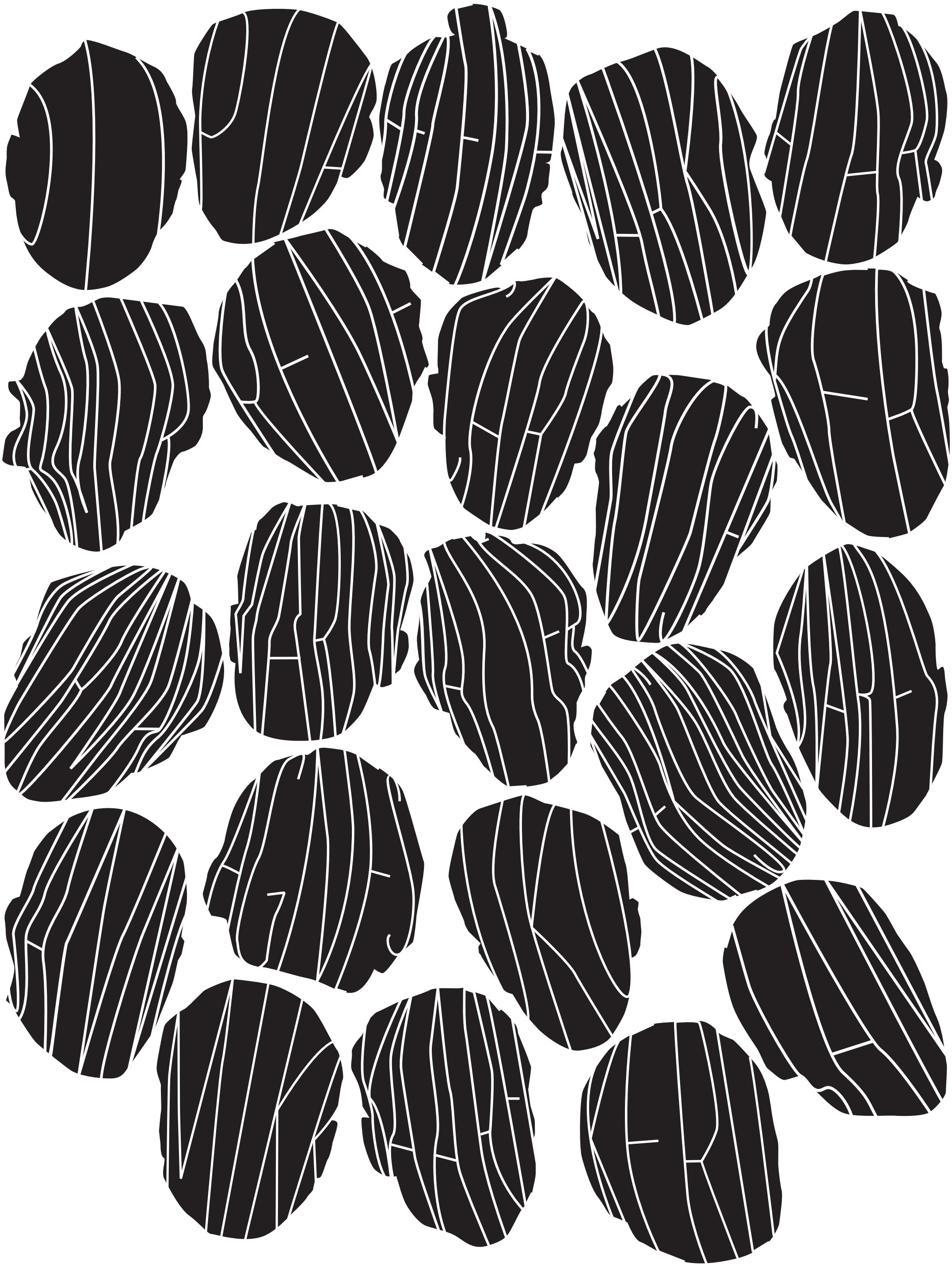


15 INTERVJUUD: Aimur Takk, AKU, Aleksandr Kaimov, Helene Vetik, Jan Tomson, Marko Kekishev, Rene Rebane, Norman Orro, Stuudio Stuudio, Ruum 414, Piia Põldmaa, Studio Le60, Ott Metusala, Joosep Volk, Janno Siimar

Esita küsimusi, esmajoones iseendale

Aimur Takk (s. 1993) on Eesti Kunstiakadeemia graafilise disaini magistrant, kes lõpetas bakalaureuseõppe 2016. aastal. Ta on end täiendanud vahetusüliõpilasena Saksamaal HfG Offenbachis tähedisaini kursusel ning hetkel töötab praktikandina agentuuris AKU. Takk võitis konkursil Eesti Disainiauhinnad 2017 kulla tüpograafia kategoorias uue kirjatüübi eest, mille lõi ERKI moeshowle.

Küsis Martina Gofman 19.02.2017

Miks sa otsustasid minna vahetusaastale?

Teisel kursusel vahetult enne hindamisi oli tekkinud olukord, kus ma ei saanud enam aru, millega ma tegelen ning kas minu huvid kuidagi kattuvad sellega, mis väljendus erinevates kooliprojektides. Olin sisemiselt rahulolematu ja tundsin kogu täiega, et vajan keskkonnavahetust. Samal aastal oli meil olnud Dinamo tüpograafidega töötuba, pärast mida tajusin esimest korda, et just tüpograafia võib olla midagi, millega tahan spetsiifilisemalt edasi minna. Hakkasin otsima vahetusõpinguteks kooli, mis annaks mulle rohkem baasoskusi, et saaksin fontide tegemisega paremini hakkama.

Kuidas Offenbachi kool EKAst erines? Kas see oli praktilisem või millised pohierinevused sa välja tooksid?

Ma siiamaani üritan aru saada, et milles see põhiline erinevus EKA ja Offenbachi vahel seisneb. Põhimõtteliselt valisin kooli veebilehe järgi. Mul oli ees pikk nimekiri koolidest, käisin nende veebilehed läbi ja antud kool oli tegelikult ainuke, mis jäi silma positiivselt nii veebilehe kui ka lihtsalt kujunduse poolest. Õnneks oli seal eraldiseisev tähedisainikursus olemas ja mõtlesingi, OK, see on mulle. Kui lõpuks kohal olin, sain aru, et olin valinud kooli, mis on maailmas nende endi sõnul väga prestiižne. Neil on superstaaridest õppejõud ja tunnid on professorikesksed. See ongi võib-olla üks peamisi erinevusi. Neil pole lähenemine nii individuaalne kui EKAs.

Aga kas sulle meeldis see?

See oli mulle tegelikult täiega vastukarva. Kohati langetasin otsuseid disainiprojektides puhtalt protestist, et tekitada mingitki diskussiooni ning tulla kuidagi välja professorikesksusest. Õnneks sain koolis uute tuttavate ja sõpradega suhteliselt vabalt nendest asjadest rääkida. Tõin neile näiteks EKA graafilise disaini osakonna ja nad said erinevustest aru ning oldi väga huvitatud kogemuste omandamisest EKAs.

Tunned sa, et EKAs oodatakse sinult konkreetset stiili või õpetajad suunavad liialt palju? Kuidas oli Offenbachis?

Mingil hetkel oli mul endal ka selline küsimus peas. Ei saa öelda, et osakonnas oleks eelistatud mingi kindel stiil, aga mõne õppejõu õpetamisemeetod suunab lõpptulemuse stiili, ja viimane võib osutuda mõnikord häirivaks. Kui sa saad sellest aru koolitunni jooksul, siis probleem minu meelest kaob. Keegi ei käsi teha konkreetseid visuaalseid ja esteetilisi lahendusi. Offenbachis väljendus professorikesksus ka tudengite esteetilistes valikutes. Ehkki professorid ütlesid, et nad ei eelista samasuguse esteetikaga kunstnikke-disainereid ega oota tudengitelt sarnaseid lahendusi, meenutasid paljud kavandid just töid, mida olin näinud õppejõudude Instagrami jälgides. Tudengid kirjeldasid, kuidas õppejõududel tekivad kindlad soosikud, mis väljendus näiteks selles, et kümme lemmikut said endale koolis töölaua ja suured Maci lauaarvutid. Ülejäänud ei saanud endale töönurkagi. Seda oli ikka päris valus kuulata ja näha.

Kas õpetus oli pigem visuaalikeskne või nagu EKAs, kus hinnatakse pigem mõtlemist ja mitte nii palju visuaali?

Ei teagi, mis see päris õige vastus oleks. Tunnen, et tudengid lasid end tohutult mõjutada. Seal on veel isegi sellised tagamaad, et lemmikud saavad endale õppejõudude abil koostööprojekte suurkorporatsioonidega, nagu autotootja BMW jt. Tudengite sõnul olevat Saksamaal kunstikoolide riiklikud toetused olnud seni suuremad kui tehnikakõrgkoolidel. Koolidel on mentorid, kes finantseerivad ja ootavad väljundit, mistõttu koolis ei juleta üle ühe päeva jätta seintele pooleliolevate projektide kavandeid. Kardetakse, et äkki keegi tuleb ja vaatab, millesse tema raha on investeeritud ja talle ei meeldi, mida ta kooli seintel näeb. Seetõttu hakkasin rohkem väärtustama EKA tegevusvabadust, mis samas ei tähenda, et meil ei võiks olla rohkem toetusi.

Kas sa tunned, et sa oled praeguseks oma stiili leidnud või katsetad iga tööga?

Ma kindlasti ei ole leidnud oma stiili, kuid kursakaaslased on tasapisi vihjanud, et tajuvad midagi ja tunnevad minu tööd ära. See on ka arusaadav, eriti kui kasutan enda tehtud kirjatüüpe.

On sul olnud tellimustöid?

Ametlikult ei ole ma graafilise disainerina töötanud. Mul on olnud õnne, et magistriõpingute ajal olen sattunud osalema kooliprojektides, millega pärast workshopi või aine läbimist olen saanud jätkata põhimõtteliselt nagu tööprojektiga. Võib öelda, et kogemus klientidega on siiski olemas.

Kas sa tunned, et tänapäeva graafiline disainer pole ainult kujundaja vaid ka teosesse sekkuja või looja? Kas graafilist disainerit kaasatakse järjest rohkem? Kas see on oluline küsimus tänasel päeval või see on alati nii olnud?

Ma ei teagi, kas tahaks öelda, et jah, graafiline disainer on see, kes ei tegele ainult *desktopper*ina, vormistajana. Kuigi mõningates agentuurides kahjuks just selline roll graafilistel disaineritel on. Samas ei tea, kas eriala saab siis nimetada graafiliseks disainiks, kui ollakse varaselt kaasatud mingitesse suurematesse protsessidesse. Võib-olla on nimetus ise ajast ja arust ning tuleneb disaineri kui käsitöölise rollist. Tänapäeval on graafilise disaineri funktsioon pidevas muutumises ja positsioon käsitöölisest töö mõtestaja poole liikumas.

Sinu põhiline huvi on tähedisain. Kas oled teinud mõne fondi, mis on raskesti loetav või loetamatu?

Jaa. Need olid küllalt algelised katsetused, kiiruga loodud ja eksperimentaalsed. Kui teha loetamatut kirjasüsteemi, stiili, siis selle väärtus selgineb mulle kui disainerile alles siis, kui kirjatüüp on lõplikult defineeritud, on loodud oma süsteem ja maailm sinna ümber.

Kus on piir kunsti ja disaini vahel? Millisesse kategooriasse kuulub näiteks loetamatu kirjatüüp?

Kõik sõltub kontseptsioonist. Eelmisel sajandil püüti tähevorme lihtsustada, kuni need muutusid loetamatult abstraktseks. Kui keegi püüdis väita, et tegemist on uue kirjatüübiga, millegi revolutsioonilisega, mida kõik hakkavad kohe-kohe kasutama, siis see oli veidi naeruväärne. Palju sõltub sellest, kas kirjatüüpi vaadelda mingisuguse eraldiseisva elemendina või keegi disainer leiab viisi kirjatüübi kasutamiseks, andes sellele uue sisu. Kiri võib olla nii kirjakunst kui ka disainielement. See on tore, et ta jääb avatuks.

Samas ajalehes mainid mitu korda disaineri ausust. Kes see aus disainer on?

See arusaam minus on pidevalt muutumises. Isegast peab lähtuma, enda suhtes tahaks olla aus, mida on samuti raske tagada. Nii palju aspektid, mis on mängus projektide puhul, igasugused disainiotsused, mida langetatakse, on tohutu kompott praktilistest vajadustest, juhulikest kokkusattumustest, esteetilistest eelistustest, isiklikest ambitsioonidest vs kliendi või koostööpartneri huvidest. Ma tahaks iseennast säilitada kõige keskel, kuigi ego ei tohiks liiga tugevalt välja jenduda. Eneseeksponeerimine läbi oma tööde on mingil määral vajalik, sest iga tööga kujundan arvamust iseenda kohta ja sellest võib sõltuda väga palju, millised saavad olema järgmised koostööd. Ausus väljendub koostööprojektides nii, et ma püüan klientidega rääkida, millised on minu ambitsioonid seoses projektiga või millised on minu ootused ning kuidas suudan nende soove täita.

Kui disainer saab tellimustöö, kas ta peab olema aus inimesega, kellele töö on suunatud? Kas tänapäeva reklaamimaailm on aus?

Ma pigem tahaks jah öelda, aga kõik sõltub jällegi sellest, et mis eesmärgid kellelgi on. Projekti puhul, mille ennist esile tõime justkui oodati minult mingisugust disaini, mille oleksin võinud ära teha. Lahendus oleks olnud projektile hea, aga eetiliselt ei sobinud mul seda vastu võtta, sest ma oleksin põhimõtteliselt sekkunud teise disaineri poolikusse töösse. Ma pigem kipun loobuma sarnastest pakkumistest ja selgitan, miks ma loobusin. Selgitustöö on päris vajalik nendele inimestele, kes võib-olla ei teagi mis põhjusel ma ära ütlen. Nendes olukordades ei ole küsimuseks raha, vaid ütlen, et ei tundunud aus või õiglane pakkumist vastu võtta.

Kuidas sa iseloomustaksid õpetust, mida EKAs antakse?

See oli midagi sellist, mis suutis mind mugavustsoonist välja tuua, ümber hinnata varasemad väärtushinnangud, mille sain hiljem kuidagi uuesti kokku panna rohkem läbimõtestatult ning aru saada, kust ma tulen. EKAle eelnev taust mõjutab mind kui disainerit huvitaval kombel päris palju. Kindlasti oli hetki, kus ma ei saanud päris täpselt aru, mida minult oodatakse, oli toredaid kõhklusehetki, kus tundsin, et õppejõud ise ka ei saa aru, kuhu me triivime. Teatud olukordades hakkas see mõjuma metoodiliselt—alati sai jõutud kuskile ja nüüd hiljem näen hoopis muid olulisi aspekte projektide juures. Protsess on kindlasti olulisem kui tulemus. Mäletan, et esimesel kursusel oli tore projekt, kus tegime kursusega ühise manifesti. Minu lause kõlas põhimõtteliselt selliselt: esita küsimusi, esmajoones iseendale. Ehk kui minus on kujunenud teatud arvamus, siis ma püüan sellesse mitte niivõrd kinni jääda ning tihti ka küsimuse alla seada.

Kas kõik peab olema põhjendatud või disainer võib teha otsuseid ka emotsioonide ajel, mida ta ei oska pärast põhjendada?

Õpingute käigus olen olnud lukus või ennast nurka mänginud kuna püüdsin liiga kramplikult leida vastuseid kõikidele otsustele. See on märk, et ausus hakkab ära kaduma, kuna kogu kujundikeelt ja visuaalse ei saa ning ei ole vajagi sõnadesse panna. Selle teadmiseni jõuad isegi. Olen olnud olukorras, kus olen püüdnud kõike põhjendada, ent seejärel tunnetanud ja lõpuks aru saanud, et ei ole vaja.

Kui reklaamiagentuurid mõtlevad läbi kõik oma käigud ja teevad enne projekti eeltööd, siis kuidas nende tulemus erineb meie omast?

Puusalt tahaks öelda, et see, mis meie osakonnas edasi antakse, on teatav kunstniku iseloomujoon, julgus improviseerida, eksperimenteerida ja kõike küllaltki teadlikult. Ma tahaks väita, et agentuurid ei võta selliseid riske. Tolles Maria ja Oti ajalehes oli intervjuu ka Janno Siimariga, kes väitis, et kui klient ei tule nende juurde jutuga, et ta tahab midagi erakordset ja enneolematut, eksperimenteerivat, siis nad ise väga ei kipu midagi sellist

Ma leidsin Maria ja Oti ajalehest (Maria Muugi ajaleht koos Ott Kagoverega—toim) huvitava lõigu, kus Andree (Andree Paat—toim) ütleb: "Aimur, sul oli ju minugi kliendi värk, et sa hullult kaitsesid oma seisukohti minugi töö osas ja sinu point oli, et disainer peaks olema universaalne, et olenevalt ülesandest tuleb see lahendus, et disaineril ei tohiks minugit oma käekirja olla—klient vist tahtis näha su varasemaid töid, et käekirja näha..." Kas sa arvad endiselt, et disainer peaks olema universaalne või mida see lause üldse tähendab sinu jaoks?

