

Tartu Kõrgem Kunstikool
Tekstiiliosakond

Eksperiment disainipraktikana protsessikeskses moedisainis.

AĒR: CANVAS

Lõputöö

Autor: Kristiina Feldmann
Juhendajad: Kaisi Rosin MA
Triinu Pungits

Tartu 2017

SISUKORD

| | |
|--|-----------|
| SISSEJUHATUS..... | 3 |
| 1 DISAINIKÜSIMUS..... | 5 |
| 1.1 Konventsionaalse moedisaini protsess..... | 5 |
| 1.2 Protsessikeskne moedisain..... | 6 |
| 1.3 Töövahendid..... | 7 |
| 1.4 Eksperiment kui meetod..... | 8 |
| 2 PRAKTILINE TÖÖ JA ANALÜÜS..... | 10 |
| 2.1 Kontseptsioon..... | 10 |
| 2.2 Läbiviidud eksperimendid..... | 11 |
| 2.2.1 Eksperimendid materjaliga..... | 11 |
| 2.2.2 Eksperimendid konstruktsioonis..... | 12 |
| 2.2.3 Eksperimendid kompositsioonis..... | 14 |
| 2.3 Eksperimentide ja tööprotsessi analüüs..... | 14 |
| 2.3.1 Valminud komplekt..... | 15 |
| 2.3.2 Protsessi dokumentatsioon..... | 16 |
| KOKKUVÕTE..... | 18 |
| SUMMARY..... | 20 |
| KASUTATUD ALLIKAD..... | 22 |
| LISAD..... | 24 |
| Lisa 1. Mõttekaart..... | 24 |
| Lisa 2. Lõputöö lühitutvustus eesti ja inglise keeles..... | 25 |

SISSEJUHATUS

Kool on võimaldanud mul areneda nii erialaselt kui isiklikus plaanis ning siinne keskkond on mõjunud mulle innustavalt ja julgustavalt. Olen saanud tugeva aluspõhja nii üldainetes (joonistamine, maalimine, fotograafia, kompositsioon) kui erialaainetes (kangastelgedel kudumine, kangamaal, siiditrükk, masinkudumine). Lisaks olen end eelnevalt täiendanud rätsep-stilisti erialal Tallinna Tööstushariduskeskuses, kus õppisin rõivaste töötlemise tehnoloogiat ja konstrueerimist, samuti moekollektsiooni loomist.

Aastatega õpitu on mind mõjutanud nii positiivselt kui negatiivselt. Vahel leian, et olles nõnda kaua moemaailma uurinud ning omandanud kogemusi selles süsteemis, ei paelu see mind enam nõnda nagu aastaid tagasi. Põhjuseid on mitmeid ning ühe näitena võib tuua kahjulikkuse planeedi keskkonnaressurssidele. Väidetavalt on mood naftatööstuse kõrval teine suurim reostuse allikas maailmas (Conca 2015). Teine näide on moeloo protsessi kiirus, mis ei lase ideedel areneda ning mõjub kurnavalt disaineritele, kelle õlul on tihti mitme kollektsiooni loomine üheaegselt. Disainer Raf Simons on põhjendanud Diori moemajast lahkumist väitega, et ei soovi teha kollektsioone kui ta ei mõtle (Horyn 2015). Kolmanda põhjusena võib välja tuua uuenduslikkuse puudumise moemaailmas, millele on teravalt tähelepanu juhtinud tuntud trendiennustaja Lidewij Edelkoort. 2015. aastal avaldas ta oma firma Trend Union alt dokumendi *Anti_Fashion Manifesto*, kus kritiseerib moesüsteemi ning pakub probleemidele omapoolseid lahendusi (Fairs 2015).

Moe kommertslikum pool ja kiirus, mis takistab süvenemast ning võimaldab tegeleda peamiselt esimese ja ainsa pähetulnud ideega, on mind pikka aega häirinud. Olen täheldanud sarnaseid ilminguid ka enda kõrghariduse omandamise perioodist, mis on ajendanud mind otsima alternatiivseid võimalusi töötamiseks. Tsiteerides aeglast disainiliikumist propageerivat Slow Research Lab'i ühte eestvedajatest Carolyn F. Straussi, kes on oma essees "*Speed*" öelnud moe kohta järgmist: "Jah, mood on põnev, impulsiivne ja ettearvamatu, kuid ta võib olla ka kindel, tähelepanelik ja usaldusväärne. Ta on võimeline täpselt õigel ajal oma suunda muutma ja sügavale juurduma." (Strauss 2017).

Seega on moetööstuse planeeti eksploateeriv pool vaid mündi teine külg ning leidub palju disainereid, kes otsustavad töötada aeglasemalt ja omas tempos, eirates konventsionaalseid töömeetodeid. Konventsionaalse moeloo protsessi kiirus ja sellest tulenev pinnapealsus on üks mitmetest põhjustest, miks vaatlen teistsuguste disainerite loomingut. Kirjeldan kuidas mind enim mõjutanud moedisainerid ja teised töötavad ning rakendan saadud teadmisi lõputöö praktilises osas.

Toon näiteid kontseptuaalse moelooja Hussein Chalayan'i tööprotsessist. Tema looming erineb tavapärasest kommertslikust masstoodangust ning seetõttu näib, et ta eksperimenteerib rohkem ning kasutab tööprotsessis ebakonventsionaalseid meetodeid. Minu eesmärk on läheneda moedisainile protsessikeskselt, lastes lahti eeldatavast tulemusest oma peas. Rakendan oma töös abstraktseid töövahendeid: avatus, reflekteerimine, intuiitivne lähenemine, avastuste jagamine teistega ning läbipaistev tööprotsess. Toon sisse eksperimenteerimise kui mängulise tööpraktika – selleks uurin eksperimenti disainipraktikas ja osana moelooja protsessist.

Lõputöö praktilise väljundina töötan valitud eksperimentidega materjalis edasi ning teostan vähemalt ühe valmis kompositsiooni inimkehal. Lisaks dokumenteerin läbiviidud eksperimente ning eksponeerin neid esitlusel videona.

