiooni leidmist. Kuna tegemist oli katsetusliku protsessiga, nõudis see autorilt seniste harjumuspäraste tövõtete ümberhindamist ning uue disainiloogikaga kohanemist. Tasakaal mustri ja vormi vahel saavutati asümmeetriliste lahenduste kaudu - näiteks jäeti üks käsi ning jalg katmata (vt lisa 1). Sel viisil loodi mürase mustri vahele vajalikud visuaalsed puhkealad.

Drapeerimisprotsessis pakkus huvi mustirütme teadlikult murda, kus erinevad sissevõtted andsid trükistele uue visuaalse ilme.

Drapeerimise käigus muutusid kahemõõtmelised tasapinnad kolmemõõtmeliseks, muutes mustrid elavaks ja skulpturaalseks. Voldid andsid trükistele uue rütmi, pannes need kehaga kaasa liiguvateks. Tekkinud dünaamika tulemusena hakkas muster kandja seljas elama. Eriliseks väärtuseks kujunes mustrite värvigamma, mis oli mitmekesine ja ebatavaline. Mustrite visuaalne esiletõus ei hakanud vormi üle domineerima, vaid saavutas siluetiga kooskõla, kus mõlemad tasandid toetasid teineteist.

Samuti ilmnes rahulolu mustrite mastaapsusega, mille kordused olid tihtipeale kehaga samas skaalas, tuues paremini esile graafika mõjuva ja ilmeka iseloomu. Disaini trükkimiseks kangale osutus parimaks lahenduseks sublimatsioontrükk. Lätist tellitud kangad vastasid ka minu kvaliteedi ootustele, olles keskkonnasõbralikud ja intensiivse värvigammaga, mis andis arvutiekraanilt tuttavad mustrite värvitoonid kangal edasi täpselt ning moonutusteta.

Ka kangaste erinevad tekstuurid ja materjalid aitasid kaasa mustrite elustamisele. Materjalide mitmekesisus võimaldas analüüsida, milline graafika sobib konkreetse kanga olemusega. Kreppkangastele on hea luua detailseid ja värvikirevaid mustreid, drapeerides jäävad need pehmelt langevateks ja voltuvateks, mis sobib kleitide ja seelikute loomiseks (vt Lisa 1, 2, 3). Popliini jõulisus ja labane kude toetavad suurte ning skulpturaalsete vormide loomist (vt lisa 6). Šifoonkangas on sobilik õrnadele mustritele, luues õhulisi ja peeneid siluette (vt lisa 4). Lükra seevastu võimaldab luua selgejoonelisi, keha kurve rõhutavaid vorme. Kuna antud materjal ei vultu, püsib trükitud muster sirgena ja täielikult loetavana (vt lisa 5) Selleks, et tekiks veelgi sügavam kogemus ja võrdlusmoment, on autoril plaanis ka tulevikus katsetada eri tüüpi kangaid, mis rikastaksid teadmisi mustri ja materjali vahelistest suhetest.

Lõikamisvaba meetod osutus oodatust suuremaks väljakutseks, tekitades algfaasis materjali ülekülluse tunde, mida oli keeruline siluetti mahutada. Sellest hoolimata sundis antud piirang looma lahendusi, milleni ma tavapärase lõikamisvõimaluse abil ei oleks

jõutud, suunates autorit avastama täiesti uusi ja ettearvamatuid vorme. Funktsionaalsest aspektist on kõik valminud rõivakomplektid kantavad.

Kollektsiooni drapeeritud tervikus väljendus selgelt disainiidee mitmekülgsus. Erinevate materjalide ning meetodite varieeruvus ei lõhkunud tervikut, vaid demonstreeris, kuidas iga kangatüüp ja mustrikujundus juhtis omal viisil rõivavormide arengut. See peegeldas käesoleva töö põhiideed: näidata, kuidas üks loomeprotsess suunab ja mõjutab teist.

Loodud metoodika edasiarendusena näeb autor selle liikumist digitaalse kolmemõõtmelise (3D) modelleerimise suunas, mis võimaldaks kangaid virtuaalselt drapeerida ning nende iseloomuga tutvuda juba enne trükiprotsessi algust. See toetaks veelgi jätkusuutlikumat disainipraktikat, kus lõikamisvaba drapeeringu põhimõtteid kombineeritakse *zero-waste*-lõigetega. Nii saaks sentimeetri täpsusega printida vajalikus mahus kangast, vältides tekstiiliprügi tekkimist. Lisaks pakub põneva väljundi ka valminud kollektsiooni lahtivõtmine, mis võimaldab terviklikke kangapindu uuesti taaskasutada.

KOKKUVÕTE

Käesoleva lõputöö tulemusena arendati eksperimentaalseid ning protsessipõhiseid meetodeid mustriloomes ja loodi kuuest komplektist koosnev rõivakollektsioon “IgaPäevaElu Romantika”, demonstreerides mustrikeskse lähenemise võimalusi rõivavormide kujunemisel.

Töö teoreetilises osas uuritud loovuse aktiveerimine leidis kinnitust ka praktikas. Mänguliste ja eksperimentaalsete ülesannete rakendamine kiirendas ideede käivitamist ning aitas keskenduda loomeprotsessile, mitte varasema harjumuspärasele lõpptulemusele. Toetudes Katherine Townsendi disainikäsitlusele, süvendasid praktilises osas läbiviitud materjalikatsed ja drapeerimine tekstiilikeskset lähenemist. Tööprotsessis võeti disainilahenduste lähtepunktiks trükimustrid, mitte eelnevalt planeeritud lõige, otsides viise loodud autoritehnikate parimaks eksponeerimiseks inimkehal.

