



OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO  
KULTTUURIALA

# PUVUN SUUNNITTELU JA VALMISTUS WORLD OF WEARABLE ART-KILPAILUUN

TEKIJÄ: Elli Jalvas

# OPINNÄYTETYÖ TIIVISTELMÄ

SAVONIA-AMMATTIKORKEAKOULU

Kulttuuriala

Muotoilun Koulutusohjelma

Elli Jalvas

PUVUN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS WORLD OF WEARABLE ART -KILPAILUUN

Päiväys: 7.5.2017

Sivumäärä: 71/Liitteet: 0

Ohjaaja: Miettinen Sirpa

## Tiivistelmä

Opinnäytetyö on taiteellisen luovan prosessin kuvaus. Sen tavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa puku World of Wearable Art -kilpailuun. Lisäksi keskeisenä elementtinä oli tekijän oman taiteellisen prosessin kehittyminen projektin aikana. Työn aihe valikoitui tekijän halusta haastaa itsensä tekemään jotain uutta ja tuntematonta. Aihetta käsitellään tekijän henkilökohtaisesta näkökulmasta. Kilpailu antoi taiteelliselle prosessille tarpeelliset raamit ja aikarajan.

Raportissa avataan tekijän taustaa taiteen parissa, tämän taiteilija/suunnittelijaidentiteetin kehittymistä, tutustutaan kilpailuun, puvun valmistukseen ja ideointiin sekä kilpailuun osallistumiseen. Näiden vaiheiden kautta seurataan sekä projektin etenemistä että tekijän kehitystä eri työvaiheissa. Työssä pyritään antamaan kattava kuva niin prosessista kuin tekijän taiteellisesta prosessista.

Työn tuloksena valmistettiin yksi asukokonaisuus, jolla osallistuttiin kilpailuun. Pohdinnassa käydään läpi tekijän ajatukset työprosessista.

Avainsanat: taiteellinen prosessi, identiteetti, kilpailu, taide, kriittis-realistisen evaluaation prosessi, suunnittelu, valmistus

## THESIS ABSTRACT

SAVONIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Culture

Degree program in design

Elli Jalvas

DESIGNING AND CREATING A GARMENT FOR THE WORLD OF WEARABLE ART COMPETITION

Date: 7.5.2017

Pages: 71/Liitteet: 0

Supervisor: Miettinen Sirpa

### Abstract

This thesis is a depiction of a creative process. The main goal was to design and create a garment for the World of Wearable Art competition in the spring of 2017. It also explores the development of the author's personal artistic process. This subject was chosen from the author's own need to challenge herself to approach art, design and making from a new point of view and do something new and unknown. It is explored from her personal point of view. The competition gives well needed frames and a deadline for this artistic project.

In the report the author tells about her background in art, the development of her identity as an artist and a designer, the competition, creating and designing of the garment as well as her journey in the competition. Through these phases she explains the progress of the project and her personal artistic development.

As an end result a garment was designed and created for entering the competition in 2017. In the conclusion the author opens up about her thoughts on the whole process.

Keywords: Artistic process, identity, art, competition, critical-realistic evaluation process, design, making

1. Johdanto.....	5
1.1 Työn tausta ja tavoitteet.....	7
1.2 Matka suunnittelijaksi/ muotoilijaksi .....	8
1.3 Minä taiteilijana .....	10
1.4 Kriittis-realistisen evaluaation prosessin mallinnus ..	16
1.5 Keskeisiä käsitteitä .....	18
2. Kilpailu .....	19
2.1 Kilpailu .....	20
2.2 Kilpailuun osallistuminen .....	29
3. Ideointi.....	32
3.1. Alku.....	34
3.2 Uutta kohti .....	37
3.3 Vielä uusiksi.....	42
3.4. Lopullisen idean lähteillä .....	46
4. Valmistus.....	51
4.1. Kaavoitus.....	52
4.2. Kokeilut ja materiaalit.....	54
4.3. Maalaaminen .....	55
4.4. Työn eteneminen.....	66
5. Valmis puku .....	70
5.1. Valokuvaus.....	78
5.2. Kilpailuun osallistuminen.....	79
6. Pohdinta .....	80
Lähteet.....	83

# 1. Johdanto

”The great artist have to be ready to fail”

Marina Abramovic (Louisiana Channel 2013)

## 1. Johdanto

Opinnäytetyöni on taiteellisen luovan prosessin kuvaus, jossa keskeisintä on oman rohkeuden ja muotoilija-, suunnittelija- ja taiteilijaidentiteetin kehittyminen uuden projektin aikana. Kerron työssäni mistä lähtökohdista aloitin ja mihin päädyin. Avaan lisäksi hieman taustaani, ajatuksiani taiteesta sekä omasta suunnittelija ja taiteilijaidentiteetistäni. Työssäni keskeistä on pohdinta, jota olen tehnyt läpi prosessin. Itse saan valtavasti itsevarmuutta lukemalla ja katsomalla dokumentteja taiteilijoista ja heidän työtavoistaan heidän itsensä kertomina. On rauhoittavaa nähdä, että menestyvätkin taiteilijat alansa huipulla ovat vain epätäydellisiä ihmisiä. Jokaisessa meissä on säröjä, jotka tekevät meistä ainutlaatuisia ja mielenkiintoisia. Se miten työskentelemme omien vahvuksiemme ja puutteidemme kanssa tekee jokaisesta prosessista uniikin.

## 1.1 Työn tausta ja tavoitteet

Aloitin opinnäytetyöni tekemisen keväällä 2016 aiheenani Haute Couture-pukujen valmistus. Tavoitteenani oli tutustua valmistuksen kautta erilaisiin Haute Couture-puvuissa käytettäviin tekniikoihin ja rakenteisiin. Aikomuksissani oli valmistaa kaksi erilaista koristeellista pukua. Toisen oli tarkoitus olla ns. iso puku ja toisen ns. kapea puku. Halusin kokeilla, olisiko opiskelijalla mitään mahdollisuuksia saavuttaa Haute Couture-pukujen tasoista jälkeä. Minulla on vahva tausta ompelijana, olen opiskellut ennen muotoilun opintoja sekä vaatetusalan artesaaniksi että ompelija-kisälliksi näyttämöpukineiden valmistuks painotuksella. Haute Couture-puvut ovat kiehtoneet minua pienestä asti ja ovat varmasti iso vaikuttaja valitsemallani urapolulla. Viimeistään artesaaniopinnoistani lähtien, olen haaveillut vastaavien pukujen ompelemisesta. Erityisesti ainutlaatuisten kirjailujen ja koristeiden tekeminen on kiinnostanut.

Keväällä päädyin samoihin aikoihin seminaarini kanssa myös puvustajaksi John the Baptist -oratorioon. Tehtävänäni oli suunnitella, valmistaa ja kerätä puvustus teoksen solisteille. Koin aluksi olevani väärä henkilö tehtävään, olenhan

ompelija en suunnittelija. Projektin aikana löysin uuden puolen itsestäni, jonka olin jo hylännyt. Voisinko sittenkin osata suunnitella? Puvustuksen suunnittelu vei minut täysin mukanaan, eikä sen kokemuksen jälkeen vanha aiheeni tuntunut yhtä ajankohtaiselta kuin aiemmin. Nälkäni suunniteltua kohtaan oli suurempi kuin tekniikoiden ja rakenteiden tutkimista.

Löysin opinnäytetyöni kilpailun sattumalta. En aktiivisesti etsinyt uutta aihetta. Katsoin syksyllä puvustusta suunnitelllessani ison määrän erilaisia behind the scenes -dokumenteja, joista Hobitti – Viiden armeijan taistelu – ekstramateriaaleista löysin kilpailun WOW, World of Wearable Art. Kilpailun tuomarina toimiva Weta Workshopin perustaja Sir Richard Taylor mainitsi, miten oli löytänyt sieltä puvun, jonka valmistustekniikkaa kokeiltiin puvustuksessa. Tutustuinkin kilpailuun tarkemmin ja löysin uuden maailman, johon halusin päästä osalliseksi. Satumaailma, jossa luovuudella ei ole rajoja ja kuka tahansa voi löytää tiensä huipulle.

Tarkoitukseni oli alun perin taivuttaa alkuperäinen aiheeni kilpailuun sopivaksi. Selkeä deadline antaisi minulle motivaatiota edetä työssäni. Kerrottuani silloiselle ohjaajal-

leni Ulla Rytköselä kilpailusta tammikuussa 2017, hän ehdotti ohjaajan vaihtoa Sirpa Miittiseen, koska kyseessä on taiteellinen projekti. Tämä vaihdos on osoittautunut hyväksi ratkaisuksi. Samalla aloitin koko oppinäytetyön käytännössä alusta, työsuunnitteluseminaria myöten.

Tavoitteenani on suunnitella ja toteuttaa puku World of Wearable Art -kilpailuun, sekä pohtia oman taiteellisen prosessini ja taiteilijaidentiteettini kehitystä projektin aikana. Haluan tutustua itseäni taiteilijana, ja kyseenalaistaa juurtuneet ajatusmallini ideoinnissa sekä toteutuksessa. Keskeistä on astua pois omalta mukavuusalueelta.

Lisäksi tutustun kilpailuun sen verkkosivujen ja sosiaalisten medioiden materiaalien kautta saadakseni kuvan kilpailusta, johon olen osallistumassa. On tärkeää nähdä, millaisia töitä aikaisempina vuosina on tehty, ettei oma työ muistuta liikaa esimerkiksi viime vuoden voittajaa.

## 1.2 Matka suunnittelijaksi/muotoilijaksi

Vaikka työni on pääasiassa taiteellinen prosessi, on tärkeää tietää, miten tähän pisteeseen on päästy. Tieni opiskelemaan vaatetussuunnittelua on ollut pitkä, päätin 11-vuotiaana, että minusta tulee kuuluisa (ja rikas) muotisuunnittelija. Tavoitteeni on muuttunut välillä haaveeksi, siitä unelmaksi ja taas takaisin tavoitteeksi. Tosin enää en tavoittele muotisuunnittelijan uraa. Opiskellessani artesaaniksi löysin viehättyksen puvustukseen ja suoritin työssäoppimisjakson sekä Suomen Kansallisoopperalla että pukuvuokraamossa.

Hetken haahuiltuani valmistumisen jälkeen, löysin Omnian aikuisopiston, jossa oli mahdollista opiskella ompelija-kisälliksi ja suuntautua näyttämöpukineiden valmistukseen. Samaan aikaan hain myös opiskelemaan Savoniaan. Kävi niin onnekkaasti, että pääsin sisälle molempiin oppilaitoksiin. Päätin jättää muotoilun opinnot odottamaan kahdeksi vuodeksi ompelija-kisälli opintojeni ajaksi. Mikäli mikään ei vaa-tisi jäämään pääkaupunkiseudulle, lähtisin opiskelemaan Savoniaan valmistumiseni jälkeen. Omnian aikana ajattelin, että teen tulevaisuudessa ompelijan töitä, mutta valmistumisen lähestyessä, jokin siinä ei tuntunut sopivalta.



Päätin siis pakata tavarani ja suunnata Savon sydämeen ko-keilemaan onneani muotoilu opinnoissa. Ensimmäisenä vuonna olin lopettamassa opinnot, halusin ommella ja sen jo osasin. Onneksi taloudellinen tilanteeni ei mahdollistanut muuttoa, joten tavallaan unohduin Kuopioon.

Suunnittelija minussa on heräillyt hiljalleen opintojen edetessä, kolmannen vuoden keväällä puvustusta tehdessämme aloin olla elementissäni. Kesän ja syksyn aikana löysin takaisin maailmaani, puvustukseen. Nautin minulle annetusta vastuusta John the Baptist -oratorion puvustajana, mutta samaan aikaan pelkäsin sitä. Se oli tähänastisen elämäni opettavaisin ja pelottavin kokemus. Harjoittelun aikana tajusin, että jos vaan uskallan, osaan suunnitellakin jotain. Minua alkoi kiehtoa ihan uudella tavalla tarinan kerronta, jossa puvustuksella on teoksissa erittäin keskeinen rooli. Se tukee sekä näyttelijän roolisuuritusta että ohjaajan visiota. Enää pelkkä tekijän rooli ei tunnu riittävältä, kunnianhimoni suunnittelijana on herännyt.

### 1.3 Minä taiteilijana

Taide on kiinnostanut minua aina. Suvussani on monia kuvallisesti lahjakkaita ihmisiä, joten minutkin on ohjattu piirtämään jo pienenä. On outoa, kun kysytään missä on oppinut piirtämään. Se on niin luonnollinen asia, ettei sitä ajattele tavoitteellisena suorituksena. Piirtämisen lisäksi, olen vuosien varrella tutustunut muihinkin tekniikoihin. Viime vuosina suosikeikseni ovat nousseet akryyli- ja akvarellivärit.

Yläasteella löysin uuden ulottuvuuden taiteeseen erittäin kannustavan opettajan kautta. Piirsin ja maalasin silloin paljon balettianssijoita, opettajani tutustutti minut taiteilijaan Edgar Degas, joka on tunnettu tanssijoita esittävistä maalauksistaan. Toiseksi suosikikseni nousi niin ikään ihmisiä maalaava Albert Edelfelt. Erityisesti hänen teoksensa Virginie. (Kuva 2.) Lukiossa kävimme katsomassa Albert Edelfeltin näyttelyn Ateneumissa. Minusta oli erityisen mielenkiintoista, millainen kontrasti oli Virginie- ja Taiteilijan vaimon muotokuva (nähtävillä Kansallisgallerian verkkokokoelmissa) -teosten välillä. Toinen huokui lämpöä ja toinen oli kylmän asiallinen.

Lukiossa taas abstraktista taiteesta pitävän opettajan kanssa olimme napit vastakkain useimpien töiden kohdalla. Minä halusin piirtää ja maalata kasvoja, ja melkein kaikissa tehtävissä kehoitettiin tekemään jotain mikä ei esitä mitään. Abstraktista ekspressionismista tuli arkkiviholliseni.



KUVA 1. The Ballet Class (Degas 1874)



KUVA 2. Virginie (Edelfelt 1883)

Työni ovat edelleen useimmiten kasvoja. Olen pohtinut miksi ne kiehtovat minua niin suunnattomasti. Kasvot heijastavat minulle tunnetta. Minulle taide on pitkään ollut esittävää taidetta, kuten maalauksia ja valokuvia. Suosikki taiteilijoitani ovat olleet aiemmin mainitut Albert Edelfelt ja Edgar Degas. Lukiossa löysin valokuvat, erityisesti vaikutuin Jouko Lehtolan valokuvista. (Kuvat 5 - 8.) Niissä oli tarina, ne eivät olleet vain hienoja maisemia tai kasvokuvia. Kävin viimeksi katsomassa hänen töitään Kiasman näyttelyssä 2013 ikään kuin kokeena, nähdäkseni olenko yhä yhtä vaikuttunut. Yhtä lailla pidin lukiolaisena Elina Brotheruksen omaelämäkerrallisista töistä. (Kuvat 3 ja 4.)



KUVA 3. "My mother's wedding dress, my father's wedding suit, my mother's funeral dress" (Brotherus, 1997)



KUVA 4. This is the first day of the rest of your life I (Brotherus, 1998)



KUVA 5. "A Man Who Hasn't Shot Heroin for 442 Days"  
(Lehtola 2004)



KUVA 6. "A blue-handled Ikea meatknife, a 15- year-old girl  
slashed her boyfriend's throat, October '03" (Lehtola 2003)

Minulle oman minuuden ja identiteetin tutkiminen on kiintoisa matka, jota seuraan mielenkiinnolla. Minua kiehtoo, miten muutun ja kehityn koko ajan. Näen asioissa uusia puolia ja koen ne eri tavalla. Vaikuttuminen on nykyään paljon harvinaisempaa kuin aikaisemmin. Olen vihdoin tehnyt rauhan arkkiviholliseni, abstraktin taiteen, kanssa ja antanut sille mahdollisuuden. Siinä on kyse vapaudesta. Se ei rajoita mitenkään, voin antaa tunteen viedä. Teos, joka ei ole yksiselitteinen, haastaa katsojan irrottamaan rationaalisuudesta, ja kokemaan teoksen tuntemalla ja aistimalla.