1 DISAINIKÜSIMUS

Esimeses peatükis kirjutan disainiprotsessist üldisemalt. Kirjeldan kõige levinumat moedisaini protsessi ning selle nõrkusi. Selgitan teema aktuaalsust ja kirjutan miks kasutan valitud töömeetodeid. Toon näitena enda loomeprotsessi käigu, mis enamasti saab alguse ideest. Lisaks käsitlen kontseptuaalse moelooja Hussein Chalayani töömeetodeid ja disainiteoreetiku Kees Dorst'i vaateid disainiprotsessile. Tutvun aeglase disaini põhimõtetega ning selgitan milliseid ja miks oma töös rakendan. Käsitlen eksperimenti kui disainimeetodit.

1.1 Konventsionaalse moedisaini protsess

Moelooime protsess on teekond mille käigus jõutakse algideest materiaalse või kontseptuaalse teostuseni. Protsess ideest prototüübi ja sealt omakorda valmis eseme(te)ni hõlmab mitmeid faase. Konventsionaalne moedisaini protsess algab kollektsiooni jaoks sobiva meeleoluga piltide otsimisest, mille põhjal luuakse nõ inspiratsioonikollaazid (ehk *moodboard'id*). Leidub ka disainereid, kes suunduvad inspiratsiooni otsima arhiividesse või *vintage*-poodidesse. Kui kollektsiooni edasi andev tunne on piltide abil kokku pandud, suundutakse järgmiseks kangaid otsima (sõltuvalt brändist kas kangamessidele või edasimüüjate juurde). Kui kangad on valitud algab rõivamudelite visualiseerimine: sõltuvalt disainerist kas paberil, mannekeenil või arvutiprogrammis. Järgneb mitu faasi prototüüpide loomist ja proove modelliga, kuni ollakse rahul rõiva istuvuse, detailide ja hoiakuga. Selles faasis võidakse 10-70% loodud komplektidest kollektsioonist eemaldada. Prototüüpide valmistamise faas on aga kallis ja aeganõudev ning mida rohkem komplekte eemaldatakse, seda rohkem ressursse kulub (Sherman 2014). See kõik toimub enamasti piiratud ajavahemikus (üks kuni kaks kuud) ning on suhteliselt stressirohke. Olenevalt disaineri koormusest, võib ta tööleping ette näha ka mitme kollektsiooni loomist või mitme firma jaoks töötamist. Protsess on kiire, sest aeg läheb nii rõivaste tootmisele, pildistamisele kui ka transpordile. Kiirusest tulenevalt jäävad paljud loomeprotsessi kuuluvad faasid aja tõttu välja. Tihti valitakse esimene lahendus ja minnakse kõige lihtsamat teed pidi.

Hiljuti internetiväljaandes *Dazed and Confused* ilmunud artikkel juhib tähelepanu konventsionaalse moedisaini protsessi kitsaskohtadele seoses ühe suure moemaja laenamisega

teiselt tuntud moedisainerilt. Artiklis nimetatakse disainereid laiskadeks ja/ või ideedest tühjaks jooksnuteks ning tuuakse selliste juhtumite põhjuseks laialt levinud visuaalse fotodel (*moodboardidel*) põhineva tööprotsessi (Tyler 2017). Kommertsliku tootmisele, tulemusele ja müügile orienteeritud eesmärgi täitmiseks sobib meetod hästi, sest kiirendab loomisprotsessi ning võimaldab tooted kiirelt müügile paisata. Loojate seisukohast mõjub kiirus üsna kurnavalt. Siinkohal võib vaid spekuloida, missugune oleks looming teistsuguste töömeetodite kasutamise puhul olnud, kuid see on hea näide laialt kasutatava tööprotsessi puudustest. Seetõttu leian, et teema on aktuaalne ning väärib rohkem uurimist.

1.2 Protsessikeskne moedisain

Minu jaoks algab loomeprotsess mõttest – tekib idee, mis tundub isiklikus plaanis põnev ja arendatav. Protsessi algaasis teen hästi palju mõttega peas tööd, vahepeal visandan, proovin materjalis töötada ning mingil hetkel lähen idee juurde tagasi. Kui võimalik, proovin protsessi algaasis kaasata võimalikult vähe visuaalset pildi-materjali, sest leian et nii on raskem luua midagi juba olemasolevast erinevat. Pean siinkohal silmas pilte rõivastest kui valmis toodetest.

Antud projekt on vastand eelnevalt kirjeldatud konventsionaalse moedisaini protsessile. Usun, et paljude projektide puhul võib protsess ise palju viljakam olla kui tulemus. Seetõttu keskendun protsessile ning lasen lahti eeldatavast tulemusest oma peas. Minu kui disaineri jaoks on see uus ja huvitav lähenemisviis. Iga disainer peaks ise alati proovima teha asju mis on tema jaoks uued (isegi kui need ei ole maailma jaoks uued). Uute asjade proovimine suurendab disaineri kogemustepagasit ning võimaldab minna sissetallatud rajalt kõrvale ning seeläbi midagi täiesti uut avastada. (Dorst 2006: 47). Seetõttu olen teadlikult püüdnud panna ennast olukorda, kus katsetan erinevaid tehnikaid, konstruktsioone ja lähenemisviise moedisaini protsessi kontekstis.

Moedisainer Hussein Chalayan'i looming on mind pikka aega võlunud ning aidanud mul näha keerulisi sotsioloogia, kultuuri ning antropoloogiaga seotud ideid tema riiete, moefilmide ja kollektsioonide esitluste taga. Seetõttu on värskendav tutvuda tema vaatepunktiga moedisaini protsessile. Intervjuus ajakirjanik Bradley Quinn'ile on ta öelnud järgmist: "Proovin luua protsessi, mis kasvab ja laieneb kollektsiooni arenemisega üheaegselt. Protsessi keskpunktiks on idee, sest seda on võimalik tõlgendada 10 miljonil erineval viisil. Võttes alguspunktiks objekti – ehk esmalt otsustada kuidas peaks välja nägema kleit, mantel, jne – mõjub see loovust piiravalt. Protsessi algatamine ideest võimaldab suhestuda samaaegselt mitmete erinevate objektidega sealhulgas

näiteks keskkonna, ajaloo või antropoloogiaga.“ (Quinn 2005: 47).

Meenuvad õpingute jooksul varasemalt toimunud hindamised aine-komisjoniga, kus tähtis roll oli tagasisidel ning tekkinud arutelus sai hinnatav üliõpilane väärtuslikke mõtteid, millega hiljem soovi korral edasi töötada. Protsessi avaldamine võimaldab dialoogi ning hilisemat diskussiooni, mis omakorda võib mulle kui disainerile anda uusi ideid, millega järgnevates projektides edasi liikuda. Seepärast olen otsustanud esitleda protsessi kulgu dokumenteerivat videot kõrvuti materjalis valminud tulemusega. Loodan, et selline formaat on viljakas mitmete osapoolte jaoks.

