

Kõrgem Kunstikool Pallas
Tekstiiliosakond

***Hardcore*-muusika kui eneseregulatsiooni vahend ja selle kujutamine
moekollektsioonis**
Lõputöö

Hanna-Maria Org
Juhendaja: Annika Kiidron MA

Tartu 2026

SISUKORD

SISUKORD.....	2
SISSEJUHATUS.....	3
1. ISIKLIK SEOS UURIMISTEEMAGA.....	5
2. HARDCORE-MUUSIKA.....	7
2.1. Mis on hardcore?.....	7
2.2. Teekond hardcore muusikani.....	8
3. MUUSIKA KUI ENESEREGULATSIOONI VAHEND.....	10
3.1. Muusika mõju inimesele.....	10
3.2. Anonüümsus.....	12
4. SISSEJUHATUS PRAKTILISSE OSASSE.....	13
5. KOLLEKTSIOON “pulss160”.....	14
5.1. Kollektiooni loomine.....	14
5.1.1 Autorikangad.....	16
5.1.2. Materjalid.....	19
Komplekt “BPM”.....	20
Komplekt “rütm”.....	21
Komplekt “tempo”.....	23
Komplekt “impulss”.....	24
Komplekt “võnge”.....	25
Komplekt “kaos”.....	26
Komplekt “sagedus”.....	27
ANALÜÜS.....	29
KOKKUVÕTE.....	30
SUMMARY.....	31
KASUTATUD KIRJANDUS.....	33
LISA 1.....	37
LISA 2.....	38
LISA 3.....	39
LISA 4.....	40
LISA 5.....	41
LISA 6.....	42
LISA 7.....	43

SISSEJUHATUS

Muusika mõjutab inimese enesetunnet, emotsionaalset ja füüsilist seisundit ning võib toimida eneseregulatsiooni vahendina. Eriti tugevalt avaldub see elektroonilise tantsumuusika kultuuris, kus heli, rütm, valgus ja kollektiivne kogemus moodustavad intensiivse keskkonna.

Uurimistöö lähtepunktiks on minu isiklik kogemus muusikast kui eneseregulatsiooni vahendist. Uurimus keskendub *hardcore*-muusika emotsionaalse ja kehalise mõju analüüsimisele ja tõlkimisele moekollektsiooni keelde. Millised rõivad suudavad vahendada muusika positiivset ja vabastavat kogemust liikumise kaudu?

Teema on oluline, sest elektrooniline muusika on aina populaarsemaks muutumas ning selle erinevad subkultuurid mõjutavad noori. Tänapäeva ühiskonnas, kus vaimse tervise teemad on väga aktuaalsed, on muusika üks kättesaadavaim emotsionaalse heaolu hoidmise vahend.

Antud töö teoreetilise osa eesmärk on uurida, kuidas muusika mõjutab ja võib aidata inimest ning see omakorda siduda rõivastusega. Praktilise osa eesmärk on luua seitsme osaline moekollektsioon, mis annab edasi *hardcore*- muusika positiivset mõju ja kogemust, luues rõivad, mis soodustavad liikumist.

Töö raames valmis kollektsioon “pulss160”, mis koosneb viiest naistele mõeldud komplektist ja kahest meeste omast. See tutvustab vaatajale ja kandjale klubikultuuri kogemust ja muusikastiili, mis esmapilgul mõjub agressiivsena, kuid millel võib olla inimese vaimsele ja füüsilisele heaolule ka positiivne ja vabastav mõju. Kollektsioon toetab muusikalist kogemust, pakkudes kandjale liikumisvabadust, mugavust ja kehalist eneseväljendust.

Hardcore-muusika maailm ja reivikultuur on mulle juba varasemalt inspiratsiooni pakkunud, just oma muusika ja valguse mänguga. Seetõttu tundsin, et peaksin seda teemat sügavamalt käsitlema ja uurima ning teistele tutvustama.

Töö teoreetiline osa käsitleb *hardcore*'i identiteeti, muusika mõju inimese psühholoogiale ning riietuse rolli eneseväljenduses. Avan lugejale oma isikliku kogemuse valitud muusikažanriga, tutvustan selle olemust ja ajalugu. Seletan lahti muusika ja vaimse ning füüsilise tervise omavahelised seosed ning kuidas see inimest aidata võib.

Töö praktiline osa avab kollektsiooni loomise protsessi, materjalide valikut ja disainilahenduste kujunemist. Seal analüüsin enda isiklikku kogemust ning kuidas annan

seda edasi läbi oma loomingu, ehk siin kontekstis läbi moekollektsiooni. Kasutan selleks pildimaterjali isiklikust kogust. Tutvustan töö käigus välja arendatud tehnikaid ning valminud tulemust.

1. ISIKLIK SEOS UURIMISTEEMAGA

Elektroonilise muusikaga olen kokku puutunud juba nii kaua kui mäletan, seda kuulasid mu vanem õde ja vend. Nende muusikamaitse on mõjutanud ka minu oma märkimisväärselt.

Minu teekond algas meloodilise ja popmuusika sugemetega EDM'i ehk elektroonilise tantsumuusikaga¹. Aastate jooksul muutus minu muusikamaitse kiiremaks ja agressiivsemaks ning siis avastasin enda jaoks *hardstyle*'i² ja peale seda avanes *hardcore*³ muusikamaailm.

Tutvusin selle muusikaga esimest korda siis, kui olin umbes 16-aastane. Sellel ajal olin nii-öelda vihane teismeline ja see muusika oli midagi, mis mind maandas. Kui panin kõrvaklapid pähe, siis tundsin ennast rahulikumana ja sel hetkel sain olla üks ja omaette, millest tundsin tollal puudust, sest elasin veel koos oma suure perega.

Tuli ette ka eluperioode, kus see muusika vajus minu jaoks tagaplaanile, kuid taasavastasin selle enda jaoks umbes kaks aastat tagasi, kui kolisin pooleks aastaks üksi Maltale elama. Seal olles leidsin, et see muusika hoopis võtab ära mu üksinduse tunde, mis oli tekkinud, sest olin mitme tuhande kilomeetri kaugusel oma perest ja sõpradest. See andis mulle julgust ja enesekindlust ning tänu ühisele huvile leidsin esimesed sõbrad välismaal.

Maltal elades sattusin oma esimesele seda tüüpi muusika üritusele. Tänu sellele armusin uuesti nii *hardcore* muusikastiili kui ka kultuuri. Mainitud üritusel kogesin midagi, mida pole varasemalt pidudel või festivalidel kogenud. Inimesed olid viisakad ja avatud, tantsides ei tekkinud tunnet, et keegi vaatab mind imelikult. Lisaks oli tunda ja näha, kuidas inimesed olid ühenduses muusikaga ja kuidas see omakorda liitis inimesi.

Kui mõtlen *hardcore*'i ning elektroonilise muusika rollile minu elus, siis alati on olnud mina ja muusika. See on keskkond, mis on kogu aeg olemas ning ootab ja võtab mind vastu. Ei ole vahet, kas olen vihane, rõõmus, kurb, energiline, tuim, üks või seltskonnas. Muusika on midagi, mis ühendab mind minu enda kui ka teiste inimestega. See on element, mis aitab mul ennast välja elada kõigest, mis toimub minu peas ja mu ümber. Kui klappides käib rütm või tantsin tantsuplatsil, siis on vaikus igal pool mujal ning

¹ Elektrooniline tantsumuusika (ingl *electronic dance music* ehk EDM) on muusika, mis on tehtud arvuti abil.

² *Hardstyle* on EDM'i alla kuuluv žanr.

³ *Hardcore* on EDM'i alla kuuluv žanr.

on vaid mina ja muusika. See parandab mu enesetunnet ning lahkun alati rõõmsamalt kui enne kuulamist. Muusika on minu pelgupaik, kuhu saan põgeneda igapäeva murede eest. *Hardcore* pakub mulle puhkust minust endast – minu ärevusest, üle mõtlemisest ja depressioonist. Kui tunnen, et olen “liiga palju”, siis see muusika aitab mul tunda ennast “normaalsena”.

Tunnen ise tugevat psühholoogilist sidet muusikaga, seetõttu on antud teema mind juba varasemalt kõnetanud ja huvi pakkunud. Valisin enda uurimuse peamiseks muusika stiiliks just *hardcore*’i ka selle negatiivse tuntuse poolest. Soovin tutvustada lugejatele ja vaatajatele maailma, mis on pealtnäha agressiivne, kuid mille tegelik mõju inimesele võib olla isegi rahustav. Peamiselt seotakse seda narkootikumide, alkoholi, kakluste jms. Mina soovin näidata selle positiivset külge.