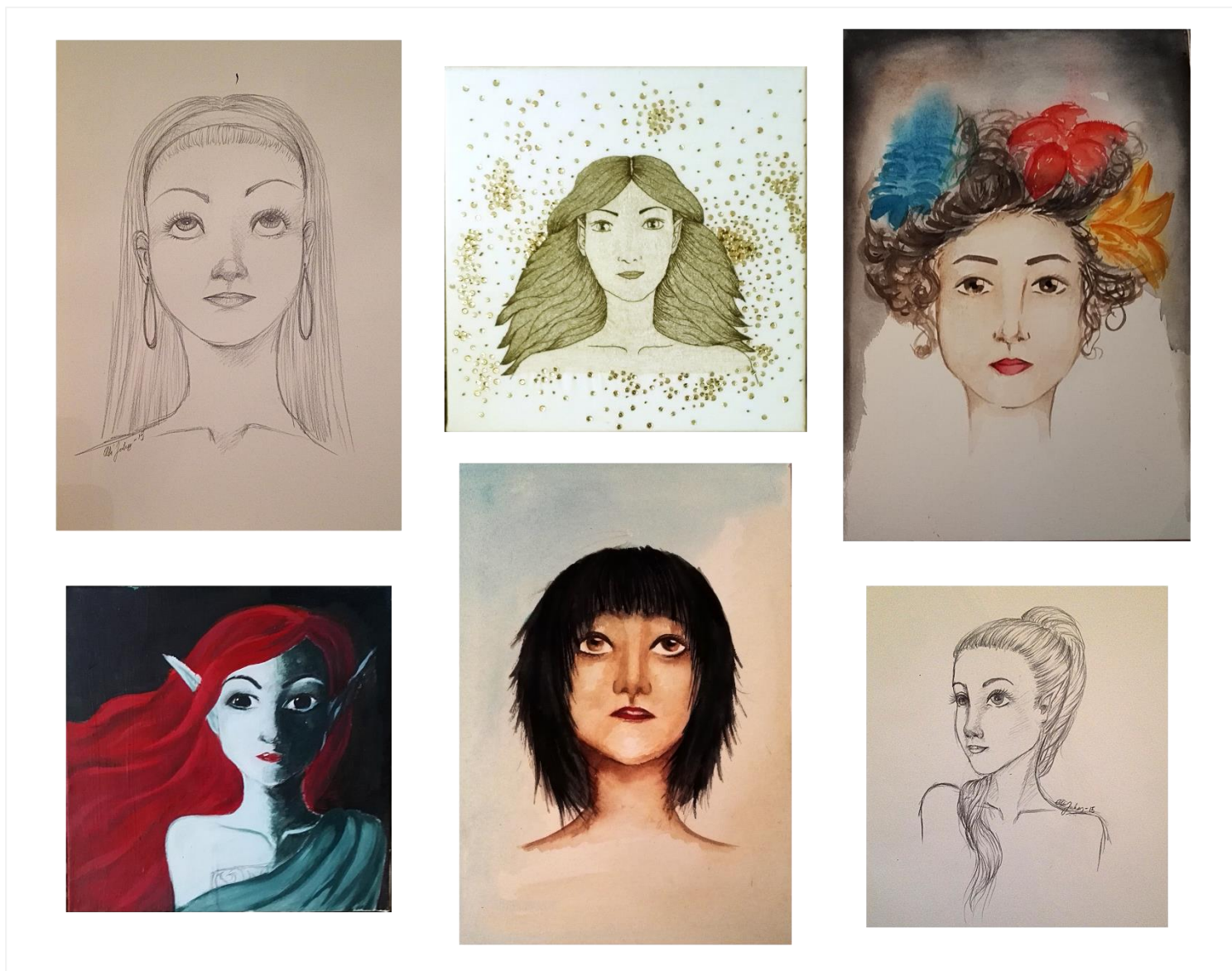
Aikaisemmin koin, että hyvän taiteen tulee esittää jotain olemassa olevaa. Selkeästi olen nyt valmis kokemaan jotain uutta, jossa en anna vanhojen rajoitteiden hidastaa. Otan omista intohimoistani ja kiinnostuksistani irti sen tärkeimmän, ja lähdän hyödyntämään sitä. Miksi vaatteen pitää näyttää vaatteelle, voiko sekin olla taideteos, jossa ei mennä käytettävyyttä edellä? Muotoilun ja taiteen mahdollisuudet ovat todellakin kolahtaneet tajuntaani oikein kunnolla. Kuin mielessä olisi kaadettu monta seinää ja yhtäkkiä on enemmän tilaa hengittää.



KUVA 7. Volkswagen Passat 1,9 TDI 4x4 diesel Variant (Lehtola 2001)

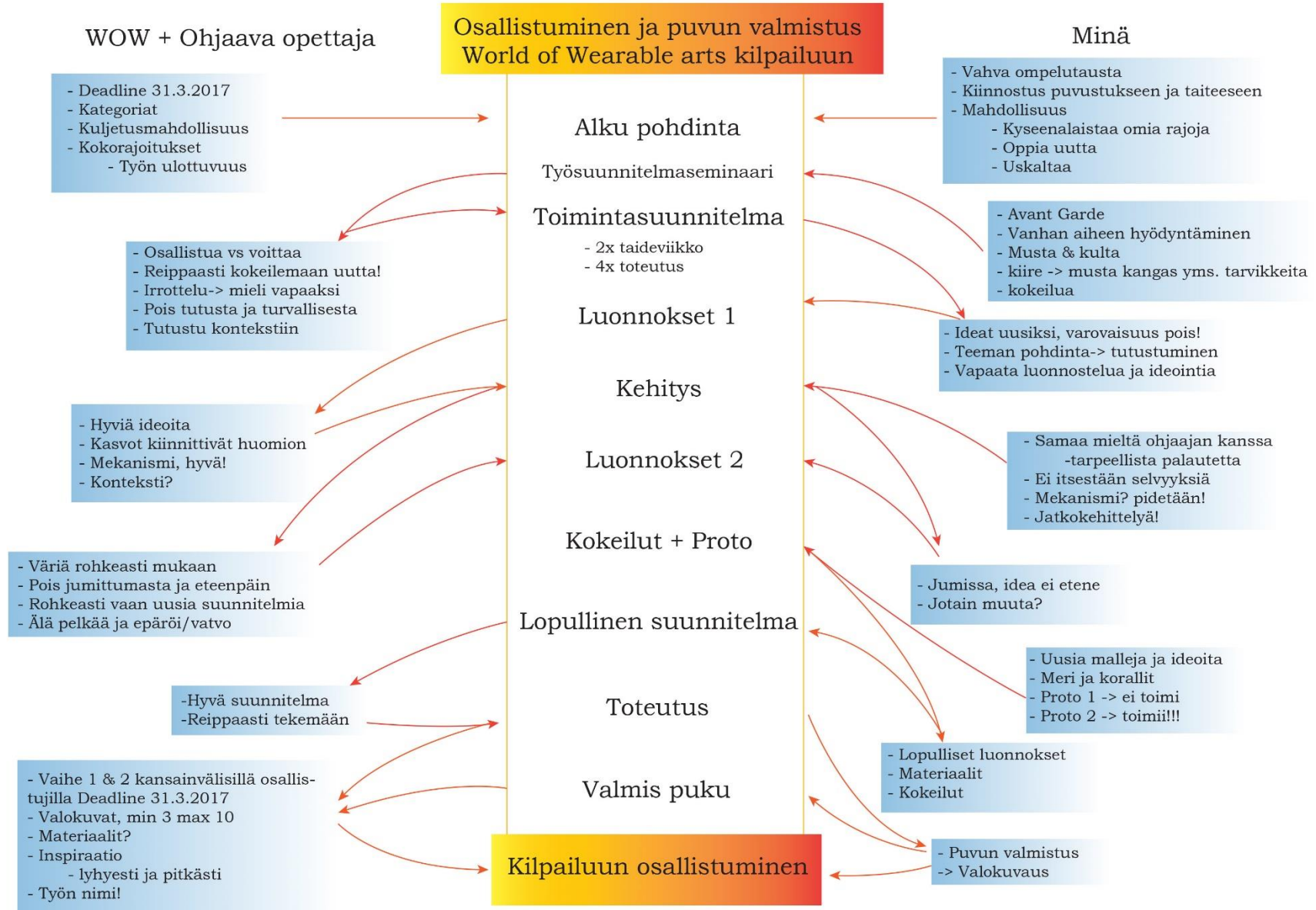


KUVA 8. "17.6 2000, Kinaporinkatu 1 C, 1st floor landing, male, cause of death: Heroin overdose" (Lehtola 2002)



KUVA 9. Kasvokuvia, toteutettu akvarelleilla, lyijykynällä, akryylimaalilla sekä vapaalla konekirjonnalla. (Jalvas 2017)

## 1.4 Kriittis-realistisen evaluaation prosessin mallinnus



KUVIO 1. Mukaella kriittis-realistisen evaluaation prosessin mallista (ANTTILA 2006, 463)



Käytän prosessini kuvaamiseen kriittis realistisen evaluaation prosessin mallia sovellettuna versiona. Anttilan (2006, 463) malli kriittis-realistesta evaluaation prosessista ei sellaisenaan sopinut työhöni, joten tein sen pohjalta oman tulkinnan. (Kuvio 1.)

Anttilan (2006, 463) mallissa prosessin mallinnuksesta, on kaksi siihen vaikuttavaa tekijää: Ulkoinen- ja sisäinen informaatio. Mallissa havainnollistetaan, miten prosessi etenee eri vaiheiden kautta. Vaiheiden rinnalla kuvataan miten sisäiset ja ulkoiset tekijät vaikuttavat prosessin kulkuun

Prosessin vaiheet

- Alkumielikuva
- Tuumailu ja ratkaisujen tekeminen
- Tavoitekuva orientoivat ja operationaaliset mielikuvat
- Perustoimintojen määrittely ja toiminta suunnitelman laatiminen
- Tarkentunut mielikuva
- Toimintakierrokset
- Tarkentunut mielikuva
- Täsmällinen mielikuva
- Päätösanalyysi
- Työn tulokset

(Anttila 2006, 463)

Omassa sovelletussa prosessin kuvaamisen mallinnuksessani (kuvio 1), on kaksi samaan aikaan vaikuttavaa ulkoista informaation lähdettä ja yksi sisäinen. Ulkoisia ovat kilpailu sekä ohjaaja ja sisäinen on tekijä. Prosessin kuvaus -mallinnuksesta ilmenee miten eri informaationlähteet ovat vaikuttaneet prosessin kulkuun. Keskelle olen kerännyt työni keskeiset käännekohtat, oikealle omat mietteeni/tekoni ja vasemmalle ohjaajan ja kilpailun asettamat rajoitteet ja palautteet. Nuolet kertovat miten tilanteet ovat edenneet, kehittyneet ja vaikuttaneet toisiinsa. Mallinnus antaa nopealla silmäyksellä kokonaiskuvan työprosessini etenemisestä.

## 1.5 Keskeisiä käsitteitä

### WOW

World of Wearable Art -kansainvälinen suunnittelukilpailu. (World of Wearable art 2017)

### Tunnelma- tai ideataulu

Taulujen avulla pyritään ilmaisemaan ja kiteyttämään työhön suunniteltu tunnelma, ideat, mahdolliset tekniikat, pintarakenteet ja muut tekijät visuaalisesti. (Sorger ja Udale 2006, 26)

### Ideointi

”Uuden keksiminen ja suunnittelu” (MOT Gummerus Uusi suomen kielen sanakirja, online -tietokanta)

### Deadline

Aikaraja johon mennessä, jotain tulee olla tehtynä.

### Abstrakti taide

”taide joka näköhavainnot pelkistäen käyttää vapaasti muotoiltuja kuva-aineksia.” (MOT Kielitoimiston sanakirja, online -tietokanta)

### Proto

Koeversio mm. kaavojen, tekniikoiden ja materiaalien testaukseen.

### Kaava

Paperinen malli, jota apuna käyttäen leikataan palaset materiaalista.

## Kuosittelu

Peruskaavojen muokkaus tavoiteltuun malliin.

### Weta Workshop

Yksi maailman johtavia erilaisia erikoistehosteita, pukuja ja tarpeiston tuotteita tekevä yhtiö. Heidän repertuaariinsa kuuluvat esimerkiksi 3D- mallinnus, puvustus, peruukit, maskeeraukset ja käsin tehdyt aseet. Ollut mukana tekemässä elokuvia kuten Taru Sormusten Herrasta ja Hobitti. Viimeisimpiin tuotantoihin kuuluu Scarlet Johanssonin tähdittämä Ghost in the Shell. (Weta Workshop 2017)

### Cirque du Soleil

Kansainvälisesti tunnettu 1980 luvulla perustettu sirkus, jonka esityksiä kuten Amaluna, Totem ja Varekai on nähtävillä ympäri maailmaa. (Cirque du Soleil 2017.)

### Reaktiivivärit

Luonnonkuitujen värjäykseen soveltuva nestemäinen tekstiiliväri. (Emo-tuotanto 2017)

### Ruiskuemulsio

Nestemäinen painoemulsio, joka sopii mm. ruiskutustekniikkaan ja ohenteeksi tavalliselle painoemulsiolle. (Emo-tuotanto 2017)

### Pigmentti

Väri painoemulsioiden värjäämiseen. (Emo-tuotanto 2017)

## 2. Kilpailu

## 2. Kilpailu

### 2.1 Kilpailu

WOW eli World of Wearable Art on ainutlaatuinen kansainvälinen suunnittelukilpailu. World of Wearable Art syntyi perustajansa Suzie Moncrieffin huonosta kokemuksesta, Wearable art näyttelystä. Näyttelyssä oli esillä käsin maalat-  
tuja ja värjättyjä silkkipukuja ripustettuna henkareihin.  
(WorldofWearableArt 2016.)

World of Wearable Art -kilpailu pidettiin ensimmäisen kerran 1987 Nelsonissa, Uudessa-Seelannissa. Se on kasvanut pienestä tapahtumasta kansainväliseksi suunnittelukilpailuksi. Sen hienous ja erityisyys kiteytyvät siinä, että kuka vaan voi osallistua. Ei tarvitse olla maineikas suunnittelija tai puvustaja pärjätäkseen, jokaisella on yhtäläinen mahdollisuus. Lavashow on kokonaisuus, jossa pukujen lisäksi nähdään mm. tanssia ja sirkusta. Aikaisempien näyttösten koosteita on mahdollista katsoa tapahtuman Youtube-kanavalta. Muuta materiaalia aikaisempien vuosien osallistujista löytyy tapahtuman verkkosivujen lisäksi heidän Pinterest tauluiltaan, In-

stagramista ja Facebookista. Tapahtumalla on kattavat verkkosivut, joilta löytyy monipuolisesti tietoa tapahtumasta ja siihen osallistumisesta. (World of Wearable Art 2017.)

Kilpailu on jaettu kuuteen kategoriaan (sections), jotka tänä vuonna ovat Avant Garde, Illumination Illusion, Red, Aotearoa- New Zealand, Weta Workshop Costume and film (Science Fiction) ja Open. Kategoriat vaihtelevat vuosittain, aikaisempina vuosina on ollut myös mm. Bizarre Bra- ja Man (the Uniform) -kategoriat. Jokaiselle kategorialle on kerätty inspiraatiomateriaalia Pinterestiin ja tapahtuman verkkosivuille. On kuitenkin muistettava, että jokaisen suunnitelman tulee olla originaali, vaikutteista huolimatta. Alla esittelen tämän vuoden kategoriat lyhyesti. (World of Wearable Art 2017.)

## Avant Garde

Tässä kategoriassa muoti ja taide kohtaavat. Suunnittelija pääsee irrottautumaan muotimaailman asettamista rajoitteista ja haastamaan sen mitä pidetään muotina. Ei tarvitse miettiä asiakasta tai tuotteen kaupallisuutta vaan luoda työ, joka saa olla yliampuva ja vallankumouksellinen. Samaan aikaan sen tulee olla tyylikäs ja taidokkaasti valmistettu, - työ, joka voitaisiin nähdä millä tahansa kansainvälisellä catwalkilla. (World of Wearable Art 2017.)