1.3 Töövahendid

Disainiprotsess on mitmetahuline ja keerukas ning segaduses olemine on selle üks lahutamatu osa. Tihtipeale saavad sealt alguse uued ja viljakad lähenemisviisid, kuid asjad võivad võtta ka teistsuguse suuna. Seepärast on disaineritele mõeldes loodud mitmeid abstraktseid töövahendeid näiteks Slow Reseach Labi (USA/ UK/ Netherlands) poolt loodud aeglase disaini põhimõtted, mida disainer saab oma tööprotsessi kaasata ja edasi liikumiseks kasutada. Need hõlmavad kuute punkti:

1) *reveal*: aeglane disain suunab tähelepanu igapäevaelu kogemustele, mis tihtipeale mööduvad või unustatakse kiirelt, eesmärgiga kaasata materjale ja protsesse, mis eseme loomise või eksistentsi käigus tähelepanuta jäävad.

2) *expand*: aeglane disain võtab arvesse loodud esemete ja keskkondade reaalseid ja potentsiaalseid väljendusi väljaspool neile omistatud funktsioone, füüsilisi omadusi ja eluiga.

3) *reflect*: aeglase disaini loodud esemed/ keskkonnad/ kogemused suunavad mõtisklema ja reflekteerima nende tarbimise üle (*reflective consumption*).

4) *engage*: aeglase disaini protsess on avatud ja kaasav, tuginedes jagamisele, koostööle ja info läbipaistvusele eesmärgiga luua disain, mis oleks tulevikus edasi arendatav.

5) *participate*: aeglane disain julgustab kasutajaid aktiivselt disainiprotsessis osalema eesmärgiga jagada kogemusi ning seeläbi panustada ühiskonna parendamisse.

6) *evolve*: aeglane disain tunnustab rikkamaid kogemusi, edendab sotsiaalset vastutust ning parandab kogukondi (Strauss, Fuad-Luke 2008). Eeltoodud punktidest rakendan enda töös punkte 1 (dokumenteerin lõputöö praktilise osa protsessi) ja 4 (jagan dokumenteeritud protsessi teistega).

Olen valinud need kaks vahendit, sest need võimaldavad mul viia täide enda püstitatud eesmärgi: jagada oma ideid ning tulemusi inimestega ja arutleda nii tulemuse kui protsessi üle. Tihtipeale ei avalikusta moedisainerid oma loomeprotsessi erinevatel põhjustel, kuid isiklikele kogemustele

toetudes olen nõnda talitades enamasti rohkem häid ideid ja positiivset vastukaja saanud.

1.4 Eksperiment kui meetod

Minu jaoks tähendab eksperiment seeriat katsetusi, mis baseeruvad erinevate materjalide, töötlusviiside, lähenemis- ja tõlgendusviiside rakendamisel eksperimenteeritavale (idee, kangas, konstruktsioon, esitlusviis). Eriti võib mind eksperimenteerimise juures teadmatus ja ettearvamatus nii tulemuse kui protsessi kulgemise suhtes, üllatus- ja avastusmomendid, intuiitsus ja mängulisus. Eksperimenti loomingulises kontekstis võib võrrelda mänguga. Kultuuriloolane Johan Huizinga on mängu defineerinud järgnevalt: “/...mäng on vabatahtlik toiming või tegevus, mida sooritatakse teatud kindlaksmääratud aja- ja ruumipiirides, vabatahtlikult omaks võetud, kuid tingimata siduvate reeglite järgi; tema eesmärk on temas eneses ja teda saadab põnevus- ning rõõmutunne ja teadmine tema “teistsugususest” “tavalise eluga” võrreldes.” (Huizinga 2003: 38). Leian et antud definitsiooni võib edukalt kohandada loomingulise eksperimendi konteksti.

Eesti keele seletava sõnaraamatu järgi on meetod sihikindlalt teostatav uurimisviis, plaanipärane töötamisviis või menetlus teaduslikuks tunnetamiseks; otstarbekohane ning kavakindel toimimisviis mingi eesmärgi saavutamiseks (Eesti Keele Instituudi koduleheküljel). Eksperiment töömeetodina on laialdaselt kasutuses loodusteadustes, kuid loomingulise tegevuse juures on seda raskem defineerida. Eelnevalt mänguga tõmmatud paralleel aitab eksperimenti meetodina paremini mõista. Disainiõppejõud ja -aktivist Jogi Panghaal nimetab meediumi, mille kaudu sünnib vaevuhoomatav uus teadvuse tase ja osalus sõnaga ‘mäng’. Amsterdamis toimunud konverentsil *Doors of Perception* peetud kõnes “*Body, Movement, Joy*” ütles Panghaal, et mäng teeb meid uudishimulikuks, aitab laiendada piire, uurida riske, murda reegleid ja tavasid ning leida uusi uurimisvälju ja piire (Strauss 2014). Eelnevalt mainitud piirid, riskid, reeglid ja tavad võivad olla nii isiklikud kui professionaalsed ning seeläbi võib neid eksperimendi käigus proovile panna. Tulemus on viljakas, eriti kui seda teistega jagada ning tihtipeale õpivad mitmed osapoole läbi tekkinud diskussiooni mõõtnatult palju rohkem kui ilma selleta. See on ka üks põhjustest, miks olen otsustanud oma tööprotsessi avalikustada ning seda läbi video-dokumentatsiooni jagada.