Katsetatud töömeetodid näitasid, et eksperimentaalne lähenemine on võimaline suunama edukalt mustriloomet, luues uudseid ning põnevaid visuaale, vabastades autori harjumuspärastest kujundusreeglitest. Praktika kinnitas, et muster ei pea olema pelgalt pinnakaunistus, vaid võib toimida ka vormilooma alusena, mis dikteerib silueti kujunemist. Töö tulemused tõestasid, et eksperimentaalsed mustrid on võimalised suunama rõivavormi sündi.

Lõputöö käigus arendatud ja rakendatud meetodid täitsid püstitatud eesmärgi murda senist rutiinset tööritmi. Eksperimentaalsete ülesannete ja drapeerimise lõimimine asendas harjumuspärased disainivõtted julgusega katsetada. Valminud lõputöö ei ole pelgalt ühe etapi lõpp, vaid toimib väärtusliku ja edasiviiva platvormina järgnevateks tulevikuprojektideks.

SUMMARY

Development and Implementation of Experimental Surface Pattern Design Methods in Fashion Design

The aim of this thesis is to develop experimental, process-based methods in pattern design and to create a clothing collection that demonstrates the possibilities of a pattern-centric approach in the development of garment forms. Based on this objective, the thesis investigates how the experimented methods guide the design process and shapes the overall collection.

The work process begins with experimentation, serving as the foundation for developing a personalized methodology where the emphasis is placed on the creative process rather than an immediate final result. This setup allows for testing unconventional ways of pattern seeking and discovering new, unexpected connections between tools and the material. The strategy is to deliberately disregard the constraints of garment form or the physical body at this stage. This approach avoids structural boundaries, unleashing the full potential of the pattern and allowing it to guide the development of the silhouette during the draping phase.

As a result, this thesis presents a six-piece clothing collection titled “IgaPäevaElu Romantika” (“Romance of Everyday Life”), which combines pattern design, printed textile, and garment construction. The collection serves as a proof of how experimental pattern design can directly influence and generate clothing forms. All garments achieve sustainability standards through the application of zero-cut and zero-waste principles. Constructed with minimal seams, the garments are designed for disassembly, allowing the material to be fully deconstructed back into its original fabric. This methodology shows that experimental visual freedom can drive and support sustainable garment construction.

KASUTATUD KIRJANDUS

Aalto University. (2024). *Diving into Radical Creativity*: Peatükk “Creative thinking”. <https://divingintoradicalcreativity.aalto.fi/course/overview/> (vaadatud 02.02.2026). [E-kursus].

Briggs-Goode, A.; Townsend, K. (2011). *Textile Design: Principles, Advances and Applications*. Cambridge: Woodhead Publishing.

Dweck, C. S. (2017). *Mõtteviis: Uus psühholoogia edu saavutamiseks*. Tallinn: Pegasus.

Eesti Keele Instituudi huviharidussõnastik. [WWW]. <https://sonaveeb.ee/search/unif/dlall/dsall/popliin/1/est> (vaadatud 23.05.2025)

Fogg, M. (2006). *Print in Fashion: Design from 1945 to Today*. London: Batsford.

Global Standard. (s.a.). *Philosophy*. Global Organic Textile Standard. <https://global-standard.org/the-standard/philosophy> (vaadatud 17.03.2026)

Igoe, E. (2021). *Textile Design Theory in the Making*. London: Bloomsbury Publishing PLC.

Kiisel, K. (2013). *Draping: the complete course*. London: Laurence King Publishing.

Manzini, E. (2017). *Disain, kui kõik disainivad*. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia Kirjastus.

OEKO-TEX. (s.a.). STANDARD 100 by OEKO-TEX®. <https://www.oeko-tex.com/en/our-standards/oeko-tex-standard-100/> (vaadatud 17.03.2026)

Robinson, A. (2012). *11. Zandra Rhodes: Australia and the Ayers Rock collection* (1974). Zandra Rhodes Digital Study Collection. Vimeo. Kättesaadav: <https://vimeo.com/58171614> (vaadatud 07.05.2026). [Videosalvestus]

Salolainen, M.; Leppisaari, A.; Niinimäki, K. (2019). *Transforming Fashion Expression through Textile Thinking*. Arts, 8(1), 3. <https://www.mdpi.com/2076-0752/8/1/3#B10-arts-08-00003>

Toole, J. (2016). *Zandra Rhodes: The Princess of Punk*. The Crafter, sügis/talv. <https://www.thecrafter.me/wp-content/uploads/2016/09/ZandraLores.pdf> (vaadatud 07.05.2026).

Townsend, K. (2003). *Transforming Shape: A simultaneous approach to the body, cloth and print for textile and garment design*. Doktoritöö. Nottingham Trent Ülikool. https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/7552/1/7552_a482_Townsend.pdf

LISAD

Lisa 1. Muster “Pärl” rōivakomplekt



Muster “Pärl” rōivakomplekt. Foto Xenia Kvitko

Lisa 2. Muster “Kile” komplekt



Muster “Kile” rōivakomplekt. Foto Xenia Kvitko

Lisa 3. Muster “Lilled” komplekt



Muster “Lilled” rōivakomplekt. Foto Xenia Kvitko

Lisa 4. Muster “Vaht” komplekt



Muster “Vaht” rōivakomplekt. Foto Xenia Kvitko

Lisa 5. Muster “Pastell” komplekt



Muster “Pastell” rōivakomplekt. Foto Xenia Kvitko

Lisa 6. Muster “Muld” komplekt



Muster “Muld” rōivakomplekt. Foto Xenia Kvitko