KUVA 10. Khepri, Miodrag Guberinic ja Alexa Cach, 2016



KUVA 11. Resplendent warrior, Wong Ho Yee, 2012



KUVA 12. 'I Ris(e)', Sue Cederman, 2011

## Illumination Illusion / Float, Fly, Flow

Suunnittelijan tulee luoda asu, joka hyödyntää UV-valon mahdollistamaa taikaa ja illuusiota. Työn tulee yllättää yleisö, herättää WOW-reaktio vaikuttamalla siltä kuin se leijuisi ilmassa lavan yllä. (World of Wearable Art 2017.)



KUVA 13. Shanachie for lost birds, Jo Drysdall, 2012

## Red

Suunnittelijan tulee käyttää tässä kategoriassa kaikilla näkyvillä pinnoilla punaista väriä ja/tai sen sävyjä. Punainen on äärimmäisyyksien väri, täynnä vastakohtia. Se luo ihmisille mielikuvia niin sodasta ja väkivallasta kuin intohimoisesta rakkaudesta. Se voi olla sekä herkkä että voimakas, rakastava tai julma. Jokainen suunnittelija saa miettiä omaa näkemystään tästä moniulotteisesta väristä. (World of Wearable Art 2017.)



KUVA 14. Hybrid,  
Erica Gray, 2013



KUVA 15. Precious childhood, Chan Yee Wing, 2012



KUVA 16. Venus anadyomene, Kirsten Fletcher, 2013

## Aotearoa, New Zealand

Suunnittelijan tulee luoda teos, joka juhlistaa tätä ainutlaatuista maata. Hänen tulee kerätä inspiraationsa tämän maan monimuotoisesta väestöstä, kulttuureista ja luonnosta. Suunnittelija voi tuoda työssään esille oman mielikuvansa tästä maasta ja sen kulttuureista. (World of Wearable Art 2017.)



KUVA 17. Marquise rawahi, Beatrice Carlson, 2012



## Costume & Film (Science Fiction)

Tässä kategoriassa suunnittelijan tulee viedä ajatuksensa ihmisen aikaan ja paikkaan sidotun maailman ulkopuolelle. Mitä kaikkea voisi olla olemassa toisessa ulottuvuudessa tai toisella planeetalla universumissamme? Millaista kansaa, olentoja tai elämää siellä olisi? Suunnittelija saa luoda kokonaan uuden lajin tai kuvitella ihmisen sellaisena kuin voisimme olla kaukana tulevaisuudessa vuonna 3446. (World of Wearable Art 2017.)



KUVA 18. Lord Maharaja & Star Bride, Liam Brandon Murray



KUVA 19. Pleiades, Maria Tsoponaki, Dimitri Mavinis

## Open

Tätä kategoriaa ei ole sidottu teemaan, vaan suunnittelijalla on täysin vapaat kädet konseptissa, materiaaleissa ja valmistuksessa. Suunnittelijaa kannustetaan äärimmäisiin innovaatioihin ja omaperäisyyteen. Vain taivas on rajana. (World of Wearable Art 2017.)



KUVA 20. Dress circle, Sandra Lewis, 2012



KUVA 21. Miss Tiffany, Chris Wilson, 2012

## Kilpailun palkinnot

### Supreme WOW Award

Pääpalkinto, joka myönnetään tuomareiden mielestä kaikkein poikkeuksellisimmalle työlle.

Ensimmäinen sija 30000 \$ NZD

Toinen sija 6000 \$ NZD

(World of Wearable Art 2017.)

### Dame Suzie Moncrieff Award

Dame Suzie Moncrieff palkitsee työn, jossa on hänen mielestään eniten ”WOW”- faktoria ja innovaatiota.

Ensimmäinen sija 5000 \$ NZD

Toinen sija 1000 \$ NZD

(World of Wearable Art 2017.)

### Student Innovation Award

Palkinnon saa alan opiskelija tai vastavalmistunut.

Ensimmäinen sija 5000 \$ NZD

Toinen sija 1000 \$ NZD

(World of Wearable Art 2017.)

### Wearable Technology Award

Palkinnon saa työ, jonka valmistuksessa ja/tai toiminnoissa teknologiaa on käytetty omaperäisimmin ja innovatiivisimmin.

Ensimmäinen sija 5000 \$ NZD

Toinen sija 1000 \$ NZD

(World of Wearable Art 2017.)

### New Zealand Design Award

Palkinnon saa paras uusiseelantilaisen osallistujan työ.

Ensimmäinen sija 5000 \$ NZD

(World of Wearable Art 2017.)

### First Time Entrant Award

Palkinnon saa paras ensimmäistä kertaa kilpailuun osallistuvan suunnittelijan työ.

Ensimmäinen sija 5000 \$ NZD

Toinen sija 1000 \$ NZD

(World of Wearable Art 2017.)

## Sustainability Award

Tällä palkinnolla huomioidaan työ, jonka suunnittelija on kiinnostunut ympäristön suojelusta ja käyttää materiaaleja, jotka muuten heitettäisiin pois. Työn tulee olla valmistettu vähintään 85 % kierrätetyistä materiaaleista.

Ensimmäinen sija 5000 \$ NZD

Toinen sija 1000 \$ NZD

(World of Wearable Art 2017.)

## Section Prizes

Jokaisella kuudesta kategoriasta on jaettavissa merkittävä palkintosumma, joka jaetaan kolmen ensimmäisen sija kesken.

Koko summa 9700 \$ NZD

Ensimmäinen sija 6000 \$ NZD

Toinen sija 2500 \$ NZD

Kolmas sija 1200 \$ NZD

(World of Wearable Art 2017.)

## International Awards

Tällä palkinnolla huomioidaan kansainväliset osallistujat. Maanosat on jaoteltu alla olevan listan mukaisesti ja jokaisen alueen voittajalle on jaossa 5000 \$ NZD. Lisäksi kaikista kansainvälisistä osallistujista valitaan voittaja, jolle on jaossa 6000 \$ NZD.

- UK/Europe

- Americas

- Asia

- Australia & South Pasific

(World of Wearable Art 2017.)

## Internships

Rahapalkintojen lisäksi jaossa on kaksi ainutlaatuista harjoittelujaksoa kansainvälisesti tunnetuissa luovien alojen yrityksissä Weta Workshopissa ja Cirque du Soleilissa. (World of Wearable Art 2017.)

## Weta Workshop Award

Voittajan valitsee Sir Richard Taylor. Weta Workshop Costume & Film kategorian voittaja saa neljän viikon harjoittelujakson Weta Workshopissa Wellingtonissa, Uudessa-Seelannissa. Palkinto sisältää lennot mistä tahansa päin maailmaa sekä majoituksen. (World of Wearable Art 2017.)

## Cirque du Soleil Award

Voittajan valitsee Cirque du Soleilista tullut tuomari. Tämän palkinnon saa työ, joka parhaiten yhdistää tekniikoita ja/tai teknologiaa tehostamaan ihmisen suoritusta. Voittaja saa 5000 \$ NZD sekä neljän viikon harjoittelun Cirque du Soleilin päämajassa Montrealissa, Kanadassa. Palkinto sisältää lennot mistä tahansa päin maailmaa sekä majoituksen. (World of Wearable Art 2017.)

## 2.2 Kilpailuun osallistuminen

Kilpailuun osallistuminen tapahtuu verkkosivujen kautta. Osallistujan tulee olla täyttänyt 18 vuotta viimeistään 31.3.2017. Kilpailuun on mahdollista osallistua yksin tai 2 - 3 hengen ryhmänä. Osallistua voi yhdellä tai useammalla puvulla samaan tai eri kategorioihin. Samalla työllä ei ole mahdollista osallistua kilpailuun toista kertaa, jos sitä ei ole muokattu 85 %. Kilpailu on jaettu tänä vuonna kuuteen kategoriaan, joista osallistujan tulee valita, mihin osallistuu. (ks. 20-25) (World of Wearable Art 2017.)

Olen purkanut osallistumisen viiteen osaan: rekisteröityminen, vaihe 1, vaihe 2, vaihe 3 ja työn toimittaminen. Seuraavaksi kerron mitä kukin vaihe pitää sisällään. Kuvauksissa mainitut päivämäärät koskevat tämän vuoden kilpailua ja ajat Uuden-Seelannin aikaa. (World of Wearable Art 2017.)

### Kilpailun vaiheet

#### Rekisteröityminen

Suunnittelija rekisteröityy tapahtuman nettisivuilla kilpailijaksi. Useamman suunnittelijan ryhmissä jokaisen on rekis-

teröidytävä erikseen. Tämä ei vielä tarkoita kilpailuun osallistumista. Osallistuja täyttää itseään koskevan tietolomakkeen, johon tulee henkilötietojen lisäksi mm. kuva, mahdollisesti oma verkkosivu-osoite, tiedot mahdollisista alan opinnoista sekä, opiskelijastatuksesta. Osallistuja pystyy täydentämään ja päivittämään rekisteröitymistietojaan myöhemmin. Rekisteröidyttyään osallistuja saa suunnittelijanimen, joka pysyy samana myös tulevana vuosina. Uutta rekisteröitymistä ei siis vaadita joka vuosi. Rekisteröityneet suunnittelijat saavat uutiskirjeen, omaa osallistumista koskevan informaation, sekä muuta tietoa kilpailun etenemisestä. Lisäksi on mahdollista liittyä suunnittelijoille tarkoitettuun Facebook-ryhmään. Facebook-ryhmässä on mm. mahdollista kysyä erilaisista käytännön asioista koskien kilpailua tai vaikka mitä spraymaalaa kannattaa käyttää. (World of Wearable Art 2017.)

Vaihe 1 Ilmoittautuminen kilpailuun (Step 1, intention to enter) Deadline 31.3.2017

Rekisteröitymisen jälkeen on mahdollista ilmoittautua osallistujaksi meneillään olevan vuoden kilpailuun. Vuonna 2017 tämän vaiheen deadline oli maaliskuun viimeinen. Tässä vai-

heessa suunnittelija ilmoittaa töidensä määrän ja mihin kategorioihin töillään osallistuu. Myös työn nimeä kysytään, mutta sitä pääsee muokkaamaan myöhemmin, mikäli tarvitsee. Useamman suunnittelijan ryhmien tulee valita ”johtava suunnittelija”, joka ilmoittaa työn/työt kilpailuun. (World of Wearable Art 2017.)

Vaihe 2 Esivalinta (Step 2, preselection) Deadline kansainvälinen 31.3. ja Uudessa-Seelannissa 15.5.2017

Jokaisen, joka ei ole aikaisemmin osallistunut kilpailuun, tulee läpäistä esivalinta. Ensikertalaisiksi luokitellaan, mikäli ei ole aikaisemmin saanut työtään esille World of Wearable Arts- Awards- showhun. Tässä vaiheessa osallistujan tulee deadlineen mennessä ottaa kuvat valmiista puvusta ja suorittaa netissä vaihe kaksi. Kuvia vaaditaan 3-10 niiden lisäksi toisessa vaiheessa kysytään muutakin informaatiota kuten, materiaalit, lyhyt kuvaus inspiraatiosta, sekä pidempi kuvaus työstä (100 sanaa). Tämän vaiheen läpäisevät työt saavat jatkaa seuraavaan vaiheeseen. Pudonneilta töiltä ei vaadita jatkotoimenpiteitä. (World of Wearable Art 2017.)

Vaihe 3 Osallistumisen viimeistely ( Step 3 Complete your entry) Deadline 19.6.2017 klo 17.00

Tämä on viimeinen verkossa tehtävä osallistumisvaihe. Koska kaikki eivät osallistu vaiheeseen kaksi, on tässä vaiheessa ladattava kuvat valmiista työstä. Lisäksi tulee kertoa kaikki muu tarpeellinen informaatio. Tämä pitää sisällään mm. mallivaatimuksen, materiaalit ja inspiraation. Suunnittelijoiden tulee lukea World of Wearable Art - kilpailun osallistumissäännöt sekä printata ja allekirjoittaa osallistumislomake. Tämä lähetetään yhdessä työn kanssa Nelsoniin, Uuteen-Seelantiin. Tässä vaiheessa on erityisen tärkeää huomioida työn kuljettamiseen menevä aika, joka voi vaihdella paljonkin riippuen siitä, mistä työnsä lähettää. (World of Wearable Art 2017.)

Puvun toimitus kilpailuun (Garment Hand in) Deadline 19.6.2017 klo 17.00

Kaikkien osallistuvien töiden tulee olla Nelsonissa Uudessa-Seelannissa maanantaina 19. kesäkuuta 2017. Työn toimitusvaihtoehdoista on lisätietoja kilpailun verkkosivuilla.

Osallistujan tulee itse huolehtia, että kaikki vaiheet suoritetaan aikataulussa. Erityisesti tämä vaatii tarkkuutta kolmannessa vaiheessa, jossa työ lähetetään Nelsoniin. (World of Wearable Art 2017.)

Tuomarointi

Vuosittain tuomaristo koostuu valikoimasta erilaisten kansallisten ja kansainvälisten luovien alojen osaajia. Pysyvinä tuomariston jäseninä ovat Dame Suzie Moncrieff (World of Wearable Art -kilpailun perustaja) sekä Sir Richard Taylor (Weta Workshopin perustaja). Tuomaristo arvioi jokaisen työn omaperäisyyttä, luovuutta, innovaatioita sekä valmistusta. Kaikki näytökseen valitut työt käyvät läpi kolmivaiheisen arviointiprosessin, jolla valitaan palkintojen voittajat. (World of Wearable Art 2017.)

WOW® Awards Show

Voittajat julkistetaan palkintojenjakotilaisuudessa perjantaina 22. syyskuuta. Kaikki finalistit saavat yhden lipun näytökseen ja heidät kutsutaan osallistumaan yksityiseen World of Wearable Art suunnittelijoiden konferenssiin (WOW Designers Symposium). (World of Wearable Art 2017.)

### 3. Ideointi

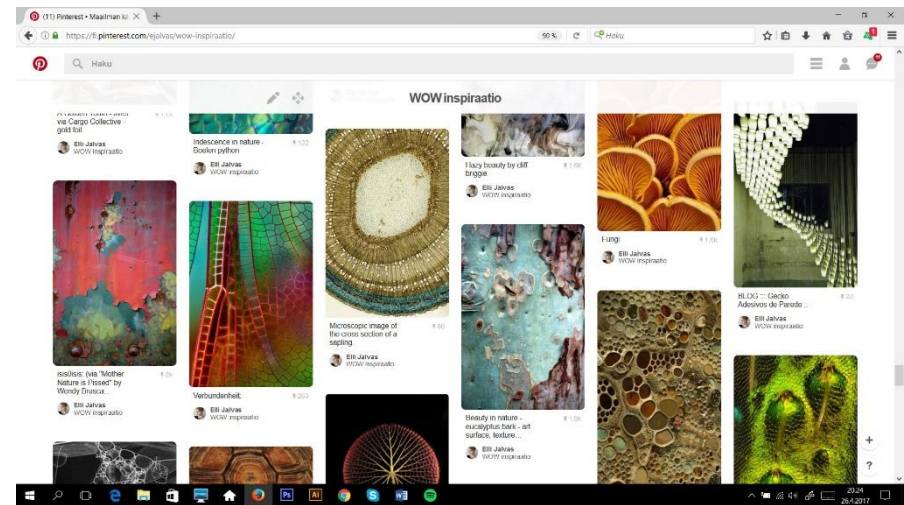


### 3. Ideointi

Päädyin käyttämään sanaa ideointi, koska se kuvaa paremmin työprosessini etenemistä kuin suunnittelu. Suunnittelu tuntuu tässä yhteydessä liian rajoittavalle ja tavoitteelliselle. Käytän prosessini kuvaamisessa paljon valokuvia mm. luonnoksista. Niiden kautta etenemistä on helpoin seurata. Jaotelin ideointini neljään merkittävään vaiheeseen, jotka esittelen seuraavissa alaluvuissa.

Ideointivaiheesta tuli työprosessini pisin vaihe, samaan aikaan kaikkein tärkein ja mielenkiintoisin. En osannut varautua siihen, millainen siitä tulisi. Luulin naiivisti vain luonnostelevani nopeasti jonkin kauniin puvun. Olen aikaisemmin mieltänyt itseni lähinnä ompelijaksi, joten muotoilun opinnoista huolimatta oma suunnitteluprosessini on vielä kehittymässä. Asiakastöiden tekemiseen tottuneena omien ideoiden tuottaminen ja etsiminen oli yllättävän vaikeaa. Aikaisemmin töilläni on ollut selkeät rajoitteet, mutta nyt lähes kaikki oli mahdollista. On helppo vierittää päätäntävalta jollekin toiselle, se vapauttaa vastuusta. Nyt ei ole auttanut muu kuin uskaltaa tehdä omat päätökset.