Eksperimenti osana loomeprotsessist võib täheldada näiteks arhitektide töös. Kuid näiteid leidub ka erinevate moedisainerite töös. Moedisainer Hussein Chalayan mõtleb tihti sarnaselt arhitektidega, kes leiavad rohkem inspiratsiooni ruumiteooriatest kui olemasolevatest ehitistest. Moelooja on öelnud, et mõnikord laenab kontseptsioone arhitektuuriteooriatest ning kannab neid üle oma töösse. Ta lisab, et tihti tõlgendab laenatud põhimõtteid lõdvemalt ning peab mõjutusi oma

töös pigem arhitektoonilisteks kui arhitektuurseteks. Olles varasemalt töötanud koos arhitekt Zaha Hadid'i meeskonnaga, leidsid mõlemad pooled sarnaseid seoseid moe ja arhitektuuri vahel. Näiteks kasutavad arhitektid vahel oma töös tehnikat, mida kutsutakse '*making strange*', mille käigus traditsioonilise ehitise proportsioonid pööratakse ümber, keeratakse ja moonutatakse eesmärgiga luua uuenduslikum esteetika. Chalayan tundub kasutavat sama tehnikat rõivaste puhul, muutes rõiva proportsioone, et luua midagi täiesti uut ja ebatraditsioonilist. (Quinn 2005: 48)

2 PRAKTIINE TÖÖ JA ANALÜÜS

Antud peatükis võtan kokku praktilise poole lõputööst: kirjeldan töö kontseptsiooni ning selle saamisluhu, analüüsin eksperimente ja protsessi käiku ning tulemust. Eksperimendid nii vormis, kompositsioonis kui materjalis on dokumenteeritud ning siin peatükis ära märgitud. Analüüsin meetodi toimimist ja enda tööprotsessi kulgu ning tulemust. Kirjeldan valminud komplekti ning analüüsin selle valmimise dokumenteerimist samaaegselt.

2.1 Kontseptsioon

Töö alusmaterjaliks on vana lennukikatte kangas, mis jõudis minuni ühe tuttava kaudu. Tema käest sain teada, et katted olid sõjakonflikti rahuajal lennukite peal olnud. See on ka ainus info, mille ma sain. Seega sai kollektsoon alguse juba 2. kursusel kui omandasin kanga ja ühes sellega hakkasid arenema ka ideed. Olin otsustanud kangast kasutada oma lõputöös ning alustasin kollektsooni loomise protsessi. Lasin kangaga katta kaks märkmikku, kuhu oma ideid jäädvustama asusin. Protsess hakkas hoogsalt arenema 2016. aasta kevadel vahetussemestril välisülikoolis Borås'es (*The Swedish School of Textiles*) õppides. Seal viisin läbi ka esimesed katsed materjaliga ning tegin enda märkmikust skaneeritud kollaažidest trükikangad. Tundsin, et vajan eksperimentaalsemat lähenemist projektile, sest konventsionaalsed kollektsooni loomise meetodid ei andnud mulle enam uusi kogemusi.

Vahetusülikoolist sain julgustust palju katsetada ja proovida ning tagasi Eestisse naastes pidasin sobivaks sellega jätkata. Kollektsooni kontseptsioon on alguse saanud lennukist, kui masinast mis viib (avastus)retkele nii välismaailma kui enda sisse. Väikse lapsena tundus lennuki peale minemine alati lustaka seiklusena, ilmselt siit ka mängulisuse ja mängu teemaga selles kontekstis edasi tegelemine. Õhk on justkui midagi universaalset, mis ümbritseb meid kõiki ning ringleb kõigis elusorganismides. Samas loeb õhustik ja õhkkond palju: see mõjutab inimeste käitumist, mõtteid, eksistentsi. Projekti nimi tuleneb kreekakeelsest sõnast *āēr* (vana kreeka k järgi *ἀήρ*), mis tähistab õhku. Üheks mu eesmärgiks on kasutada kangast moekunstniku mängulisuse seisukohast kui lõuendit. Siit tuleneb ka soov materjal jäigaks, kõvaks ja valgeks muuta. Seetõttu olen soovinud läheneda kogu protsessile eksperimenteerivalt ning avatult, rohkem nagu kunstnik, kuid kasutades

selleks erialaseid vahendeid ning töötades inimkehaga.

2.2 Läbiviidud eksperimendid

2.2.1 Eksperimendid materjaliga

Põhikangas on jäik ning tihe ja seepärast valisin teiseks kangaks õhulise ja läbipaistva polüestervuaali. Polüesterkangale trükkisin välisülikoolis oma märkmikust skaneeritud kollaaže. Kollaažid olid inspireeritud aerofotodest ja unikaalmööblist. Need on komponeeritud erkaste värvide ja erinevate pindade üle värvimisel, lahti lõikamisel ja/ või ümberpaigutamisel. Kollektiooni loomeprotsessile võib läheneda kollaažide loomisele sarnasest vaatepunktist. Algselt olin plaaninud ületada enda piire ning kasutada palju rohkem värve võrreldes varasema loominguga. Mingis etapis see soov taandus, sest end analüüsidest mõistsin et konstruktsioon ja erinevad struktuurid on mulle alati rohkem huvi pakkunud.

Eksperimendid materjalis said alguse tõukest muuta lennukikanga koloriiti. Alguses kopitavana lõhnanud kanga lasin esmalt pesumajas puhtaks pesta. See andis hea võimaluse kangast lähedalt uurida. Otsustasin esmalt proovida kui palju kangas looduslikke pigmente esmasel vaatlusel külge võtab. Seepärast alustasin katseid tehes erinevate teesortidega (näiteks hibiskuse tee, *lapacho* puukoor, must tee, kasepässiku koore tee, roosiõietee). Teepuru lisasin 1 teelusikatäie 20-35 ml keeva vee kohta. Järgnevalt proovisin ka erinevaid maitseaineid näiteks nagu kurkum, tandoori masala (sama doseerimine). Lisaks eksperimenteerisin sibula- ja apelsinikoorte ning paprikaviiludega valades neile keeva vee peale ning asetades eelnevalt märjaks tehtud kangatüki neile peale.

Eesmärgiga valgendada kangast proovisin esmalt looduslikke pleegiteid näiteks nagu sidrunhappe- ja soodalahus. Tulemus oli küll heledam, kuid kollaka alatooniga, mis mind ei rahuldanud. Hiljem kasutasin keemilist pesuvalgendajat, mis võimaldas saada soovitud tulemuse lihtsamalt. Proovisin kangast mõjutada ka mürgiste ainetega, mida kasutatakse lõnga värvimisel peitsina. Lisasin keevale veele vask- ja raudvitrioli ning tinasoola ja potast. Need andsid kangale küll erinevaid varjundeid, kuid neid peetakse mürgisemateks ja raskemini kangast eemaldatavateks ning seetõttu loobusin nende kasutamisest.

Leidsin, et soovin kangale omast tugevust rõhutada ning muuta selle struktuuri jäigemaks.