Tegu oli kooliprojektiga, mille raames avaldasin Facebooki vestluse, kus võõras inimene pakkus mulle tööd. Kahtlesin pikalt, kas selle vestluse väljatoomine, isegi kui nimed välja jätta, on eetiline. Praegu on täitsa hea meel, et pisikeses ringkonnas sai asja arutatud. Tolles vestluses ma väitsin, et disainerid varasemate tööde stilistika järgi ei peaks klient eeldama seda, milline tulemus võiks tema projekti puhul tulla. Enam ma selles nii veendunud pole, võib-olla isegi ei taha, et see nii oleks. Selles osas on päris suur muutus toimunud. See on põnev küsimus. Teatud disainerite puhul ongi tavapraktika, et läbilöögiks justkui peab välja kujunema äratuntav stiil. Siis tekib ajaga teatud kliendipagas või kaasatakse uutesse projektidesse stiili järgi. Aga tunnen, et see võib suhteliselt varakult disaineri nurka mängida. Kui mingi eeldataks juba kindlat lahendust, siis kipuks kõik ainult vormistamiseks muutuma. Ma tahan rohkem vabadust oma tööprotsessis tunda ja lubada endale järske muutusi, näiteks kas või mingisuguste alateadlike printsiipide murdmist, täiesti suvalistel hetketel.

Uku on meil kõva noa fänn näiteks

AKU on 2012. aastal disainerite Alari Orava (s. 1977), Kaarel Kala (s. 1987) ja Uku-Kristjan Küttise (s. 1982) asutatud disainistuudio, kelle eesnime tähtedest moodustubki stuudio nimi. Alari Orav on hinnatud DJ ja melomaan. Kaarel Kala seob oma vabaaega merenduse ja kosmeetikaga. Uku-Kristjan Küttis on lõpetanud Eesti Kunstiakadeemia graafilise disaini osakonna ning omab ainsana disainialast kõrgharidust. Nende koostöö sai alguse reklaamiagentuuris Tank, kust nad otsustasid koos lahkuda, et asutada AKU. Tänaseks on AKU võitnud üle 20 erineva disainiauhinna, muuhulgas ADC*E Aasta Disainer, Noor Püss ja Grand Prix.

Küsis Vello Lutter
Toimus 22.02.17

AKU tekkimine on nagu spioonilugu. Kuidas te täpsemalt susserdama hakkasite ning mismoodi tekkis AKU?
KAAREL KALA: Me hakkasimegi susserdama.
UKU-KRISTJAN KÜTTIS: Me kõik tegime halturtše, mis kasvasid suurteks projektideks.
KK: Ühel hetkel tegime Ukuga suitsunurgas suitsu ja arutasime kui palju me peame raha teenima, et saaksime oma firmat teha. Sarnased jutuajamised kestisid paar kuud ja järsku tuli kardina tagant välja Orav, mille järel hakkas kõik paremini liikuma.
UK: See oli hetk, kui tekkis päris palju väikeseid ühe- kuni kolmeliikmelisi kooslusi. Neid on tekkinud aastast 2011 kuni tänaseni. Haiku, Ruum 414 ja Disainiosakond on viimase viie-kuue aasta teemad.
ALARI ORAV: Eks kõigil on natukene erinev lugu. Meil toimus pärast tööaega plaadikujunduste ja plakatite tegemine ning kõrvalprojektid läksid järsku ootamatult suureks, mille tagajärel kerkisid üles teatud küsimused, nagu Kaarel ka mainis.
UK: Tähtis oli ka aeg, sest pärast mul ei oleks olnud reklaamiagentuuri ja konkreetsemalt Tanki kogemust, kus disaineritele anti tegelikult esimesest päevast peale võimalus disainerina klientidele projekte maha müüa ja sisust rääkida.
UK: Teine hea õppetund oli ajakavastamine, sest väga oluline oli tähtaegadest kinnipidamine.
KK: Tank oli kõva kool, räägin mina, kel pole kõrgharidust.
AO: Ma juhendan Eesti Kunstiakadeemias kolmanda kursuse projekti koos Villem Valvega, kes on Tanki loovjuht. Iga kord kui lepime tundengitega midagi järgmiseks korraks kokku, on nad kuskile uitama läinud. Tuleb õppida keskenduma ja ebaolulise välistama olulisest.
KK: Ajaplaneerimist õppisime Tankis erinevate ülesannetega. Näiteks kahe õhtuga tuli teha visuaal ühele suurele kampaaniale ja välja mõelda kogu bränding.
UK: Samal ajal mõningate projektide tegemiseks on vaja rohkem aega.
KK: Tankis tuli projekte kiiresti teha, aga nüüd võtan ise rohkem aega.
UK: Küsimus on efektiivsuses. Kui sul kaevikukool on selja taga, siis suudad ülesanded kiiremini läbi töötada.

Olete üritanud oma tooteid arendada. Milliseid tooteid olete loonud?
KK: Me tegime IsoCut lõikelauad ISO standardite põhjal. Need vastasid erinevatele paberiformaatidele, nagu näiteks A2, A3. Lõikelauad on ergonoomilised, aga nende omahind on väga kõrge. Kõik läks liiga kalliks ning toode oleks pidanud maksma 150 eurot, et kasumisse jääda.
AO: Iseenest on see tore projekt, sest alustasime sellega nullist. Uku tegi 3Ds toote, mõtlesime välja seeria, toote nime, mina kirjutasin teksti. Hiljem kujundasime siiditrükis pakendi ja *label*id. Käisime Kaarliga kahekesi ka Disainiturul tooteid esitlemas ja müümas. Soovitan igale disainerile luua toode, valmis teha ja maha müüa.
UK: Toote loomine on keerulisem projekt kui T-särgi tegemine või plakati kujundamine.
KK: Me puutusime kokku logistikaga, mida ma teen sotsiaalmeedias. Mulle tundub, et see pidurdab või tekitab kõhklusi valitud rajal, sest tähedisaini valdkonnas toimub viimasel ajal palju. Fontide genereerimine on suhteliselt lihtsaks muutunud ja põhimõtteliselt igaüks võib seda teha. Ma mõtlen tihti, milline on minu roll selle kõige juures. Peamiselt vaatan tähedisainiga seotud raamatuid, mitte küll väga intensiivselt, sest viimased kuud on läinud oma algeliste fontide arendamisele.
Eestist on väga hea näide Ivar Saki doktoritöö. See on päris eriline raamat. Lisaks sellele, et raamat on ainuke omalaadne eesti keeles, võrdleb Sakk kirjatüüpe ja selgitab nende kultuurilist tausta. Praegu loen kogumikku „Letter Fountain“, mis võrdleb märgilisemaid kirjatüüpe ja nende konstruktsioone. Koolis on tore raamaturiiul, kust olen enda kätte vahest juba liiga kauaks hoiule võtnud „Typeface As Program'i“. See on Lausanne'is seoses ühe kooliprojektiga välja antud raamat, milles on esseed ja intervjuud õppejõududega ja toredad eksperimentaalsed näited, mis vaatavad tulevikku, uurides, mil line tähendus on digitaalsetel programmidel kirjatüüpide loomisel. Koolis raamaturiiulis tasub igatahes tuuseldada.●

Ma tunnen, et esimesel kursusel maaliti meile mustvalge pilt graafilise disaini maailmast Eestis, et reklaamiagentuurid ning kunstiline lähenemine on eraldi. Miks noortele tudengitele selline nägemus EKAs tekitatakse?
Ma tajusin seda samuti. Ma ei teagi, miks sellist olukorda on tekitatud. Olen kuulnud kõlakaid, et nende niiöelda kahe leeri vahel olevad suhted pole juba aastaid olnud kõige sõbralikumad. Täpsemaid tagamaid ma ei tea. See on kindlasti probleem ja küsimus, mis pole mustvalge ning ongi vaja rohkem kommunikeeruda omavahel. Mingil määral aitas loengusari, kus käisid erinevad agentuuride esindajad rääkimas kaasa vähemalt sellele, et ei väidetaks üksteise kohta midagi, mis kunagi ammusest ajast kedagi kriipima on jäänud ning nähti üksteist reaalselt. Lolle nalju olen isegi oma kursuse keskis agentuuride üle visanud, aga need on põhimõtteliselt mittemillegi pinnalt tehtud naljad. Rohkem mõistmist on vaja.

Kas tulevikus näed end tegemas pigem kommertsprojekte agentuuris või tahaksid jätkata sarnaste projektidega, mida oled siiani teinud?
Intervjuudega on äge, et saad teha suuri sõnu oma tuleviku kohta ja siis hiljem neid tagantjärgi lugeda. Tahaks praegu tõesti öelda niimoodi, et ma ei lähe kunagi agentuuri tööle, aga ma ei ütleks ära koostööst agentuuriga tähedisainerina. Aga kas olla sellise üksuse pärisosa? Vastaksin, et vist pigem mitte. Praegu tundub mõnus oma sõprusringkonna inimestega koostööd teha. Ma väga loodan, et suhted, mis on kooliajal loodud, püsivad ja selle pinnalt tekib midagi põnevat Eesti graafilisse disaini.

Kas sa oled kunagi mõelnud oma agentuuri loomise peale? Kas Eestisse on nii palju agentuure vaja, ehk on parem freelance'ida?
Mingisugune oma ettevõte tuleb ametlikult luua. Midagi suurt plaanis ei ole, küll aga oleme mõtteid mõlgutanud sõpradega, et milline koostööviis oleks kõige mõnusam. Praegu tunnen, et mul on tohutult vaja veel õppida, et saada professionaalseks tähedisaineriks.

Mis blogisid ja raamatuid sa soovitaksid? Kuidas hoiad end graafilise disaini maailmaga kursis? Mida jälgid?
Ma tahaksin vähendada teatavat pealiskaudset jälgimist, väljapakkuma, kuna kõik see pikendab tööprotsessi ning nad ei saa anda garantiid, et lahendus toimib. See ongi asjaolu, mis ei lase sellel valdkonnal areneda vabamas tempos.

Ma tunnen, et esimesel kursusel maaliti meile mustvalge pilt graafilise disaini maailmast Eestis, et reklaamiagentuurid ning kunstiline lähenemine on eraldi. Miks noortele tudengitele selline nägemus EKAs tekitatakse?
Ma tajusin seda samuti. Ma ei teagi, miks sellist olukorda on tekitatud. Olen kuulnud kõlakaid, et nende niiöelda kahe leeri vahel olevad suhted pole juba aastaid olnud kõige sõbralikumad. Täpsemaid tagamaid ma ei tea. See on kindlasti probleem ja küsimus, mis pole mustvalge ning ongi vaja rohkem kommunikeeruda omavahel. Mingil määral aitas loengusari, kus käisid erinevad agentuuride esindajad rääkimas kaasa vähemalt sellele, et ei väidetaks üksteise kohta midagi, mis kunagi ammusest ajast kedagi kriipima on jäänud ning nähti üksteist reaalselt. Lolle nalju olen isegi oma kursuse keskis agentuuride üle visanud, aga need on põhimõtteliselt mittemillegi pinnalt tehtud naljad. Rohkem mõistmist on vaja.

Kas tulevikus näed end tegemas pigem kommertsprojekte agentuuris või tahaksid jätkata sarnaste projektidega, mida oled siiani teinud?
Intervjuudega on äge, et saad teha suuri sõnu oma tuleviku kohta ja siis hiljem neid tagantjärgi lugeda. Tahaks praegu tõesti öelda niimoodi, et ma ei lähe kunagi agentuuri tööle, aga ma ei ütleks ära koostööst agentuuriga tähedisainerina. Aga kas olla sellise üksuse pärisosa? Vastaksin, et vist pigem mitte. Praegu tundub mõnus oma sõprusringkonna inimestega koostööd teha. Ma väga loodan, et suhted, mis on kooliajal loodud, püsivad ja selle pinnalt tekib midagi põnevat Eesti graafilisse disaini.

Kas sa oled kunagi mõelnud oma agentuuri loomise peale? Kas Eestisse on nii palju agentuure vaja, ehk on parem freelance'ida?
Mingisugune oma ettevõte tuleb ametlikult luua. Midagi suurt plaanis ei ole, küll aga oleme mõtteid mõlgutanud sõpradega, et milline koostööviis oleks kõige mõnusam. Praegu tunnen, et mul on tohutult vaja veel õppida, et saada professionaalseks tähedisaineriks.

Mis blogisid ja raamatuid sa soovitaksid? Kuidas hoiad end graafilise disaini maailmaga kursis? Mida jälgid?
Ma tahaksin vähendada teatavat pealiskaudset jälgimist, mida ma teen sotsiaalmeedias. Mulle tundub, et see pidurdab või tekitab kõhklusi valitud rajal, sest tähedisaini valdkonnas toimub viimasel ajal palju. Fontide genereerimine on suhteliselt lihtsaks muutunud ja põhimõtteliselt igaüks võib seda teha. Ma mõtlen tihti, milline on minu roll selle kõige juures. Peamiselt vaatan tähedisainiga seotud raamatuid, mitte küll väga intensiivselt, sest viimased kuud on läinud oma algeliste fontide arendamisele.
Eestist on väga hea näide Ivar Saki doktoritöö. See on päris eriline raamat. Lisaks sellele, et raamat on ainuke omalaadne eesti keeles, võrdleb Sakk kirjatüüpe ja selgitab nende kultuurilist tausta. Praegu loen kogumikku „Letter Fountain“, mis võrdleb märgilisemaid kirjatüüpe ja nende konstruktsioone. Koolis on tore raamaturiiul, kust olen enda kätte vahest juba liiga kauaks hoiule võtnud „Typeface As Program'i“. See on Lausanne'is seoses ühe kooliprojektiga välja antud raamat, milles on esseed ja intervjuud õppejõududega ja toredad eksperimentaalsed näited, mis vaatavad tulevikku, uurides, mil line tähendus on digitaalsetel programmidel kirjatüüpide loomisel. Koolis raamaturiiulis tasub igatahes tuuseldada.●

tööpäeva lõppu agentuuris tegime veel sama pika tööpäeva otsa.
KK: Mina arvan, et põhipõhjus oli ikkagi see, et projektid, mis me ise tegime, olid põnevamad ja teistsugusemad kui need, mille kallal töötasime Tankis. Näiteks tegime Ukuga ETV kanalile graafikat, mis on seitse-kaheksa aastat laivis olnud. Tankis selliseid töid teha ei saanud ja kui olekski saanud, siis eelarved olid väikesed ja ei antud piisavalt aega projektiga tegelemiseks. Pealegi tuli reklaamiagentuuris kõik siuh-säuh kiirelt valmis teha.
AO: Palk oli meil ok, seega lahkumise põhjus oli mujal. Me kasutame terminit „põnevad probleemid“. Välismaal on uuritud, mis disainereid üldse motiveerib ning tuleb välja, ja millega ma ka nõustun, et number üks on huvitav ülesanne. Kui ikka teha päevast päeva projekte, mis väga ei huvita, siis motivatsioon langeb.
KK: Näiteks kui on juba viieteistkümnes Rocki õllepurgi kujundus teha, siis lõpuks enam ei viitsi.
UK: Reklaamiagentuurides on suur liikuvus, mis võib jätta mulje, et tegemist on halva töökohaga, aga mina arvan, et see ongi loomulik.
KK: Mina kindlasti ei oleks olnud võimeline oma firmat looma, kui

UK: Eesmärk ei ole projekte kiiresti valmis teha vaid võimalikult palju materjali läbi töötada. Mõndade projektide väljatöötamiseks ja vormistamiseks läheb aega. Vahel vaatan pikale protsessile tagasi ja saan aru, et kui ma oleksin esimese kolmandiku peal vormistama hakanud, siis oleksin palju kehvema lahenduseni jõudnud kui tulemus, kuhu ma lõpuks välja jõudsin.

Kuidas te omavahel projekte jagate?
KK: Minule näiteks trükised väga huvi ei paku. Kuid mulle meeldib näha, kuidas teised neid teevad, anda nõu ning avaldada arvamust. Aga see ei ole minu kutsumus. Mulle pakuvad huvi brändingu projektid.
UK: Mind paeluvad arhitektuur, kunst ning igasugused eksperimentaalsed projektid, kus midagi võib metsa minna.
AO: Mina olen meeskonnas kõige vanem ja teatud mõttes kõige konservatiivsem.
KK: Ka kõige ettevaatlikum.
AO: Mulle väga meeldib, kui eksin oma ettevaatlikkuses, aga samas tunnen, et see on vahepeal vajalik. Ma loodan, et minu väärtus seisneb süsteemide loomises ja suurema pildi nägemises.
KK: Ideaalis teeme projekte, kus kõik kolm saaksime oma huvisid ja oskusi rakendada.
AO: Disaineri roll on projekti süvenemine ja mõtestamine.
KK: Me uurime ka ärimaailma, kui teeme brändingu või pakendi projekte. Meil tuleb kindlaks teha, kes on klient, kes on tarbija, kui palju on kellelgi raha, kus riigis projekt aset leiab ja mis on kliendi jaoks oluline jne. Kui me selliseid küsimusi ei esita, tegeleksime lihtsalt dekoreerimisega.
AO: Seega olgu projekti eesmärk äriline või mõni muu, on disaineri ülesanne erinevate küsimustega tegelemine ja lahendamine. Iga partner meie meeskonnas juhib teatud projekte ning suhtleb ja loob rolle projekti sees.

kilede peale trükkimise ja vaakummasinatega. Meil on keldris terve posu lõikelaudu, kui keegi neid osta soovib.

Kas on olemas hea disaini valem või retsept?