2. *HARDCORE*-MUUSIKA

2.1. Mis on *hardcore*?

Hardcore, tuntud ka kui *hardcore techno*, on elektroonilise tantsumuusika (*electronic dance music* ehk EDM) täpsemalt tekno⁴ alamžanr. See sündis 1990-ndatel Hollandis ja Belgias ning arenes edasi ka Inglismaal ja Saksamaal. Selle muusikastiili üks peamine omadus on selle rütmi kiirus, mis on 160-200 lööki minutis. Lisaks ka võimendatud bassitrummid ja agressiivne saturatsioon. Tänu omanäolistele elementidele on *hardcore* muusikastiili lihtne teistest eristada. Muusika atmosfäär keskendub rohkem rütmile ja tantsimisele kui melodiale. *Hardcore* on siiski rohkem kui ainult kiire ja agressiivne muusika, see on võimalus olla osa kogukonnast, mis toetab loovust, muusikalist vabadust ja omapära. (BassGorilla, 2025)

Hollandi *gabber* sündis 90-ndatel Rotterdamis ja sealsetel illegaalsetel reividel⁵. *Gabber* on iseloomult kiire, raske ja vali reivimuusika, mis on tehtud kasutades moonutatud trummimasina helisid ja sãmplitud⁶ muusikalisi motiive. Sõna “*gabber*” tähendab sõpra. *Gabber* oli algselt tuntud ka kui *house*’i⁷ alamžanr ja oli halvustav sõna, mis oli loodud Amsterdami *house* muusika eliidi poolt, et halvustada neid inimesi, kes seda muusikat, mida Rotterdamis tehti ja mängiti, kuulasid. *Gabberid* võtsid aga selle nime omaks ja tegid sellest midagi erilist. Siiski on sellel sõnal jätkuvalt halvustav maik küljes ja seetõttu kasutatakse selle asemel tihti sõna *hardcore*.

Gabberist sai 90ndatel Hollandi kõige olulisem noorteliikumine. Sellest sündis subkultuur, mille tunnusteks olid kiilakad pead, Nike’id ja värvilised dressid. See muutus aina populaarsemaks, kiiremaks ja julmemaks ning seetõttu tõusis esile *happy hardcore*⁸. Eeltoodu oli märk popkultuuri poole liikumisest. 90-ndate keskpaik oli *gabberi* tipphetk. 1996. aastat võrreldakse Inglismaa 1988. aasta “*Second summer of love*” (“teine suvi armastust”) *acid house*⁹ fenomeniga, kui see muusika muutus populaarseks üle kogu maailma (Haider, 2018). Nii juhtus 1996. aastal *hardcore*’iga. Samal aastal toimus

⁴ Tekno (ingl *Techno*) on elektroonilise muusika stiil, mis sündis 1980. aastal.

⁵ Reiv on tantsupidu klubis, laos või muus avalikus või privaatsetes kohas, kus tavaliselt esinevad DJ’d, kes mängivad elektroonilist tantsumuusikat.

⁶ Sample (ingl *sample*) on helilõik, mida kasutatakse muusikapala loomiseks.

⁷ House-muusika on elektroonilise tantsumuusika žanr.

⁸ *Happy hardcore* on *hardcore* muusika alamžanr.

⁹ *Acid house*, tuntud kui ka *acid*, on *house*-muusika alamžanr.

90-ndate kõige suurem Hollandi Thunderdome¹⁰ pidu ning mõni kuu hiljem mängisid sama peo DJ-d gabberit ja *happy hardcore*'i Berliinis "Love Parade"¹¹ üritusel.

Suured muusikafestivalid nagu Thunderdome aitasid *gabberil* populaarsust koguda, kuid muusikastiili massiline populaarsus oli ka allakäigu põhjus. Samaaegselt tekkisid paroodia DJ-d, kes hakkasid antud muusika ja nende kuulajate üle nalja tegema ning see tekitas inimestes palju viha. Paljud artistid kui ka fännid otsustasid peale seda skenest lahkuda. Aastatuhande vahetuseks oli skene kokku varisenud ning see nimetati ümber *hardcore*'iks. Kuid *gabber* ei kadunud kuskile ning viimastel aastatel on see tagasi tulemas. (Dicker, 2023)

2.2. Teekond *hardcore* muusikani

Selleks, et aru saada miks hakati tegema ja kuulama sellist muusikat, tuleks tutvustada seda, mis toimus enne *hardcore*-muusikat.

Elektrooniline tantsumuusika hõlmab endas kõiki muusikažanreid, mis on loodud elektrooniliste muusikainstrumentidega¹² ja on mõeldud tantsimiseks. Eelnevalt mainitud muusika on eksisteerinud mingil määral juba alates 1970. aastast ning selle loomiseks kasutati peamiselt trummimasinaid ja süntesaatoreid. Elektrooniline tantsumuusika, mis levis laialt üle maailma ning on eelkäijaks tänapäeva muusikale selles valdkonnas, sündis 1980-ndatel Chicagos ja Detroitis. Chicago DJ-d panid aluse *house*-muusikale ning DJ-d Detroitist panid aluse teknole. Sealt jõudis muusika ka Euroopasse ja esialgu Londonisse ja Berliini.

1987. aastal alustas Inglismaa DJ Danny Rampling Londonis peosarja nimega "Shoom". Nendel pidudel mängiti peamiselt *acid house*'i ning sellest sai aastaga Inglismaa kõige suurem noortekultuuri muusika fenomen. Reivid toimusid lagedatel aasadel ja ladudes ning paljudel juhtudel ka ebaseaduslikult. Need peod olid kogu maailma peosteeni alus. 1990. aastaks olid reivid jõudnud eri paikadesse kogu Euroopas ning toimusid ka Lõuna-Ameerikas. Seetõttu arenes välja palju erinevaid elektroonilise tantsumuusika alamžanreid.

¹⁰ Thunderdome on *hardcore* muusika festival.

¹¹ Love Parade oli EDM'i ja tekno paraad ja tänavapidu Berliinis.

¹² Elektroonilised muusikainstrumendid ehk elektrofonid on muusikainstrumendid, mille heli tekib elektroonilisest signaalist.

Saksamaa, täpsemalt Berliin, mängib suurt rolli elektroonilise tantsumuusika ajaloos. Berliin, mis oli 1989. aastal pärast müüri langemist täis mahajäetud ehitisi, oli suurepärane koht selliste pidude jaoks, mis toimusid samal ajal Londonis. (Matos, 2026)

Ida-Berliinis kannatasid kohalikud artistid aastaid tsensuuri all. Laulusõnade ja muusika hindamiseks oli olemas riiklik komisjon, kes neid analüüsis ning kontsertide pidamiseks oli vaja luba. Samal ajal ammutasid inimesed Lääne-Berliinis inspiratsiooni Detroiti teknost ja Chicago *house*'ist. Inimeste vabaduse igatsuse tõttu kujunes välja *underground*-stseen ning elektroonilisest muusikast sai vastuhaku ja eneseväljenduse vahend. Tekno muutus pärast Berliini müüri langemist Saksamaa jaoks väga oluliseks. Mahajäetud kohtadest Ida-Berliinis said peopaigad reivide jaoks. Idaberliinlaste mässumeelsuse ja Lääne-Berliini tehnoloogilise arengu koosmõju on teinud tekno stseenist sellise nagu me seda praegu tunneme.

Tekno saavutas kiiresti laialdase populaarsuse. Sellises olukorras, kus pikalt on domineerinud üks suund, on loomulik, et sinna kõrvale kujuneb midagi uut. Tekno ise on tantsumuusika edasiarendamise ja eksperimenteerimise tulemus, mistõttu on loogiline, et ka sellest hargnesid uued žanrid. Peamiselt seetõttu, et artistid soovisid eristuda ning katsetasid erinevate muusika elementidega. (Damage, 2023)

3. MUUSIKA KUI ENESEREGULATSIOONI VAHEND

3.1. Muusika mõju inimesele

Muusikat on kasutatud ravis juba aastatuhandeid, selle kohta leiab ajaloost erinevaid andmeid, nii spirituaalseid uskumusi ja praktikaid kui ka teaduslikke teooriaid, mis on aluseks ka kaasaegsele muusikateraapiale. Šamanistlikes traditsioonides on kasutatud muusikat transiseisundi saavutamiseks, selleks et inimesi ravida või aidata. Indiaanlased kasutasid erinevaid rütme paljude hädade ravimiseks ning Aafrikas on rahustavat muusikat kasutatud valu vähendamiseks erinevatel traditsioonilistel kirurgilistel operatsioonidel. Kõikides nendes kultuurides on muusika seotud endisest parema tervise ja terviklikkuse otsimisega. Raviviisid sõltusid sellest, kuidas seletati haiguse põhjust vastavalt kultuurile, religioonile, uskumustele, traditsioonidele ja teadmistele. (Luik, 2024)

Muusikateraapia on tugevalt patsiendikeskne valdkond, kus terapeutidel puuduvad universaalsed reeglid või muusikažanrid, mida mingi kindla olukorra juures kasutada. Eelkõige lähtutakse sellest, milline muusika konkreetset inimest kõnetab. Seetõttu on iga teraapiaprotsess ja lahendus erinev. Peamine ühenduse loomine terapeudi ja kliendi vahel toimub läbi kliendi enda valitud muusika, sõltumata žanrist.