Seetõttu katsetasin kanga töötlemist nii tärgliselahuse kui tärglisest keedetud kliistriga. Kliistriga töötlesin ka polüestervuaali, mis ajendas mind edasi proovima kangast stabiilsele pinnale vormida ning lisama kliistrile PVA liimi (niiskuskindluse suurendamise eesmärgil). Lisaks tegin katse vormida polüestervuaali õhuga täidetud pindade peale. See aitas anda kangale ebatavalise vormi. Lennukikanga töötlemine kliistriga ei viinud soovitud tulemusteni, seega otsustasin proovida keemilisi vahendeid nagu akrüül- ja lateksvärv, trükivärvi paksendaja ja Textilflock trükiliim. Vahetussemestril välisülikoolis oli mul võimalus proovida ka erinevaid vedelaid katematerjale (ingl. k tuntud ka *coating* nime all) nagu näiteks HP11, CB15. Olen need katsetused samuti praegustele lisanud, olgugi et ei kasuta neid lõpliku töö teostamisel.

Lisaks olin varasemalt proovinud trükkida kangale kasutades šablooni (*stencil*) nii pigment-trükivärvide kui reaktiivtrükivärvidega. Oma sisetundest lähtuvalt olin otsustanud neid mitte lõpptulemusse kaasata. Tundsin, et suured trükipinnad on juba kaasatud trükitud polüestervuaali näol ja ei aita mul edasi anda soovitud kontseptsiooni.

2.2.2 Eksperimendid konstruktsioonis

Hollandi tekstiilikunstnik Maria Blaisse on öelnud, et vorm koorub materjalist välja (Strauss & Pais 2017: 169). Seetõttu seadsin endale alguses eesmärgiks töötada võimalikult vähe tavapäraste lõigetega ja püüda rohkem töötada otse mannekeenil. Proovisin alguses projekteerida aerofotodel nähtud soolareservuaaride piirjooni lennukikatte kangale ja sealt lõikeid tuletada. Joonte kohtadesse avauste jätmine aitas ehitada suurejoonelise vormi. Mingil hetkel avastasin kanga enda konstruktsioonid, näiteks nagu ümarad rattakujulised katted, millest lõikeid tuletada. Samas tundus ainuüksi selle idee juurde pidama jäämine liiga lihtsa lahendusena ning otsustasin edasi liikuda. Siiski kaalun tulevikus selle variandi juurde naasmist ja edasi arendamist.

Koreograaf Siobhan K. Cronin dialoogis Maria Blaissega on täheldanud järgmist: “Arvasin, et pean vorme otsima, kuid avastasin et läbi mängu leiavad vormid mind.” (Strauss & Pais 2017: 171). Seetõttu olen püüdnud videole dokumenteerida ka kanga mannekeenile sättimise, mida võib ka tõlgendada kui mängulisi otsinguid materjalis. Hiljem on videolt võimalik näha milliseid vorme ja konstruktsioone kanga taktilise käsitlemise käigus avaldub.

Mõttekaart seinal täienes (Lisa 1) ning järgmine idee oli kangast voltida justkui paberlennukit volditakse. See aitaks säilitada esialgse mängulise idee ja seotuse materjali päritoluga. Ühtlasi leidsin sobiva lahenduse eelnevate eksperimentide käigus millega muuta kangas jäigemaks (lõuendi

ja paberi seos). Konstruktsiooni paika saades muutus oluliseks skaala: põhiküsimuseks kujunes pealmise kihi suurus. Siit alates oli konstruktsioonist saanud kompositsiooni puudutav eksperiment.

2.2.3 Eksperimendid kompositsioonis

Eksperimendid kompositsioonis hõlmasid terviku komponeerimist mannekeenile. Põhiküsimused seisnesid raskuse jagamises ja ruumiliselt kehale paigutamises. Oli vaja leida komplekti raskuskese ning otsustada kui suurt mahtu kangast kasutada. Siinkohal oli hea tagasi pöörduda projekti kontseptsiooni juurde, mis käsitles endas nii materjali kui õhu kergust. Põhiküsimus siinkohal oli kui palju pealiskangast suhtes polüestervuaalist alusmaterjaliga kasutada. Eesmärk on mõlemaid eksponeerida, kuid põhirõhk kaldub siiski lennuki-katte kangale, seega otsustasin suurendada kasutatava pealiskanga mahtu trükitud kangaosakaaluga võrreldes.

2.3 Eksperimentide ja tööprotsessi analüüs

Minu jaoks on eksperimendi kasutamine tööprotsessis olnud viljakas ning vajalik. See on võimaldanud mul jõuda uute ideedeni, milleni ma tõenäoliselt konventsionaalseid töömeetodeid kasutades ei oleks jõudnud. Eksperimentide ja tööprotsessi osas olen palju toetunud intuitsioonile, võttes pea igat etappi samm-sammult. Idee, mida proovida järgmiseks tuleb loomulikult protsessi käigus.

Tööprotsess kulges minu jaoks loomulikult ja intuiivselt. Rõhk oli asetatud mängulisele tööprotsessile, eesmärgiga eelkõige tunda rõõmu tööprotsessist, katsetada ja eksperimenteerida ning lahti lasta peas valminud tulemuse ootusest. Samuti üritasin eirata varem rätsepakoolis omandatud teadmisi, sest olen mitmel korral tundnud, et need mõjuvad loovusele piiravalt.

Omaette väljakutse on olnud ka eksperimentide dokumenteerimine, mis aeg-ajalt nõudis põhjalikku ettevalmistust ja mõttetööd. Samuti tundus tegevus alguses harjumatuna, sest varem ei ole ma seadnud seda nii olulisele kohale projektis. Samas on see olnud hea viis praktiseerida läbipaistvust ja kaasata inimesi hiljem oma tööprotsessi või tekkivasse diskussiooni. Avastuste jagamine teistega on seni iga kooliprojekti juurde käinud ning olnud kohustuslik osa hindamistel.

Hindamised seetõttu on alati pigem huvitavad ja mõttetööd stimuleerivad olnud, sest sealt saab kasu mitu osapoolt.

Tegevusprotsessi kõrvalt reflekteerimine on olnud sujuv ja loogiline tegevuse käik, mida olen ka varem rakendanud, kuid ehk mitte teadlikult. Leian, et video on hea abivahend kanga mannekeenile drapeerimisel. Fotod ei anna täielikku ülevaadet kanga hoiakust, kuid filmis on see selgelt näha. Samuti on filmist võimalik hiljem järele vaadata erinevaid faase nii lõike arenemisest kui materjali käitumisest. Leian et videodokumentatsioon on midagi, mida ka hiljem tõenäoliselt oma töös kasutan.