UK: Tehnilise teostuse järgi saab töid hinnata.
KK: Me ei räägi spetsiifiliselt isegi mitte *kerning* ust vaid pigem sellest kui põhjalikult erinevad aspektid on lahendatud, kas näiteks ürituse bänner on mobiilis loetav.
UK: Ei saa öelda, kas miski on ilus või kole. See on liiga subjektiivne. Hinnangu saab anda ülesande lahendusele ning vaadata, kas see on tehniliselt hästi teostatud.

Kas Eestis peaks olema professionaalset graafilisele disainile orienteeritud kriitikat, nagu on olemas muusika- ja filmitööstuses?

UK: Kriitikat võiks küll olla ning seda on siin vahepeal ka olnud. Tõnu Kaalep ja Margus Tamm on teemasid käsitlenud analüütilisemalt. Samuti on kriitikat KUNST.EE tagumisel leheküljel. Tuleks nimetada ka Kristjan Mändmaad ja Indrek Sirklit, aga kumbki neist ei saaks olla ainult kriitik.
AO: Ma natukene oponeeriks, kas kriitik, kes on ainult kriitik, on hea või halb. Arhitektuuri valdkonnas on see vana hea teema, nagu ka muusika valdkonnas, et ise pole ühtegi albumit teinud, aga hullult teeb maha.
UK: Kokkupuude valdkonnaga peab olema, sest keegi ei hakka suvalisest kohast kriitikuks. Muusikakriitikuid on palju ja neil on reeglina valdkonnaga *connection*. Mõni on olnud DJ või bändis ning saavad mingitest asjadest aru.
AO: Minu arvates võiks olla rohkem sisulist tagasisidet, sest siiani on see olnud üsna kaootiline ja kohati ei ole täpselt aru saada, mille alusel kritiseeritakse ning kas tegemist on negatiivse või positiivse vastukajaga.
KK: Kus peaks kriitik kritiseerima? Facebookis on meil kõik kõvad kriitikud. Kas Sirbis peaks avaldama arvamusartikli, kus kriitik analüüsib „Aktuaalse kaamera" uut tunnusgraafikat?
UK: Küsimus on, mis on need õiged kanalid? Meil on olnud graafilisele disainile pühendatud KUNST.EE lisa. Sirbis, erinevates päevalehtedes ja ka Eesti Ekspressis on avaldatud artikleid. Neid kohti nagu on.
KK: Ekspressis võiks olla disaininurk. (naer)
AO: Seal on näiteks identiteedid, millele järgnevad raamatu- ja muusikakriitika. (naer)
UK: Midagi võiks olla kas või digitaalsel kujul, nagu Soomes on Graafia, sest kui on olemas ajakiri Kitarr, siis ma leian, et turgu on igasugustele.
AO: Ühesõnaga kanaleid jätkub ning kriitika ei pea olema paberile trükitud. Ma kardan, et head sisu ei ole väga palju.

Kui vaatate disainimaastikul oma konkurente, siis kas on töid, mis tõesti meeldivad ja tekitavad positiivset kadedust?

KK: Mulle meeldivad Moe mõisa viinavabriku pakendid. Need on tehniliselt ja ideeliselt hästi teostatud ja vaatan neid kerge kadedusega, et ta (Jan Tomson—toim) asjad nii paika sai. Samuti on kõik paigas õlle ja „Kuldjuure" siltidel. Kuskilt ei saa nokkida ja lihtsat disaini on hästi raske teha. Mind ajab isiklikult poes vahel kadedaks. Haiku veebid on heal tasemel. Võibolla näited ongi just teistest valdkondadest.
UK: Mulle on silma jäänud Kannabinõia (kannabinoid.bandcamp.com) viimane vinüülplaat, millel on suur hõbedane pilt. Ma ei oskaks ise midagi sellist teha. See on sitasti toodetud, aga näeb välja nii rets. Kaarli näide on päris hea, aga kas just kadedust tekitab, ma ei tea.
AO: Tase tõuseb, aga päris tugevaid tippe võiks rohkem olla. Eriti selliseid, nagu Uku ütles, mis ei ole ainult tehnilised vaid ka üllatavad. Ideaalis peaks kogu komplekt tugev olema.
UK: Oluline on toote valmistegemine ehk tootmine. Pildi arvutiekraanile manamine ei võta palju energiat, sest lõppobjekt on kujundusfailist erinev. Väga lihtne on tänapäeval tooteid *mock-up*ida, mis näevad välja nagu päris, aga tegelikult on see minu jaoks tegemata ja viimistlemata töö.
KK: Võibolla sellepärast Moe tooted jäävadki silma, sest need on jäänud poes reaalselt kätte ja nende puhul on kõik lõpuni viimistletud ja valmis. Enamik ideesid kahjuks kogedki vaid Facebookis.

Soovitage veebilehti, ajakirju või blogisid, mida te ise jälgite igapäevaselt.

UK: Üks peamisi probleeme on tumblriseerumine. See voog ühtlustub ja kõik läheb ühesuguseks. Oleme ise näinud ja kogenud trendlist.org keskkonnas, kuidas kõik disainid ühtlustuvad. Mida rohkem Tumblris pilte ja asju vahitakse, seda sarnasemaks käekirjad muutuvad.
AO: Tumblr mõjub alateadlikult.
KK: Sellepärast tulebki teha teistsuguseid asju, nagu meie lõikelaua näide või minna metsa sauna ehitama või hoopis kuskile teise valdkonda ja lugeda valdkonnaväliseid raamatuid. Ma ei jälgi enam blogisid vaid pigem loen artikleid ja raamatuid.
UK: Väga nutikas on ammutada inspiratsiooni kujutavatest kunstidest, filmist ja muudest valdkondadest.
AO: Tuleb lugeda ajakirja Imeline Teadus. Teadus pakub tihtilugu päris ägedat visuaalset materjali. Poisid siin tegelesid vahepeal bioloogiaga ja ukse taga oli labor. Tundus väga äge, et graafiline disainer käib kontoris ringi, kindad käes, asjad mulksuvad ja selline „Breaking Bad" *vibe* on õhus.
UK: Siit lähtub ka teine arusaamine, et igasugune eksperimenteerimine ja/või uute tehnoloogiate kasutamine on oluline. See loob võimaluse, et mõne vahendi ekspluateerimisest tekib teistsugune kujunduskeel.
KK: Pigem õppige 3D-d ja animatsiooni. Ma arvan, et sellest on kindlasti rohkem tolku kui disainiblogidest.
UK: Vaata, mis on sulle visuaalses mõttes huvitav. See ei pea olema konkreetselt disainiga seotud.
KK: Äkki peaksid vaatama automootoreid. Uku on meil näiteks kõva noa fänn. Uku, äkki ütled oma lemmiku noamudeli? Leek Rainbow?
UK: Leek Rainbow (Kershaw - toim). Mind huvitavad ka vanad relvad. Ükskord kirjutasin ühele relvamehele Youtube'i pika kommentaari, kuidas peaks vaatama, mis on font või tähekuju, et relva paremini dateerida. Ta rääkis lolli juttu kirjatüübi kohta, et ei tea, mis see on ning seetõttu kirjutasin talle. Ma ei saanud mitte ühtegi like'i, mitte ühtegi vastust.
AO: Mina loen liiga palju Wikipediat.
KK: Näiteks väga tihti tood sa (Alari Orav—toim) koosolekutel sisse oma lemmikteema jalgrattad. Teema, millega oled väga hästi kursis ja saad tuua näiteid kui sul on vaja rääkida disainist või brändingu süsteemidest. Kui disaineril on valdkond, millega ta on hästi kursis, siis on palju lihtsam kliendiga suhelda ja leida seoseid. Ma arvan, et ühes valdkonnas väga hea olemine võiks olla eesmärk.
AO: Ma ikka vahel vaatan näiteks veebilehte Fonts In Use (fontsinuse.com).
AO: Huvi tüpograafia vastu on see, mis meid kõiki seob ja see ei ole maha jahtunud. Kontoris kõlab üsna tihti küsimus: „Mis font see on?" ●

NÕUKOGUDE AJAL SELLIST MÕISTET NAGU „GRAAFILINE DISAIN" EI OLNUD OLEMAS

Aleksandr Kaimov (s. 1977) on Tallinnas tegutsev iseõppinud fotograaf ja graafiline disainer, kes asutas 2009. aastal disainistuudio Arte Verum. Kaimov kujundab veebilehti, loob identiteete ja pakub mitmeid fotograafia ja trükkimisega seotud teenuseid.

Küsis: Anastassia Tšepaikina,17. veebruar 2017

Kuidas sa disainiga tegelema sattusid?

Lõpetasin kooli nõukogude ajal. Toona ma ei tundnudki sõna „disain" ning „graafilist disaini" ei olnud terminina veel olemas.

Sinu teadvuses disaini kui sellist ei olnud?

Võib-olla see termin oli olemas, kuid mitte minu tegelikkuses. Samas tüpograafia on mulle alati meeldinud ja visuaalne kommunikatsioon tundus väga huvitav. Mulle väga meeldivad reklaamid ja see, kuidas need vaatajat mõjutavad. Meenub näiteks Daimi šokolaadi reklaam, kus vanainimesed arutavad omavahel umbes nii, et „kui sulle Daim ei meeldi, siis sina ei meeldi ka Daimile". See reklaam pani inimesed minu arvates reageerima. Ma hakkasin Daimi ostma lihtsalt sellepärast, et reklaami loojad saaksid oma töö eest tasu.
Pärast kooli lõppu läksin mööda sama teed, mida kõik teisedki. Sel ajal tahtsid kõik valgekraeks saada ja kontoris töötada.

Nad tahtsid püsivat tööd.

Elasin kontoriroti elu üle kümne aasta, kuid 2008. aastal lõppes üks töö, millega olin pikalt seotud olnud – nii juhtus sel ajal paljudega. Olin täiesti vaba, istusin maha ja mulle meenus aastate eest kuuldud loeng. Õppejõud oli palunud meil endasse vaadata ja leida kõige hullumeelsem mõte – see mõte ongi see, milleks me oleme siia ilma sündinud.

Kas loengu eesmärk oli innustada teid oma unistusi järgima?

Täpselt. Mulle on kirjatüübid, trükiste kujundamine, ajakirjad jmt alati meeldinud, kuid ma polnud osanud seda sõnadesse panna. Otsustasin, et hakkan selles suunas tegutsema, ja alles pool aastat hiljem sain aru, et tegu on graafilise disainiga. Hakkasin alles siis selle teemaga lähemalt tutvuma. Lugesin raamatuid, ostsin õpikuid, tegin läbi harjutusülesandeid, õppisin programme jne.

Oled iseõppija.

Täpselt nii.

Kas sinu meelest on kõrgharidus disaineri jaoks oluline?

Ma ei leia, et mul on õigus selle kohta arvamust avaldada, sest mul ei ole graafilise disaini haridust. Samas olen juba kümme aastat disainerina elatist teeninud ja klientidele sobivat teenust pakkunud. Oluline on oma tööd armastada ja graafilisse disaini kirega suhtuda.

Kas on mõni tellimus, mida sulle on eriliselt meeldinud teha?

Üks põnevamaid tellimusi on olnud ühele Peterburis tegutsevale logistikafirmale brändi väljatöötamine. Kuigi see identiteet põhineb lihtsa stiiliga logotüübil, mis koosneb mõnest tähest ja joonest, õnnestus mul tabada selle ettevõtte olemus. See oli suurepärane tellimus ja ma jäin tulemusega rahule.

Kuidas on su eesti keele oskus?

Ma oskan ennast väljendada ja inimesed saavad minust aru. Viimasel ajal ei ole mul palutud ennast korrata, varem juhtus seda rohkem. Varem palusid eestlased, et kordaksin oma lause esmalt vene keeles ja siis eesti keeles, et minust paremini aru saada. Enam seda ei juhtu, sest leidsin aja, et keelt süvenenult õppida.

Kas su kliendid on eestlased või venelased?

Peamiselt on mul vene keelt kõnelevad kliendid, tõenäoliselt kuna räägime ise vene keelt ja teave levib ikka omasoodu. Eesti kliente väga palju ei ole.

Oled sa kunagi eesti disaineritega koostööd teinud?

Ei, mul pole sellist võimalust olnud.

Kas vene disainerina on keeruline Eestis töötada? On sul hetki, mil tööd ei ole?

Tellimuste vahel on ainult väga lühikesed pausid.

Millised kuud on kõige kiiremad?

Disaineril ei ole puhkust ja ta tööpäev ei lõppe kindlal kellaajal. See töö ei käi vahetustega. Kannan projekte endaga kaasas, kogun pidevalt inspiratsiooni keskkonnast, raamatutest ja muusikast. Isegi reisides mõtlen töö peale. Puhkusel olles suudan ehk töö peale mitte mõelda, kuid pean ennast selleks sundima.

Kust sa inspiratsiooni ammutad?

Smashing Magazine on minu jaoks oluline inspiratsiooni- ja teabeallikas. See on disainerile hea abimaterjal. Siis on muidugi Artemi Lebedev ja tema veebisait, mida kõik vene disainerid jälgivad. Artjom Gorbunovi stuudio lehel on samuti igapäevaselt arutelud eri teemadel. See on huvitav platvorm, kus disainerid arutlevad igasugustel teemadel ning sissekandeid saadavad arvamused kommentaariumis.

Milliseid raamatuid soovitaksid noortele disaineritele?

Väga oluline on lugeda Jim Williamsi raamatut „Type Matters!". Vene keeles on analoogväljaandena ilmunud Alexandra Korolkova „Elav tüpograafika". Siis on veel Edward Tufte'i ja Jan Tschicholdi raamatud. „The Form of the Book" on sisuliselt raamat raamatute tegemisest, nagu mul on kombeks sõpradele öelda.
Soovin, et oleks olemas raamat, mis vaatleks graafilist disaini kui sellist ja pakuks disainerile välja määratluse graafilise disaini otstarbe kohta ning mille sisuks ei oleks ainult värvilised pildid ja üldiselt „ilusad" asjad, vaid hoopis funktsionaalsus. ●

Fuck, ma ei ole täna söönudki!

Lou Reedi, Conan O'Brieni, Pharrell Williamsi ja teiste hullult inspireerivate inimeste loengutes.

Helene Vetik (s. 1985) on lõpetanud Eesti Kunstiakadeemia, loonud Hmmm Creative Studio agentuuri ning töötanud seitse aastat reklaamiagentuuris Taevas Ogilvy. Multiinstrumentalist Vetik teeb populaarset blogi uustuus.ee ning muusikat bändis Antonina.

Küsis Kaspar Kuldkepp 09.03.2017

2011. aasta TEDxTallinn kõnes rääkisid sa oma Cannes'i kogemusest. Kuidas sa Cannes'i sattusid? Teisel kursusel läksin tööle Eesti suurimasse agentuuri Taevas. Majanduskriisi veel ei olnud, kõik said kõvasti palka ja elu oli supertuus. Paralleelselt tegin ZiZi & YoYo stuudiot Veronikaga (Veronika Valk – toim), kus tema tegi arhitektuuri ja mina graafilist disaini. Ta oli mu õppejõud ja võttis mu maast madalast enda juurde. Enne tegi Veronika koostööd arhitekt Yoko Alendriga. Yoko ja Veronika tegevus oli omakorda seotud graafilise disainiga, nende lahendused meenutasid tehniliselt 70. ja 80. aastaid, mil igal hoonel oli oma graafiline keel. Seda ei teinud arhitekt põlve otsas, vaid eraldi graafiline disainer – selline ilus koostöö vorm. Niisiis käisin korraga ülikoolis, tööl Taevas ja tegin Veronikaga stutsi. Kuna maailma-majanduslikult olid väga head ajad, saadeti meid Taevast iga suvi Cannes'i (Cannes Lions – toim) reklaamifestivalile, kus toimus...

... neli päeva loenguid ja töötube. Käisin Yoko Ono, Vivienne Westwoodi,

Sellega on nii, et kuigi saalis on nelisada kuni tuhat inimest, ei julge tihti publik kätt tõsta ja küsimusi küsida, inimesed on nii kanad, kõik lihtsalt šokis sellest, et on kuulsusega ühes ruumis. Muidugi püüdsin omakorda neist esinemistest viimast võtta ja alati kõnelejatega suhelda ning tarkuseteri koguda. Kokku käisingi Cannes Lioni koolitustel kuus aastat ning ahmisin sealt parimaid elutõdesid endasse.

Mis meedium sulle inspiratsiooni andis? Cannes'is välja pandud töid ei ole võimalik leida Internetist. Ma nägin kõike: video-, trükireklaame, kampaaniaid, mis on kõik väga-väga erinevad, väga erineva taustaga Venemaalt Indiani. Põhimõtteliselt esitletakse, kuidas tohutult erinevate kultuuride inimesed reklaami teevad. Seal on võimalik tutvuda, kohtuda, rääkida oma iidolitega, öelda kellelegi, "jess, sa tegid selle töö!". Kõik väiksemad tegijad, kes on Cannes'is käinud, on sealt ka ideid koju toonud, võib öelda, et varastanud, samas vahel on olukord vastupidine, varastatakse ka väikeste tegijate ideid. Cannes'is võisteldes on aga nii, et kui žürii sinu agentuuri tunneb ja oled rahvusvaheliselt tunnustatud tegija, siis on *shortlist*i juba palju lihtsam pääseda. Näide heast tööst Eestis, mis oli originaalne ja oleks võinud võita, on minu õe *copywriter* Anne Vetiku, mosaiik-portreed nööpidest, kes lasi viimased teostada maalikunstnikul. Tegu oli Viru Keskuse kampaaniaga. Samal aastal loodi analoogne teostus ühe India väga-väga suure agentuuri poolt, mis võidab igal aastal. Töö Indiast võitis Grand Prix, Eesti töö aga mitte midagi. Reklaamfestivalil on kasulik ka *networkida*, kui viitsid suhelda ning olla avatud uutele tutvustele, on võimalik rabeleda kas või Manhattanile New Yorgi agentuuridesse tööle, mängida niiöelda „Mad Men" sarja.