Huomasin, että kun vain annoin mielelleni vapauden ideoida, ei se ollutkaan ihan tyhjä. Piti ottaa suodatin pois päältä ja kirjata ylös kaikkein tyhmimmiltäkin tuntuvat ideat. Moni niistä poiki lisää ideoita, jotka kehittyivät hiljalleen eteenpäin. Kirjoitin monesti kahdelta yöllä puhelimeeni erilaisia ideoita. Lopputulemana oli myös vähän jokaisessa projektin aikana lähettyvillä olleessa paperinkulmassa täysin kontekstistaan irrotettuja ajatuksia. Tulevaisuudessa muistikirjan mukana kuljettaminen yhtenäistäisi karkailevat ajatukset yhteen paikkaan. Käytin ideoinnissa useasti apuna Pinterestiä, jonne keräsin mielestäni mielenkiintoisia kuvia. Aloitin tämän heti päätettyäni vaihtaa aihetta, tammikuussa 2017.



KUVA 22. Kuvakaappaus Pinterest-seinästä

### 3.1. Alku

Aikaisempi aiheeni oli Haute Couture-pukujen valmistus ja aluksi lähdin taivuttamaan sitä kilpailuun sopivaksi työksi. Määrittelin työlleni sopivaksi kategoriaksi Avant Garden. Se oli mielestäni minulle sopivin. Aloitin työn aktiivisen ajattelun tammikuussa 2017 ja vaiheiden 1 ja 2 deadline olisi 31.3.2017. Aikatauluni oli erittäin tiukka, joten ohjaajan vaihduttua ja aikaisemman aiheen hautauduttua turvauduin aluksi tähän tuttuun ja turvalliseen aihealueeseen.

Koin, että siinä on minulle sopivasti, mutta ei liikaa haastetta. Menin sieltä mistä aita on matalin ja valitsin väreiksi mustan ja kullan. Perustelin valintaani itselleni selittämällä, miten jokin veti puoleensa synkissä väreissä ja voimakkaissa kontrasteissa. Olinhan aina ollut kiinnostunut tästä yhdistelmästä. Ajatuksenani oli kylmästi sanottuna tehdä näyttävä mekko. Keräsin tämän idean pohjalta inspiraatiomateriaalia ja työstin luonnoksia. Jokin kuitenkin tökki, oliko tämä sitenkin liian ilmeinen valinta?



KUVA 23. Ideataulu Avant Garde (Jalvas 2017)



KUVA 24. Tunnelmataulu Avant Garde (Jalvas 2017)



KUVA 25. Avant Garde-luonnoksia, lyijykynä (Jalvas 2017)

Työsuunnitelmaseminaarissa- 7.2.2017 itselleni asettamani rajat kyseenalaistettiin ja kehoitettiin katsomaan niiden ulkopuolelle. Miksi tämä teema? Miksi nämä värit? Nyt pois sieltä mukavuusalueelta! Oletko lähdössä vain kisaamaan vai voittamaan? Miten aiot erottua joukosta? Mikä on konteksti? Paljonko kilpailijoita? Keistä tuomaristo koostuu? Nyt tarvitsi ideoida vapaammin!!! Minulle esitettiin kaikki ne kysymykset, joita välttelin tehdessäni päätöksiä mm. teemasta ja värityksestä. Eniten kavahdin ”voitto”- sanaa. Enhän minä nyt sellaista. Tuudittauduin hyvin tuttuun ”osallistuminen on tärkeintä” mantraan. Ettei kukaan vaan luule, että kuvittelen itsestäni liikojia.

Seminaarin jälkeen innostuin työstä ihan uudella innolla. Ensimmäisenä poistin tiukan aiherajauksen ja uskalltauduin uppoutumaan muille kategorioille kerättyyn materiaaliin. Seuraavana lähtivät värit. Ei ollut mitään syytä jämähtää näihin väreihin, vaikka olin jo hädissäni ostanut hieman materiaaliakin. Varasin tiukasta aikataulusta röyhkeästi tilaa ideointiin, maalailuun, yleiseen ”hörhöilyyn”. Tarvitsin aikaa taivuttaa omia rajojani, kävellä ennakkoluulojeni, pelkojeni ja epäilyksieni yli päästäkseni eteenpäin uusille urille.

Olin jo seminaariaineistoa kasatessani alkanut epäillä onko ajatukseni liian ennalta arvattava. Viimeinen niitti oli Project Runway televisio-ohjelman jakso, jossa teemana oli Avant Garde, ja erästä kilpailuasua kommentoitiin, että se yrittää esittää Avant Gardea. Tajusin, että tässä oli se, mistä tämän teeman kanssa kiikasti. Se ei tule luontevasti vaan yritän rastittaa kaikki aiheelle annetut laatikot. Puvustus on alue, jolla olen elementissäni, miksi siis niin kovasti halusin tehdä ns. muotia.

### 3.2 Uutta kohti

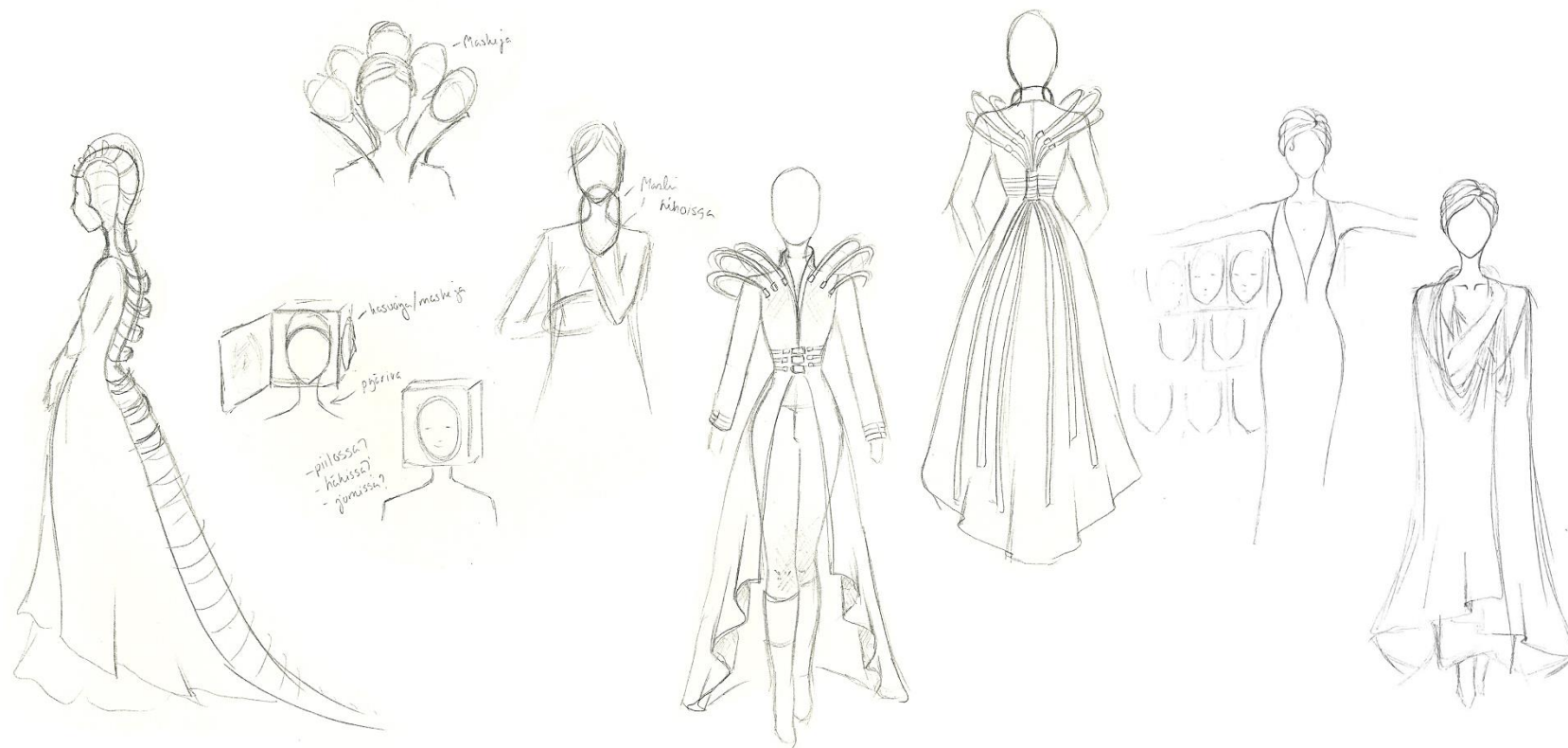
Työsuunnitteluseminaarin jälkeen aloitin ideoinnin käytännössä alusta. Hylkäsin Avant Garden ja avasin silmäni kaikille niille mahdollisuuksille, jotka siinsivät edessäni. Tutustuin muiden kategorioiden ideamateriaaleihin. Innostuin kovasti sekä scifistä että Aotearoa, New Zealandista.

Mieleeni palasi myös omakuvani lukion toiselta luokalta. (Kuva 26.) Kasvot ovat aina kiehtoneet minua, piirrän ja maalaan niitä yhä uudelleen. (Kuva 9.) Päätin hyödyntää tätä ja luonnostelin erilaisia vaihtoehtoja käyttäen kasvoja Toisen, jo muutaman vuoden mielessä pyörinyt inspiraatio, ovat linnut, erityisesti riikinkukot. Ikäväkseni huomasin, aikaisempien vuosien voittajien töihin tutustuessani, että viime vuoden Avant Garde -kategorian voittajan puvussa oli riikinkukkoja (World of Wearable art 2017).

Tehdessäni tutkimusmatkan Puuilon, löysin muoviputkea, jonka mahdollisuuksia aloin pohtia. Voisiko tämä toimia scifi-puvussa? Keskeistä ideoinnilleni oli, että halusin puvulle jonkin toiminnon, elementin, joka liikkuu tai muuttuu.



KUVA 26. Omakuva (Jalvas 2005)



KUVA 27. Luonnoksia, lyijykynä (Jalvas 2017)

Lisäksi erilaisten materiaalien mahdollisuudet kiehtoivat minua. Kangas on minulle kaikkein tutuin, mutta voisiko puvun rakentaa jostain muusta?

Ideoinnin aikana ohjaustapaamiset olivat merkittäviä henkisen prosessini kannalta. Keskustelimme ensimmäisen ideointiviikon jälkeen luonnoksistani. Omalle työlleen tulee herkästi sokeaksi, joten objektiiviset, taidetta tuntevat mielipiteet, ovat tarpeellisia. Totesimme, että scifi-aiheiset luonnokseni ovat melko ennalta-arvattavia. Samankaltaisia tulee varmasti useita. En voinut välttyä postapokalyptisen maailman kiehtovuudelta. Jokin vetää puoleensa uuden maailman ja kansan luomisessa, uuden ja vanhan kohtaamisessa. Tuleeko maailmasta lopulta sellainen, jota kuvataan useissa elokuvissa ja sarjoissa?

Itse pidin eniten kasvoaiheisista ideoista ja sain niistä hyvää palautetta. Minua kannustettiin kehittämään niitä sekä ideaani kehittää puvulle jokin toiminto, wow-efekti. Koin keskustelut hyvin kannustavina ja rohkaisevina. Näiden eväiden kanssa lähdin kehittämään ideaani ”Sorcerer of souls”. Luonnoksen jatkokehittelyn aikana puvulle alkoi kehittyä tarina. Pohdin hahmon tarinaa, ovatko kasvot taakka vai saavutus? Onko hän ilkeä noita vai epäonninen taian

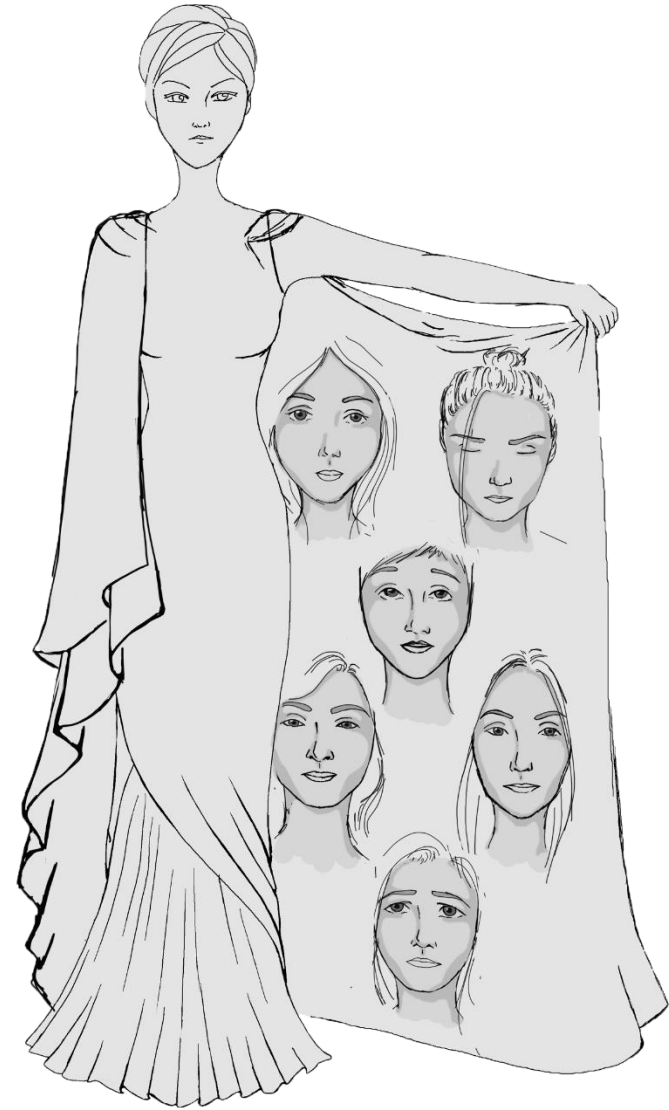


KUVA 28. Luonnos ”Sorcerer of souls” (Jalvas, 2017)

riivaama sielu? Pitävätkö viittaa suljetut kasvot hänet nuorena? Ovatko he rikkoneet jonkin noidalle annetun lupauksen ja joutuneet näin sen vangiksi?

Kehitellessäni pukua eteen päin, aloin miettiä sen sanomaa yleisesti. Jos viitta on täynnä kasvoja millaisia niiden tulisi olla? Havahduin, että on erityisen tärkeää, että hahmot esittäisivät eri kansalaisuuksia. Aihe alkoi tuntua ajatustyön edetessä suuremmalta ja suuremmalta. Tulkitaanko se voimakkaasti kannanotoksi ja mitä kaikkea tulee ottaa huomioon, ettei huomaamattaan loukkaa ketään?

Lainasin lisäksi kirjastosta muutaman kirjan koskien Uuden-Seelannin historiaa ja taidetta. Mietin mahdollisuutta löytää jokin kantava idea heidän perinteisestä taiteestaan. Voisivatko kasvot olla erilaisia maskeja? Mitä muuta tämä minulle melko tuntematon kulttuuri pitää sisällään? Kiinnostuin valtavasti heidän historiastaan ja taiteestaan. Löysin jälleen uuden tavan inspiroitua. Olisiko työni kuvaus ulkomaalaisen, maata vähän tuntevan näkemys Uudesta-Seelannista?



KUVA 29. Luonnos "Sorcerer of souls" (Jalvas 2017)



Samaan aikaan olin innoissani kaikista ideoistani sekä lievästi ahdistunut näistä lukemattomista mahdollisuuksista. Työn kehittäminen sai minut jumiin, en keksinyt mitä tekisin puvun muille elementeille tai minkä värinen työ olisi. Mitä puvullani haluan sanoa? Liu'uin takaisin tuttuihin mustaan ja tumman vihreään. Työ alkoi tuntua tukahduttavalle. Viikon kierittyäni luomisentuskassa tapasimme uudestaan ohjaajani kanssa. Minua kannustettiin rohkeasti etsimään uutta lähestymistapaa ja miettimään mahdollisesti idean hylkäämistä.