Tulemus on erinev kõigist mu varasematest valminud töödest ja kollektsoonidest. Saavutasin projekti alguses paika pandud eesmärgi, milleks oli läbi teistsuguste töömeetodite rakendamise luua midagi (enda jaoks) uut ja huvitavat. Võib öelda et nautisin protsessi väga ning võimalusel eelistan sellist töömeetodit konventsionaalsele meetodile. Leian, et enese intuitsiooni järgi protsessi juhtimine on loogiline ning pakub mulle sobivaid võimalusi. Tunnen, et lõputöö on olnud hea harjutus ning eelhäälestus tulevaste projektide jaoks.

Järeldan sellest, et olen tegelenud enese jaoks aktuaalsete probleemidega ning saanud oma küsimustele läbi selle tööprotsessi lahendusi, mis aitavad mul erialaselt oma projektidega tulevikus paremini edasi minna. Samuti olen end töö käigus paremini tundma õppinud, siinkohal pidades silmas kus ja millises olukorras vastavaid töömeetodeid kasutada.

2.3.1 Valminud komplekt

Protsessi tulemusena valmis üks komplekt mannekeenil. Alustasin polüestervuaali töötlemisest kliistri ja pva liimiga, eesmärgiga selle kujuga rohkem mängida. Pealiskangast töötlesin lateksvärviga. Töötasin erinevate kihtidega, alustades õhemast kangast. Eesmärk oli eksponeerida mõlemat kangast, kuid mingis etapis tundsin et, trükikangas sisaldab minu jaoks liiga palju müra ja värve. Seetõttu otsustasin lisada valge pealiskanga ning sellega osa polüestervuaali osaliselt katta. Valge kangas omab jäika hoiakut ning on heaks kontrastiks voolavale polüestervuaalile. Komplekt on skulpturaalne ning staatiline.



Foto 1. Valminud kompositsioon. Foto autor: Andero Kalju.

2.3.2 Protsessi dokumentatsioon

Protsessi dokumenteerimine oli justkui millegi uue kõrvalt õppimine. Väärtuslik kogemus, mis võimaldab tehtut teistega jagada. Allpool olen ära toonud mõned kaadrid dokumenteeritud videost.

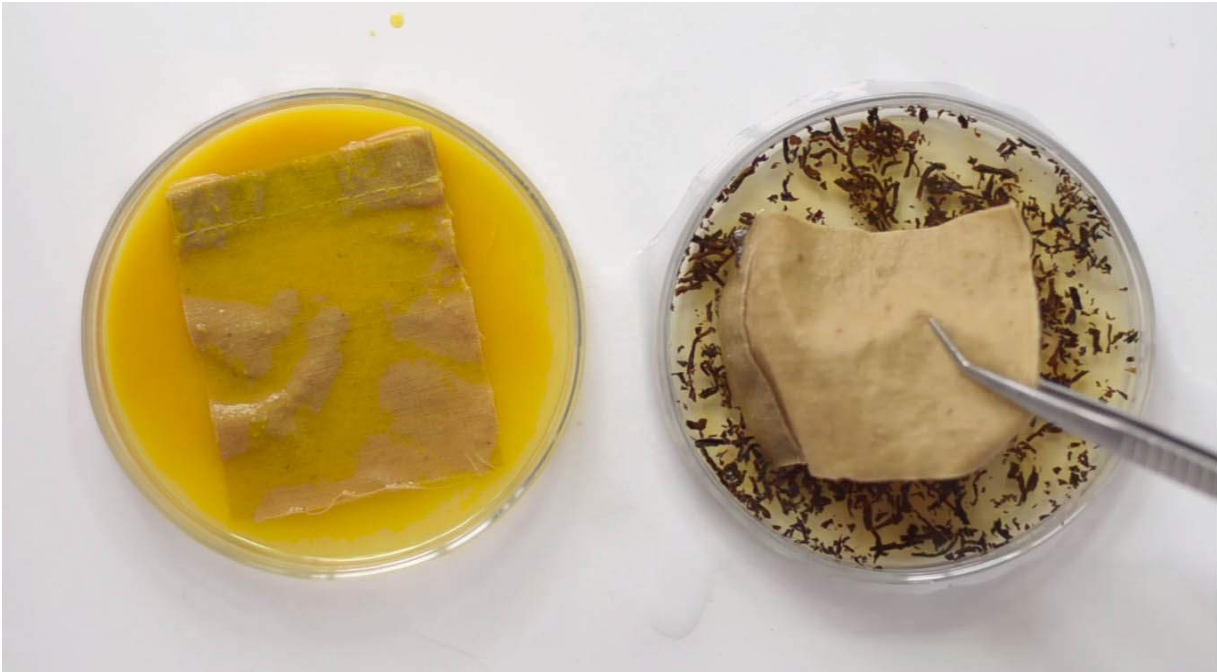


Foto 2. Eksperiment materjaliga (kurkum ja must tee). Kaader valminud videost. Autori kuvatõmmis.



Foto 3. Eksperiment konstruktsioonis (aerofotodelt pärinevate joonte ülekandmine kangale).

Kaader valminud videost. Autori kuvatõmmis



Foto 4. Eksperiment kompositsioonis. Kaader valminud videost. Autori kuvatõmmis.

KOKKUVÕTE

Moesüsteemi kompleksed probleemid ajendasid mind otsima teistsuguseid töömeetodeid ning muutma oma kujunenud vaatenurka asjade käigule. Lõputöö eesmärk oli keskenduda moedisaini protsessile ning minna sügavuti loomeprotsessiga, seda analüüsides ning lähenedes töökäigule tavameetodeid eirates. Töö käsitleb eksperimenteerimist kui mängulist praktikat moedisainis ja vaatleb selle olulisust nimetatud protsessi seisukohast. Antud projekt pakkus mulle võimaluse teha levinud asju teistmoodi ja luua endale sobiv harjutusülesanne, läbi mille tegeleda mind häirinud probleemidega disainivallas (näiteks protsessi kiirus, uuenduslikkuse puudumine, levinud töömeetodite ammendumine).