Mida Hmmm teeb? Mis sa teed? Enamasti teeme brändingut, aga läbi strateegia ja nõustamise ning alles siis visuaali. Kuid me ei pane strateegiate loomist liiga suure kella külge ja ei ürita end läbi nende müüa, kuna mulle tundub, et projekti läbimõtlemine on selle loogiline osa, et nii peabki tegema, mitte rääkima sellest, kuidas seda võiks teha. Ma ei taha teha endale kodukat, kus on suurelt kirjas „WE CREATE BRANDS!" Sest keegi ei tohikski kaubamärke teha nii, et teeb sulle logo ja jätab pärast seda hüvasti. Pommitame kliendiga üksteisele küsimusi, *moodboard*e ja inspiratsiooni, proovime teineteiseks muunduda, kaardistada sihtgruppi. Kasutame kõiki oma suures agentuuris omandatud oskusi, kuid ka Lasnamäe bussis sõites omandatud inimlikkust. Aga üldiselt me ei taha tegeleda vaid graafilise suunaga antud ärist.

Millega? Brändinguga? Ei, pelgalt logode loomisega. Brändidega tegelemine lubab luua palju enamat. Ütleme, et näiteks Viljandi linnal on vaja tutvustavat klippi, ning me saame seda teha. Järgmine hetk nõustame, kas nad peaksid Instagrami tegema. Brändimine on pädevus rääkida kaasa kõikides aspektides.

Millal oma asi muutub kellegi teise asjaks? Agentuur manipuleerib töötajat ja töötaja manipuleerib vastu. Me saime Karliga kohe väga heasse kohta tööle, olime mõlemad verinoored. Juba esimesel tööaastal võitsime kaheksa muna Kuldmunal, kahekümne aastastena. Võidud tagasid agentuuris respekti ja seetõttu saime teha toredamaid projekte kui näiteks hindade vahetamine lõpututel poeplakatitel. Aga vari on kogu aeg sinu kohal. Kui millegi üpris masendava tegemiseks ei ole inimest, siis võidakse alati sinu poole pöörduda, sest oled palgal, pead tegema, ükskõik kui palju andekam sa püstitatud probleemist oled. Ideaalis on agentuur loodud funktsioneerima nii, et on loovtiimid, *copy* ja AD, kes tegelevad ainult reklaamide väljamõtlemisega ja kavandamisega. Siis on *desktopper*id, kes peavad ideed trükifailideks vormistama. Loovjuhi ülesandeks on vaadata, et kõigil oleks hea olla ja kõik saavad oma tööga hakkama. Projektijuhid saadavad klientidele eelarveid ja esitlusi, briifivad loovtiime tulevastest projektidest. Reaalsuses toimub aga segasumma suvila. Paljud loovtiimid otsustavad, et tahaks majandada oma aega ise, valida kliente ja loobuvad agentuuri elust alustades väikese stuudio eluga. Nii oleme moodustunud ka meie, AKU, Ruum 414. Elus peaks liikuma suunaga sinna poole, et sind ümbritseks inimesed, kelle oled ise enda kõrvale valinud, kes sinuga harmoneeruvad. Elutee on ju muidu selline, et lähed lasteaeda, kus on suvalised *douchebag*id, kellega tuleb kohustuslikus korras sõbruneda, võibolla leiad sealt üks kuni kaks toredat inimest. Koolis on sama asi. Ülikoolis on natuke parem, sest on eelfiltreering läbi eriala. Pärast on töökoht, mis on jälle sinna lasteaia kanti. Meie Karliga tahtsime sellest kohustuslikkuse ringist välja saada ning valida ise enda kõrvale nii tööpartnerid kui kliendid, ruumid, ja isegi mööbel võiks ju olla võimalus endal valida. On päris suur vahe, kas ma näen iga päev kaheksa tundi ilusat puit põrandat või säbrulist vaipa oma jalgade all. See arusaam ei pruugi kõigini elu jooksul jõudagi. Ühiskond on leppinud, et töölkäimine ja selle käigus natuke piinlemine on elu lahutamatu osa, tegelikult aga võib selle piinlemise antud rehkendusest vabalt lahutada. Töö ei pea olema ärategemine, see saab olla mõnuga tegemine.

Millal toimus pöördemoment, kus amatöörist sai professionaal? Kooli lõpetasin nelja aastaga. Ma ei saanud kolmega punkte kokku ja käisin akadeemilise puhkuse ajal loengutes, et punkte kokku saada. Aga professionaaliks muutumine... Ma ei teagi. Meil oli Karliga ühiselt nii, et töötasime, töötasime, töötasime, ja äkki hakati pakkuma teistest agentuuridest tööd *creative director* kohale, ehk siis gramm kangema kraadiga positsioon kui seni. Üldiselt ollakse agentuuris kindlal töökohal *forever*. Loovjuhiks niisama kedagi ei edendata ja loovjuhid hoiavad oma kohtadest kinni. Ühel hetkel tuligi arusaamine, et teised tahavad mind hoopis kõrgematele positsioonidele palgata ja võiks ka ise endaga vastavalt suhestuda. Senises töös olin niigi juba iseseisvam kui seda üks tavaline AD peaks olema: suhtlesin ise otse klientidega, panin esitlusi kokku, vahel tegin eelarveid. Viimastel agentuuriaastatel nägi minu ja Karli töö välja juba nagu oma agentuuri tegemine. Vaadates aga korraks tagasi ammustele aegadele, olime alles lapsekingades loovtiim ja super *excited*, et me (mina ja Karl) saame olla suures agentuuris, teha tööd megasuurtele kliente pankadest alkoholini, reisida, korraldada *casting*uid, valida koostööpartnereid stilistidest kaameramees teni, kolida vanemate juurest ära. Uuuu! Mingi „Mad Man'i" maailm, kõik oli kogu aeg nii *cool*! AGA. Harjusin selle elustiiliga ära ja hakkasin nägema vigu. Tegin kogu aeg üha rohkem tööd, et teha vähem tööd, kuid tööd tuli aina juurde. Lõpuks mõistsin, et isiklik heaolu kaalub üle palga. Sain aru, et tööd, mida ma teen, saan enda jaoks ja paremini teha. Karl tundis samamoodi. Kuna hüperaktiivselt asjalikke ja samas loovaid inimesi oli ja on kõigil hädasti vaja, olid meil laual mitmed tööpakkumised, aga selle asemel, et need vastu võtta, otsustasime endale ise tööd pakkuda. Oluline on teada, et agentuuri suhtes olime me alati väga ausad. Paljud on üllatunud, et Taevas teati, et me tegime juba enne äraminekut õhtuti oma firmat. Meie ütlesime ülemusele alati ausalt, et vot meil on klient, näiteks noorte filmifestival. Küsisime, kas soovite, et toome kliendi Taevasse või teeme ise? Meilt küsiti vastu projekti eelarvet ning kui ütlesime summa, siis öeldi, et see on liig väike ja kui tahame, võime vabast ajast projekti ise nokitseda. Tean, et teistes agentuurides jälgitakse, et inimesed ei hakkaks oma asja tegema. Meil oli aga arenguks väga soodustav sõbralik keskkond.

Mood kui graafilise disaini väljendus... Mood annab kindlasti võimalusi graafilise disaini kasutamiseks. Etendusele saab teha väga laheda VJ, mängida valgusega ja möllata, riietele luua printe, tüpograafilisi sõnumeid, printida plakateid ja kutseid. Mood kui tarbimiskultuur on massidele mõeldud, suunatud ja selles mängib väga suurt rolli graafiline disain.

Kas nais- ja meesdisaineri vahel on mingi erinevus? Kas on olemas naiselikku või mehelikku disaini? Ma ei teagi. Ma olen selle peale hoopis niipidi mõelnud, et teistes Hmmmi suurustes stuudiotes on ainult mehed. Stuudiotes võiksid olla segasoolisemad ja võrdsemad seltskonnad. Ma...

... ei kujutaks ette, et tulen tööle ja stuudios on ainult kuus naist.

Kõik on inimesed, aga vahelduse mõttes on kihvt, kui sul on võimalikult palju erinevaid inimesi, siis saab üksteist inspireerida, mõjutada ja õpetada. Viimane ei sõltu ainult soost. Olen üllatunud, et on palju eksklusiivselt meeste punte disainmaailmas.

Mind huvitavad areng ja väljakasvamine. Kas ma olen õigesti aru saanud, et disainis ongi eesmärk mitte välja kasvada? Väljakasvamine ei pea toimuma ainult kõigest lapsikust vaid pigem mõtlen millegi sisse kasvamisest, kinnisideedest on hea eemalduda, midagi uut on hea proovida. Oluline on pidevalt kasvada, see ei tähenda omakorda, et oluline on millestki välja kasvada.

Mis on sinu ideaal? Kool versus töökoht?

Ma arvan, et võiks pooleks teha. Mulle väga meeldib, mida Tartu oma tudengitega teeb. Nad peavad käima nii väikeses kui ka suures agentuuris praktikal. Meil oli praktikant, kes oli kuuaega meil ja kuuaega Velvetis. Ma arvan, et see on perfektne. Usun, et pärast praktika suhtutakse oma koolitöödesse suurema austusega ning tudengil on võimalik aru saada, kas ta tahab olla *freelancer*, disainer, küljendaja, väikeses või suures kohas. Praktikat tuleks teha nii kodus kui ka välismaal. Soomes on brändingu jaoks väga hea ülikool Taik (Taik on täna Aalto Ülikooli osa—toim), kus on koos graafiline disain, foto, imagoloogia, mood ja stsenograafia. Päris töö tegemist võiks kooli ajal kindlasti proovida.

Taik? See kõlab nagu agentuuriõpe.

Jah, aga mõnes mõttes Taik ei ole kaugel oma stiililt ja tunnetuselt Rietveldist. Nad pööravad päris palju tähelepanu kompale, tüpole ja kontseptsioonile. Erialad, mis on paralleelselt õpetamisel, on erialad, mis ka tulevikus omavahel koostööd teevad. Kui aga niisama midagi lahedat välja tuua, siis Taikis oli lõputööde näitusel üleval töö, kus stsenograafidel oli luba ehitada oma bassein. Neil oli suur angaar, kuhu nad lõid terved *set*id, mitte ainult väikesed maketid. Graafilistel disaineritel olid videoinstallatsioonid, ruumisuurused taiesed, pidude seeriad. See kõik tundus nii lahe, heaolu maailm, kus kool toetab sind ja sa ei pea oma raha eest odavale paberile projekte printima. Mäletan, et minu jaoks oli EKAs suur probleem, et ma ei saanud toota oma töid, sest mul lihtsalt ei olnud raha, et printida raamatuid, visitkasid ja postreid. Töötasin küll korraga sajas kohas, aga õpe oli tasuline ja kodu eest pidin ise maksma. Ja siis hindamistel kurdetakse, miks mul nii sitt paber on? Siis mõtlesin, et *fuck*, ma ei ole täna söönudki! ●

Iseõppija igas asjas

Jan Tomson (s. 1983) on Tallinnas ning Amsterdamis tegutsev iseõppinud graafiline disainer, illustreerija ja õppejõud. Ta on üks esimesi tänavakunstnikke ja hip-hop artiste Eestis, kunagise linnakultuuriajakirja Sahtel toimetaja ja kujundaja, Haigla rulapargi üks algataja, aktiivne rulasõitja ja muusik. Tomsoni tööpõld on lai ja projektid mitmekülgsed. Ta on teinud arvukaid plaadikujundusi, plakateid ja flaiereid; kujundanud pakendeid, raamatuid ning näitusi; loonud graafikat muusikasaadetele ja -festivalidele, restoranidele ja poodidele ning teostanud mitmeid suuremahulisi projekte, alates visuaalsetest identiteetidest institutsioonidele kuni ametlikult riiki ja linna esindavate töödeni välja. Hetkel õpetab Tomson Hollandis Gerrit Rietveldi Akadeemias.

Küsis Johanna Ruukholm 22.02.2017

Sul puudub graafilises disainis akadeemiline väljaõpe. Kust sai alguse sinu tee graafilisse disaini? Miks teed disaini?

Mu taust on seotud grafiti ja tänavakultuuriga, mis on väga illustratiivne, ekspressiivne ning omavoliline. Servast seotud ka tüpograafia, kirjatähtede ning märkide loomisega—mingis mõttes kommunikatsiooniga üldse. Hiljem hakkasin flaiereid tegema räpiüritustele ja sealt ta kasvaski. Aga eks ma iseõppija igas asjas, mulle tundub.

Korraldasid rulapargis pidusid, mängid raadios, teed muusikat. Ma olen tähele pannud, et sul on palju muusikaga seotud tööd disaini valdkonnas. Kas on lihtsam tegeleda projektidega valdkonnas, millega oled ise rohkem kursis?

Kindlasti on oluline, et muud isiklikud huvid on töösse kaasatud. Disain on ka huvi, ta ei ole ainult töö, ja muusika on teine väga sügav huvi, küll märksa subjektiivsem. Ma ei taha olla suletud ainult ühe maailma sees, et teed ainult disaini, huvitun sellest, suhtlen ainult disaineritega – kõik sisendid-väljundid on ainult ühes kanalis. See tähendaks ühe maailma peegeldust. Ma lävin igapäevaselt väga palju muusikutega nii Tallinnas kui Amsterdamis, nad lihtsalt on minu parimad sõbrad. Tervislik on hoida erinevad kanalid lahti.

Mulle on jäänud mulje, et muusika ja graafiline disain käivad tugevalt käsikäes. Mis sa sellest arvad?

Teise kursuse tudengina tead isegi, et disaini on igasugust. On hästi praktilist ja rakenduslikku, on küsivat ja kriitilist, ning on ka täiesti autonoomset ja subjektiivset disaini. Muusika – plaadiümbrise kujundamine – ei saa olla liiga objektiivne. Kuid mingis mõttes ka saab, kuna kujundus peaks rõhutama omadusi, konteksti ja keskkonda, kuidas ja kus musa on tehtud ning kommunikeerima väärtusi, mis seal sees on. Paljud plaadikujundused sünnivad koos konkreetse muusiku ning tema väärtushinnangutega. Alati kui satun plaadikujunduste žüriisse, leian et on neid kuidagi raske hinnata.

Kas sul disainerina on kindlad põhimõtted või eetika, millest lähtud?

Ikka. Aus peab olema. See on väga oluline. Enda vastu, töö vastu, sisu vastu tuleb aus olla. Eks sellest see kõik algab. Inimesed lähenevad küsimustele eelarvamustega või iseenesestmõistetavalt ja võibolla teen ise teinekord nii, kui on kiire ning võtan otsuseid jooksu pealt vastu. Minu jaoks on oluline olla aus sisu vastu ja korraks ikka päriselt vaadata, et mis asi see on, mida ma pean uurima või mida tegema, et mis selle tegelik eesmärk on. Selle küsimuse esitamisega saab päris palju vastuseid, et mida võiks kujundama hakata või miks siin üldse midagi peaks kujundama. Äkki ei olegi vaja midagi kujundada.

Kuidas kirjeldaksid oma loomeprotsessi, kust idee ja lahendus alguse saavad? Kas pigem katsetamise käigus või on sul mingisugune visioon või idee enamasti enne olemas?

Mul on võrdlemisi tugev ettekujutlusvõime ja ruumiline mõtlemine ning suudan üsna hästi vaimusilmas näha, kuidas miski toimib ja pildid muudkui ujuvad silme ette. Alati mõtlen, et kas viimane on nüüd hea, on see mingi vaist või kõhutunne, või on hoopis totter iseenesestmõistetavus. Võib-olla peaksin just pildist lahti saama, selle unustama, mis pähe tekkis ning ülesandele nagu vastsündinud otsa vaatama ja küsima, et mis see ikkagi on.

Selline tööprotsess on üldiselt ennast tõestanud ning ma suudan väga kiiresti väga palju lahendusi oma peas läbi töödelda. Ja isegi kui pole mitte midagi esimesel vaatlusel, siis ikkagi kuskilt servast tõmbab käima, kust saab edasi uurida, et mis seal tegelikult on. Minu loomeprotsess on segu vaistust ja täiesti praktilisest olmest.

Mille põhjal sa projekte valid? Kui tihti pead pakkumistele ära ütlema?

Ütlen tihti ära ja valin inimeste põhjal. Valikud on seotud inimeste, nende väärtushinnangute, lugupidamise, aususe ja ka sellega, et kui neil on mingid isiklikud jamad, siis ei viitsi üldse. Ei ole mõtet energiat raisata kellegi teise jonni peale.

Kas oled disainialaselt pigem koostöö inimene või eelistad üksi töötamist?