Muusikateraapia eesmärk on muusika abil aidata toime tulla erinevate probleemidega. Muusikat kasutatakse teraapilise vahendina ja konkreetne lähenemisviis sõltub teraapiasse tulnud inimesest ja tema murest. Heli pakub inimesele võimaluse luua ühendus iseendaga. See omakorda aitab märgata enda tugevusi, aga ka arengukohti. Sellepärast on väga oluline leida iga kliendi puhul see žanr, mis just teda kõnetab. (Rätsepp, 2021)

Küsitluses, kus uuriti kroonilise valuga inimeste muusika kuulamise harjumusi, selgus, et neil, kes kuulavad muusikat tihedamini ning kelle jaoks on see oluline, on parem elukvaliteet ning nad vajavad vähem meditsiinilist abi oma tervisliku seisundi jaoks. Lisaks näitas uurimus, et nendel samadel inimestel on depressiooni tase madalam, nad naudivad oma elu rohkem ning nad on märganud vähem füüsilist valu oma igapäeva toimetustes. Krooniline valu võib piirata nii inimese füüsilist kui ka vaimset võimalust osaleda ja nautida sotsiaalseid või perekeskseid tegevusi. Seetõttu võivad süveneda depressioon ja üksildus. Muusika saab mitmel viisil aidata nende tunnete vastu. Esiteks võib muusika parandada inimese tuju ning see omakorda motiveerib inimest võtma osa sotsiaalsetest tegevustest. Teiseks võib muusika pakkuda tuge ja tunnet, et sind mõistetakse. Lisaks aitab

koos teistega muusika loomine luua kuuluvustunnet. Kuigi see kindel küsitlus käib inimeste kohta, kelle igapäevaelu on raskendatud kroonilise valu tõttu, siis saab siit tuua paralleele ka nii-öelda tavainimese ellu, kus muusika pakub tuge, motivatsiooni või hoopis kuuluvustunnet. Sellest saab järeldada, et *hardcore*-muusika pakub teatud inimestele sellist tuge ning üritustel käimine, kus saad tantsida endaga sarnaste inimeste seas, pakub ühtekuuluvustunnet.

Vastab tõele, et mõned muusikalised omadused on rahustavamad, näiteks aeglane tempo, etteaimatavad harmooniad või kindlad tämbrid, kuid siiski üks muusikastiil, mis ühte inimest rahustab võib teist hoopis ärritada. Üks väärarusaam on see, et klassikaline muusika on võrreldes teiste stiilidega kõige parem rahustava keskkonna loomiseks. Kuigi seda seostatakse peamiselt rahustava toimega, siis tuleb silmas pidada, et on ka teisi viise stressi maandamiseks, näiteks samavõrdne on mõne meeleoluka ja kiirema loo kaasalaulmine ning selle järgi tantsimine. (Bradt, 2024)

Samamoodi nagu keelel, on igal muusikasüsteemil oma reeglistik, mis määrab, kuidas helimustrid on organiseeritud. Muusikat kuulates talletab inimese aju neid mustreid ja kasutab neid uusi lugusid kuulates järgnevate helide ja rütmide ennustamiseks. Seetõttu kujunevad kuulajal ootused selle kohta, milline heli või rütm võiks järgneda. Uurimuste kohaselt aktiveerub aju tasusüsteem väga tugevalt just siis, kui tulemus ületab ootusi ehk siis, kui tulemus on parem kui ennustatud. Aju tasusüsteem on osa, mis toodab dopamiini, mis tekitab eufoorilist, sõltuvusele sarnast seisundit (Confido, 2026).

Mitmed uurimused käsitlesid muusika kuulamist tulenevaid positiivseid külgi COVID-19 pandeemia ajal. Uuriti, kuidas inimesed kasutasid muusikat toimetulekuvahendina, emotsioonide reguleerimiseks ning sotsiaalse ühtekuuluvusetunde hoidmiseks. Ühes uurimuses selgus, et muusika oli eriti kasulik oma tunnete reguleerimiseks sügava depressiooniga inimeste seas. Teine uurimus näitas, kuidas muusika oli kõige parem vahend iseendaga ühenduse leidmiseks, negatiivsete mõtete ja tunnete väljaelamiseks. Muusika oli pandeemia ajal kõige kõrgemalt hinnatud vahend stressi leevendamiseks. Lisaks leiti uurimustes, et muusikast said kõige rohkem kasu inimesed, kes üldiselt kogevad erinevatest stiimulitest suuremat naudingut. See seos viitab sellele, et muusika positiivne mõju on otseselt seotud aju tasusüsteemi aktiveerumisega. (Zatorre, 2024)

3.2. Anonüümsus

Philip G. Zimbardo uurib seisundit, kus inimene kaotab osaliselt teadlikkuse iseendast kui individuaalsest isikust. See võib juhtuda rahvamassis, pimedas keskkonnas, kostüümi või maski kandes, tugeva emotsionaalse kogemuse ajal või olukorras, kus inimene tunneb anonüümsust. Selline seisund vähendab inimese enesekontrolli ja hirmu hinnangute ees ning suureneb vabam ja impulsiivne käitumine. Seetõttu keskendub inimene vähem sellele, mida teised temast arvavad või kuidas ta välja paistab. Kuigi see uurimus käsitleb ka seisundi negatiivseid külgi, nagu agressiivsus või kaootiline käitumine, siis kasutatakse seda tänapäeval positiivsete kollektiivsete kogemuste seletamiseks. (Zimbardo, 1969)

Reivikultuuris võib anonüümsus, hämar valgus ja grupis tantsimine aidata inimesel tunda ennast vabalt, väljendada emotsioone, unustada igapäeva pingeid, vähendada ärevust ja tekitada ühtekuuluvustunnet. Samuti pakub see inimesele võimaluse kogeda ajutist eemaldumist oma igapäevasest identiteedist ja tunda end vabamalt liikumises ning eneseväljenduses. Riided toetavad seda kõike, pakkudes anonüümsust läbi disaini elementide, näiteks kapuuts, päikesesprillid, maskid jms.

4. SISSEJUHATUS PRAKTILISSE OSASSE

Siinse lõputöö praktilises osas valmib kollektsioon “pulss160”. Uurides antud muusikastiili olemust ja keha kiiret rütmilist liikumist tekkisid mul järgmised küsimused – kuidas saavad rõivad täiendada liikumise või tantsimise kogemust ning kuidas on võimalik lõike ja materjali kaudu edasi anda muusika rütmi ja kordust. Need küsimused andsid tugeva tõuke ja seesmise vajaduse kõnealuse kollektsiooni loomiseks.

Nagu eelnevalt mainitud, on muusika ja vaimne tervis tihedalt seotud. Minu isiklikust kogemusest on inimese heaolek seotud ka rõivastega, mida kannad. Näiteks, kuidas saan ennast tunda mugavalt, kui seljas on kratsivast materjalist kampsun või jalas on püksid, mis pigistavad ja liikumist takistavad. Seetõttu ongi oluline, et antud kontekstis, kus muusikaline elamus on pigem teraapiline, on inimesel seljas riided, mis toetavad seda kogemust nii praktiliselt kui ka esteetiliselt.

Lisaks tundsin ise puudust just sellistest rõivastest, mis toetaksid nimetatud aktiivset kogemust positiivselt, nii oma materjali, konstruktsiooni kui ka liikuvuse poolest. Teades, et saan tantsida ja tunda ennast mugavalt ning väljendada enda olemust läbi oma riiete.

Sobiva materjali ja tehnoloogia abil võivad riided oma disainiga liikumisele kaasa aidata, andes liigutustele vabadust. Detailid, mis tantsivad koos kehaga, aitavad luua uusi visuaale. Samuti mõjuvad riided inimestele nagu kaitsekiht või identiteedi näitamise vorm. Seetõttu tekkis ka vajadus luua autorikangad, et kollektsioonile lisada rohkem minu identiteeti ja kogemust. Sellepärast, et see näitab kuuluvust kindlasse subkultuuri ning aitab kandjal väljendada oma maailmavaadet. Autorikangaste kaudu saan disainerina luua täpsema ettekujutluse *hardcore* maailmast.

5. KOLLEKTSIOON “pulss160”

Hardcore-muusika rütm on keskmiselt 160-200 lööki minutis, seetõttu on ka muusika järgi tantsimine kiire ja liigutused äkilised. Kollektsooni loomisel seadsin lähteülesandeks, et rõivad soodustaksid liikumist, toetaksid muusikalist kogemust, oleksid võimalikult hingavad ning et neil oleks elemente, mis liiguksid kehaga kaasa.

Kollektsoon sai alguse minu isiklikust kogemusest *hardcore*-muusikaga. Muusika üleüldiselt on alati olnud mulle suureks inspiratsiooniallikaks ning seetõttu tundus ainuõige luua seekord midagi, mis on otseselt kindla stiili ja skenega seotud. Valitud stiiliks sai just *hardcore*, sest seda kuulates tunnen ennast vabana, justkui hõljuks õhus, ja just seda kogemust soovisin edasi anda nii kandjatele kui ka pealtvaatajatele. Oluline osa *hardcore* klubi kogemusest on kasutatav valgus – see on inspireeriv nii oma värvide ja mustrite poolest, mis erinevate laserite ja valgusefektidega tekivad. Lisaks kogu üldine meeleolu, kus saab tunda ennast vabana, keskendudes ainult muusikale ning olla dünaamilises dialoogis inimestega, kes on selles aspektis omavahel sarnased.

5.1. Kollektsooni loomine

Kollektsooni loomisel lähtusin enda kogemusest, analüüsides, mida meeldib mulle endale sellistel üritustel kanda ning millistest materjalidest need enamjaolt tehtud on. Selgus, et kaldun pigem riiete poole, millel on avatud seljaosa või kaenlaalused. Need on piirkonnad, kus keha higistab kõige rohkem ning mille puhul tuleb kasuks, kui need on lahtised või kaetud hästi hingava materjaliga, nagu näiteks viskoos. Kuigi reivikultuuris domineerib pigem must värvigamma, siis püüan oma riietuses alati kasutada värvi, et lisada isikupära.