Tähtis roll on katsetamisel-eksperimenteerimisel, intuitsioonil, töö tempo muutmisel, kujuteldavast tulemuse ootusest lahti laskmisel, avatusel ja oma avastuste jagamisel teistega. Eesmärgiga jagada oma protsessi teistega ning ajendatuna soovist olla läbipaistev oma töös, dokumenteerisin praktilise osa protsessi paralleelselt selle valmimisega. Samuti tutvusin disainikollektiivi Slow Reseach Lab'i vaadete ja põhimõtetega disainiprotsessile ning rakendasin kahte põhimõtet oma töös (protsessi avalikustamine ja teistega jagamine). Loodan tööprotsessi video kujul jagamisel saada tagasisidet, mis on kasulik nii mulle kui teistele osapooltele tuleviku-projektides. Tihti on protsessi käigus tekkinud ideed tähelepanu väärt ning saavad võimaluse realiseeruda alles järgmistes projektides. Seega on antud töö oluline vahelüli eelnevate ja järgnevate tööde vahel.

Uurides eksperimenteerimist töömeetodina, kirjeldasin disainerite ning disainivallas tegutsevate professionaalide erialast tegevust. Tutvusin disainiõppejõu Kees Dorsti vaadetega disainiprotsessile. Vaatlesin kontseptuaalse moelooja Hussein Chalayan'i tööpraktikat, mida kirjeldasin protsessikeskse moedisaini ja töömeetodeid kajastava peatüki all lähemalt. Intuitiivselt olen varem oma töös sarnast meetodit kasutanud, kuid antud projektis kasutasin seda teadlikult ja suunatult.

Kasutasin praktilises töös kahte kangast: puuvillast lennuki-katte kangast ja transfertrükis polüestervuaali. Uurisin ning katsetasin erinevate ainete mõju põhikangale. Hiljem valisin katsetuste hulgast välja tehnikad ja töötlemisviisid (kanga vormimine kliistri ja liimise abil ning kanga katmine lateksvärviga) mis võimaldasid mul anda edasi kontseptsiooni ja seeläbi saavutada soovitud tulemus. Praktilise tööna teostasin ühe komplekti. Oluline osa on ka dokumenteeritud katsetel, mida eksponeerisin videona galeriis praktilise töö kõrval.

Praktilise osana valminud töö on erinev mu varasemast loomingust. Olen täitnud töö alustamisel

püstitatud eesmärgi töötada varasemast erinevate meetoditega ning jagada seda inimestega läbi video dokumentatsiooni. Tunnen, et projekt on minu kui disaineri jaoks olnud edukas ning aidanud mul läheneda moedisainile teisest vaatenurgast. Kasutan projekti käigus õpitut kindlasti tulevikus.

Täna Tartu valda, Kaisi Rosinat, Triinu Pungitsat, Jaanus Kivastet ja Jegor Wegnerit, kes antud töö valmimisel abiks olid.

SUMMARY

Experiment as a design method in process-orientated fashion design

Complex problems related to the fashion system have made me seek out different working methods and change my viewpoint on the latter. The aim of this thesis was to concentrate on the process of fashion design: to study the process in depth, to analyse it thoroughly and to approach the collection-making process in an unconventional way. The thesis expands upon experimentation as a playful practice in the context of fashion design, and observes the importance of experimentation in the process of fashion design. The project gave me an opportunity to have a different take on the regular moodboard based design process and to create my own design exercise on alternative terms. It was a proper way to deal with frustrating issues related to fashion design, for example, the speed of the process, lack of innovation in the field of fashion and the exhausted list of conventional methods used in commercial fashion design process.

The important role was on experimentation, intuition, the tempo of the working process, openness, sharing one's discoveries with other people and letting go of imaginary expectation. One of the main aims of this project was to share the process with others and to be transparent. That is the reason behind documenting the process of creating the practical part of the project in parallel with the creation. During the research process, I discovered the principles of design collective Slow Research Lab on slow design process. I used two principles in this thesis, which were publicly displaying and sharing the process. By sharing the videos of the process I hope to gain feedback, which is beneficial to me and other parts in future projects. Often the ideas which arise during the design process are worth investigating further and get a chance to appear in the future projects. Therefore the current thesis is an important link between my past and future works.

During exploring experimentation as a working method I described different designers and the work of design-related professionals. I familiarised myself with design lecturer Kees Dorst's views on the design process. I also researched conceptual fashion designer Hussein Chalayan's collection making process, on which I wrote more under the chapter about the process oriented fashion design and methods. Intuitively I have used a similar method in my previous projects, but this time I used it in a more conscious and focused way.

In the practical part of the work, I used cotton plane-cover as the main fabric and polyester voile in transfer print. I experimented with different substances towards both of the fabrics. Later I chose

suitable techniques and processing ways which enabled me to convey the concept and therefore achieve desired results (for example forming polyester voile on a stable surface with starch paste and treating the main fabric with latex-based wall paint). I chose to create one ensemble. The important part lays in the experimentations which I chose to showcase as a video in the presentation next to the finalised ensemble.

The final ensemble and this project differ much from my previous work. I have accomplished the goals I set to myself: to work in a different way and to share my discoveries and methods with other people. The project has been successful for me as a designer and it has helped me to establish a different way of looking at things in terms of fashion design. I will use the knowledge gained through this project for my future design projects.