Koostöö on oluline. Ma olen eraku perioodi justkui läbi käinud. Mul on mulje, et kui töötad palju üksi, siis parimal juhul sa muudkui tõstad ümber ja kombineerid mingisuguseid kogemuste klotse, teadmisi või meetodeid enda sees. Ja ise ennast üllatada on pigem raske. Vahepeal küll õpid juurde, arened, loed ja uurid, aga lõppkokkuvõttes on ikkagi tunne, et parimal juhul toimub ainult olemasolevate teadmiste, oskuste ja kogemuste ümber komponeerimine. Kui teha kellegagi koostööd, siis tekib rohkem ootamatusi ja üllatusi, käike, mida ise ehk alati ei teeks, sest peas jookseb harjumuspärane torustik. Pidevalt enda sees asjade peegeldamine ei ole väga progressiivne ja ükshetk liiga palju põnevat enam ei toimu. See on ehk umbes sama, et elad ja töötad kodus. Alguses suudad vahet teha kumb on kumb, aga pikapeale distsipliin kaob ja enam ei saa aru, kust piirid jooksevad. Sellepärast mulle meeldib hoida stuudio ja kodu eraldi, et oleks kokkupuude välismaailmaga. Mõistlik on kellegi teisega peegeldada, kasvõi mööduva majaga. Tehke koostööd! Mitte ainult disaineritega vaid üldse muu valdkonna inimestega.

Joonistusi leidub sinu loomingus palju, samuti olid NO99 etenduse NO70 „Katuselt" kunstnik. Kui palju sa vabade kunstidega kokku puutud ja tegeled?

Ma teen näitustele või galeriidele näitusekujundusi ja trükiseid ning joonistamist kaasan pidevalt protsessi erineval kujul. Aga pärast ooperiprojekti pole teatrikunstniku tööd mul rohkem olnud. Teater pole päris minu maailm, kuigi mu vanavanemad on just sellest maailmast pärit, aga pigem näen seal vähem koostööd. Mul tekkis tunne, et teatris töötamine on nagu kasiinos olemine – üks sama kamp mustas kastis, muudkui käib üks tihe proovimine, palju tehisvalgust ning õue ei näe, ei tea, mis kell, päev ja ilm on.

Hetkel õpetad Gerrit Rietveldi Akadeemias. Kuidas sai sinust õppejõud?

Rietveldi kutsuti, kui toimus Asteriski suvekool aastal 2013, mida Laura Pappa ja Elisabeth Klement korraldasid. Nad kutsusid mind kui eesti disainerit üht suvekooli loengut pidama. Neil tuli mõte, et teeksin seda koos Rietveldi õppejõu Rebecca Stephanyga. Kohe pärast loengut öeldi, et neil oleks vaja üht uut õpetajat, ja kas ma ei tahaks tulla. Järgmine hommik või isegi samal õhtul oli neil kõik ära orgunnitud ning jaatav vastus ka osakonnajuhatajalt olemas. Ma olin just mõelnud Eestist lahkumise peale ning just siis tuli ka võimalus. Nüüd olen Rietveldis õpetanud juba pea neli aastat, kus hetkel õpetan ainult graafilise disaini osakonnas, sest töö kõrvalt pole rohkem aega. Vahepeal andsin teist tundi veel ka baasaastal, kus olin üldise disaini õppejõud graafilise disaini suunitlusega.

Milline näeb välja sinu töö õppejõuna? Mis on su eesmärk õpetamisel?

Ametlikult on õppekavas minu tunni nimi *drawing*, aga aine eesmärk pole tegeleda joonistamise kui illustratsiooniga. Kui muu õppetöö osakonnas on valdavalt lineaarne ning plaanipärane (uurimine, järeldused, tulemused jne.), siis mina asetan rõhu mitteplaanipärasele luues ootamatuid arenguid ja kokkupuuteid. Joonistamine on väga vahetu, mina justkui soodustan kõikvõimalikke vahetuid meetodeid. On oluline, et tudengitel tekiks või säiliks võime reageerida ning et nad looksid kiirelt uusi ideid ja seoseid ning oleksid võimelised kohe tegutsema hakkama. Kui tegeletakse pika projektiga, võib juhtuda, et kiputakse üle mõtlema ning tekib ülehäälestus ja pinge ning sellest ka mingi raskus. Aga kiiresti tehes ei jõua üle mõtlema hakata, on rohkem vabadust ja märksa põnevamaid lähtepunkte tekib, mida hiljem edasi avada. Tegemist on praktilise meetodiga pigem kui lihtsalt juhuste õigustamisega.
Mulle pakub huvi tunni juures ka ruumiline aspekt, et lisaks pidevalt muutuvale ülesehitusele, saab muuta ka klassiruumi tähendust. Me võtame tihtipeale koolist toolid ning lähme jalutama ja istume linnas täiesti absurdestes kohtades maha ning räägime, mis iganes meil teemaks parasjagu on. Ja eks muidu on ülejäänud tunnid pigem rutiinsed ja tudengid teavad semestri alguses täpselt ette, mis nad tegema peavad, mis ajaks töid esitada ja kus midagi on. Tudengite esimene automaatne küsimus on, et mis nad semestri lõpuks peavad valmis tegema. Mina mõtlen, et miks seda praegu küsida. Ära mõtle lõpu peale, püsi siin, kus sa oled ja hakka siit pihta, tegele sellega, mis sul parasjagu ees on ning jälgi hoolikalt. See on märksa olulisem, kui see, mis seal kaugel on. Mõte on, et nad oleksid võimelised olema teravad hetkes ning saaksid aru, et on võimalik muuta enda ümbrust ja iseenesest mõistetavust.
Kui muud tunnid on paigas, siis ma tegelen sellega, et asjad ei oleks liiga paigas ja et nad oleks kogu aeg natuke raputatud. Hiljem ma ikka seletan ka neile, miks me midagi teeme, mis on sisu ja konkreetse ülesande väärtus.
Joonistades on võimalik mõelda, luua seoseid, kiirelt visualiseerida ideesid ning kontseptsioone. Joonistamine on aus ja halastamatu. Küsimus ei ole selles, kas sa oskad hästi või halvasti joonistada. Õunast teeb õuna konkreetne detail või kontekst. Õuna võib üksköik kui kehvalt joonistada, aga kui teha üks liigutus õigesti, siis õuna mõte jõuab vaatajani. Me tegeleme pigem tähelepanuga. Joonistamine iseeenesest on vaatlus, kus jälgitakse ja analüüsitakse.

Õpetasid samuti EKAs. Kuidas erineb Amsterdamis õpetamine ja õpilased Eestist?

Vahe on suur ja põhjus on lihtne. Kui Eestis tudengid on valdavalt Eestist, siis meie keskkond mitmekesisuse poolest just liiga rikkalik ei ole. Ma enam-vähem tajun, millega tudeng on enne kokku puutunud või mis keskkonnast ta tuleb, ja mis kultuuriruum on teda modelleerinud. Rietveldis on mul 28 tudengit, kelle hulgas on ainult üks hollandlane ja ülejäänud on üle terve planeedi. Inimesi on Siberist, Islandilt, Peruust, Bulgaariast, Inglismaalt, Hiinast, Švetisist, Itaaliast jne. Kamp on mitmekesine ning nad kõik tulevad oma süsteemiga. Grupid on juba piisavalt mitmekesised, ning tudengite vahel tekivad uued reaktsioonid, mis avaldavad loomulikult mõju ka nende töödele. Eestis tulevad kõik paratamatult ühest süsteemist. Muidugi on olemas sotsiaalsed erinevusi, aga põhimõtteliselt on meie kultuuriruum ikkagi kõigile üks soolikas. Raske on pisikeses Eesti keskkonnas tudengeid motiveerida, näidata neile, et seda kohta siin meie ümber saab paremaks teha ja on mõtet paremaks teha ning ei pea ilmtingimata reklaamibüroosse tööle minema ning ise on võimalik luua endale põnevaid väljundeid ja võimalusi.
Eesti tudengitega on ka elevust klassis natuke vähem, kuna võibolla ei osata näha meie keskkonnas mingeid potentsiaale… Võib-olla nähakse kõike ka ainult ühes arenguperspektiivis, et kuhu siit edasi minnas saab ja ei saa. Vahe on väga suur ja see on seotud mitmekesisuse ja liigirikkusega kooli sees ja koolist väljas. Ma julgustan ära käima ja julgustan ka tagasi tulema, sest ega kuskil mujal ilmtingimata parem ei ole.

Eesti maastikul oled sa disainerina väga tegus, kuidas on lood väljaspool?

Väljaspool on suur osa projekte seotud muusikaga. Tegin hiljuti suurele klubiüritusele Londonis visuaale. Ma olen alati muusikaürituse visuaalide vastu olnud, kuna minu jaoks on need tundunud üleliigsed ning ma ei ole kunagi näinud head visuaali. Tavaliselt need segavad muusika kuulamist ning on kuidagi liiga olulised ruumis ja ka liiga suvalised ning isegi ebavajalikud, tõmmates tähelepanu musa pealt üldse eemale. Ma olen alati nende vastu olnud. Aga kui sõber kutsus, et tal Londonis ürituste seeria ning neil on vaja visuaale, mõtlesin, et võib-olla ma peaksingi seda tööd tegema vaatamata vastuolule. Seda enam et ma olen endale väga selgelt ära defineerinud, miks ma selliste visuaalide vastu olen. Järelikult peaksin üsna hästi teadma, kuidas neid võiks teisiti teha.
Olen õppinud kiirelt kogu aeg ümber lülituma ja töötama mitmes režiimis. Minu jaoks on oluline, et suudaksin süveneda, keskenduda, uurida, aga teinekord sekundiga lülitada ennast täiesti teisele lainele ja mõelda kaasa uues valdkonnas. Kõrvalproduktid ja head lülitid pakuvad mulle huvi. Hea lüliti arendamine on väga oluline.
Seoses asjade kuhjumisega on mul nõu. Inimesel on unikaalne omadus läbipaistvalt ette kujutada ja korraga läbisegi oma peas näha kümmet projekti või muud kohustust ja probleemi. Need võivad olla tööasjad, kooliasjad ning vahel on neid korraga peas tohutu pundar ja kõik paistab mingi paksu mäsuna. Aga tegelikkuses ei ole olukord tavaliselt üldse nii hull, sest sa saad ainult ühte asja ühes hetkes korraga teha. Enda pea peab ka oskama välja lülituda. Ja sellepärast ma pole ennast hoidnud kunagi ühe eriala piires vaid loonud võimalusi, et mul oleks erinevaid režiime ja valdkondi, mille vahel saan valida. Väga oluline osa on ka puhkamine ja väljalülitamine. Protsessid käivad taustal edasi, aga me ei teadvusta neid endale.

Kuhu poole hetkel sihid nii elus kui loomingus?

Mind huvitab ruum. Ma ei saa öelda, et see on ainult arhitektuur vaid pigem ruumiline kogemus. Vaatasin Amsterdamis oma stuudios töölauda. Seal vedeleb hunnikutes igasuguseid raamatuid ja huvi pärast mõtlesin, et äkki peaks korraks need kokku tõstma ning neile otsa vaatama, et mis raamatud ma siis tegelikult kokku olen ajanud. Mul on stuudio juures üks raamatupood, kus olen praktiliselt igal lõunapausil. Ma loen nii, et mul on korraga viis raamatut pooleli. Panin kõik viimased raamatud ühte virna ja avastasin, et absoluutselt kõik on seotud arhitektuuriga.
Olen ehitanud pidevalt makette ja loonud väikseid ruumilisi harjutusi, järelikult mind huvitab ruumiline kommunikatsioon ning kõik, mis vastandub ekraani peal olevale maailmale. Ma näen, et füüsilise ruumi pealt on tähelepanu ära nihkunud ning ruumi tähendus on muutumas. Hetkel vaikselt uurin ning ei tee konkreetseid plaane. Pigem on tegemist enda häälestamisega, et tegelen mind huvitavate teemadega, ja kui avaneb võimalus, siis reageerin. Aga jah, mingis sellises suunas udjab see värk. ●

Kui teised on ka rahul, siis on veel parem

Küsis Allan Aug 16.02.2017

Marko Kekishev (s. 1963) on graafiline disainer, kuraator ja õppejõud, kes lõpetas ERKI 1986. aastal. 1991. aastal asutas ta koos Kalle Toompere ja Olavi Osoliniga ühe esimese kaasaegse reklaamiagentuuri Kolm Karu. 1999–2009 töötas Kekishev disaineri ja loovjuhina reklaamiagentuuris Zavod BBDO ning 2008 asutas ta oma graafilise disani firma Siirup. Kekishev on andnud loenguid Eesti Kunstiakadeemias ja alates 2009. aastast õpetab Tartu Kõrgemas Kunstikoolis, kus teguseb aastast 2013 meediadisaini osakonna professorina. Ta on organiseerinud mitmeid näituseid olles sealhulgas alates 2007. aastast Haapsalu graafilise disaini festivali kuraator.

Kuidas võrdleksid disainiõpet EKAs täna tollase ERKIga?
Oluline erinevus on, et õppisime viis aastat ja disainiõpe ei olnud spetsiifikateks jaotatud. Meist loodi rahvamajanduse jaoks võimalikult kvaliteetseid laia profiiliga disainerid ja väärikaid nõukogude kodanikke. Tolleaegse ERKI kontekstis oli palju joonistamist: kõik hommikud hakkasid joonistamise või maalimisega. Kõik pidid oskama väga hästi joonistada. ERKI süsteemis oli meil oma kateeder ja joonistamine oli erialane. Meie joonistus- ja maaliõppejõud olid pigem erialaosakonnast, alustades Tõnu Soost ja Jüri Kassist. Kui joonistati interjööri, siis ei ronitud mitte kirikusse vaid mindi kuskile tööstushoonesse. Oluliseks peeti ka nn disainerlikku lähenemist, mitte klassikalist treeningut.

Meile anti kogu aeg kõike maitsta. Kui päris ausalt vastata, siis ma ei omandanud mitte midagi täielikult ning pärast lõpetamist sain aru, kui vähe ma tean midagi väga konkreetselt. Ise tuli palju juurde õppida ja meistritelt pärida. Täna üritatakse minu hinnangul põhimõtted ja töövõtted koolis siiski ära rääkida.

Kõige suurem ja oluliseim erinevus– ma ei arva, et see oleks otseselt halb olnud–oli erinevate operatsioonide käsitsi läbitegemine. Ja ilma arvutita nii see saigi vaid olla. Rohkem läks aega ning valusat käsitööd oli kõvasti. Ma ei kujuta ette, et teil praegu laseks keegi tundide või päevade kaupa täpitada (ehk käsitsi rastrit luua).

Millised on EKA ja Tartu Kõrgema Kunstikooli erinevused?
Tartu Kõrgem Kunstikool on rakenduskõrgkool ja graafiline disain on üks osa õppest või õigemine baasõpe. Esimesel ja teisel kursusel tegeletakse ka intensiivselt programmiõppega. Hästi oluline on, et õpilased valdaksid võimalikult ruttu kujundusprogramme ning ei oleks tehniliselt saamatud, sest vastu võetakse väga erineva tasemega inimesi.

Samas tegeletakse sisuliste teemadega. Mart Anderson õpetab tüpograafiat, mina tegelen enamasti märgiõpetuse ja stilistikaga ning hiljem plakatiga. Plakat ei tähenda joonistamist vaid kompostisooniõpet, kuna plakat on meedium, mida üldjuhul liikuma ei panda. Kõige olulisem ongi õppida, kuidas sõnum moodustada nii, et see tööle hakkaks.

Pärast teist kursust tegelevad nad teiste meediatega, nagu veeb, animatsioon, film ja heli. Meie eesmärk on, et inimene, kes Tartus lõpetab, võiks rahulikult suvalise reklaamibüroo ukse jalaga lahti lüüa. Me ei räägi graafilisest disainerist vaid AD (*Art Director*) positsioonist. Kooli lõpetanu peab olema võimeline tegema reklaamfilme ja praktiliselt kõike, mida valdkonnas vaja on ja mis ühtlasi vajab visualiseerimist.

See on minu hinnangul suur erinevus Tartu ja Tallinna vahel. Mulle meeldib, millise otsustamise vabaduse Tallinna kool tudengitele annab. Nad saavad valida vahendid probleemi lahedamiseks. Meie Tartus tavaliselt sellist vabadust tudengile ei anna. Pigem on oluline, et nad mõistaksid, kuidas protsessid mõistlikul viisil toimivad ja kuidas neid on tehniliselt otstarbekas lahendada. Kui me räägime trükise *layout*ist, siis keskendume näiteks struktuurile, kuidas ajaleht on üles ehitatud ja miks see just selline välja näeb, kuidas inimene seda näeb ja millised on reeglid. Reegleid tundes, saab neid edukalt eirata.

Tartus on meediadisaini osakonnas väga palju õppejõude, igalühel on mõni väike suts, kaks akadeemilist tundi nädalas näiteks. On oluline on, et õpetaja oleks suurepärane praktik ja kõigega kursis, mis erialaselt toimub.

Kes peaks tulema EKAsse ja kes Tartu Kõrgemasse Kunstikooli?
See on keeruline küsimus. EKA kohata ma ei oska sulle täpselt öelda. Ma ei ole olnud vestlusvoorudes, kus saab informatsiooni, kes on need inimesed, kes tahavad õppima tulla. Tartus ma olen vastuvõtukomisjonis ja siia tuleb enamasti noor inimene, kes on oma peas läbi mõelnud, mis temaga juhtub ja mis temast saab, kui ta kooli lõpetab.