Enamjaolt kannan nendel üritustel pigem lühikesi riideid. Kõige rohkem erinevaid spordiriideid või bikiine, mis istuvad ilusti keha ümber koos esemetega, mis liiguvad koos kehaga. Olulisel kohal on ka aksessuaarid, eelkõige võrksukad, erinevad *harness*’id ja vööd ning ka pesu ja selle detailid. Minu riietus koosneb tavaliselt mitmest erinevast kihist. Esimeseks kihiks on midagi lihtsat ja kehale ligi hoidvat, näiteks eelnevalt mainitud bikiinid ja lühikesed spordipüksid, millele lisanduvad võrksukad. Nende peale lisan midagi, mis on liikuvama siluetiga ning lisaks vajadusele ka soojust hoidvad. Riietuse esteetika sõltub sellest, kus üritus toimub või kas tegemist on päevase või õhtuse peoga.

Seetõttu olen kokku pannud komplekte, mis on industriaalsed või hoopis romantilisema välimusega. (vt Lisa 1)

Kõige enam levinud materjalid minu reiviriietustes on võrklükra, polüester elastaaniga, puuvill, teksa. Minu kõige enam kantavad esemed on saadud teise ringi poodidest ning seetõttu ei tea päris täpselt, kust mõni kindel riideese pärit on.

Reivikeskkonda iseloomustavad sageli kõrge temperatuur, rahvarohkus ja intensiivne füüsiline aktiivsus. Sellega kaasneb ülekuumenemise ja dehüdratsiooni oht. Kuna keha on pidevas liikumises, siis on eriti oluline vahepeal puhata ja ennast värskendada, kuid sellest ei peeta alati kinni, sest pigem soovitakse oma lemmiklugude järgi tantsida või on hoopis baaris liiga pikad järjekorrad, et endale vett soetada. (Palamar, Sönmez 2022)

Komplektide loomisel sai minu jaoks väga oluliseks kihilisus ning võimalus rõivaid vastavalt vajadusele eemaldada. Põhjuseks on isiklik kogemus külmemas kliimas reividel käimisega, kus tekib olukord, et välitingimustes on temperatuur kordades madalam kui tantsuplatsil. Seetõttu on vajalik riietuda kihiliselt, et vältida tantsuplatsil ülekuumenemist. Põnevate kihiliste lahenduste loomiseks kasutasin intuiitiivset meetodit, kus vormid ja kujundid sündisid juhuslikkuse kaudu kehale. Võtsin aluseks kas modelli või rõivaeseme joonise, mille peale joonistasin erinevaid joonemustreid, samal ajal kuulates *hardcore*-muusikat. Seetõttu olid need jooned mõjutatud muusika rütmist, energiast ja dünaamikast. Edasi analüüsisin tekkinud kompositsioone ning tõin esile kohad, kus kujundite vahel tekkisid minu jaoks huvitavad kompositsioonid ja ühendused. Valikute tegemisel lähtusin sellest, kas erinevad kujundid moodustavad omavahel tervikliku ja huvitava vormi, millest võiks areneda uus lõige, või loovad võimaluse kombineerida erinevaid kangaid kollaažilaadseks tervikuks. Naiste rõivaste kavandamisel oli minu jaoks oluline, et rinnapiirkond jääks kaetuks. Seetõttu mõjutas see minu otsuseid ja valikuid, kuid meesterõivaste puhul see aspekt rolli ei mänginud. Sellest intuiitiivselt ja muusika mõjust lähtuvast protsessist kasvasid välja mõned kollektsiooni lõplikud disainilahendused. (vt joonis 1)



Joonis 1. Disaini protsessi näidised.

Lisaks lõin enne kavandite tegemist endale erinevaid materjale, kasutades erinevaid meediume. Kasutasin erinevaid olemasolevaid pabereid, millele joonistasin peale nii vesikui ka akrüülvärvidega ja markeritega. Katsetasin erinevate tehnikatega visuaalide loomist. Nende tööprotsessi ajal käis samamoodi taustaks hardcore-muusika ning see mõjutas minu emotsioone. Valminud materjale sain hiljem kasutada erinevate vormide loomiseks modelli peal. (vt Lisa 4)

Tänapäeval on tavaliselt inimesed reivikeskkonnas rõivastatud pigem mustalt võrreldes 90ndate Hollandi skenega, kus oli näha erinevaid värve ja stiile. Seetõttu osutus kollektsiooni põhivärviks hall, mis tekib segades akromaatilisele mustale teist neutraaltooni – valget. Edasi liikusin oma jooniseid tehes pigem segatud tumedate toonide peale, näiteks tumeroosa, -sinine, -lilla ja tumedam sinakasroheline. Kuna need on samad värvid, mida olen tihti näinud reivide valguslahendustes, siis annavad just need toonid minu jaoks seda maailma kõige paremini edasi (vt Lisa 2).

5.1.1 Autorikangad

Töö teema emotsionaalne külg ja kogemus kajastub materjalis, peamiselt mustris ning kanga manipulatsioonis. Otsustasin enda loodud mustrite ja kangadisaini kasuks, sest need aitavad paremini edasi anda lugu, mida soovin teistele tutvustada.

Erving Goffmani uurimuse järgi kasutavad inimesed riietust, välimust ja aksessuaare selleks, et teistele edasi anda soovitud kuvandit iseendast. Rõivad ei ole seejuures ainult funktsionaalsed, vaid aitavad kujundada inimese identiteeti ja nende läbi loob inimene täpselt sellise rolli nagu tahab teistele edasi anda. Samuti näitavad need detailid inimese juures kuuluvust ja annavad teistele infot tema identiteedi kohta. Antud

kontekstis on reiviriietus kui uus identiteet ning näitab kuuluvust kindlasse subkultuuri. (Goffman, 1990)

Dick Hebdige käsitleb seda, kuidas subkultuuride stiil kannab sümboolset tähendust, mille kaudu inimesed väljendavad oma maailmavaadet, väärtusi ja vastandumist tavaühiskonnale. Nad kasutavad moodi teadliku eristumise vahendina. Subkultuurid rikuvad tavapäraseid norme ning selleks on ka riietus, näiteks kui võrrelda reivi või *hardcore* riietumisstiili tavapärase stiiliga, siis võib nende kohta öelda, et nad kas riietuvad lohakalt või liiga paljalt. (Hebdige, 1987)

Kollektsiooni üldpildis aitavad minu disainitud mustrid lisada esemetele osakesi personaalsest identiteedist, lisaks kujutavad need isiklikku kogemust, kuidas mina *hardcore* maailma sünteesin ja enda jaoks visualiseerin.

Esimese kanga disaini loomisel lähtusin fotost, mis kujutab rahvamassi reivil tantsimas. Tegemist on minu isikliku jäädvustusega esimeselt seda tüüpi muusikaürituselt, kus osalesin 28. märtsil 2024 Maltal (vt joonis 2). Foto on tehtud iPhone'i liikuva pildi funktsiooniga ning töödeldud pika säriaja tehnikat jäljendades, mille tulemusel muutuvad liikuvad figuurid hajusaks ja loovad voolava, dünaamilise visuaalse efekti.

Pildil on muudetud värvide saturatsiooni, sest algse faili tonaalsus oli liiga ühtlane ja hall. Soovisin, et see disain annaks võimalikult hästi edasi klubikultuurile omast intensiivset ja atmosfäärilist kogemust. Töödeldud toonid lähtuvad reivide valgusmängudes sageli kasutatavatest värvidest ning neist kujunes ka kollektsiooni värvigamma alus (vt joonis 3). Algse foto peale on lisatud sama pildi modifitseeritud versioon, kus muster voolab ja sulandub üksteiseks. Alusfotol on minu jaoks isiklik ja emotsionaalne tähendus, mistõttu tunnen, et see annab kõige paremini edasi seda emotsiooni ja kogemust, mida soovin kollektsiooni kaudu vahendada. Pealispinnal olev voolav kiht tõlgendab inimese ja muusika vahelist suhet, kus inimese liikumine ja muusika rütm sulandub üheks (vt joonis 4). Muster trükiti kangale sublimatsioon-tehnikas ning selle jaoks kasutati jääkmaterjale. Sublimatsioon on trükimeetod, kus spetsiaalne värvaine muutub kuumuse ja surve mõjul otse gaasiks, ning kuna polüesterkiud kuumuse mõjul avaneb, tungib värv sügavale kanga kiududesse, mis muudab selle väga pesu- ja hõõrdumiskindlaks (Edutex, 2026).



Joonis 2. Originaal foto.

Joonis 3. Modifitseeritud pilt.

Joonis 4. Valmis kangadisain.

Teine muster kujutab *hardcore*-muusika järgi tantsimist, mis sündis soovist väljendada liikumist ja emotsiooni, mis tekib keha reageerimisel muusika rütmile. Kuna iga inimene tantsib *hardcore*-muusika järgi nii nagu tema enda keha teda juhatab, siis on see pigem korrapäratu ja omanäoline. Seetõttu peegeldab see muster minu jaoks kollektsiooni kõige isiklikumat külge ning annab edasi minu enda kogemust ja identiteeti *hardcore*-muusika maailmas.