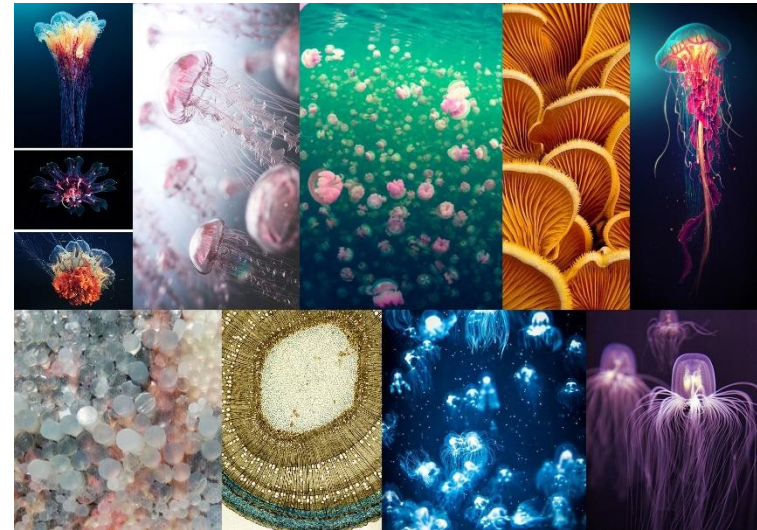
KUVA 30. Luonnos ”Sorcerer of souls”, musta (Jalvas 2017)



KUVA 31. Luonnos ”Sorcerer of souls”, vihreä (Jalvas 2017)

### 3.3 Vielä uusiksi

Idea meni kokonaisuudessaan vaihtoon. Lähdin etsimään inspiraatiota uudesta lähteestä, luonnosta. Luonto ei ole minulle luonteva inspiraation lähde. En samoile metsissä etsimässä sisäistä rauhaa. Tutkin luontoa minulle luontevalla tavalla, selaamalla kuvia Pinterestissä. En ollut vielä valmis näkemään kotimaatani ja sen luontoa inspiraationa. Olen vuosien ajan enemmän turvautunut kuvitteellisiin maailmoihin, kuin Suomen luontoon. Lukiossa turhauduin, kun kuvataidediplomin sopivin teema oli luontosuhteeni juuret. Aurelia -muotinäytöksessä taas teemassamme Past Modern, oli lisänä suomalaisuus. Ovatko luonto ja suomalaisuus ainoat aiheet joista suomalainen voi inspiraationsa ammentaa? Onneksi pian ymmärsin, että luonto voi olla muutakin kuin kuusimetsää ja sammalta. Ideatauluni alkoi täyttyä erilaisista kuvista merenpinnan alta. (Kuva 32.) Korallit ja värikkäät meren eliöt kiehtoivat minua. Pidän meren maailmassa erityisesti sen värimaailman monimuotoisuudesta. Se tarjoaa loputtoman määrän erilaisia kuvioita ja pintoja.



KUVA 32. Ideataulu (Jalvas 2017)



KUVA 33. Tunnelmataulu väreistä (Jalvas 2017)

Toinen kiehtova elementti olivat Uudessa-Seelannissa olevat kiiltomatoluolat, jotka ovat kuin luonnon omat ledivalot. Sain ajatuksen työstä, jossa yhdistyisivät korallit ja kiiltävät luolat. Luonnosteluiden ja kokeilujen pohjalta varmistui väri-maailma, jota halusin työni edustavan. (Kuvat 33 ja 35.) Korallien lisäksi viehätyn meduusojen muodosta kaikkine lonkeroineen.

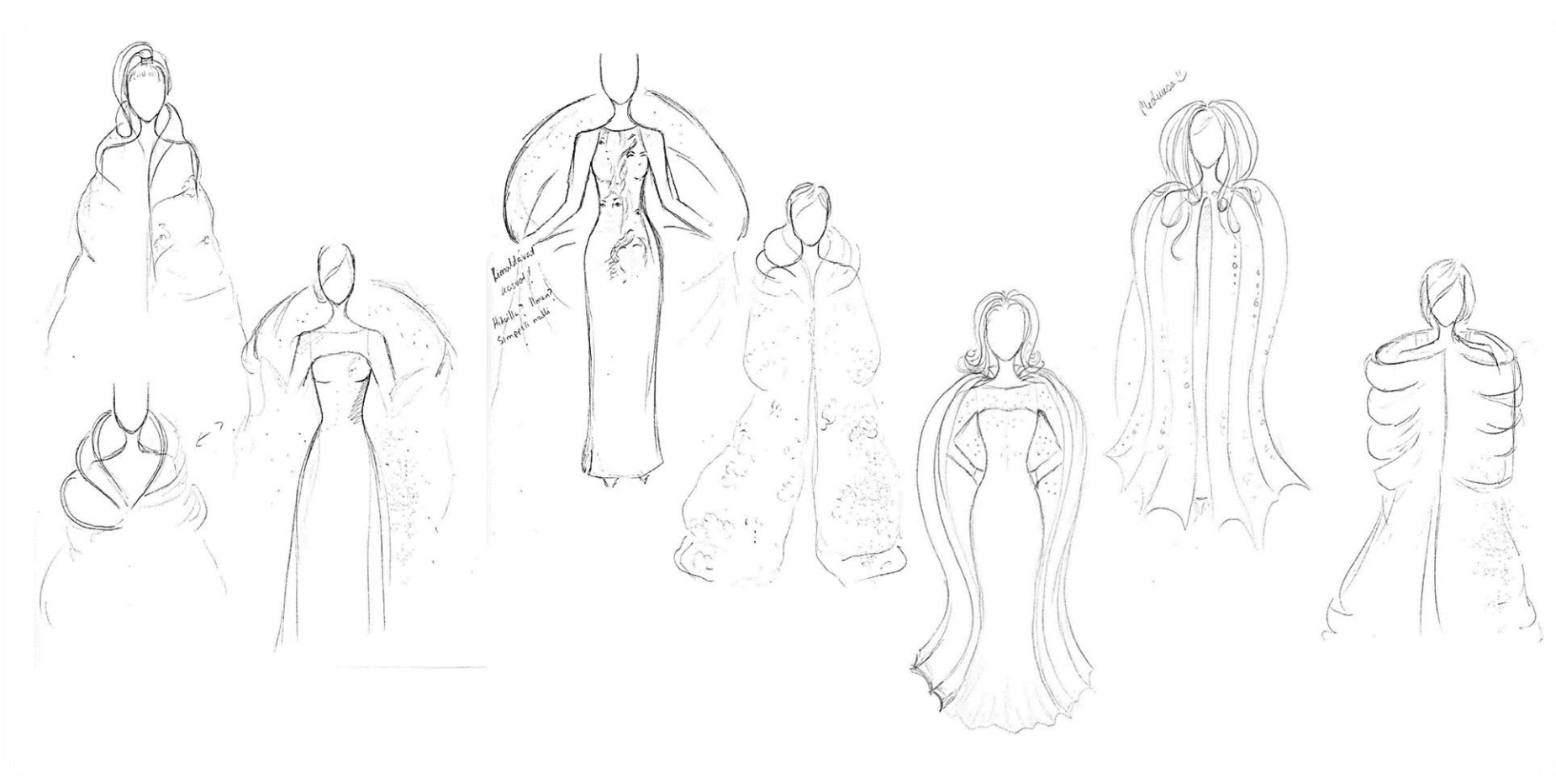
Tein päätöksen lähteä työstämään meduusamaista pukua (kuva 37), joka auetessaan paljastaisi hohtavan luolan, jonka seinämiin muodostuisi kasvoja kimalluksesta. Mietin erilaisia vaihtoehtoja siihen, miten viitan saisi pysymään auki kuten esimerkiksi magneeteilla. Valmistin luonnosteni pohjalta puolikkaan prototyypin. Sain muodosta melkein sellaisen kuin toivoin, mutta huomasin, ettei se tulisi pitämään muotoaan ilman poikittaista tukea. Tämä tulisi tuottamaan ongelmia, mikäli pääsisin jatkoon ja saisin lähettää puvun Nelsoniin, Uuteen-Seelantiin. Oli jälleen punnittava vaihtoehtoja: lähteäkö muokkaamaan tätä ideaa toimivammaksi vai palatako jälleen luonnoslehtiön pariin?



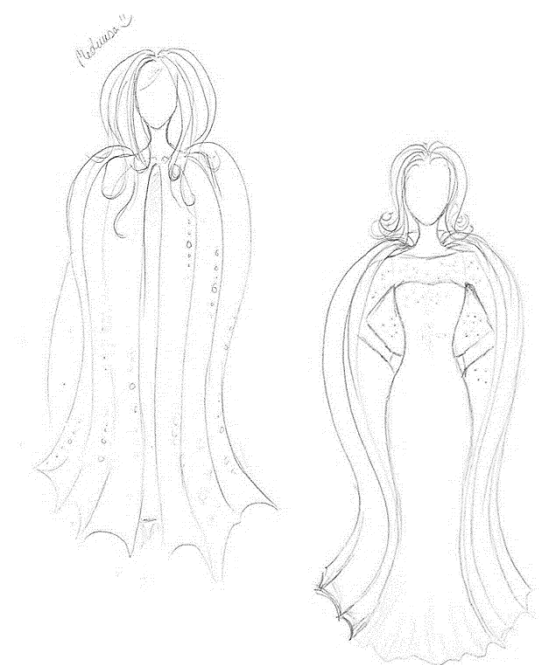
KUVA 34. Ideataulu (Jalvas 2017)



KUVA 35. Tunnelmataulu väreistä (Jalvas 2017)



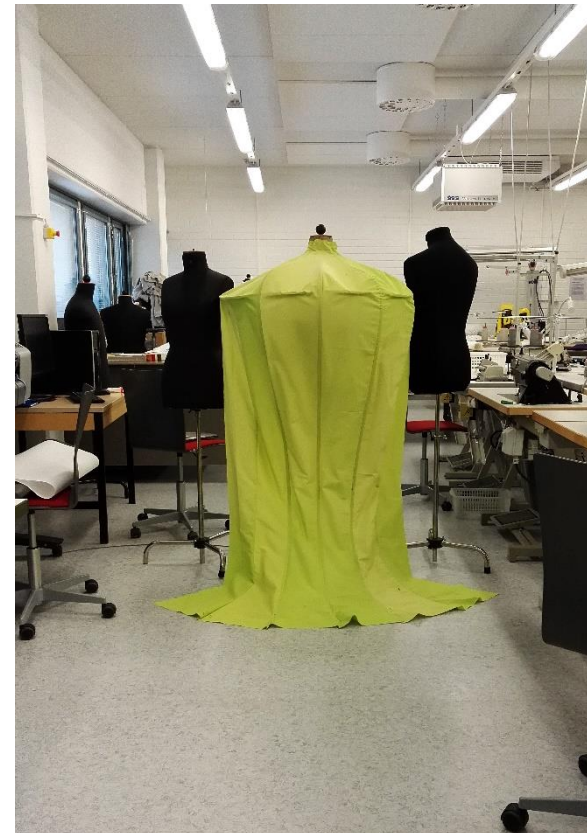
KUVA 36. Luonnoksia, lyijykynä (Jalvas 2017)



KUVA 37. Luonnos, lyijykynä  
(Jalvas 2017)



KUVA 38. Ensimmäinen proto  
edestä (Jalvas 2017)



KUVA 39. Ensimmäinen proto  
takaa (Jalvas 2017)

### 3.4. Lopullisen idean lähteillä

Katsellessani valmistamaani hylkäystuomion partaalla olevaa protoa, sain ajatuksen kääntää sen sivuttain. Kääntelin ja vääntelin sitä ja sain idean lopullisesta muodosta. Tämä ei ollut kokonaan uusi ajatus, mutta aikaisemmissa ajatuksisani oli hieman erilainen siluetti.



KUVA 40. Ensimmäinen proto käännettynä edestä, auki (Jalvas 2017)



KUVA 41. Ensimmäinen proto käännettynä sivulta, auki (Jalvas 2017)



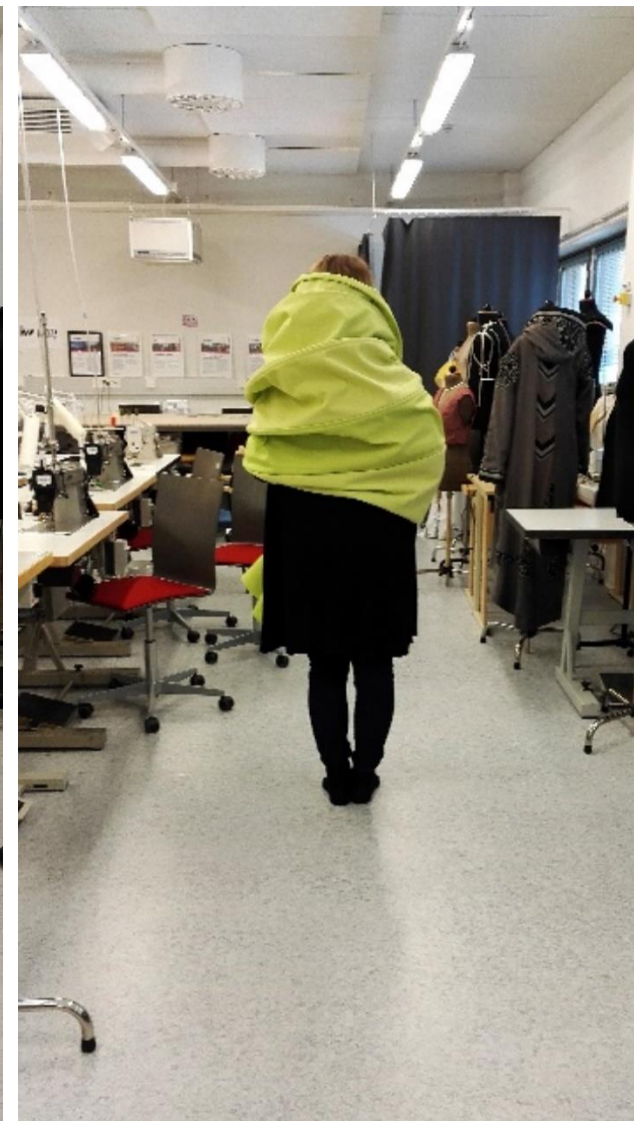
KUVA 42. Ensimmäinen proto käännettynä takaa, auki (Jalvas 2017)



KUVA 43. Ensimmäinen proto käännettynä edestä, kiinni (Jalvas 2017)



KUVA 44. Ensimmäinen proto käännettynä sivulta, kiinni (Jalvas 2017)



KUVA 45. Ensimmäinen proto käännettynä takaa, kiinni (Jalvas 2017)

Aloin työstää uutta ajatustani luonnostelemalla ja valmistin uuden proton. Lopullinen muoto oli löytynyt. Mietin vielä ajatustani kimalleluolan ja korallien yhdistelmästä. Ne alkoivat tuntua irrallisilta elementeiltä, jotka oli vain lätkäisty yhteen. Miksi luola, joka on maanpinnalla olisi korallien peittämä? Pyörittelin hetken ajatusta vihreästä niittymäisestä pinnasta, mutta en halunnut asuun Hobittonia. Päädyin hylkäämään ideani luolasta, vaikka kuvat niistä kiehtoivat edelleen. Päätin jatkaa meduusa idean työstämistä. Taustalla kummitteli myös halu saada ideoinnissa mukana kulkeneet kasvat työhön jossain muodossa.