Kui me räägime disainist, siis alles hiljem graafilise disainerina jõudis mulle kohale, et ma saan suhelda tõesti väga erinevate valdkondadega. Iga kompanii, millega koostööd teen, on mingisugune uus aken või uus uks, mis lahti tehakse. Mis tähendab seda, et on küllaltki palju informatsiooni, mida oled sunnitud läbi närima, et aru saada, mis toimub. Näiteks kui ma teen õlle etiketti, saan ma seda õlut juua, saan ka teada, kuidas õlut tehakse ja miks keegib sellist õlu teeb. Õlu muutub hoopis huvitavamaks ja see on ka oluline eeldus, et etiketi kujundus õnnestuks.

Disaineri töö välistab rutiini. Sa oled pidevalt sunnitud arenema. Selles kontekstis on mul väga raske öelda, kas noored saavad hästi aru, mida nad tegelikult õppima tulevad ja millega nad kokku puutuvad. Iseenesest on põnev, et nii meediadisain kui graafiline disain ei ole eraldiseisvad distsipliinid. Täna me räägime kommunikatsioonidisainist.

Mida sa arvad nii-öelda isehakanud disaineritest?
Mida vanemaks ma saan, seda tolerantsemaks ma muutun, pole midagi parata. 90ndatel ma olin ikka, kurat, kuri nende toredate arvutipoiste peale. Nad olid võimelised arvutiprogrammides just nagu looma kujundeid, aga kuna neil ei olnud erialaseid teadmisi ja kogemusi, siis need nägid välja efektide ladumisena. Samas see oli põnev aeg: ühtäkki oli võimalik ühe klikiga teha muutusi, mis muidu tähendas nädalast nühkimist. Näiteks kui pilditöötluses pidi muidu retušeerima kontaktkiles mitu etappi, tuli väga hoolega mõelda, mis liigutusi teha. Kujundusprogramm ei sunni mõtlema ei terviku ega tulemuse peale. Seal on võimalik praktiliselt kõike teha ja 90ndatel käis see mulle siiralt närvidele. Töö tehti nobedasti paari tunniga ära, mille kallal meie oleks võibolla varem vaeva näinud kaks kuni kolm päeva, selleks et sisuliselt läbi mõelda, kuidas asi kommunikatiivselt üldse toimib.

Ma püüan õpetada, et disaineri objekt pole raamatukaas või plakat. Objekt on hoopis inimene, kes peaks seda kasutama või vähemalt informatsiooni saama. Patsiga poistel algselt sellist mõtlemist ei olnud ning see tekitas tuska, sest kõike nimetati kujunduseks. Arvutid tulid kujundusgraafikasse väga õigel ajal ning oli loomulik kohe nende vastu huvi tunda ja proovida. Kui ma võrdlen heade kolleegidega, kes lõpetasid ERKI kolm kuni viis aastat enne meid, siis nende jaoks oli tehnoloogiamurre suur. Rapidograafiga võisid hakata noolt viskama ja sirkli mõte kadus sootuks. Kui ma praegu vaatan seda maailma, siis ma näen tegelikult sama. Joonistamiseoskust napib ja joonistama ei kiputa. Aga ma ei saa ette heita, et kommunikatsioon oleks ära kadunud. Kui 90ndatel oli selgelt kommunikatsioon lonkamas, siis praegu ma seda ei taju. Võib-olla sealt minu tulebki tolerants. Kui minusugune vanur saab aru, mida on öeldud ja öelda tahetud ning miks seda tehtud on, siis on kõik hästi.

Kindlasti on suurepäraseid erandeid, keda ametliku hariduse puudumine pole takistanud. Isehakanud disainer pole minu jaoks sõimusõna, kõik me oleme kuidagi ise hakanud midagi tegema ja ma ei tea ka ühtegi professionaalselt tunnustatud „isehakanud“ tegelast, kes poleks kõvasti vaeva näinud erialaste teadmiste ja oskuste omandamisel. Negatiivses mõttes on turul küll hariduseta käpardeid, kes pakuvad odavat mittekvaliteetset toodet ja nimetavad seda kliendile valetades disainiks. Aeg-ajalt kohtame ka isehakanud arste jne.

Kui oluline üldse on disainiharidus?
Ei saa väita, et inimesed, kes on ametliku hariduseta huvilised, teevad automaatselt halba kujundust. Ma kunagi kiljusin ühe vene tüdruku Levistova (Olja Levistova–toim) tööde juures, kes tegi pidusid Levist Väljas ja kujundas enda pidudele plakateid. Täiesti pöörased plakatid! Päeval töötas ta sekretärina ning kui mahti oli, tegi oma DJ settidele plakatid. Nüüd tegutseb too tüdruk edukalt Londonis, Pariisis, Berliinis DJna ja enam ei tee ise vaid temale tehakse plakateid. Mul on õudsalt kahju, et ta enam ise ei tee. See oli täiesti pöörane tase, ta ei kartnud mitte midagi. Kujundustega on täpselt see lugu, et kõiki reegleid võib eirata, kui olla veenev ja töö nagu toimib. Kui ma lähen plakatist mööda ja see jääb silma, et selline üritus toimub, pagan kui huvitav, siis on tegelikult kõik hästi.

Kui ma lähen mööda ja see on nii kole, et ma ei viitsi süveneda, siis on kõik halvasti ju, raisatud ressurss. Raisatud on aega ja raha. Seega on igasugune haridus investeering, mida hiljem tööturul edukalt ja kasumlikult mitmekordselt tagasi teenida. Kooliharidus tähtsuse teadvustamisel on oma väärtus olemas. Lisaks on tänapäeval hakatud aru saama, et pole ka karjäärivõimalust ilma hariduseta. Ilma haridustasemeta saab hakkama hästi *desktop*i tööga, tal on võimalik liikuda disaineri positsioonile, aga edasi mitte. Siit edasi ei juhtu enam midagi. Kui kompanii tahab osaleda näiteks priskel tööhankel, on tal hädasti vaja pädevaid tegijaid ja seda pädevust mõõdab tellija klassikaliselt hariduskraadiga.

Kas sa ei arva, et plakat kui selline on iganenud?
Kui me räägime ühest kindlast formaadist, vormist, siis ta on iganenud. Kuid plakat pole iganenud kommunikatsiooni mõttes. Plakat on kujundajale kõige parem testülesanne, sest kui ta suudab sõnumi plakatis esile tuua, siis ta on võimeline ka kõigeks muuks. Kui sa valdad liikumatu kaadri/pildi vormistamise tehnoloogiat, tehnikat või siis metoodikat, siis sa saad ka kõige muuga hakkama. See on ainuke põhjus, miks ma ütlen, et plakat ei ole veel surnud. Reaalsus on, et üksikut plakatit ei eksisteeri enam, sest on ikkagi visuaalteavitus ja plakat on selle üks osa. Plakatlikku sõnumit esitatakse väga erinevates formaatides ja tänapäeval pole haruldane enam ka animeeritud plakat.

Kuidas võrdleksid enda ja Ivar Sakki lähenemist disainile?
Ivar astus alguses arhitektuuri ja kolmandal kursusel tuli üle disaini. Ivar pidi kolmandal kursusel järgi tegema erialaained ning oli topelt koormusega ühel aastal. Ma pean siiralt tunnistama, et Ivar on geneetiliselt graafiline disainer. Teda erutas graafiline pool disainistuudiumis selgelt rohkem kui tööstusvorm. Ta oli täiesti välja kujunenud esteetilite kriteeriumitega looja. Ivaril oli oma käekiri, ta oli hästi korrektne ja tal oli suur vastutus iga projekti ees. Mina kindlasti ei olnud orienteeritud graafilisele disainile vaid pigem vormidisainile. Ma olin sügavalt veendunud, et ma teen toredaid asju inimestele. Nõukogude süsteem lagunes ära ja koos sellega ka suured kompaniid, nagu Norma, Salvo, Polümeer, kes üle kogu liidu rahvatarbekaupu tootsid. Oleks olnud väga kihvt Salvole uusi kiivreid või slaalomsaapaid ja Estoplastile valgusteid kujundada. Mina tulin graafilise disaini valdkonda hiljem, siis kui neis tehastes enam midagi teha polnud.

Ivar oli tegelikult juba koolis valmis graafiline disainer. Ma pean tunnistama, et ka manuaalselt oli ta selgelt võimekam. Lihtne näide õpingute ajast on, et enne hindamist kaotas ta ära sirkli, mil oli vaja teha perfektseid raadiuseid ning kaari. Ta hakkas neid käega tegema, mis tähendas seda, et nädal hiljem polnud tal enam sirklit vaja, sest ta tegi kõik ringid perfektselt ära oma käega nagu hea kalligraaf. Mina nii kaugele ei jõudnud, et ma oleks otsinud sellist manuaalset arengut, et tõmmata perfektselt näiteks sirget joont.

Järmut oli tollal veel aktiivne ja hea õppejõud. Olen hiljem kuulnud, et ta enam ei viitsi ja vajus ära. Meiega ta viitsis tegeleda, mis omakorda tingis perfektsuse, sest Järmuti puhul tuli kõik välja joonestada. Kui talle midagi ei meeldinud, siis ta võttis sinise pastapliiatsi ja tegi oma märkused sinna töö peale. Mõnikord oli küsimus millimeetris ja ta lasi kõik otsast peale uuesti joonestada. Vot Ivar oli fenomen. Tal olidki tööd juba nii head, et märkuseid tema lehtede peale tuli väga vähe. Hea oli, et selline kursusevend oli, sest minul oli tema töödest õppida. Me tollal üldse õppisime üksteiselt ja ikka oli vaja vaielda ka.

Meil oli veel üks tore grupivend Heino Prunsvelt, kelle kõige tugevamaks omaduseks oli tema võime ükskõik mis teemal teha kiirelt sada lahendust, ja kusjuures kõik lähenemised olid erinevad. Mõnikord kui sattus igavam loeng olema, tegime mängu, et keegi joonistas *á la* Miki Hiire, pärast mida leht läks järgmisele ja tuli teha sellest samast teistsugune versioon. Üldjuhul oli nii, et ühel hetkel oli leht Miki Hiiri täis ja Prunsvelt oli see maniakk, kes oli võimeline üksinda joonistama terve lehe erinevaid Miki Hiiri. Prunsvelt oli (ilmselt on praegugi) hästi efektiivne, kiire ja meeletult töökas.

Kunagi ei saanud end lõdvaks lasta, sest tol ajal pandi hindeid nii, et üks sai viie, teine sai nelja ja kolmas kolme jne. Väga selgelt tehti gradatsiooni. Praegu on juhuseid, kus mul pool kursust saab A ja pool B ja üks, kes kohal ei käinud, saab C. Tol ajal võidi saada hindeks kaks, sel lihtsal põhjusel, et sul oli komisjonile esitada kõige vähem sisuga täidetud paberilehti. Ei saanud ennast lõdvaks lasta, sest see tähendas kohe negatiivset hinnet. Meil oli põnev kõrvuti nokitseda ja üritasime üksteisega arvestada. Ja ma olin selles kambas ilmselt kõige kaootilisem, laisem ning otsisin alles oma disainimõtet. Ilmselt ei ole see ka ajas oluliselt muutunud.

Kas graafiline disainer peaks spetsialiseeruma või erinevaid valdkondi proovima?
Minu hinnangul tasuks kindlasti proovida võõraid valdkondi. See on täpselt see, mida on just noorena hea teha. Sa ei karda ja sul pole põrumiskartust ja isegi kui põrud, siis ei juhtu midagi hullu. Proovisime teha kõike seda, mida me ei osanud. Näiteks oli põnev teha koostööd lavakunsti butafooridega, näha kuidas nemad töötavad, milliseid jooniseid nad üldse tahavad või kuidas neile info edastada. Mina olen seda meelt, et teatava vanuseni tuleks kõike, mis vähegi võimalik proovida ja ühel hetkel võiks endale valida valdkonna, milles sa oled tugev või arvad, et sa oled tugev. Tartu tüüpidele olen küll öelnud, et minge reklaamibüroosse kas või Londonisse ja arvestage nii üks kuni kaks aastat. Sealt on nii palju *know-how*'d võimalik saada, mida meie koolis lihtsalt ei anna ja mida te üksinda kusagilt ei leia. Samas see ei pea olema reklaamibüroo. Minge näiteks mingisse filmikompaniisse. Võtke endale paar aastat eesmärgiga toppida oma nina igale poole, proovige igas projektis osaleda. Edaspidi ilmselt tahate oma potentsiaali rakendada. Siis jumala pärast tehke oma kompanii ja andke tuld, sest tööd ju on. Praegu on turul selgelt puudus disaineritest, kes mõistavad visualiseerimise peent kunsti.

Proovimine on oluline. Ma ise üritan vältida isikupärast käekirja. Kujutusviis või stilistika, mille ma valin, sõltub siiski sellest, kellega ma räägin, mitte mingist minu graafilisest trikist, nipist või võttest. Maalikunstnik saab nii teha, tal pole probleemi, sest ostetakse tema käekirja. Graafilise disaineri puhul ma muutun ettevaatlikuks, kui näen, et kodanik on leidnud triki ja ta üritab trikki lüpsta. Graafilisel disaineril on vaja ennast vaba hoida, kui ta tahab paljusid valdkondi haarata. Väga kitsas spetsialiseerumine muudab elu igavamaks. Ja ma ikka kadestan neid disainereid, kes valdavad ka mõnd heliinstrumenti.

Kas sul on mõni projekt või periood, mida sa esile tõstaksid?

Ma väga hindan koostööd teiste kolleegidega, nagu Kalle Toompere või Mart Anderson. Alati ei kaasne väga suured õnnestumised, aga väärtus on juba koostöö, projektide koos lükkamine. Pean siiralt tunnistama, et õppejõu töö on ka uskumatult positiivne. See ei ole saladuskatte all, aga ka mina toitun noorte inimeste ideedest samamoodi, nagu ma loodan, et nad toituvad minu ideedest.

Kui ma kunagi Zavod BBDOst ära tulin ja otsustasin, et ma enam reklaamiga ei tegele, siis üheks põhjuseks oli kodustuudio Siirup asutamine, kus ma enamik aega töötan üksinda. Otsin projekte, mis oleksid paindlikud ning mis sobivad üksinda või mõne partneriga tegemiseks. Praegu ma saan projekte valida. Ma ei pea tegema töid, mis mulle ei meeldi. Viimased kümme aastat on olnud väga mõnus nauding, mida ma saan endale lubada tänu sellele, et mul ei ole kaelas laene ja lapsed on suured. Ma teenin pea poole vähem, aga tunnen ennast mõnusamani ja paremini. Lõppkokkuvõtteks olen ma jõudnud punkti, kus ma olen iseendaga rahul, ja kui teised ka rahul on, siis on veel parem.

Kas sul oleks mõni lugemissoovitus, mida iga graafiline disainer peaks lugema?

Viimane tekst, mida ma lugesin oli Ruth Huimerinna autobiograafiline raamat „Pildid". Ma pean siiralt tunnistama, et see kui palju energiat ta oma projektidesse paneb, imponeerib mulle

Kogenud kolleegiga tasub koostööd teha

väga. Kui on kusagil võimalik tutvustada Eesti plakati arengut, siis ma olen ikka Ruthi teoseid näidanud. Tahan rõhutada seda suurt töömahtu ja aspekti, et Ruthi tegevuses on perfektsuse taotlus. Kui on olemas soov teha mitte lihtsalt hästi vaid parimal viisil, siis ollakse väga lähedal mõistele nagu professionaalsus. Olen proovinud liikuda järjest perfektsemate lahenduse poole ja pean tunnistama, et mainitud teos erutas mind, et pagan, saaks palju veel pareminigi teha.

Tartus ma tudengitele kohustuslikku kirjandust ei anna. On olemas rida raamatuid, mida on tark lehitseda, aga väga palju informatsiooni on internetis olemas. Päris üht teksti, mida peaks kindlasti lugema ja ilma milleta on raske elus hakkama saada, ei oskagi kohe soovitada. Mingil hetkel jõuavad tekstid äkki ise huviliseni. Mõnda asja pole ka tekst suuteline ära seletama. Kogenud kolleegiga tasub koostööd teha ja praktika seletab, milles on põhjus ja millised loomulikud tagajärjed. ●

Mäng on mõeldud eelkõige hariduslikuks töövahendiks õpetajatele

Rene Rebane (s. 1986) on disainer, kes teeb nii graafilist, kasutajakogemuse- kui ka mängudisaini. Hetkel töötab ta Trinidad Wiseman'is kasutajakogemuse disainerina ja tiimijuhina ning on üks Rikai Games'i kaasasutajatest. 2010. aastal lõpetas Rebane Eesti Kunstiakadeemia graafilise disaini eriala bakalaureuseõppe ja 2014. aastal Tartu Ülikooli virtuaalkeskkondade disaini ja arenduse eriala magistriõppe. Igapäevaselt tegeleb ta veebi- ja mobiilirakenduste prototüüpimise, kasutatavuse analüüsi, testimise ja töötubade korraldamisega.

Küsis Joosep Noorväli 4.03.2017.

Kuidas defineerid kasutajakogemuse disaini? Mida see endas hõlmab?