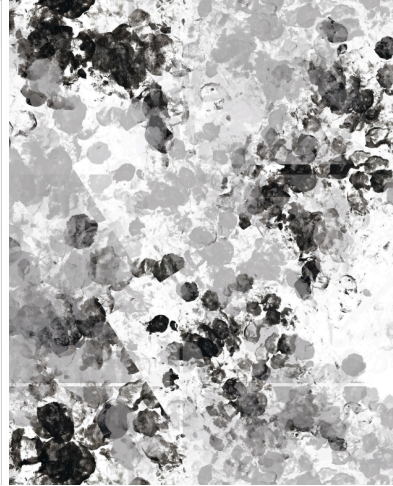
Selle jaoks panin põrandale suure tüki paberit, mille kinnitasin sinna teibiga. Värvisin oma päkad musta akrüülvärviga ning tantsisin paberi peal (vt joonis 5). Musta värvi valisin, sest see on kõige tugevamalt kontrastis valge taustaga ja edaspidi faili töötlemisel on tekkinud kujunditega lihtsam töötada. Taustale panin käima loo “The First Rebirth”, mille autoriteks on Franky Jones, Axel Stephenson. Sellel lool on minu jaoks oluline tähendus, kuna just see pala tutvustas mulle *hardcore*-muusika maailma ning on siiani üks minu lemmiklugusid. Hiljem pildistasin tulemuse üles ning modifitseerisin seda arvutiprogrammis Adobe Photoshop, et luua oma muster (vt joonised 6 ja 7). Minu jäljed asetsevad paberil pigem laiali, sest tantsustiililt olen aktiivne ja pigem hüplik. Samuti on jälgedes näha liikumise kulgu, iga järgmise sammuga väheneb värvi hulk päkal ning mõned jäljed muutuvad heledamaks kui teised. Minu jaoks annab see edasi nii liikumise füüsilisust kui ka hetkelisust, mis on seotud *hardcore*-muusika järgi tantsimise kogemusega. Muster trükiti kangale sublimatsioon-tehnikas ning selle jaoks kasutati materjale spordiriideid tootva ettevõtte toomisjääkide hulgast.



Joonis 5. Materjali loomine.



Joonis 6. Välja valitud sammud.



Joonis 7. Valminud muster.

5.1.2. Materjalid

Kollektsiooni jaoks materjale valides olid minu jaoks väga olulised omadused liikumisvabadus, hingavus ja mugavus. Kangas peab võimaldama kehal hingata, et vältida ülekuumenemist. Rõivad peaksid venima igas suunas, et tagada täielik liikumisvabadus ning nende kaal võiks olla võimalikult väike, et need ei takistaks liikumist. Välimuse poolest oli väga oluline läbipaistvus, sest see annab võimaluse mängida erinevate kihtidega, luues erinevaid kompositsioone.

Rõivaste baasmaterjalideks said iseloomult venivad kangad, näiteks lükra, erinevad elastaani sisaldusega kangad ja puuvill. Need pakuvad kandjale mugavust ja liikumisvabadust. Läbiv materjal, mida kasutasin on võrklükra, sest see laseb kehal hingata ning teiste kangastega koos tekitab kehale oma läbipaistvusega erinevaid kompositsioone ning seda on mugav kasutada kihiliste lahenduste loomiseks. Otsustasin kasutada helkurmaterjali, sest reividele on omased valgusmängud ning helkuri refleksioon mängib valguse käes ja tekitab uusi visuaale ja nii on liikumine, valgus ja muusika kõik omavahel veelgi enam seotud.

Kangaid valides oli oluline kuidas need naha vastas tunduvad. Lisaks oli tähtis stiliseering, näiteks võrksukad, sest need on suur osa minu enda stiilist ning selle abil näeb tükikest mind selles kollektsioonis.

Komplekt “BPM”

Hardcore-muusikale on iseloomulik rütmiline kordus ja kindlate helistruktuuride taasesinemine. Soovisin seda omadust oma disainis visuaalselt tõlgendada. Protsessi käigus katsetasin läbi erinevaid variante ja joonistasin mitmeid mustreid, kuid lahenduse leidsin lõpuks väga lihtsast aga ootamatust detailist. Märkmikust järgmisi mitterahuldavaid kavandeid eemaldades märkasin perforatsiooni jälgi, mille kaudu on see tavaliselt köidetud. Need haarasid automaatselt minu tähelepanu ja kaalusid üle kogu eelneva protsessi. Mõte hakkas liikuma selle poole, kuidas neid oma disaini protsessis saaksin ära kasutada. Rebisin need välja tõmmatud paberite küljest ära ning asetasin joonistatud modellide peale. Ruuduline ja kindel kordus seostus mulle koheselt *hardcore*-muusika ülesehitusega. Lisaks kõnetas mind idee aukudest kui võimalusest muuta materjal hingavamaks. Sellest mõttesähvatuses valmisid minu esimesed kavandid, millest arenes edasi “BPM” pükste lõplik disain ning seetõttu sai ruudust ka üks olulisi läbivaid elemente kollektsioonis “pulss160”. (vt Lisa 5)

Antud komplekti (vt joonis 8) püksid valmisid venivast puuvillasest kangast. (vt lisa 7) Sellele pigem paksule ja raskele kangale on kontrastiks nii ees kui ka selja taga asuvad ruudud, tänu millele on õhul võimalus ringi liikuda ja kehal hingata. (vt joonis 9) Tänu pükste laiale lõikele, liiguvad need tantsides kehaga kaasa ning kanga struktuur hoiab ruute pidevalt ühes kujus nii, et midagi ei vaju ära. Kujutan neid pükse ideaalseks just näiteks Eestis talvel kasutamiseks. Lisaks annab eset erinevalt stiliseerida ja muuta isikupärasemaks, lisades alla erksavärvilised retuusid või võrksukad. (vt joonis 10)



Joonis 8. “BPM” kavand.



Joonis 9. Pükste ruudu detail.



Joonis 10. Komplekt “BPM”. Foto: Xenia Kvitko.

Komplekt “rütm”

Komplekti “rütm” (vt jooniseid 11 ja 12) kontseptsiooniks on *hardcore*-muusika harmoonia, kus korduv rütm ja ettearvamatud heliefektid võivad üheskoos väga mõjusalt toimida. Käistel asuvad ruudud kujutavad rütmi kordust ning pükste asümmeetriline lõige ettearvamatust. Komplekti üldine välimus seob omavahel sportliku ja reivi esteetika. (vt lisa 6) See pakub kandjale mugavust laiade pükste näol ja käised lasevad hingata ning on

lihtsa vaevaga eemaldatavad, et tantsimisega jätkata. Pükstest valmis kaks prototüüpi (vt jooniseid 13 ja 14), et paika saada asümmeetriline lõige, mis istuks inimese seljas ilusti ja et see ei näeks välja nagu oleks lihtsalt viltu õmmeldud. Pükste materjaliks sai valitud hall võrk-lükra ja sinine raskem kostüümikangas. Neid viimistledes sain aru, et ei olnud läbi mõelnud kõiki samme. Pükste alläärt tehes sattusin esimese õmblustehnoloogilise väljakutsega silmitsi, sest tavaline ühekordne palistus ei toiminud nurgelise lõikeserva tõttu. Selle asemel kasutasin pükste allääre viimistlemiseks lõikekohast kanti.



Joonis 11. "rütm" kavand



Joonis 12. Valmis komplekt modelli seljas. Foto: Xenia Kvitko



Joonis 13. Pükste prototüüp eest.



Joonis 14. Pükste prototüüp tagant.

Komplekt “tempo”

Komplekt “tempo” (vt joonis 15) idee sündis soovist luua midagi väga liikuvat. (vt lisa 7) Seetõttu on komplekti põhiese pikk lõhikutega särk, mille esi- ja tagapaneel liikudes kaasa tantsivad. Särgi aluskangaks sai valitud võrkluukra, sest see on õhuke ja kerge, mistõttu keha hingab ning riietuse kaal ei väsita keha ära. Särgile lisasin kapuutsi, sest see annab kandjale võimaluse ennast varjata, pakkudes anonüümsust.

Kasutasin peamiseks elemendiks enda sammude mustri loodud kangast, mida soovisin muuta tantsimisel liikuvaks, läbi tekstuuri. Seetõttu lõikasin laserlõikuriga välja eri suuruses kujundeid. (vt jooniseid 16 ja 17) Otsustasin eri suuruste kasuks, sest nii neid üksteise peale asetades tekivad erinevad kõrgused ja kihid, mis soodustavad liikumist. Selle jaoks lõin programmis Adobe Illustrator vektor faili, mis oli aluseks kogu lõikeprotsessile. Laserlõikamise tehnika osutus minu materjali valiku tõttu kõige sobivamaks lahenduseks. Sellepärast, et sünteetilise kanga puhul sulatab laseri kuumus lõikamise käigus servad ja seetõttu ei vaja detailid lisaviimistlust. Tööprotsessi käigus tekkis idee lisada kompositsioonile juurde samu kujundeid helkurmaterjalist. (vt jooniseid 18 ja 19) Need suurendavad eseme mängulisust ja rõhutavad selle ruumilist iseloomu. Ala disain, kuhu kujundid on asetatud sündis minu eelpool mainitud intuiitiivse disaini meetodi abil ning muutsin seda nii, et rinnapiirkond oleks kaetud. Kujundite kinnitamiseks aluskanga peale kasutasin liimiriba, mis kinnitab kaks kangast omavahel kokku triikraua

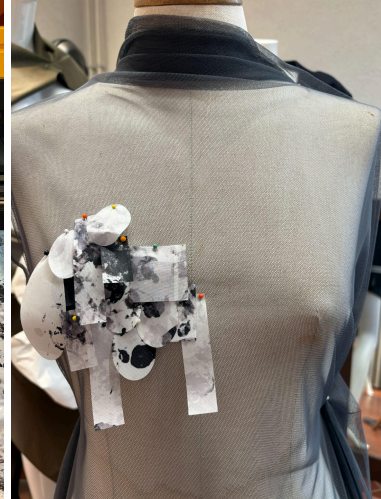
kuumuse abil. Detailid fikseerisin kangale ainult kujundi otsa abil, et lõpptulemus oleks võimalikult liikuv ja elava visuaaliga.