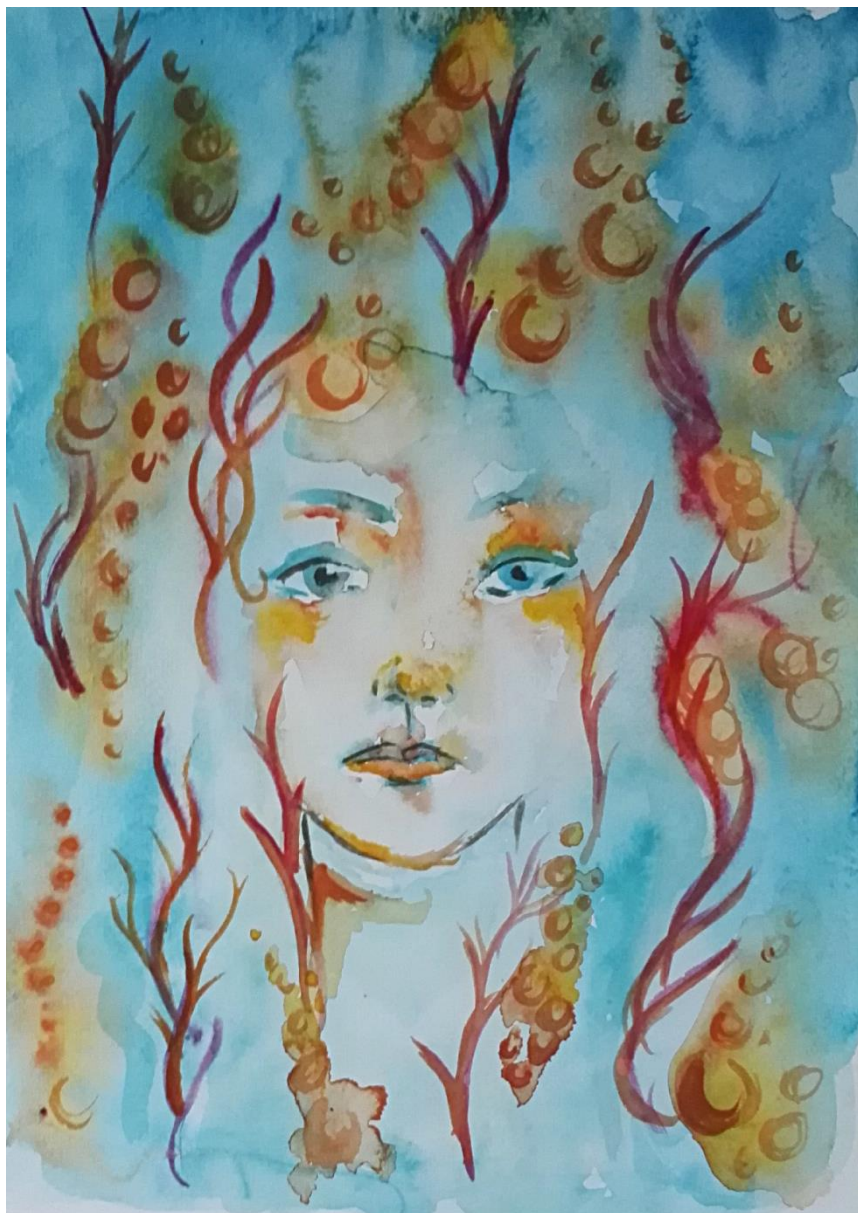
Käytyäni katsomassa Dream -näyttelyn Kuopion Taidemuseossa ajatukseni kirkastui. Kuin itsestään syntyi ensin vesivärein kasvokuva (kuva 47,) ja sitten luonnokset puvusta (kuva 48). Vesiväreistä on tullut uusi suosikkini, niitä kun ei voi täydellisesti hallita. Pitää vain luottaa, että hyvä tulee ja päästää irti. Antaa työn ohjata. En tiedä miksi en aiemmin lähtenyt työstämään ideoitani akvarelle. Tästä alkoi idean ja mallin kehittäminen ja erilaisten tekniikoiden miettiminen. Puvun sisäosa jäi mietityttämään ja tein siitä vaihtoehdoisen luonnoksen. Tykästyin uuden luonnoksen pystysuuntaisiin kaariin ja mietin tulisiko puvusta yhtenäisempi, jos mekossa

ja viitassa olisi meduusamaisia lonkeroita. Dealine alkoi kolkutella jo alle kolmen viikon päässä, joten mallin ideointiin ei olisi ollut enää yhtään enempää aikaa.



KUVA 46. Luonnos, lyijykynä (Jalvas 2017)





KUVA 47. Akvarellimaalaus, kasvot (Jalvas 2017)



KUVA 48. Akvarelliluonnoksia (Jalvas 2017)

## 4. Valmistus

## 4. Puvun valmistus

Puvun valmistus on minulle kaikkein tutuinta aluetta, piti kuitenkin varoa, etten ala liian tekniseksi ja rakenna murrettuja muureja takaisin. Useaan otteeseen sain itseni kiinni miettimästä asioita liian vaikeasti. Tahdon unohtaa miten tärkeää kokeilujen tekeminen on, mutta toisaalta teen herkästi liian varovaisia ratkaisuja. Työni kantava teema uskallus oli pidettävä mielessä.



KUVA 49. Kaavoitus (Jalvas 2017)

### 4.1. Kaavoitus

Aloitin puvun valmistamisen meduusamaisen viitan proton tutkimisesta ja kaavan muokkaamisesta. Protossa yläosan kaaret menevät vaakatasossa, mutta lopulliseen versioon halusin ne meduusamaisesti pystyyn. Yritin aluksi kuumeisesti laskemalla muokata uuden kaavan, mutta halusin säilyttää protossa toimivaksi havaitun muodon. Yhtäkkiä muistin, että muotoilu voisi toimia tässä tapauksessa, joten piirsin yläosaan uudet kaavat nauhoittamalla ne ensin proton päälle ja sitten jäljentämällä kankaalle. (Kuvat 50 – 52.) Muistin taas, ettei pidä jumiutua tuttuihin työtapoihin. Lopuksi jäljensin ne kankaalta paperille ja leikkasin kaavoiksi. Kankaan sääntämiseksi päädyin tekemään kupuosan ja alaosan erillisinä kappaleina. Pelkäsin, että vaikuttaako poikkisauma liikaa visuaaliseen ilmeeseen, mutta päätin ottaa riskin.



KUVA 50. Kaavoitus (Jalvas 2017)



KUVA 51. Kaavoitus (Jalvas 2017)



KUVA 52. Kaavoitus (Jalvas 2017)

## 4.2. Kokeilut ja materiaalit

Tein erilaisia kokeiluja, miten toteuttaisin työn pintojen väri-tyksen. Halusin värien soljuvan toisiinsa mutkattomasti. Lähdin ensin kokeilemaan erilaisten kankaiden kerrosta- mista turkoosille pinnalle. Kokeilin myös akryylimaaleilla maalaamista, sekä spraymaaleja. (Kuva 53.) Lisäksi tein näi- den tekniikoiden yhdistelmiä. Maali kankaan alla teki yhdis- telmästä pehmeämmin sulautuvan. Ennen lopulliseen mal- liin päätymistä ehdin tehdä luolan toteuttamisesta muutamia kokeiluja akryylimaalilla kankaalle.

Materiaaleissa pysyin erilaisissa kankaissa, vaikka mietinkin mm. liukuestematon käyttämistä. Tehdessäni kokeiluja en vielä tiennyt millaisesta materiaalista tulisin työni tekemään. Tykästyin Eurokankaasta löytämäni tikkikankaaseen, jossa oli hauska kennomainen kuviointi. Pieninä pintoina se näytti kivalle, mutta kun mietin tavoittelemaani mallia, olisi se ollut liian tönkkö isona pintana.

Jokin kokonaan turkoosissa kankaassa tökki. Haikailin vesi- värimäisen pinnan perään ja päädyin tarttumaan Ikeassa si-

nisen puuvillasatiinilakanan sijaan valkoiseen. Voisin maa- lata itse haluamani kuvan ja koristella sitä tarvittaessa lisää. Ihmeissäni mietin, miten en keksinyt tätä aiemmin.



KUVA 53. Tekniikkakokeiluja (Jalvas 2017)

### 4.3. Maalaaminen

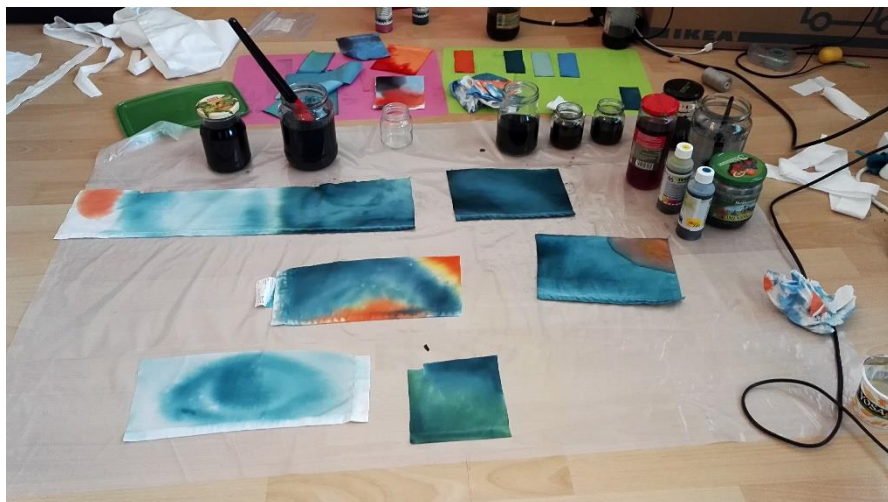
Ikeassa saamani idean jälkeen alkoi maalaamiseen sopivan tekniikan pohtiminen. Millä maaleilla ja miten? Halusin maalauksijäljen muistuttavan vesivärimäistä lopputulosta. Pyörittelin mielessäni ensin ruiskuemulsion ja pigmenttien mahdollisuutta. Kyseessä oli kuitenkin niin iso pinta, ettei olisi taloudellisesti kannattavaa käyttää ruiskuemulsiota, jota ei voi jatkaa vedellä. Päädyin kaupassa värejä aikani tuijoteltua ostamaan reaktiivivärejä, jotka ovat vesiohenteisia. Nämä värit tosin vaativat kiinnitysaineen ja suolan kiinnittyäkseen.

Tein väreillä erilaisia kokeiluja, mutta en millään saanut aikaiseksi toivomaani värisävyä. Värit jäivät auttamatta liian haaleiksi, kaipasin enemmän kirkkautta ja kontrastia. Hetken mielijohteesta päädyin kokeilemaan tässäkin yhteydessä akryylivärejä ja löysin kuin sattumalta ratkaisun ongelmaani. Värejä voi ohentaa vedellä ja sekoittaa keskenään, mikä mahdollistaa vesivärimäisen lopputuloksen. Työtä ei pestä, eikä se ole ns. käyttövaate vaan taideteos jonka ensisijainen tarkoitus on näyttää upealle. En tullut ajatelleeksi aikaisempia pieniä kokeiluja tehdessäni, että maalia voisi käyttää näin suurelle pinnalle. Miksi värin tarvitsisi olla tarkoi-

tettu kankaalle? Huomasin katsoneeni asiaa jälleen liian teknisestä vinkkelistä. Vahva taustani ompelijana meinaa aina jyrätä käytännöllisyyden pohdinnalla visuaalisten mahdollisuuksien ohi. Tahdon unohtaa, ettei ole olemassa oikeaa ja väärää ratkaisua, toiset vain toimivat toisia paremmin. Kokeilemalla rohkeasti erilaisia yhdistelmiä, löytää uusia mahdollisuuksia.



KUVA 54. Maalauskoekiluja reaktiiviväreillä (Jalvas 2017)



KUVA 55. Maalauskokeiluja reaktiiviväreillä (Jalvas 2017)



KUVA 56. Maalauskokeilu reaktiiviväreillä (Jalvas 2017)



KUVA 57. Maalauskokeiluja reaktiivi- ja akryyliväreillä (Jalvas 2017)



KUVA 58. Maalauskokeilu akryyliväreillä (Jalvas 2017)



Aloitin maalaamisen viittaosion päällyspuolesta, jonka kuviointi oli monivaiheisin toteuttaa. Ompelin viitan päällyspuolen muotoonsa ennen maalaamista, koska en olisi saavuttanut tavoittelemaani lopputulosta, jos se olisi osissa. Tämä toi maalausprosessiin lisähaasteen, koska lattialle levitettynä päällyskappale ei ollut litteä.

Seurauksena tästä maalaaminen piti toteuttaa osissa, hiljalleen edeten. Pystyin silottamaan pienen alueen kerrallaan maalattavaksi. Liikuttaminen ja erilaiset taitokset tekivät väriin ei toivottuja epätasaisuuksia ja valumia, joten maalaaminen piti tehdä mahdollisimman tasaiselle pinnalle. Erityistä päänvaivaa tuotti jo kuivuneen ja uuden maalausalueen yhdistäminen.

Aloitin helmasta sinisellä maalilla. Maalatessa jätin tilaa oransseille kohdille. Ajattelin, että olisi helpompaa, jos maalaan ensin siniset ja sitten oranssit alueet. Jouduin kuitenkin joissain kohdin parantelemaan sinisiä alueita oransseja maalatessani, ja huomasin, että paras tapa on maalata molempia värejä samanaikaisesti. Tällä tekniikalla tuli vähemmän ei toivottuja valumia.



KUVA 59. Maalauksen aloitus (Jalvas 2017)



KUVA 60. Maalauksen esivalmistelut (Jalvas 2017)

Ensimmäisen alueen kuivuttua huomasin, että väriä saa laittaa melko rohkeasti, sillä se vaaleni merkittävästi kuivuesaan. (Kuva 65.) Kankaan maalaus kovetti sitä jonkin verran, mutta ei häiritsevästi. Oranssit kohdat tekivät kankaasta jostain syystä sinisiä muovisemman. Deadlineen oli tässä vaiheessa noin kaksi viikkoa aikaa, joten oli hyväksyttävä se jälki, mitä tuli. Enää ei ollut mahdollista aloittaa alusta. Kiire edisti rohkeutta maalata ennakkoluulottomasti, kun ei ollut vaihtoehtoa jäädä murehtimaan turhia. Pääasiassa maalasinkin improvisoiden, mutta ajoittain käytin luonnostani löyhästi ohjenuorana. (Kuva 48)



KUVA 62. Maalaus (Jalvas 2017)



KUVA 61. Maalaus (Jalvas 2017)



KUVA 63. Maalaus (Jalvas 2017)



KUVA 64. Maalaus, kuivumassa (Jalvas 2017)



KUVA 65. Maalaus, kuivunut (Jalvas 2017)



KUVA 66. Oranssin maalaus (Jalvas 2017)



KUVA 68. Oranssin maalaus (Jalvas 2017)



KUVA 67. Oranssin maalaus (Jalvas 2017)

Kasvoja en uskaltanut lähteä vapaalla kädellä maalaamaan. Halusin kokeilla, minkä kokoiset kasvoista pitää tehdä, jotta ne ovat oikeassa suhteessa viitan kokoon. Piirsin kaavapaperille kokeilukasvot, joita sovitin proton päälle. Koko miellytti heti silmääni, joten piti vain etsiä sopiva kohta. Halusin etteivät kasvot kaarru liikaa kupuosan mukana, vaan näkyvät kunnolla. Oikea paikka löytyi nopean mallailun tuloksena helposti.

Sovituksesta ottamani kuvan avulla löysin ennen maalauksen aloittamista kasvojen paikan lopullisessa työssä. Asettelin kaavan kankaan alle, ja jäljensin kaavan avulla muutamia kiinnepisteitä pienin lyijykynämerkinnöin, kuten silmien, suun ja nenän paikat. Maalatessa oli vain uskallettava laittaa väriä kankaalle. Aloitin varovasti ja lisäsin maalia pikkuhiljaa. Maalaaminen tuntui aluksi pelottavalle. Kun läiskäisin ison läntin sinistä maalia kankaalle kavahdin, nytkö se on pilalla? Paluuta takaisin ei enää ollut. Vauhtiin päästyäni pelko häveni ja saavutin flow -tilan. Maalia ei pystynyt hallitsemaan sataprosenttisesti, joten oli annettava sen näyttää minne mennä. Toisinaan muistin katsella referenssiä alkuperäisestä kasvokuvasta (kuva 47), mutta en antanut sen juuri hallita työskentelyä.



KUVA 69. Kasvojen mallipiirros viimeisimmän viittaproton päällä (Jalvas 2017)



KUVA 70. Kasvojen maalaus (Jalvas 2017)



KUVA 71. Kasvojen maalaus (Jalvas 2017)



KUVA 72. Kasvojen maalaus (Jalvas 2017)



KUVA 73. Kasvojen maalaus (Jalvas 2017)



KUVA 74. Kasvojen maalaus (Jalvas 2017)



KUVA 75. Kasvojen maalaus (Jalvas 2017)



KUVA 76. Valmiit kasvot (Jalvas 2017)



KUVA 77. Viitan sisäpuolen yläosa maalattuna, kuivumassa (Jalvas 2017)



KUVA 78. Viitan sisäpuolen alaosa maalauksessa (Jalvas 2017)

Saatuani päällyspuolen maalattua, siirryin sisäosien maalaamiseen. Halusin sisäpuolen muistuttavan meduusan kaarevia muotoja, sekä merenalaista kasvihuonetta. Väriksi päätin ottaa pelkän sinisen, jolloin se erottuu selkeästi päällyspuolesta ja korostaa mekkoon tulevia värejä. Maalasin sisäosan kahdessa osassa, koska pienet eroavaisuudet eivät haittaisi. Tämä oli myös käytännön ratkaisu, koska aikaa oli enää noin viikko jäljellä. Maalaaminen kahdessa osassa nopeutti prosessia huomattavasti.