Kasutajakogemuse disain tähendab teenuse, toote ja kasutajaliidese mugavamaks tegemist inimese jaoks. Trinidad Wiseman'is oleme välja töötanud ühe variandi metoodikatest, mida kasutame, aga neid saab alati varieerida ja juurde mõelda. Sisuliselt teeb kasutajakogemuse disainer päevast päeva uuringuid, intervjuusid, teste, vaatlusi, grupiintervjuusid, igasuguseid küsimustikke, kogub statistikat, materjali. Järgneb analüüs, mille jaoks on omad metoodikad. Analüüs tähendab töötuba osapooltega, kus püüame läbi hammustada, mida me oleme teada saanud. Vaatleme, kes on meie sihtgrupp, mis on nende vajadused, mida nad väärtustavad, mida me saame teha, et mingisugust lahendust nende jaoks kasutajasõbralikumaks teha. Järgmiseks toimub prototüüpimine. Teenusedisainis tuleb välja mõelda, kuidas teenus töötab päriselus. Digilahendusi, nagu äpid, veebirakendused, muud rakendused või riistvaraga seotud, prototüübime paberil ja siis digitaalselt. Arendust kohe ei tehta, vaid luuakse hüpotees, mis on meie arvates kogutud info põhjal hea lahendus. Testimiseks läheme inimeste juurde või kutsume inimese enda juurde kontorisse. Testis osalejat intervjueeritakse mitu korda, kuni jõutakse tulemuseni, mis rahuldab projekti eesmärke, mille järel toimub kujundus ja arendus.

Neli viimast aastat olen Tallinkiga koostööd teinud ja nende süsteeme loonud. Hetkel on töös uus broneerimissüsteem. See tähendab seda, et ma kogun sihtgrupi kohta info kokku ja vaatan statistikat, kes mida kasutab, ja loon proto-0ztüüplahenduse. Ma olen paar päeva nädalas terminalis, tüütan inimesi ja testin lahendusi (tänaseks on projekt valmis – toim). See töö või osa protsessist kujundamist ei sisalda. Kuid kujundamise haridus tuleb kasuks, sest prototüübid näevad paremad välja ja graafilise disaini taustaga oskadette näha, mida graafiline disainer peab edasi tegema.

Mis sind GDst UXi viis?

Peale keskkooli õppisin IT-d. Mul olid keskas suhteliselt kehvad hinded ja tahtsin algusest peale EKAsse sisse saada, aga ma ei proovinud, sest kartsin, et ei saa oma hinnetega sisse. Võibolla oli hea, et ma ei tulnud kohe ja

Sisuliselt teeb kasutajakogemuse disainer päevast päeva uuringuid, intervjuusid, teste, vaatlusi, grupiintervjuusid, igasuguseid küsimustikke, kogub statistikat, materjali.

sain natuke mõelda ja omi asju teha. Õppisin IT-d, süsteemiadministreerimist ja arendust kaugõppes. Samal ajal olin Gustav Adolfi Gümnaasiumis IT juhiabi. IT oli minu jaoks loogiline, sest olin keskas sõpradele veebilehti teinud ja Photoshopiga tuttav. Flashi olen 12-aastasest peale kasutanud ning multikaid ja mänge proovinud teha. Koodikirjutamine ei tundunud mulle päris õige asi, kuna tahtsin ka loomingulisema poolega tegeleda. BA kolmandal

Graafilise disainiga oli mul EKA ajal *love-hate relationship*

aastal sain EKAsse sisse ja pool aastat proovisin mõlemal erialal õppida, kuid lõpuks lõin ITle käega ja see jäigi mul lõpetamata.

EKAs oli põnev ja mulle tundus, et üks põhjusi miks mind vastu võeti, oli minu IT taust. Kristjan Mändmaa (graafilise disaini osakonna dotsent 2003-2011 – toim) tahtis EKAsse digimaailma poolt tuua. Juba teisel aastal andsin tundi HTML/CSS *frontend*i teemal oma kursakaaslastele. Päris paljud, keda õpetasin tegelevadki veebiga.

EKA kolmandal aastal tuli meile Hegle Sarapuu õpetama UXi ühe loengusarja raames. Graafilise disainiga oli mul EKA ajal *love-hate relationship*. Mulle hullult meeldis kogu loominguline pool, aga teisalt mind häiris, et ongi ainult looming. See tuleb Rietveldist ja maailmavaatest, et ei pea olema *mainstream* disainer ja võidki teha oma asja ja olla iseenda klient. Kui Hegle Sarapuu tuli UX-i teemal loengut andma ja rääkima sellest, kuidas disainida kasutades teaduslikku meetodit, siis mul klikkis ära, et see on täpselt see, mida ma olen otsinud. See on asi, millega ma tahaks edasi tegeleda. Loengu lõpus pakkuski Hegle praktikandi kohta ettevõttes Trinidad Consulting.

Trinidadis visati mind varakult vette, kust pidin ise välja ujuma ja metoodikaid õppima, sest projekte oli palju ja pidin iseseisvalt hakkama saama. Mulle väga meeldis just uurimine ning asjaolu, et ma ei pea tegelema ainult visuaalse disainiga. Ma ei ole ennast kunagi loomingulises mõttes väga heaks graafiliseks disaineriks pidanud.

Trinidadis töötades sain aru, et mul on vaja äri juurde õppida, sest see võimaldaks mul saada aru paremini klientide vajadustest. EKA ajal olin veel töögrupis, kus toimus DDVE (Design and Development of Virtual Environments MA, TÜ Viljandi Kultuuriakadeemia – toim) õppekava kokkupanemine. Uurisime, kuidas mängude tegemist õpetada. Me tegime aastaaega uurimust ja kandsime oma tulemused ette ning sai selgeks, et see ei saa olla mängudisaini ja tootmisega seotud õppekava, kuna Eestis ei ole *know-how*'d ja seda välismaalt sisse tuua oleks liiga kallis. Mind õppekava edasise arendamise juures ei olnud. DDVE oli mul Trinidadis töötades kogu aeg silmapiiril. DDVE teine aasta tundus õige, sest õppekava oli ise juba küpsem. Teadsin ka inimesi, kes esimesel aastal õppima läksid ja kuulsin ainult head. Nii läksingi sinna õppima. See tundus loogiline samm, et mõelda, kuidas oma *start-up* teha ning konsultandi teadmisi ja oskusi juurde õppida. Mul on kokku IT-, disaini- ja äri haridus, mis aitab mul mõista eri vaatenurki, kuidas inimesed mõtlevad, ja kuidas projekte tegema peaks.

EKA lõputööna tegime koos Toomas Saviga mobiilset *hackerspace*'i. Meil olid kohvrites jootmistarvikud ning elektroonika ja viisime läbi töötubasid nii lastele kui ka täiskasvanutele. Aitasime ehitada kümneaastastel vibraroboteid kuni sensoriteni Arduino peal arhitektidele või arendajatele. Toomasega töötasime sellega edasi Hobilabori nime all kolm-neli aastat.

DDVEs oli minu lõputöö seotud konkreetselt mänguga „Bit by Bit" (rikaigames.com/bitbybit

Tehisintellekt on üle võtmas väga palju tööstusi ja valdkondi

arendus Rikai Games firma all – toim), kus uurisime, kuidas mängu prototüüpida, ja millisel prototüübi tasemel saame teada, kas mäng on lõbus. Tegimegi paberist, ilma kujunduseta prototüüpe ja hiljem illustratsiooni, animatsiooni ja heliga prototüüpe, mida testisime laste peal Gustav Adolfi Gümnaasiumis. Siis lõpetasin ma ära DDVE. Rikai Games jooksis edasi. DDVE haridus aitas mul igapäeva töös paremini nõustada ettevõtteid, pakkuda lahendusi ja uusi metoodikaid.

Millega Rikai Games hetkel tegeleb? Mis seisus on mäng „Bit by Bit"?

Praegu oleme suutnud mängu „Bit by Bit" teostada nii Androidi kui ka iOSi platvormidel telefonidele ja tahvelarvutitele. Mäng on mõeldud eelkõige hariduslikuks töövahendiks õpetajatele. Rikai sai nädal aega tagasi nelja aastaseks. Põhimõtteliselt terve selle aja me oleme tegelenud „Bit by Bitiga". Algselt oli planeeritud, et aastaga saame valmis, aga läks kaks ja pool aastat, aga sellega õppis palju. Kindlasti tahame veel turundusse panustada ja jooksvalt edasi tegeleda. Me endiselt usume, et mäng on hea.

Kas ja mis mänge sa ise mängid?

Ma pean ennast väga suureks mängusõbraks ja olen väiksest peale *non-stop* mänginud konsoolimänge. Mul oli kollaste kassettidega mäng, mis isa mulle jõuludeks ostis ja pärast seda ei ole suutnud peatuda. Praegu mängin samuti konsooli- ja arvutimänge nädalas umbes 10-20 tundi. Mängumaailm on minu jaoks väga põnev ning on minu elu ja rutiini osa.

Praegu hakkasin uuesti „Witcher 3" mängima. See on hull mäng, mis kestab 200 tundi kui läbi mängida. Tihtipeale jäävad mul suured mängud pooleli, kuna armastan lühikesi kogemusi. Ma väga naudin VR rooliga ralli sõitmist. See on põnev asi, mida saab teha lühikest aega õhtul ja hiljem edasi tegeleda muude asjadega. Nüüd ma olen ette võtnud hobiprojektiks retrokonsoolide ehitamise. (Valminud on Game Boy sisse ehitatud retrokonsool – toim)

Mida peaks tulevikus veel juurde õppima? Mis teadmistest ja oskustest sul puudu tuleb?

Praegu olen huvitatud 3D modelleerimisest, sest tahan teha mängudele ise 3D mudeleid enda prototüüpide jaoks. Soov on jõuda 3D baastasemele, et need normaalsed välja näeks ja ma saaks mängu ideed kontrollida.

Me elame päris pullil ajal. Tehisintellekt on üle võtmas väga palju tööstusi ja valdkondi. Siin on palju ärevust ja hirmu, aga tegu on valdkonnaga, mida tasuks uurida või vähemalt teada inimesi, kes valdkonnast midagi teavad. Ma näen siin tulevikku nii disainis, UX-is kui ka üldiselt digitaalsete lahenduste maailmas.

Kas sa pead enda jaoks vajalikuks psühholoogia õppimist?

Ma loen üht raamatut, mille on kirjutanud vana CIA agent ülekuulamisest ja valetamise äratundmisest. Teine teema on üks 90ndatel tegutsenud manipuleerimisründe häkker. Ta mängis erinevaid rolle, sai kätte paroole ja lasi endale ligipääsusid teha ilma kordagi arvutit kasutamata. Need huvid lähtuvad minu tööst ja inimeste intervjueerimisest. Ma soovin teada, mis ajendab inimesi midagi tegema; aru saada, kas inimene valetab mulle või ei valeta ning kas sisendit, et mida ta räägib, saab usaldada.

Mida sa ise loed ja mis lugemissoovitusi on sul GD/UX kohta?

Graafilise disainiga on selline lugu, et ma olen püüdnud sellest eemale hoida ja väga palju ei loe neil teemadel. Ma pigem jätan selle teema neile, kellele see tõeliselt meeldib. Kui mul tuleb mõni projekt, siis võtan oma vanad raamatud välja ja loen tüpograafia ja värvide kohta või otsin inspiratsiooni kuskilt, kuidas midagi struktureerida või teistmoodi teha. UX-i teemaga hoian end rohkem kursis. Kõige tüüpilisem on veebidisainerile ajakiri Smashing Magazine, aga üldiselt aega õppimiseks ei ole. Trinidad Wisemani UX-i grupp on nii suur ja sealt käib infot nii palju läbi, et sellest täiesti piisab, et end kursis hoida.

Raamatute osas uurin viimasel ajal näiteks intranettide teemat, kuna praegu on uus intranet käsil Töötukassa jaoks (tänaseks lõpetatud projekt – toim). Meil on kontoris üks intraneti raamat nii popp, et ma pole käppa peale saanud sellele. Näiteks Steve Krugi raamat „Don't Make Me Think" on hea. Loen pigem praktilisi raamatuid, mis kirjeldavad mingeid metoodikaid. ●

Totaalset disaini pole võimalik saavutada

Norman Orro (s. 1986) on vabakutseline graafiline disainer, kunstnik ja produtsent, kes elab ja töötab Tallinnas. Ta on lõpetanud Eesti Kunstiakadeemia graafilise disaini eriala ning jätkab koolis õppejõuna trendi, elustiiili ja võrgustike uurimisega. Disainerina spetsialiseerub Orro kultuurivaldkonnale, plakati- ja näitusekujundustele. Kunstniku ja produtsendina huvitub teemadest nagu globaliseerumine, posthumanism ja eksootika.

Küsis Nathan Tulve 15.02.17.

Miks sa tegeled graafilise disainiga ning kuidas selleni jõudsid?
Avastasin disaini suhteliselt varakult keskkoolis veebidisaini tunde võttes. Enne seda tegelesin arvutimängude graafikaga. Graafiline disain sobib mulle kõige paremini, sest see jääb tehnilise ja loomingulise vahealasse, mis vastab mu isikule. Kuna graafiline disain on mediaator erinevate valdkondade vahel, kasutan seda ka enda valdkonnaüleseks positsioneerimiseks. Graafilise disaini definitsioon on alati olnud muutumises ning kohandunud vastavalt olukorrale andes erialale teatava nomaadliku aura, mis on nagu rändav tööriistakast.

Kui palju tegeled tellimustöödega ning kui tihti antakse sulle kui disainerile vabad käed?
Tellimustöid teen päris tihti, aga enamasti antakse mulle vabad käed. Kuigi olen aru saanud, et enamasti on tellijal mingi vaimukujutis temale ideaalsest disainist olemas ja kui tulemus sellele ei vasta, siis ta on pisut pettunud, isegi kui otsus oli põhjendatud.

Töötan disainerina väga erinevates rollides, kus mõnikord on tähtis väga konkreetne eesmärk, teinekord aga mingi intuitiivne *vibe*. Disainerina on tähtis need olukorrad ära tunda. Mõnele kliendile on vaja näidata kümmet kavandit, teisele tuleb näidata ainult üht. Väga normaalne on ka töödest, mis ei vasta su eetilisele kompassile, keelduda. Ma teen seda tihti. Teine viis on problemaatilised projektid *culture jamm*ida nii, et lõpptulemus toob laeva ikkagi enda sadamasse. Kui kõik nii käituksid, oleks maailmas poole vähem probleeme.

Oled teinud tööd mitmete välisartistidega. Kuidas toimub sinu jaoks tutvumine ning sünnib koostöö?
Päris tihti pöördutakse minu poole tänu mingile konkreetsele projektile või plakatile. Kodulehel on küll minu meiliaadress olemas, aga ühtegi tööpakkumist meilile pole juba mitu aastat laekunud. Esmane kontakt toimub alati sotsiaalmeedias, nii et *go figure*.

Koostöö üle võrgu on üheaegselt põnev ja frustreeriv. Võõrad inimesed on üldiselt tänu distantsile uutele ideedele palju avatumad, kuid samas on väga lihtne üksteisest ka mööda rääkida. Rahvusvaheliste töödega käib alati kaasas ka vaikimisi eeldus, et disaineri roll ei piirdu ainult disainiga vaid ta peab oma isiku avalikult letti panema ja projektiga suhestuma. Eestis on tutvumine kohati palju keerulisem. Kõik justkui teavad kõiki, aga keegi üksteist otseselt ei tunne. Palju on eelarvamusi ja pinnapealsust ning kuidagi juhtub nii, et kõik on suured tegijad, aga koostööd sõprade ringist väljaspool ei tehta. Hea meelega teeks midagi.

Kuidas kirjeldaksid enda visuaalkeele sündi?
Minu töös saavad kokku galerii, klubi, korporatiivmaailm ja akadeemia. Visuaalne keel on minu sisemaailma, teisalt aga huvide ja ambitsioonide peegeldus. Uudishimuliku inimesena tegelen mitmete teemadega ning see kajastub ka minu graafilises disainis. Leian inspiratsiooni valdkondadest nagu sotsioloogia, antropoloogia ja elustiilid. Vähetähtis ei ole ka kokkupuude muusikaga, mis on visuaalselt väga ettearvamatu ja reeglivaba keskkond.
Viimasel ajal on kindlasti suureks inspiratsiooniks kunst ning olukorrad, kus disaineri ja kunstniku roll hägustuvad. Lisaks huvitavad mind sellised metateemad, nagu mitmekesisus, paljusus ja globaalsus, mis omakorda seletavad teatavat eklektilist joont. Eklektika, kaos ja tunnetuslikkus ütlevad maailma kohta rohkem kui kord ja distsipliin.

Digitaalse kunsti jaoks on internet tohutu töövahend. Kuidas sina suhtud internetti kui meediumisse?
Sul on siin kaks täiesti erineva kaaluga küsimust korraga. Üks on töövahend ja teine on meedium. Meedium on filosoofiliselt väga keeruline mõiste. Internet on jälle keeruline sõna, sest see tähendab väga paljut korraga, ja inimesed kasutavad ainult üht üldistavat sõna kogu interneti kohta. Internet koosneb sotsiaalsfääridest, tehnoloogiast, kasutajaliidestest jne. Töövahend on ta kindlasti ning on mulle kui kunstnikule ning disainerile väga tähtis. See aitab mõtestada ideesid, mida muidu oleks võimatu mõelda. Internet pakub justkui mingi uue mõttelava. Mulle endale meeldib mõelda nii, et internet on nagu avalik foorum, mida enne ei eksisteerinud. Enamik oma lugemisest teen ma seal ja nii samuti saan sealt inspiratsiooni. Meediumina on internetti hästi keeruline käsitleda…

Või nagu platvorm, kus oma töid avaldada…
Siin me jõuame jälle tagasi selleni, et internet ei tähenda sõnana mitte midagi. Selle sees on erinevad platvormid, millest saab rääkida kui meediumites, aga üldiselt mulle ei meeldi kunstiteosed ega ka disain, mis käsitlevad internetti meediumina. See ei ole huvitav. See on umbes sama, nagu maalida maal maalimisest. Tegelikult selle meediumi vorm ei ole üldse niivõrd huvitav kui see, millest saab rääkida meediumit kasutades ehk siis selle tööriista omadusi kasutades.