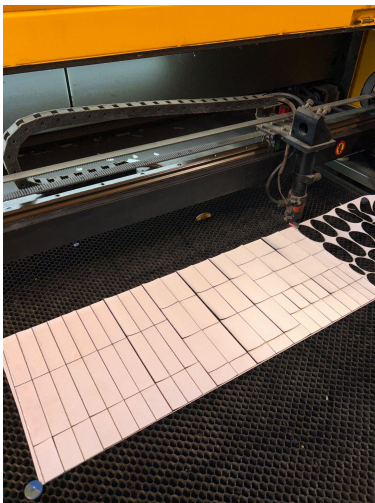
Joonis 15. “tempo” kavand



Joonis 16. Kangas laserlõikuri all.



Joonis 17. Esimesed katsetused.



Joonis 18. Helkurriba laserlõikuri all.



Joonis 19. Kujudid koos helkur elementidega.

Komplekt “impulss”

Võtsin endale väljakutse luua midagi paljastavamat julgemale ja mässumeelsemale peokülastajale. (vt joonis 20) Keha paljastamine on väljaelamise viis ning üks võimalus minna vastu tavapärasele riietusnormidele. Liibuva pükskostüümi disainis on kasutatud suurt ümarat väljalõiget kandja paremal küljel ning see on valmistatud võrklükrast. Avaus annab riietusele hingavuse ning väljalõige näitab komplekti kõiki erinevaid kihte. (vt

joonis 21) Komplekti ergas värvigamma on inspireeritud värvilistest dressidest, mida *gabby* pidudel peamiselt kanti (vt Lisa 3).



Joonis 20. “impulss” kavand.



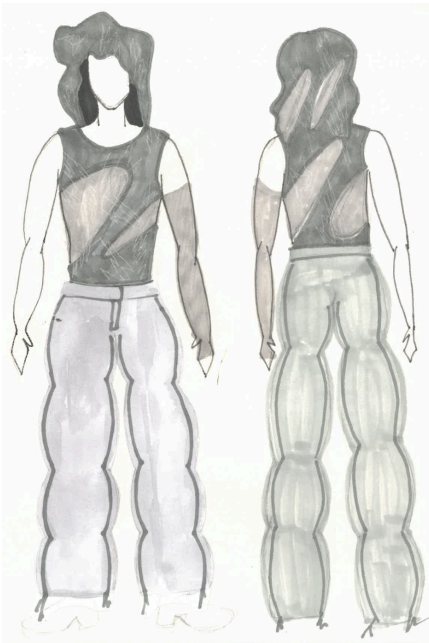
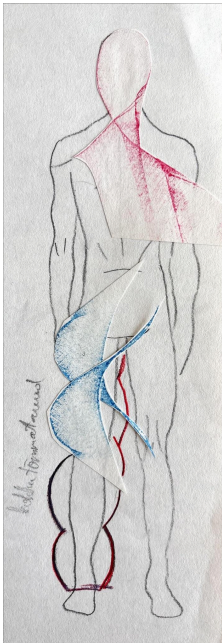
Joonis 21. Valmis komplekt modelli seljas. Foto: Xenia Kvitko

Komplekt “võnge”

Meeste särki idee sündis minu intuiitsusest disainimeetodist ning sama kollektsiooni jääkmaterjalidega eksperimenteerimisest. (vt joonis 24) Kuna kollektsiooni valmistades jäi alles materjale, siis soovisin neid võimalikult palju ära kasutada. Üheks põhjuseks on jätkusuutlikkus, kuid samade materjalide kasutamine loob kollektsioonis ühtsena välismuse. Särkile on lisatud kapuuts, mis pakub kandjale vajadusel anonüümsust. Kuna helkur on üks element, mida olen otsustanud kasutada oma kollektsioonis, siis leidsin, et just siia sobib see eriti hästi. Masintikitud helkurdetailid kujutavad muusikaprogrammide helilaineid ning pükste ümar vorm annab edasi voolavat tunnet, mis võib tekkida tantsuplatsil muusikaga sama rütmi järgi liikudes. Pükste disain sündis endale loodud materjalide abil, kus lõikasin paberist välja kujundeid ja lisasin need modelli peale (vt joonis 22).

See komplekt (vt joonis 23) oli minu jaoks üks endale seatud väljakutse kuna olen alati soovinud teha riideid ka meestele, kuid ei ole sellega varem kokku puutunud. Minu

kollektsioon räägib ka kuuluvus ja ühtsustundest, siis on ainult õige, et ka mehed on siia kaasatud.



Joonis 22. Idee algus. Joonis 23. “võnge” kavand.

Joonis 24. Särgi prototüüp.

Komplekt “kaos”

Enda riietusi analüüsides, märkasin, et sõltuvalt üritusest ja selle toimumisajast, olen valinud ka romantilisemaid ja naiselikumaid riideid ja neid siis aksessuaaridega sobivamaks kohandanud. Seetõttu sündis kavand “kaos”, et luua kontrasti teiste olemasolevate materjalide ja komplektidega. (vt joonis 25)

Kavandi keskmes on mustast pitsist lõhikuga seelik, mida kaunistavad industriaalsed trukid, mille abil saab kandja panna seeliku nii kinni või lahti kui soovib. Pits sai valitud just selle romantilise omaduse tõttu. Lisaks on see ka väga hingav ning läheb kokku minu eesmärgiga mängida erinevate kihtidega.

Teine riideese on käised, mille idee kasvas välja meeste komplekti “võnge” pükstest. Käistele on lisatud lukk, et nende eemaldamine ja tagasi selga panemine oleks võimalikult lihtne ja kiire.



Joonis 25. “kaos” kavand.

Komplekt “sagedus”

Komplekt “sagedus” kasutab ära teist autorikanga disaini, mis kujutab minu kõige esimesel reivil tantsivaid inimesi. (vt joonis 26) Kangast kasutasin vesti valmistamiseks. Soovisin luua kollektsiooni jaoks vähemalt ühe üleriide ja selleks osutus õhuke vest, mis läheb kokku minu seatud eesmärkidega, et riietes peab olema mugav liikuda ning et nende lõiked lubaksid inimese kehal hingata. Lisaks on vesti võimalik alati seljast ära võtta ning kuna see on õhuke, siis ei lisa see kandjale lisa raskust tantsimise ajal. Vesti alla kuuluvad lühikesed püksid, mis sündisid komplekti “BPM” töö käigus.



Joonis 26. “sagedus” kavand.

ANALÜÜS

Usun, et kollektsiooni loomise käigus õnnestus tõlgendada *hardcore*-muusika nii füüsilist kui ka emotsionaalset kogemust rõivaste keelde. Selle saavutasin luues autorikangad, millest üks oli otseselt seotud minu emotsionaalse kogemusega, mälestus esimesest reivist, ning teine füüsilisega, kasutades selleks iseenda keha. Lisaks leidsin tööprotsessi käigus kangamanipulatsiooni lahendusi, mis mõjusid efektselt minu valmis töödes ja kattusid ette seatud eesmärkidega. Komplektides kasutatud ruudud annavad visuaalselt edasi rütmi kordust ning samal ajal toimivad õhuavadena. Laseriga lõigatud kujundid mõjuvad kui keha pikendus ja liiguvad tantsides inimesega kaasa.

Kandja võiks tunda ennast nendes rõivastes mugavalt ja enesekindlalt ning need suudavad toetada kehalist eneseväljendust, sest see on oluline osa reivikultuurist. Rõivad võiksid aidata kandjal väljendada oma identiteeti.

Analüüsides loodut, leidsin, et minu töös on üks kõige tugevam disainilahendus tantsujälgedega muster, sest see on kõige isiklikum. Helkurdetailid, loovad tugeva seose klubikultuuriga, lisades rõivaste peale omamoodi valgusmängu. Tööprotsessi käigus avastatud perforatsioonimuster kannab hästi edasi kordust ja rütmi, mille kujutamine minu üheks eesmärgiks oli.

Töö mahukuse tõttu ei valminud kõik komplektid kirjaliku osa esitamise ajaks, mistõttu ei ole neist siin töös ka täpsemaid pilte, kuid jätkan kindlasti kollektsiooniga töötamist. Loomulikult tuli ka ette tehnilisi väljakutseid õmblemise juures, kuid usun, et sellest hoolimata sain endale püstitatud ülesandega hakkama.