KASUTATUD ALLIKAD

- Conca, J.** (2015) *Making Climate Change Fashionable - The Garment Industry Takes On Global Warming*. Forbes Media: Forbes Digital. 3. detsember.
[WWW] <https://www.forbes.com/sites/jamesconca/2015/12/03/making-climate-change-fashionable-the-garment-industry-takes-on-global-warming/#59874cca79e4> (15.04.2017)
- Dorst, K.** (2006). *Kuidas mõista disaini?150 mõtisklust disaineri elukutse üle*. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia Disaini Innovatsioonikeskus.
- Eesti keele seletav sõnastik.** Eesti Keele Instituudi kodulehekülg.
[WWW] <http://www.eki.ee/dict/ekss/index.cgi?Q=meetod&F=M> (18.04.2017)
- Evans, C.** (2003). *Fashion at the edge : spectacle, modernity & deathliness*. New Haven: Yale University Press
- Evans, C. & Menkez, S. & Polhemus, T. & Quinn, B.** (2005). *Hussein Chalayan*. Rotterdam: NAI
- Fairs, M.** (2015). *Li Edelkoort publishes manifesto explaining why "fashion is obsolete"*. Dezeen: Dezeen Digital, 2. märts. [WWW] <https://www.dezeen.com/2015/03/02/li-edelkoort-manifesto-anti-fashion-obsolete/> (10.04.2017)
- Huizinga, J.** (2003). *Mängiv inimene. Kultuuri mänguelemendi määratlemise katse*. Tallinn: Varrak
- Horyn, C.** (2015) *BoF Exclusive: Raf Simons Speaks to Cathy Horyn on the Speed of Fashion*. 6. november. The Business of Fashion: BoF Digital.
[WWW] <https://www.businessoffashion.com/articles/bof-exclusive/bof-exclusive-raf-simons-i-dont-want-to-do-collections-where-im-not-thinking> (15.04.2017)
- Strauss, C. & Fuad-Luke, A.** (2008) *The Slow Design Principles: A new interrogative and reflexive tool for design research and practice*. Mai. [WWW] http://files.cargocollective.com/653799/CtC_SlowDesignPrinciples.pdf (16.04.2017)
- Strauss, C. & Pais, A. P.** (2017) *Slow Reader: A Resource for Design Thinking and Practice*. Amsterdam: Valiz
- Strauss, C.** (2013). *Speed*. 25. september. [WWW] <http://files.cargocollective.com/653799/CarolynStrauss-SPEED-RoutledgeHandbookofFashionandSustainability-Accepted-Manuscript.pdf> (15.04.2017)
- Taylor, T.** (2017). *Dolce & Gabbana admit they copied Vivienne Westwood*. Dazed&Confused: Dazed Digital, 5. mai. [WWW] <http://www.dazeddigital.com/fashion/article/35820/1/dolce->

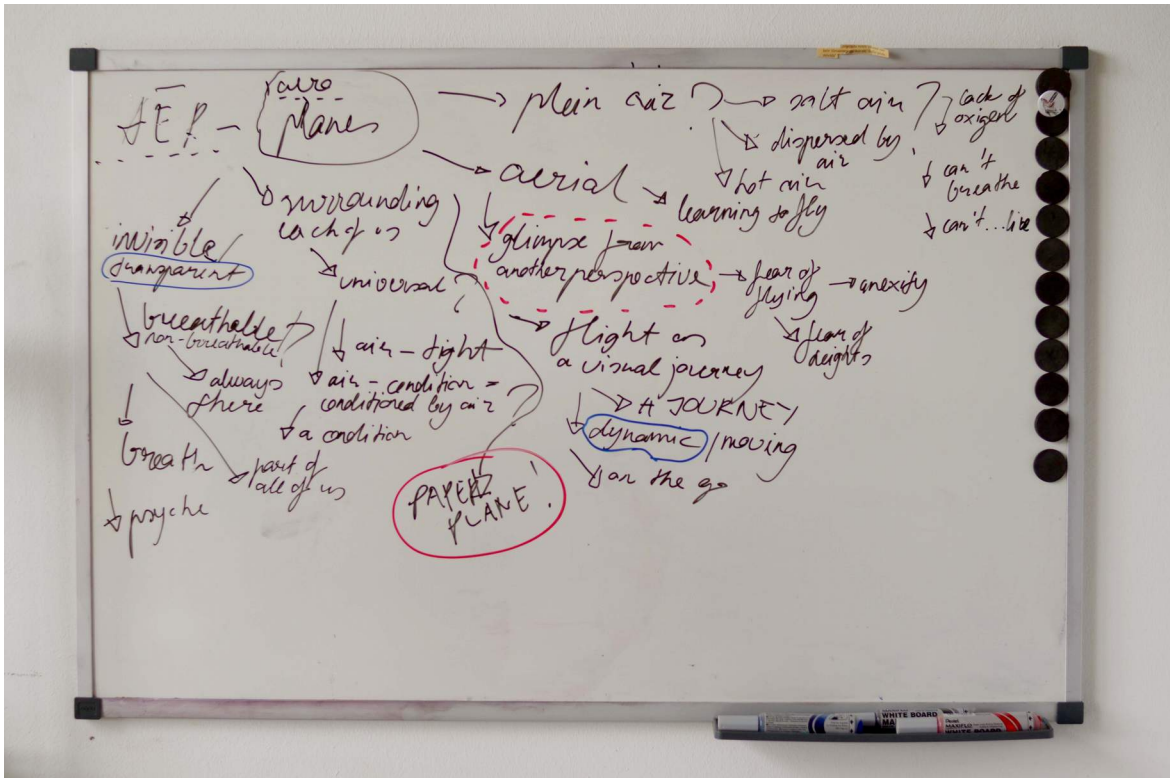
gabbana-admit-they-copied-vivienne-westwood_ (06.05.2017)

Wilcox, C. (2001). *Radical fashion*. London : V&A Publications

Sherman, L. (2014). *The Secret Journey of a Fashion Piece — Part 1: Creativity & Design*. The Business of Fashion: BoF Digital, 23. september. [WWW] <https://www.businessoffashion.com/articles/intelligence/secret-journey-fashion-piece-part-1-creativity-design> (25.05.2017)

LISAD

Lisa 1. Möttekaart



Lisa 2. Lõputöö lühitutvustus eesti ja inglise keeles

Eksperiment disainipraktikana protsessikeskses moedisainis.

Töö käsitleb eksperimenteerimist moedisaini loomeprotsessi kontekstis. Uuritakse erinevate moeloojate ja kunstnike tööprotsessi, eksperimenteerimise olulisust nende töös ning selle rakendamist loomingulise protsessi kõigis faasides. Eksperimenti käsitletakse kui meetodit: suur rõhk on protsessil endal ning selle käigus langetatud otsustel. Töö eesmärk on läheneda mänguliselt disainiprotsessile. Praktilise osa väljundiks on eksperimentaalne kompositsioon. Paralleelselt protsessiga valmib ka video-dokumentatsioon.

Märksõnad: tempo, eksperiment, mäng, intuitsioon, kaasamine, läbipaistvus, avatus.

Experiment as a design method in process-orientated fashion design.

This project expands upon the role of experimentation in the process of fashion design. Different artists and fashion designers work process is being investigated from the point of experimentation and the importance of using it in their creative working process. The experiment is being viewed as a method: the emphasis is on the design process itself and the decisions being taken during the process. The aim of this work is to have a playful take on the fashion design process. The outcome of the practical part is an experimental composition. In parallel with the design process, a video documentation of the process is being made.

Keywords: tempo, experiment, game, intuition, engagement, transparency, openness.