Haastetta toi tässä vaiheessa maalin loppuminen ja uuden vastaavan värin löytäminen. Ensimmäisen maalin olin ostanut joskus Turusta, enkä löytänyt samaa merkkiä Kuopiosta, joten vastaava sävy piti etsiä värejä sekoittelemalla. Sisäosan väristä tulikin hieman epätasaisen sävyinen, mutta en antanut sen häiritä. Koitin pitää mieleni avoinna lopputulokselle.



Viimeisenä maalasin mekon osat, sekä viitan reunuskappa-leet. Mietin mahdollisuutta maalata mekko ommeltuna nu-ken päällä, mutta maali olisi runsaasti vedellä ohennettuna valunut hallitsemattomasti helmaan. Otin riskin ja päätin maalata mekon osissa ennen ompelua. Aikaa oli enää muu- tama päivä, joten ei ollut järkevää lähteä tekemään mitään kovin riskialtista. Näin ollen päädyin maalaamaan mekon yl- häältä oranssiksi ja helmasta siniseksi. Se sopisi viitan sävyi- hin ja erottuisi selkeästi viitan sisäpuolesta. Puvun katseen- vangitsija on viitta, joten koin, että oli tärkeää panostaa sii- hen. Tästä syystä mekko ei saanut yhtä suurta huomiota.



KUVA 80. Mekon osia kuivumassa (Jalvas 2017)



KUVA 79. Mekon osien maalaus (Jalvas 2017)



KUVA 81. Mekon osien maalaus (Jalvas 2017)

#### 4.4. Työn eteneminen

Kokosin työn etenemisestä työjärjestyksen (s. 68), josta selviää missä järjestyksessä puvun valmistus eteni. Valmistus sisälsi paljon maalin kuivumisen odottelua, joten hyödynsin nämä ajat ompelemalla toista vaihetta eteenpäin. Eri vaiheiden rytmittäminen oli keskeistä, kun aikaa toteutukselle oli vain muutama viikko.

Viitan lisäksi valmistetun mekon mallia mietin pitkään. En meinannut millään keksiä, millainen sen lopulta tulisi olla. Hahmottelin mekon mallia muotoilemalla nukan päälle erilaisia mahdollisuuksia. (Kuva 82.) Testasin myös, miten muotoilemani siluetti toimii yhdessä viitan proton kanssa. (Kuvat 83 ja 84)

Vasta kun näin miltä viitta alkoi näyttää, sain lyötyä lukkoon mekon lopullisen ulkoasun. Päädyin seuraamaan luonnokseni siluettia, ja tekemään merenneitohelmaisen mekon, jossa helma on takaa hieman pidempi. Sovitin mekkoa kuvausmallini Jenni Loukon päälle päivää ennen kuvauksia ja se vaati hieman muutoksia. (Kuva 85.) Lisäsin pukuun vielä vuorin, jonka helmaan laitoin tylliä antamaan volyyymiä.



KUVA 82. Mekon siluetin hahmottelua muotoilemalla (Jalvas 2017)



KUVA 83. Mekon siluetin hahmottelua muotoilemalla viitan proton kanssa (Jalvas 2017)



KUVA 84. Mekon siluetin hahmottelua muotoilemalla viitan proton kanssa (Jalvas 2017)

Minulla oli hyvin selkeä mielikuva siitä, millainen viitasta tulee ja miten sen toteutan. Olin testannut tukirakenteet protossa, joten tiesin, miten saan sen toimimaan haluamallani tavalla. Viitan sisällä on muotoa antamassa muovinen hulavanne ja metallivannetta. Mietin metallivannetta viitan reunankin, mutta se olisi ollut liian pehmeää. Muovinen hulavanne antoi viitalle tavoittelemani kaarevan muodon.

Tukirakenteessa kaaret menevät päällysosien vastaisesti vaakasuunnassa, enkä halunnut läpi tikattuja kujia vanteille, joten se piti valmistaa erillisenä osana. Valmistin lakanakan-kaasta proton kaavoilla tukirakenteen, jossa oli kujat metallivanteille. Kiinnitin tukirakenteen viitan sisäosan nurjalle puolelle. Hulavanne pujotettiin oranssiin reunukseen.

Puvun kokoaminen oli hyvin tekninen vaihe työssäni. Sen aikana en juuri ehtinyt pohtimaan muuta, kuin teknisiä ratkaisuja. Aloittaessani kokoamisen maalausvaiheen jälkeen minulla oli pari päivää aikaa saada puku kuvauskuntoon. Toisen vaiheen deadline oli perjantaina 31.3.2017, joten kuvat oli saatava otettua torstaina. Ei ollut mahdollisuutta kokeilla täysin tuntemattomia työtapoja tai ratkaisuja. Monet asiat ja kysymykset ratkesivat vauhdilla niiden tullessa esiin.

## Työjärjestys

- Viitan kaavoittaminen
- Kankaiden leikkaus
- Päällysosien kokoaminen
- Päällysosien maalaus
- Sisäosien kokoaminen
- Sisäosien maalaus irrallisina paloina.
- Tukirakenteen kokoaminen
- Maalauksen jälkeen sisäosien yhdistäminen
- Tukirakenteen kiinnitys sisäosan nurjalle puolelle ylä- ja alareunasta.
- Mekon osien kaavoitus, leikkaus ja maalaus
- Viitan reunapalojen leikkaus ja maalaus
- Viitan reunan kokoaminen.
- Viitan osien yhdistäminen (sisä- ja päällyosat sekä reuna).
- Tukirakenteen ja hulavanteen pujotus.
- Kääntöaukon ompelu
- Mekon päällysosien kokoaminen
- Mekon sovitus
- Sovitusmuutosten tekeminen
- Vuorin kaavoitus ja leikkaus
- Vuorin ompelu
- Vuorin tyllihelman leikkaus ja ompelu
- Tyllin ompelu vuoriin
- Mekon päällysosien ja vuorin yhdistäminen
- Valmis kokonaisuus!



KUVA 85. Mekon sovitus, mallina Jenni Louko (Jalvas 2017)

## 5. Valmis puku

## 5. Valmis puku

Puku tuli valmiiksi juuri viime hetkellä. Olin aikeissa täydentää maalausta vielä erilaisin kankaisin ja kirjailluin koristein, mutta aika loppui kesken. Maalaamisen aikana huomasin, että saadakseni puku valmiiksi deadlineen mennessä jostain oli luovuttava. Saavuttaakseni yhtenäisen kokonaisuuden päätin keskittyä maalaamiseen, enkä lähtenyt hädässä lisäämään muuta.

Puvun siluetti muistuttaa kaksikymmentälukua itämaisine vaikutuksineen, sekä vähän japanilaista kimonoa. Puku olisi kaivannut vielä lisää yksityiskohtia ja kolmiulotteisuutta, mutta kaiken kaikkiaan siitä tuli suunnitelmieni mukainen. Yllätyin jopa hieman siitä, miten hyvin kokonaisuus lopulta toimi. Työstövaiheessa pohdin useaan otteeseen, olenko tehnyt hirveän virheen.



KUVA 86. Valmis puku, malli Jenni Louko (Lakso 2017)



KUVA 87. Valmis puku, malli Jenni Louko (Lakso 2017)





KUVA 88. Valmis puku, malli Jenni Louko (Lakso 2017)



KUVA 89. Valmis puku, malli Jenni Louko (Lakso 2017)



KUVA 90. Valmis puku, malli Jenni Louko (Lakso 2017)



KUVA 91. Valmis puku, malli Jenni Louko (Lakso 2017)



KUVA 92. Valmis puku, malli Jenni Louko (Lakso 2017)



KUVA 93. Valmis puku, malli Jenni Louko (Lakso 2017)



KUVA 94. Valmis puku, malli Jenni Louko (Lakso 2017)



KUVA 95. Valmis puku, malli Jenni Louko (Lakso, 2017)



KUVA 96. Valmis puku, malli Jenni Louko (Lakso, 2017)

## 5.1. Valokuvaus

Kriittisenä osana osallistumistani kilpailuun oli kuvien ottaminen puvusta. Halusin kuvista siistit ja selkeät. Tärkeää oli, että kuvista saa selkeän käsityksen puvusta, jotta sen arviointi olisi helppoa. Kilpailun verkkosivuilta löytyy hyvät ohjeet puvun kuvaamiseen (World of Wearable Art 2017). Itselleni valokuvaus on vieras alue, joten pyysin luokkakaveriani Tytti Laksoa ottamaan kuvat puolestani. Hän on taitava kuvaaja, jonka kykyihin luotan täysin. Mallina toimi niin ikään luokkakaverini Jenni Louko, joka sopi asuuni täydellisesti. Kuvista tuli toiveideni ja kilpailun ohjeiden mukaiset. Olen niihin erittäin tyytyväinen. Kuvien muokkaamisen suoritin itse, jotta lopputulos miellytti omaa silmääni parhaiten.

Kuvausjärjestelystä teimme osallisten kanssa suullisen sopimuksen: jokainen saa käyttää kuvia, kun mainitsee kuvan yhteydessä, kuka on tehnyt mitään. Koska kyseessä ovat minulle tutut ihmiset luotan, etteivät he väärinkäytä kuvia.



KUVA 97. Kuvauksissa (Jalvas 2017)



KUVA 98. Kuvauksissa (Jalvas 2017)

## 5.2. Kilpailuun osallistuminen

Muutamaa tuntia ennen deadlinea suoritin loppuun vaiheet 1 ja 2 (s. 31). Annoin puvulleni nimeksi Sorcerer of souls, merennoita, joka houkuttelee uhrit lähelleen kauniilla ulko-muodollaan ja kirkkailla väreillään. Vähän kuin koralli, joka saalistaa houkuttelemalla saaliinsa loukkuun myrkyllisten lonkeroidensa joukkoon. Valitsin lopulta kategoriaksi puvuleni Costume & Film, Scifi, koska koin, että se olisi kaikkein sopivin. Mietin myös Open kategoriaa, mutta mielestäni työ ei ollut siihen tarpeeksi omaperäinen. Mahdollisesti merihenkisenä se olisi voinut sopia myös Aotearoa New Zealand kategoriaan. Tässä kohtaa tuli tehtyä hieman paniikkiratkaisu.

Vastaus omasta kilpailumenestyksestä tuli 5.4.2017 ja kohdallani kilpailu päättyi tänä vuonna toiseen vaiheeseen. Kilpailuun osallistuminen oli selkeää. Pidin siitä, että vastaus tuli luvattuna ajankohtana, eikä sitä tarvinnut odotella viikkoja. Muutenkin huomasin, että kilpailu oli hyvin järjestetty, sähköposteihin tuli vastaus samana päivänä ja he vastasivat myös Facebookissa suunnittelijoiden foorumilla aktiivisesti kysymyksiin.

### YOUR DETAILS

Name Elli Jalvas  
Address  
Email

### ENTRY DETAILS

Entry Name Sorcerer of souls  
Pronunciation  
Section Weta Workshop Costume & Film Section: Science Fiction  
Materials Cotton satin, acrylic paint



### INSPIRATION

Short Inspiration:  
Ocean life, Color contrast, Sorcerer, Jellyfish, Faces, Aquarelles

Long Inspiration:  
I turned to the ocean for inspiration. I got fascinated by the silhouette of the jellyfish and the contrast between orange and turquoise. I wanted to achieve an ocean like atmosphere with a twist. I thought about my inspirations and how to portray them in to a character from an other world and came up with a powerfull sorcerer. She has the ability to capture one's soul in to her tempting cape which attracts its prey with it's vibrating and vivid colors. It's like a coral that uses its attractive appearance to allure prey that once close enough can't escape.

### REQUIRED MODELS

Female	Male	Unisex
1	0	0

### AWARD ELIGIBILITY

\* STUDENT AWARD

KUVA 99. Kuvakaappaus toisen vaiheen suorittamisen varmistussähköpostista

## 6. Pohdinta



## 6. Pohdinta

Työni tavoitteena oli osallistua ja valmistaa puku World of Wearable Art -kilpailuun. Se on ollut minulle kuitenkin paljon enemmän kuin vain kilpailuun osallistuminen. Tämä on ollut tarpeellinen ja antoisa matka omaan luovuuteen. Olen tyytyväinen päätökseeni vaihtaa alkuperäinen aiheeni Haute Couture -pukujen valmistuksesta tähän. Päätös olla tekemättä asiakastyötä tai muuta vastaavaa on ollut niin ikään oikea. Minulle on luontevaa antaa työstäni päätäntävästuu muille, nyt minulla ei ollut sitä mahdollisuutta. Tässä prosessissa keskeisimmäksi tekijäksi muodostui uskallus.

Akilleen kantapäätäni on ollut päätösten tekeminen: millainen, miten ja mihin kategoriaan? Päätämisen vaikeus heijastuu kohdallani aloittamiseen. Kun jokin tuntuu vaikealle, minulla on taipumusta lykätä aloittamista viime hetkeen. Lisäksi minulla on taipumusta olla turhan optimistinen asioiden hoitumisen suhteen. Nämä yhdistettynä tiukkaan aika-tilaan enteilee taattua viime hetken paniikkia. Minua jäi mietityttämään miten hieno työstä olisi tullut, jos olisin aloittanut tarmokkaammin ja käyttänyt aikani hyödyllisemmin? Koko prosessia varjosti tiukka aikataulu, ja eniten minua jäi

vaivaamaan, etten ottanut yhteyttä ja kysynyt neuvoa kategorian valitsemisesta kilpailun henkilökunnalta. Oliko työni mahdollisesti väärässä kategoriassa?

Edellä mainituista syistä johtuen raporttia kirjoittaessa on välillä ollut tuskallista palata takaisin luomisprosessiin, kaikki ne hyödyntämättömät mahdollisuudet! Selatessani luonnoksiani mieltäni kalvavat ajatukset siitä, että olisiko jokin toinen idea ollut parempi?

Vaikka olen pettynyt siihen, että ajankäyttö osoittautui taas ongelmaksi, olen äärimmäisen tyytyväinen tähän työhön kokonaisuutena. Se on täyttänyt tavoitteensa ja ollut minulle äärimmäisen opettavainen kokemus. Huomasin prosessin aikana itsessäni täysin uusia piirteitä. Pitkään en jakanut työprosessiani kenellekään muulle kuin ohjaavalle opettajalle. Suojelin haurasta itsevarmuuttani työn suhteen mahdollisilta negatiivisiksi tai vähöksyviksi tulkittavilta kommenteilta ja eleiltä. Prosessin loppupuolella huomasin, miten tärkeää työskentelylleni on ideoiden ja ajatusten peilaaminen muihin ihmisiin. Puhuminen on minulle tärkeä osa asioiden prosessointia. Monesti asian selittäminen jollekin toiselle selkeyttää asioita ilman, että toisen tarvitsee edes sanoa mitään.

Huomasin myös, että ensimmäistä kertaa tällaista työtä tekeväälle aikatauluni oli aivan liian tiukka. Aikaa ideoinnille ja kokeiluille olisi tarvinnut lisää. Minulle tuli yllätyksenä miten paljon ideoiden pyörittely ja kehittäminen vei aikaa. Raporttia kirjoittaessa pää täyttyy uudestaan uusilla ideoilla sekä mahdollisuuksilla kehittää vanhoja.

Valmistusvaiheesta tuli ideointiin verrattuna hyvin teknistä, mutta siinä luovuudestani tulee esiin toinen puoli. En pukua kootessani oikeastaan pohtinut työtäni sanomaa tai tarkoitusta, pyrin vain saamaan sen valmiiksi. Tekninen toteuttaminen on hyvin tärkeä osa luovuuttani, rakastan ongelmanratkaisua, jota se vaatii. Halusin tuoda tämän vaiheen esiin sellaisena kuin se oli. Pohdin tosin useampaan otteeseen, että onkohan tämä nyt paras ratkaisu? Mitähän tästäkin tulee?