Tööprotsess õpetas mulle, kui tugevalt võivad isiklikud kogemused mõjutada loomingulist praktikat. Lõputöö teoreetiline pool andis mulle uusi teadmisi muusika ajaloo ja -psühholoogia kohta, millest viimane aitas mul ka ennast oluliselt paremini mõista. Tööd kirjutades märkasin kui suur tähtsus muusikal minu elus on ning kui palju see on mind aidanud.

KOKKUVÕTE

Käesoleva lõputöö eesmärk oli uurida *hardcore*-muusikat kui eneseregulatsiooni vahendit ning luua selle põhjal moekollektsioon, mis väljendab *hardcore*'i ja reivikultuuri visuaalset ning emotsionaalset kogemust.

Töö teoreetilises osas leidsin vastused küsimustele ja kinnitust enda kogemustele. Muusika mõjub igale inimesele erinevalt ning ei ole ühte kindlat muusikastiili, mis mõjuks kõigile rahustavalt. Oluline on inimese enda side talle olulise muusikastiiliga. Sellest saab järeldada, et iseloomult agressiivne *hardcore* võib mõjuda teatud inimestele rahustavalt või vabastavalt ning sellistel üritustel käimine, kus saab tantsida endaga sarnaste inimeste seas, pakub kuuluvustunnet.

Subkultuuridega käsikäes käivad neile omased riietumisstiilid. D. Hebdige käsitleb, kuidas need stiilid kannavad sümbolset tähendust, mille kaudu inimesed väljendavad oma maailmavaadet ja väärtusi. E. Goffman avab oma uurimuses külje, kus riided ei ole ainult funktsionaalsed, vaid aitavad kujundada inimese identiteeti ja nende läbi loob kandja sellise rolli, mida soovib teistele edasi anda.

Kollektsioon "pulss160" sündis soovist anda edasi minu isiklikku füüsilist ja emotsionaalset kogemust *hardcore*-muusika maailmas. See koosneb seitsmest komplektist, millest viis on mõeldud naistele ja kaks meestele. Inspiratsiooniks võtsin ja analüüsisin muusikat ning enda kogemust skenes. Värvigamma loomisel kasutasin pildimaterjali enda isiklikust kogust ning selle alusel disainisin autorikangad.

Tööprotsessi käigus mõtestasin sügavamalt, kuidas muusika võib mõjutada ja aidata inimest, ning seeläbi mõjutada visuaalset loomingut. Käesolev lõputöö projekt näitas, et rõivas võib olla vahend mitte ainult visuaalse identiteedi, vaid ka emotsionaalsete kogemuste ja isiklike mälestuste edasi andmiseks.

Soovin edaspidi antud töös välja töötatud meetodikaid ja persoonikeskset lähenemist kasutada. Eesmärk on mõned tooted kollektsioonis tootmisvalmiduseks edasi arendada. Usun, et mida aeg edasi läheb, seda olulisemaks muutuvad ka vaimse tervise teemad ning seetõttu on oluline luua teadlikumalt vaimset tervist toetavat kogemust. Seda kas siis rõivaste või muud kogemuste näol.

SUMMARY

Hardcore Music as a Tool for Self-Regulation and the Translation of This Experience into a Fashion Collection

This thesis explores hardcore music as means of self-regulation and its interpretation through a fashion collection. Music influences a person's emotional, physical, and mental state and can support emotional regulation and well-being. This effect is particularly evident in electronic dance music culture, where sound, rhythm, lighting, and collective experience create an intense and physically immersive environment. The starting point of this thesis was the author's personal experience of hardcore music as a liberating and supportive form of expression, which inspired a deeper exploration of the topic and its translation into a visual form.

The aim of this thesis was to examine the emotional and physical impact of hardcore music and to create a fashion collection based on this experience that conveys the visual and emotional atmosphere of hardcore and rave culture. The central research question focused on what kinds of garments are capable of communicating the positive and liberating experience of music through movement, comfort, and bodily self-expression. The topic is relevant because electronic music and its subcultures continue to influence young people increasingly, while discussions surrounding mental health have become more significant in contemporary society. In this context, music can function as one of the most accessible tools for emotional support and self-regulation.

The theoretical part of the thesis discusses the identity of hardcore culture, the psychological effects of music, and the role of clothing in self-expression and identity formation. The work is supported by Dick Hebdige's theories on subcultures and Erving Goffman's concept of self-presentation. According to Hebdige, subcultural styles carry symbolic meanings through which individuals express their values, worldview, and sense of belonging. Goffman emphasizes that clothing is not merely functional but also helps shape identity and construct the image a person wishes to present to others. The theoretical research also confirmed the author's own experiences – the impact of music is highly individual, and hardcore music, often perceived as aggressive, may in fact have a calming, liberating and unifying effect on certain individuals.

As the practical outcome of the thesis, a fashion collection titled "pulss160" ("pulse160") was created, consisting of seven outfits – five designed for women and two for men. The collection emerged from the desire to communicate the author's physical and emotional experiences within the world of hardcore music. Inspiration was drawn from music, movement, lightning effects, and personal experiences within rave culture. During the design process, custom textiles were developed based on the author's own photographs and traces created through dancing to hardcore music. The garments emphasize freedom of movement, comfort, layering, and bodily self-expression, allowing the clothing to support the wearer's physical experience in a way similar to music itself.

Throughout the creative process, the author developed a deeper understanding of how music can influence emotional states and visual creativity. This thesis demonstrates that fashion can function not only as a form of visual identity but also a medium for conveying emotional experiences, personal memories, and self-expression.

KASUTATUD KIRJANDUS

Raamatud

Bradt, J. (2024). Music for Chronic Pain Management.; Fleming, R. (toim.), *Music and Mind: Harnessing the Arts for Health and Wellness*. New York: Viking, 98-110.

Zatorre, R. (2024). Musical Enjoyment and the Reward Circuits of the Brain.; Fleming, R. (toim.), *Music and Mind: Harnessing the Arts for Health and Wellness*. New York: Viking, 434-449.

Goffman, E. (1990). The Presentation of Self in Everyday Life. London. Penguin Group. (Esmatrükk 1959)

Hebdige, D. (1987). Subculture: the Meaning of Style. New York. Routledge. (Esmatrükk 1979)

Elektroonilised dokumendid

Zimbardo, P. G. (1969). The Human Choice Individuation, Reason and Order versus Deindividuation, Impulse, and Chaos. Stanford University. <https://stacks.stanford.edu/file/gk002bt7757/gk002bt7757.pdf> (vaadatud 30.04.2026)

Internetiallikad

Damage, D. (2023). *What, Who, Where and Why: The Fascinating History of Techno*

Music. Sound of Life.

<https://www.soundoflife.com/blogs/mixtape/history-of-techno-music> (vaadatud 14.04.2026)

Confido. (2026). *Mis värvi on armastus? Kes seda teab? Meie aju teab - punane*.

<https://www.confido.ee/mis-varvi-on-armastus-kes-seda-teab-meie-aju-teab-punane/> (vaadatud 23.05.2026)

Dicker, H. (2023). *Gabber at 30: hard, fast, and louder than ever*. DJ Mag.

<https://djmag.com/features/gabber-30-hard-fast-and-louder-ever>. (vaadatud 23.04.2026)

- Edutex. (2026). *Praktiline lahendus: vastupidavate logode kandmine kangale sublimatsiooni teel*. <https://edutex.eu/sublimatsioon/> (vaadatud 20.05.2026)
- Haider, A. (2018). *The 30-year-old soundtrack to hedonism*. BBC.
<https://www.bbc.com/culture/article/20180911-the-30-year-old-soundtrack-to-hedonism>. (vaadatud 23.04.2026)
- Luik, M. (2024). *Killukesed muusikateraapia ajaloost*.
<https://muusikateraapia.eu/uudised/ajakiri/kevad-2024/killukesed-muusikateraapia-ajaloost/> (vaadatud 02.05.2026)
- Matos, M. (2026). *Electronic Dance Music - London and Berlin*. Britannica.
<https://www.britannica.com/art/electronic-dance-music/London-and-Berlin>.
(vaadatud 14.04.2026)
- Palamar, J. J.; Sönmez, I. (2022). A Qualitative Investigation Exploring Why Dance Festivals are Risky Environments for Drug Use and Potential Adverse Outcomes. Springer Nature Link.
<https://link.springer.com/article/10.1186/s12954-022-00598-5> (vaadatud 20.05.2026)
- BassGorilla. (2025). *Hardcore Techno: From Underground Beats to Global Movement*.
<https://bassgorilla.com/hardcore-techno/> (vaadatud 12.04.2026)

Audiovisuaalsed allikad

- Rätsepp, Rita. (2021). *Kuidas mõjutab muusika meie vaimset ja ka füüsilist tervist?*
Taskuhääling. Delfi Tasku.
<https://tasku.delfi.ee/podcast/ff31ba40-cac1-11eb-8b9e-d32041ee8635?audio=9a2840c0-e0af-11eb-a8aa-eb5d0dd3db99>

Pildimaterjal

Coeval (2017). *Anna Adamo*.

<https://www.coeval-magazine.com/coeval/anna-adamo-gabber> (vaadatud 20.05.2026)

Joonealused mõisted

AllMusic. (2026). *Acid House*. <https://www.allmusic.com/style/acid-house-ma0000005001> (vaadatud 01.05.2026)

AllMusic. (2026). *Hardcore Techno*. <https://www.allmusic.com/style/ma00000012147> (vaadatud 04.05.2026)

AllMusic. (2026) *House Music*. <https://www.allmusic.com/subgenre/house-ma00000002651> (vaadatud 02.05.2026)

BBC. (2010). *Organisers blamed for German Love Parade deaths*. <https://www.bbc.com/news/world-europe-10753448> (vaadatud 04.05.2026)

MusicFaze. (2024). *Electronica Genre Guide*. <https://web.archive.org/web/20141220000949/http://www.musicfaze.com/p/electronica-genre-guide.html#te> (vaadatud 02.05.2026)

SoundOnSound. (2005) *The Lost Art Of Sampling: Part 1*. <https://www.soundonsound.com/techniques/lost-art-sampling-part-1> (vaadatud 04.05.2026)

Q-Dance. (2026). *What is Hardstyle Music?*. <https://www.q-dance.com/en/static/hardstyle> (vaadatud 28.04.2026)

Thunderdome. (2026). <https://www.thunderdome.com/en/static/about> (vaadatud 04.05.2026)

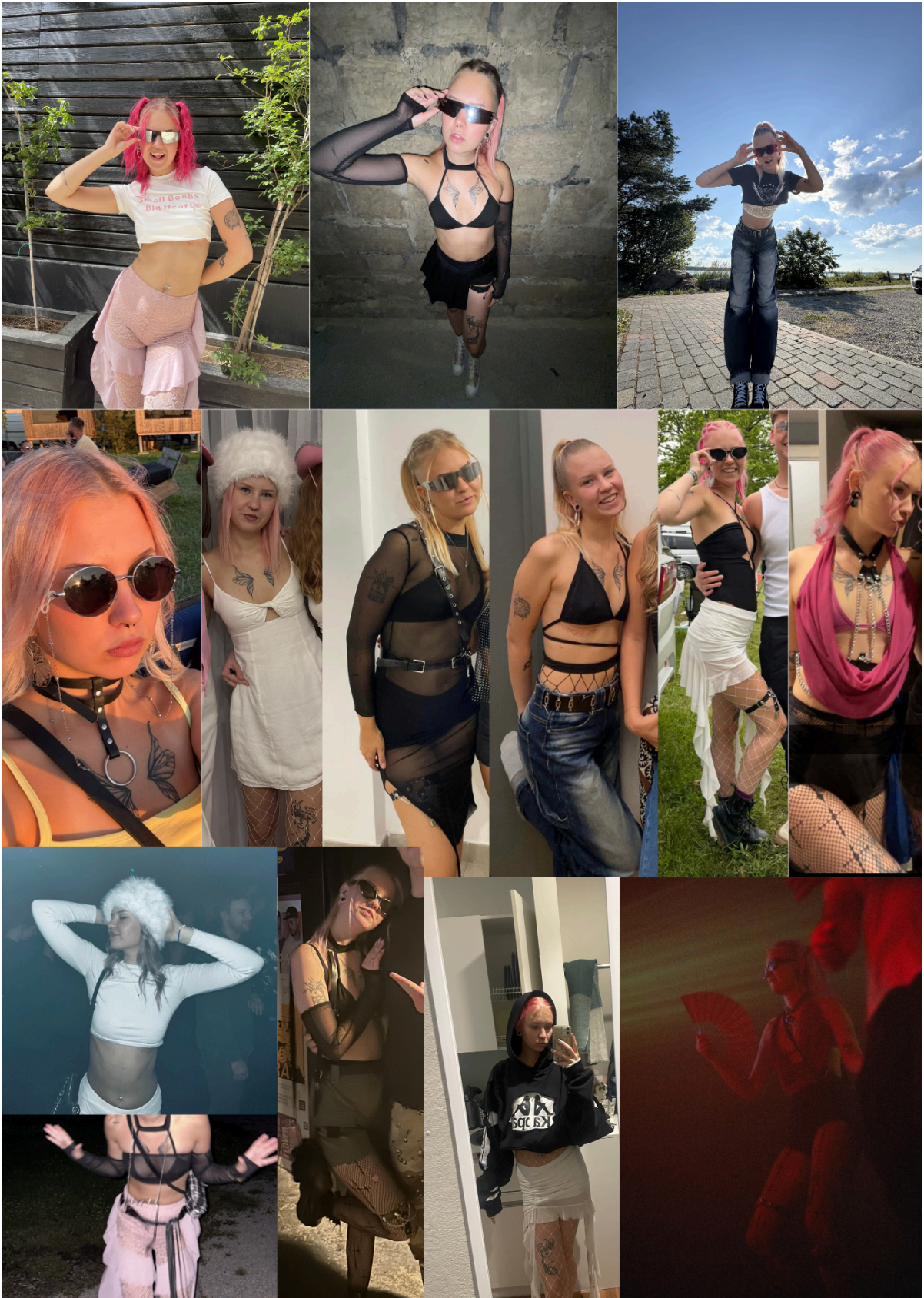
Wikipedia. (2026). *Electronic Dance Music*.
https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_dance_music (vaadatud 30.04.2026)

Wikipedia. (2026). *Electronical musical instrument*.
https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_musical_instrument (vaadatud 02.05.2026)

Wikipedia. (2026). *Happy Hardcore*. https://en.wikipedia.org/wiki/Happy_hardcore
(vaadatud 01.05.2026)

Wikipedia. (2026). *Rave*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Rave> (vaadatud 03.05.2026)

LISA 1.



LISA 2.



LISA 3.

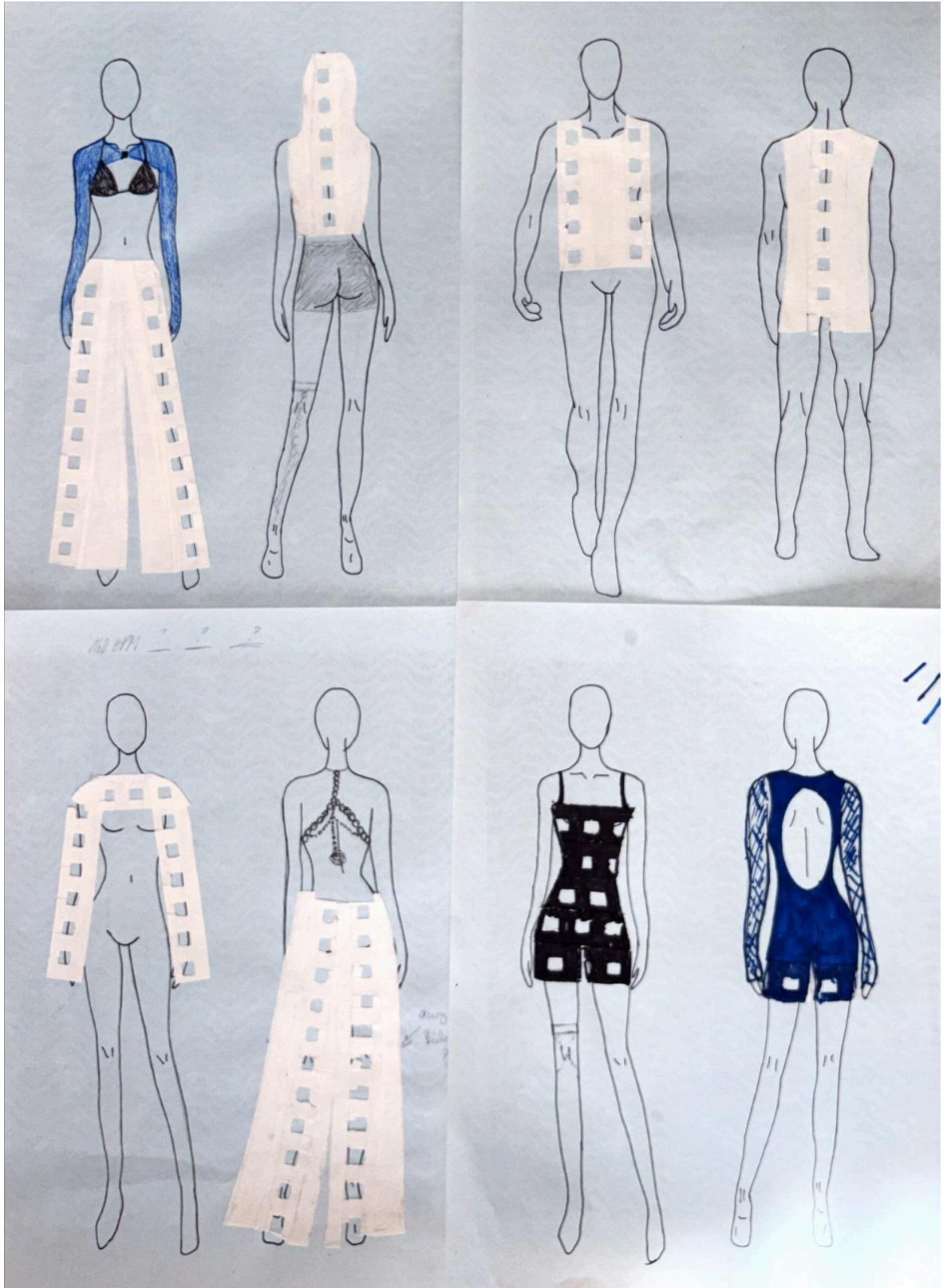


(Coeval, 2017)

LISA 4.



LISA 5.



LISA 6.



Foto: Xenia Kvitko

LISA 7.



Foto: Xenia Kvitko