Minusta oli tärkeää, että työlläni oli selkeä kohde. Olisin voinut tehdä työn pelkästään omana taiteellisena projektina.

Uskon, että kilpailun asettamat aika, teema ja koko rajoitteet olivat tarpeelliset työn valmistumiseksi. Ilman sitä työ todennäköisesti olisi venynyt ja venynyt, kuten aikaisemman aiheen kanssa kävi. Kilpailu motivoi luovaa prosessiani sen sijaan, että se olisi lannistanut tai tuntunut liian rajoittavalle.

Opinnäytetyöni on ollut minulle kaiken kaikkiaan tarvittava sykäys uskaltaa jatkossakin tehdä taiteellisia projekteja ja ideoida villisti. Minussa on herännyt sama usko omaan taiteellisiin kykyihini mikä minulla oli lukioikäisenä. Ensi vuonna aion osallistua ehdottomasti kilpailuun uudelleen!

Työni ei menestynyt kilpailussa, mistä en ole yllättynyt. Lopputulos jäi keskeneräiseksi ja yksiulotteiseksi. Minulle työ on kuitenkin otteluvoitto, uskalsin tehdä jotain, mikä tuntui puolet ajasta ihan hullulle. Moneen otteeseen kyseenalaistin valintojani ja mietin olisiko pitänyt valita jokin toinen suunnitelma. Pukukokonaisuus on kaikesta epäröinnistä huolimatta mielestäni hieno. Ilman tätä läpikäytyä prosessia en olisi sellaista uskaltanut tehdä.

# Lähteet

## Lähteet

ANTTILA, Pirkko 2006. Tutkiva toiminta ja ilmaisu, teos, tekeminen. Hamina: Akatiimi Oy, 463 [Viitattu 2017-05-12]

CIRQUE DU SOLEIL 2017. Verkkosivut. Saatavissa: <https://www.cirquedusoleil.com/about/history> [Viitattu 2017-05-12]

EMO-TUOTANTO 2017. Verkkosivut. Saatavissa: <http://www.emotuo-tanto.fi/tuotteet.html> [Viitattu 2017-05-12]

KANSALLISGALLERIA 2017. Verkkokokoelmat [online-tietokanta] Saatavissa: <http://kokoelmat.fng.fi/app?si=A+II+1508> [Viitattu 2017-05-12]

MOT kielitoimiston sanakirja [online-tietokanta] Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy. Saatavissa: <https://mot-kielikone-fi.ezproxy.savonia.fi/mot/savonia/netmot.exe?motportal=80>, [Viitattu 2017-05-08]

MOT Gummerus Uusi suomen kielen sanakirja [online-tietokanta] Gummerus Kustannus Oy. Saatavissa: <https://mot-kielikone-fi.ezproxy.savonia.fi/mot/savonia/netmot.exe?motportal=80> [Viitattu 2017-05-08]

UDALE, Jenny & SORGER, Richard 2006 [second edition, 2012], The fundamentals of fashion design, Ava Publishing SA [Viitattu 2017-05-12]

WETA WORKSHOP 2017. Verkkosivut. Saatavissa: <http://weta-workshop.com/services/company-overview/> [Viitattu 2017-05-12]

WORLD OF WEARABLE ART 2017. [verkkajulkaisu] Saatavissa: <https://www.worldofwearableart.com/competition/> [Viitattu 2017-05-08]

## Media-aineisto

LOUISIANA CHANNEL 2013. Marina Abramović: Advice to the Young, Haastattelu [videotallenne] Saatavissa, <https://www.youtube.com/watch?v=8Ck2q3YgRIY> [Viitattu 2017-05-08]

WORLDWEARABLEART 2016. Dame Suzie Moncrieff: What is World Class? Haastattelu [videotallenne] Saatavissa, <https://www.youtube.com/watch?v=Yu87K9WV7oE> [Viitattu 2017-05-08]

## Kuviot

KUVIO 1. JALVAS, Elli 2017 Mukaeltu kriittis realistisen evaluaation prosessin malli. ANTTILA, Pirkko 2006. Tutkiva toiminta ja ilmaisu, teos, tekeminen. Hamina: Akatiimi Oy. [Viitattu 2017-05-12]

## Kuvat

KUVA 1 DEGAS, Edgar 1874. The Ballet Class [öljyvärei kankaalle] Sijainti: Pariisi: Musée d'Orsay Valokuva [digitaalinen kuva] Saatavissa: <http://totallyhistory.com/edgar-degas-famous-paintings/>

KUVA 2. EDELFFELT, Albert 1883. Virginie, Sijainti: Joensuu: Joensuun taidemuseo Onni [Viitattu 2017-05-12] Valokuva [digitaalinen kuva] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/pin/403212972857940251/>

KUVA 3. BROTHERUS, Elina 1997. "My mother's wedding dress, my father's wedding suit, my mother's funeral dress" [digitaalinen kuva] Saatavissa <https://www.bukowskis.com/fi/auctions/567/265-elina-brotherus-triptyk-upplaga-5-fargfotografi-monterad-pa-aluminium-samt-glasplatta-med-text#>

KUVA 4. BROTHERUS, Elina 1998. This is the first day of the rest of your life I [digitaalinen kuva] Saatavissa <http://theredlist.com/wiki-2-16-860-897-1111-view-conceptual-1-profile-brotherus-elina.html>

KUVA 5. LEHTOLA, Jouko 2004. "A Man Who Hasn't Shot Heroin for 442 Days" [digitaalinen kuva] Saatavissa: <http://www.joukolehtola.com/finnish-view/>

KUVA 6. LEHTOLA, Jouko 2003. "A blue-handled Ikea meatknife, a 15-year-old girl slashed her boyfriend's throat, October '03", 2003 [digitaalinen kuva] Saatavissa: <http://www.joukolehtola.com/finnish-view/>

KUVA 7. LEHTOLA, Jouko 2001. Volkswagen Passat 1,9 TDI 4x4 diesel Variant [digitaalinen kuva] Saatavissa: <http://www.joukolehtola.com/finnish-view/>

KUVA 8. LEHTOLA, Jouko 2002. "17.6 2000, Kinaporinkatu 1 C, 1st floor landing, male, cause of death: Heroin overdose" [digitaalinen kuva] Saatavissa: <http://www.joukolehtola.com/od-helsinki/>

KUVA 9. JALVAS, Elli 2017. Kasvokuvia vuosilta 2008-2017, työt toteutettu akvarelleilla, lyijykynällä, akryylimaalilla sekä vapaalla konekirjonnalla. [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 10. Khepri, Miodrag Guberinic ja Alexa Cach, 2016 [digitaalinen kuva] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/pin/114490015507485462/>

KUVA 11. Resplendent warrior, Wong Ho Yee, 2012 [digitaalinen kuva] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/pin/114490015498849464/>

KUVA 12. 'I Ris(e)', Sue Cederman, 2011 [digitaalinen kuva] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/pin/114490015497368327/>

KUVA 13. Shanachie for lost birds, Jo Drysdall, 2012 [digitaalinen kuva] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/pin/114490015498468903/>

KUVA 14. Hybrid, Erica Gray, 2013 [digitaalinen kuva] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/pin/114490015501253368/>

KUVA 15. Precious childhood, Chan Yee Wing, 2012 [digitaalinen kuva] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/pin/114490015498849446/>

KUVA 16. Venus anadyomene, Kirsten Fletcher, 2013 [digitaalinen kuva] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/pin/114490015501842796/>

KUVA 17. Marquise rawahi, Beatrice Carlson, 2012 [digitaalinen kuva] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/pin/114490015498797523/>

KUVA 18. Lord Maharaja & Star Bride, Liam Brandon Murray [digitaalinen kuva] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/pin/114490015507485447/>

KUVA 19. Pleiades, Maria Tsoponaki, Dimitri Mavinis 2012 [digitaalinen kuva] Saatavissa: <http://www.tastefortravel.com.au/blog/25133/world-of-wearable-art-awards-nz/>

KUVA 20. Dress circle, Sandra Lewis, 2012 [digitaalinen kuva] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/pin/114490015498884838/>

KUVA 21. Miss Tiffany, Chris Wilson, 2012 [digitaalinen kuva] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/pin/114490015498884865/>

KUVA 22. Kuvakaappaus Pinterest-seinästä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 23. JALVAS, Elli 2017. Ideataulu Avant Garde [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot. Alkuperäiset kuvat saatavissa:



vissa:

1. <https://fi.pinterest.com/pin/54184001736385172/>
2. <https://fi.pinterest.com/pin/219198706837378230/>
3. <https://fi.pinterest.com/pin/AcEvSYqlhqAf61CzOT-Hk2NC-8FJaWhUmkbUHifMaqZwsvATSE1i7G4/>
4. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187202017391/>
5. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187202017279/>
6. <https://fi.pinterest.com/pin/470978073514787279/>
7. <https://fi.pinterest.com/pin/176625616610560242/>
8. <https://fi.pinterest.com/pin/576108977312270254/>
9. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187201689759/>
10. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187197739531/>
11. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187202111487/>

KUVA 24. JALVAS, Elli 2017. Tunnelmataulu Avant Garde [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot. Alkuperäiset kuvat saatavissa:



1. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239527/>
2. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239556/>
3. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239576/>

KUVA 25. JALVAS, Elli 2017. Avant Garde-luonnoksia, lyijykynä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 26. JALVAS, Elli 2005. Omakuva, kanaverkko, kipsi, kangas ja gouache. Saatavissa: Turku. Tekijän omat arkistot

KUVA 27. JALVAS, Elli 2017. Luonnoksia, lyijykynä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 28. JALVAS, Elli 2017. Luonnos ”Sorcerer of souls” [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 29. JALVAS, Elli 2017. Luonnos ”Sorcerer of souls” [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 30. JALVAS, Elli 2017. Luonnos ”Sorcerer of souls”, musta [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 31. JALVAS, Elli 2017. Luonnos ”Sorcerer of souls”, vihreä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 32. JALVAS, Elli 2017. Ideataulu [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot. Alkuperäiset kuvat saatavissa:



1. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239758/>
2. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239796/>
3. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239775/>
4. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239772/>
5. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239812/>
6. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239760/>
7. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239767/>

8. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239798/>
9. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239769/>

KUVA 33. JALVAS, Elli 2017. Tunnelmataulu väreistä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot. Alkuperäiset kuvat saatavissa:



1. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239782/>
2. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206240089/>
3. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239794/>
4. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239786/>

KUVA 34. JALVAS, Elli 2017. Ideataulu [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot. Alkuperäiset kuvat saatavissa:



1. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239779/>
2. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239800/>

KUVA 35. JALVAS, Elli 2017. Tunnelmataulu väreistä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot. Alkuperäiset kuvat saatavissa:



1. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239806/>
2. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239795/>
3. <https://fi.pinterest.com/pin/381117187206239802/>

KUVA 36. JALVAS, Elli 2017. Luonnoksia, lyijykynä. Koottu tekijän luonnoskirjoista [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 37. JALVAS, Elli 2017. Luonnos, lyijykynä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 38. JALVAS, Elli 2017. Ensimmäinen proto edestä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 39. JALVAS, Elli 2017. Ensimmäinen proto takaa [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 40. JALVAS, Elli 2017. Ensimmäinen proto käännettynä edestä, auki [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 41. JALVAS, Elli 2017. Ensimmäinen proto käännettynä sivulta, auki [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 42. JALVAS, Elli 2017. Ensimmäinen proto käännettynä takaa, auki [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 43. JALVAS, Elli 2017. Ensimmäinen proto käännettynä edestä, kiinni [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 44. JALVAS, Elli 2017. Ensimmäinen proto käännettynä sivulta, kiinni [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 45. JALVAS, Elli 2017. Ensimmäinen proto käännettynä takaa, kiinni [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 46. JALVAS, Elli 2017. Luonnos, lyijykynä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 47. JALVAS, Elli 2017. Akvarellimaalaus, kasvat [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 48. JALVAS, Elli 2017. Akvarelliluonnoksia [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 49. JALVAS, Elli 2017. Kaavoitus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 50. JALVAS, Elli 2017. Kaavoitus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 51. JALVAS, Elli 2017. Kaavoitus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 52. JALVAS, Elli 2017. Kaavoitus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 53. JALVAS, Elli 2017. Tekniikkakokeiluja [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 54. JALVAS, Elli 2017. Maalaukokeiluja reaktiiviväreillä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 55. JALVAS, Elli 2017. Maalaukokeiluja reaktiiviväreillä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 56. JALVAS, Elli 2017. Maalaukokeilu reaktiiviväreillä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 57. JALVAS, Elli 2017. Maalaukokeiluja reaktiivi- ja akryyliväreillä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 58. JALVAS, Elli 2017. Maalaukokeilu akryyliväreillä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 59. JALVAS, Elli 2017. Maalauksen aloitus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 60. JALVAS, Elli 2017. Maalauksen esivalmistelut [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 61. JALVAS, Elli 2017. Maalaus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 62. JALVAS, Elli 2017. Maalaus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 63. JALVAS, Elli 2017. Maalaus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 64. JALVAS, Elli 2017. Maalaus, kuivumassa [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 65. JALVAS, Elli 2017. Maalaus, kuivunut [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 66. JALVAS, Elli 2017. Oranssin maalaus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 67. JALVAS, Elli 2017. Oranssin maalaus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 68. JALVAS, Elli 2017. Oranssin maalaus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 69. JALVAS, Elli 2017. Kasvojen mallipiirros viimeisimmän viitta-proton päällä [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 70. JALVAS, Elli 2017. Kasvojen maalaus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 71. JALVAS, Elli 2017. Kasvojen maalaus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 72. JALVAS, Elli 2017. Kasvojen maalaus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 73. JALVAS, Elli 2017. Kasvojen maalaus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 74. JALVAS, Elli 2017. Kasvojen maalaus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 75. JALVAS, Elli 2017. Kasvojen maalaus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 76. JALVAS, Elli 2017. Valmiit kasvot [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 77. JALVAS, Elli 2017. Viitan sisäpuolen yläosa maalattuna, kuivumassa [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 78. JALVAS, Elli 2017. Viitan sisäpuolen alaosa maalauksessa [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 79. JALVAS, Elli 2017. Mekon osien maalaus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 80. JALVAS, Elli 2017. Mekon osia kuivumassa [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 81. JALVAS, Elli 2017. Mekon osien maalaus [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 82. JALVAS, Elli 2017. Mekon siluetin hahmottelua muotoilemalla [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 83. JALVAS, Elli 2017. Mekon siluetin hahmottelua muotoilemalla viitan proton kanssa [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 84. JALVAS, Elli 2017. Mekon siluetin hahmottelua muotoilemalla viitan proton kanssa [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 85. JALVAS, Elli 2017. Kokoelma mekon sovituskuvista, mallina Jenni Louko [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 86. LAKSO, Tytti 2017. Kuva valmiista puvusta Jenni Louko [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot



KUVA 87. LAKSO, Tytti 2017. Kuva valmiista puvusta Jenni Louko [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 88. LAKSO, Tytti 2017. Kuva valmiista puvusta Jenni Louko [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 89. LAKSO, Tytti 2017. Kuva valmiista puvusta Jenni Louko [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 90. LAKSO, Tytti 2017. Kuva valmiista puvusta Jenni Louko [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 91. LAKSO, Tytti 2017. Kuva valmiista puvusta Jenni Louko [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 92. LAKSO, Tytti 2017. Kuva valmiista puvusta Jenni Louko [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 93. LAKSO, Tytti 2017. Kuva valmiista puvusta Jenni Louko [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 94. LAKSO, Tytti 2017. Kuva valmiista puvusta Jenni Louko [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 95. LAKSO, Tytti 2017. Kuva valmiista puvusta Jenni Louko [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 96. LAKSO, Tytti 2017. Kuva valmiista puvusta, mallina Jenni Louko [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 97. JALVAS, Elli 2017. Kuva puvun kuvauksista. [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 98. JALVAS, Elli 2017. Kuva puvun kuvauksista. [digitaalinen kuva] Saatavissa: Turku. Tekijän omat kuva-arkistot

KUVA 99. Kuvakaappaus toisen vaiheen suorittamisen varmistussähköpostista. Saatavissa tekijän Gmail-tililtä.