Mis on interneti vahendusel koostöö tegemise põhilised puudujäägid?
Põhipuudujäägiks on see, et ma ei näe inimest. Tihtipeale ma ei tunneta tema emotsioone. Põhimõtteliselt samad probleemid, mis tekivad kui inimesega *chat*ida. Ma võin mingitest asjadest valesti aru saada, mida ta mulle kirjutab. Töö puhul on need asjad muidugi sedavõrd retsid, et valesti arusaamine võib korralikult kätte maksta. Näiteks ma saan aru, et inimene tahab midagi lõbusat, tegelikult tahtis ta midagi kurba – või vinüüli asemel hoopis kassetti.
Kommunikatsiooni vigasid tekib päris palju ning tegelikult ma ei tunne inimest, kellega ma koostööd teen täielikult. Mul on mitmeid halbu kogemusi. Mõni inimene on osutunud ebastabiilseks või kuidagi neurootiliseks ja see on tekitanud väga segaseid olukordi. On olemas inimesi, kes ühel päeval ütlevad, et kõik on super ja järgmisel päeval saadavad lihtsalt perse, sest kellelgi on mingi hoog.

Mida tähendab sinu jaoks postinternet ja kas sa arvad, et terminit 2017. aastal võiks millegi kirjeldamiseks kasutada?
Selle terminiga on huvitav lugu. See on kuidagi pretsedenditult üks kõige väärkasutatum termin, mida ma olen oma elu jooksul näinud. Seda võib võrrelda terminiga hipster, mida üks moment hakati mingil põhjusel kasutama, sest see tundus justkui üldtermin millelegi, millele ei olnud varem seletust. Inimesed püüavad uut maailma mõista, mis on nende jaoks segane ja keegi kuskil on pakkunud välja sõna, mis nagu peaaegu sobib ja seetõttu kleebitakse viimane igale poole külge. Sõnaga hipster oli sama lugu. Meie sotsiaalses sfääris toimus palju muutusi – kuidas inimesed tarbivad, mida nad teevad, mõni kasvatas endale habeme, mõni kuulas *indie*-muusikat. Kuid millegipärast oli ajakirjandusele ja üldse kogu sildistavale publikule mugav kasutada üht terminit kõige suhtes, mis on uus. Postinterneti terminiga on samamoodi juhtunud. Kümme aastat tagasi kasutas seltskond inimesi antud sõna väga väheste kunstiteoste ja väikese ringkonna kohta. See oli termin omavaheliseks suhtluseks, nagu sisenali, mis kasvas kiiresti üle käte. Hetkel on terminit täiesti mõttetu kasutada.

Kust termin alguse sai ja kes seda kasutasid? Palun too välja mõned kunstiteosed.
Google Trends andmetel oli termini postinternet haripunkt aastal 2004. Aastal 2006 populariseeris termini kunstivaldkonna jaoks platvormi Rhizome toimetaja Marisa Olson, tähistamaks internetiga suhestuvat kunsti.
See, et alles praegu terminit kultuuri perifeeriates kasutatakse näitab, et maailm ei ole nii võrgustunud, kui arvame seda olevat. Samuti asjaolu, et oskame midagi ära nimetada, ei tähenda tingimata, et me seda mõistame.
Nimetamist võib käsitleda omamoodi võimuaktina või ego barrikaadina. Selle asemel, et midagi mõista või omaks võtta, kleebime külge sildi ning asetame selle passiivselt riiulisse. Kui mõnd terminit on üleloomulikult mugav kasutada, on see märk, et termin haarab enda alla liiga palju, võib-olla kogu ajastu vaimu. Viimast võib osaliselt näha ka põhjusena, miks postinterneti sildistus nii populaarne on — see viitab kõigele, mis on uus.
Kuigi terminit postinternet ei ole tänu oma kohmakusele enam mõistlik kasutada, siis teemade ring, mis sildi alla mahub, ei kao kuhugi. Kõik eluvaldkonnad on aina rohkem võrgustunud ja postinterneti kunstist on saanud kunst.

Lisaks digitaalsele kunstile on sul selja taga isikunäitus EKA galeriis. Miks teha näitus, mis on koha- ja ajaspetsiifiline?
Füüsilise näituse või projekti tegemine on seotud sellega, et inimestel on endiselt ebaratsionaalne austus füüsilise maailma vastu. Millegipärast võetakse tõsisemalt asju, mis on füüsiliselt valmis tehtud. Füüsiliste töödega on näha, et inimene on endas piisavalt kindel, ta on sinna raha alla pannud ja on teinud mingi otsuse.
Minu jaoks oli näitus kõige enam eneseületus ja enda proovilepanek teha midagi, mis mind natuke pingutama paneks. Lisaks tahtsin katsetada heliga ruumis. Soovisin proovida heli näituse kontekstis ja seda tundus huvitav teha just füüsilises maailmas, kus materjalidel ja ruumil on helile mõju. Tegelikult ei suutnud ma kõike näituse jooksul läbi proovida, sest aega oli liiga vähe. Kindlasti tahan ideega edasi mängida.

Kuidas sai alguse sinu projekt Music For Your Plants?
See sai alguse umbes kümme aastat tagasi, aga tol hetkel ei olnud bänd veel avalik. Me hakkasime kahe sõbraga, Ronaldi ja Renega (Ronald Pihlapson ja Rene Mäe – toim) koos musa tegema. Meil oli palju erinevaid huvisid ning katsetasime alguses väga palju erinevaid stiile. Kes huvitus progest, kes *indie* rockist, kes eksootikast. Põhimõtteliselt me eksperimenteerisime viis aastat enne kui oma esimese albumiga „Music For Your Plants" avalikkuse ette tulime. Tol hetkel oli kogu tegevus disaini kõrval justkui hobi. Ma ei osanud näha, kuidas erinevad valdkonnad omavahel kokku hakkavad klappima ja kui palju võiks disainist kasu olla muusikale ja vastupidi, ning kuidas teatud vormiotsingud ja muud aspektid tegelikult kattuvad.

Kuidas see projekt on sind disainerina mõjutanud?
See on mind kokkuvõttes mõjutanud päris palju. Ma eirasin seda fakti tükk aega, kuid lõpuks sain aru, et muidugi on kõigel mõju. Mulle meeldib muusika seetõttu, et ta on minu jaoks kõigist kunstivormidest kõige reeglivabam. Reeglite asemel loeb, et muusika toimib – pole oluline, kuidas see tehti. Olen sama metoodikat disainerina kasutanud. Näiteks kompositsioonireegleid saab muusikast disaini väga hästi üle kanda. Nii nagu muusikas on tugevused, sagedused, on pildis värvid jms.

Mida sa loed?
Mul on väga raske üht kindlat allikat välja tuua, kuna mulle pakuvad huvi väga erinevad teemad. Ma arvan, et tänapäeval on väga tähtis, et keegi ei loeks ainult samu väljaandeid vaid üritaks kogu aeg silmaringi laiendada.
Graafilise disaini erialaperioodikat pole ma enam ammu vaadanud. Ma küsiks, et mis see võikski olla? Ehk on viimane märk sellest, et graafiline disain on nullindate puhvis ego natuke tagasi tõmmanud. Totaalset disaini pole võimalik saavutada ning idee kõikvõimsast disainerist on fragmenteerunud elustiili, niši ja skeenepõhiseks prekariaadiks. Ajad on segased ning pole ühtset tõde ka disainis. Ehk on aeg uueks manifestiks. Ma arvan, et mõte sellest, et kuskil on erialane infooaas, on illusoorne. Ka ajakirjas Dot Dot Dot ei olnud graafilisest disainist suure algustähega eriti juttu. Ma sooviks midagi ikkagi lugeda, nii et jääme ootama.
Disainiüleselt huvitun globaalsuse ilmingutest, teadussaavutustest aga ka -filosoofiast. Kõige enam loen kunstist ja satun aina tihedamini väljaannnet e-flux lugema. Aina kaootilisemas poliitilises kliimas pean oluliseks ennast ka meedia- ja sotsiaalteoreetiliste analüüsidega kursis hoida. Õigeid inimesi peab sotsiaalmeedias jälgima, nemad ongi uued väljaanded.

Milline on sinu jaoks ideaalne töökeskkond?
Minu töökeskkond on väga hektiline. Mulle meeldib mõelda arvutist kui mingist arhitektuurist. Mu kodu on justkui ekraani sees ja vahel on tunne, et liigun ühest ekraanist teise. Ma teen ekraani kuskil lahti, panen oma telgi püsti ja siis olen nagu seal sees. Vahepeal eraldab kõike lühike jalutuskäik vanalinnas ja siis pakin oma telgi uuesti lahti kuskil teises kohas. Ekraan on justkui metakodu. Ma vaatan läbi ekraani-akna võrgustunud maailma ja füüsiline arhitektuur tihti taandub selle taustal. Kõigele vaatamata meeldib mulle füüsilist dimensiooni ikkagi arvesse võtta. Näiteks kui koolis on vaja olla, siis jään hiljem kooli edasi töötama, sest sagimine ümberringi annab jõudu. Vahel eelistan kohvikutes käia ja tegelikult oli mul tükk aega stuudioruum, kus ma ei käinud, sest see tundus liiga *official*. Kodus töötan samuti, sest mingeid asju saab teha ainult kodus ja öösel. ●

Me hakkasime kahe sõbraga, Ronaldi ja Renega koos musa tegema

Kes huvitus progest, kes indie rockist, kes eksootikast

Mõnikord nuputame pikalt, aga ei jää tulemusega ise ikka rahule

Stuudio Stuudio kasvas välja 2008. aastal alguse saanud graafiliste disainerite Mikk Heinsoo (s. 1982) ja Kaarel Nõmmiku (s. 1985) koostööst. 2014. aastal ühinesid disainistuudioga Kerli Virk (s. 1989) ja Agnes Ratas (s. 1990), mil nad Tatari tänavale kolisid. Stuudio Stuudio loob visuaalseid identiteete, raamatu-, näituse- ja veebikujundusi ning muuhulgas õpetavad nad Eesti Kunstiakadeemias.

Küsis Oskar Mihhailov 20.01.2017.

Kuidas teie stuudio alguse sai? Miks just teie neljakesi koostööd teete?
Mikk Heinsoo: Me Kaarliga alustasime koostööd EKA graafilise disaini osakonnas 2008. aastal, kui sinna loodi väike n-ö tööstuudio Erkidisain OÜ. Osakonna juures oli OÜ, et tudengitel oleks võimalus päris tööprojekte teha ning arveid esitada. Kaarel Nõmmik: Erkidisain oli justkui austusavaldus osakonna vanale nimele. OÜ lõime koos Kristjan Mändmaa ja Ivar Sakiga ning muuhulgas tegime ka EKAle kujundusi. Me tegime Mikuga koos mitmeid projekte, nagu näiteks TASE'09 lõputööde näituse graafilise kujunduse. Meie pundis oli ka Indrek Sirkel, kuni me ühel hetkel Mikuga Kanuti Gildi hoonesse kolisime, kus oli ees Risto Kalmre, kes meid sinna oma stuudiot jagama kutsus. Aastal 2014 otsustasime, et peaks midagi uut tegema ja puhtalt lehelt alustama ning Agnes ja Kerli ühinesid meiega Tatari tänava stuudios.

Miks te just Agnese ja Kerli kutsusite?
Agnes Ratas: Kaarel ja Mikk olid minu ja Kerli õppejõud Kunstiakadeemias. Pärast kooli lõppu tegutsesime paar aastat omaette ning vahel mõnede projektide raames tegime ka koostööd. Lõpuks sai üksi kodus ja kohvikulaua taga läppariga töötamisest kõrini.
MH: See ühine ruum (Tatari 64) on üks peamisi põhjuseid, miks me koos tegutsema hakkasime.
AR: Alguses olid meiega ka Valter ja Stella!

Kas te kujundate projekte pigem Eestisse või ka välismaale?
Kõik koos: Pigem Eestisse.
AR: Vahel läheb töid ka välismaale.
MH: Meie kontaktide kaudu on mõned projektid jõudnud välismaale. Näiteks Eesti Kaasaegse Kunsti Arenduskeskuse tellimusel on erinevaid töid New Yorki tehtud.
AR: Kuid kaugtöö on keeruline.
MH: Näost näkku kohtumised teevad töö lihtsamaks ja on võimalik ühe laua taga koos rääkida. Skype'i ja meili vahendusel on suhtlemine aeglasem ja info võib kaduma minna. Hea meelega teeks rohkem tööd välismaale, aga me ei reklaami ning pole end väga aktiivselt välismaale surunud.

Kas töötate koos pigem ühe meeskonnana või iseseisvalt?
MH: Järjest rohkem töötame meeskondades, aga tavaliselt paariti.
AR: Keskmiselt on tõesti kaks inimest projekti kohta, kuid kõik jõllitavad üle õla ja annavad tagasisidet. Isegi kui teeme midagi täiesti üksi, püüame üksteisele tagasisidet anda.

Kas oskate nimetada mõningaid lemmikprojekte?
AR: Me teeme koos Mikuga praegu Eesti inimarengu aruannet ja ma tunnen esimest korda, et ma olen ühiskonnale kasulik. Antud töö tegeleb oluliste teemadega ja on ka tehniliselt väga huvitav.
KN: Mikuga kujundame näiteks Sisearhitektuuri sümpoosioni SISU identiteeti ja sümpoosioniga kaasneva ajakirja eest võitsime ka disainiauhinna. SISU projekti juures meeldis meile, et teemad, mille üle sümpoosionil ja ajakirjas arutletakse, on arhitektuurimaailmas relevantsed ja jõuavad erinevate professionaalideni, kes on ühiskondlikul tasandil ka üsna olulised otsustajad.

Kas teie jaoks on tähtis, et tööd jõuaksid paljude inimesteni ja aitaksid neid?
MH: Tihti tekib küsimus, mida meie töö tegelikult ühiskonnale annab? Vahel ongi niši- või butiikkujundaja tunne.
Kerli Virk: Ma kujudasin Sunorekile (ettevõte, mis valmistab aknakatteid – toim) uued tootekataloogid. See oli üks huvitavamaid projekte, kuna suhtlesin korporatsiooniga, kus on Eesti mõistes üsna palju inimesi ning näiteks kolm projektijuhti.
KN: Me tahakski, et me oma stuudioga rohkem Sunoreki-laadseid suurettevõtteid tervikuna teenindaksime. Inimestel on vaja tellida aknakatteid, mis ei ole halva eesmärgiga ning ei mängi kellegi pahedega. Need tooted ei tee kedagi õnnetuks.
KV: Me ei löö risti ette tegelikult mitte millegi ees, kui töö on huvitav. Vahel huvitab meid töö, mis toob raha sisse.
MH: Teinekord tekitab huvi mõni uus meedium...
KN: ...või tore klient.

Mille poolest erineb teie stuudio teistest stuudiotest ja agentuuridest? Millega te silma paistate?
AR: Reklaamiagentuurid on täiesti teine teema. Meie ei tee reklaami ja ei hakka seda ka tegema. Samuti ei mõtle me välja turundusstrateegiaid.
KN: Ma olen näidanud meie töid inimestele, kes ei tegele disainiga või on pigem tellija rollis. Nad kõik ütlevad, et meie kujundused on puhtad, arusaadavad, lakoonilised ja esteetiliselt nauditavad. Me ei kujunda üle ja tahame, et alati oleks üks kandev põhiidee ja läbiv printsiip.
AR: Klient teab, mida ta meie juurest saab.
KN: Võib-olla eristab meid ka see, et me oleme aeglasemad kui agentuurid. See ei tähenda, et me ei suudaks kiiresti tööd teha, vaid pigem soovime rohkem aega läbimõtlemiseks. Igal ettevõttel on oma koht, aga ma tean, et tehakse ka lahendusi, mille puhul visatakse lihtsalt kujundus kokku. Juhtub ka nii, et me ise nuputame pikalt, aga ei jää ise ikka tulemusega rahule.
AR: Reklaamiagentuurides on elutsükkel kiirem – reklaam ongi ajutine ja võib-olla ei peagi nii palju läbi mõtlema.

Kuidas näeb välja teie tüüpiline tööpäev?
MH: Meil ei ole tüüpilisi tööpäevi. Me töötame meeskonnana, aga ka nagu neli *freelancer*it, kes korraldavad oma aega ise.

Kas te teete tööd pigem stuudios või kodus?

Isegi kui teeme midagi täiesti üksi, püüame üksteisele tagasisidet anda

MH: Üks peamisi põhjuseid, miks me selle ruumi rentisime ja hakkasime koos tegutsema oligi, et oleks olemas keskkond, kus tööd teha. Me püüame üksteist *push*ida ja motiveerida kohale tulema ja tööd tegema.
KN: Mina teen vahel kodus tööd, kuna mul on kella kolme-nelja vahel väga aeglane olek ja õhtul töötan kiiremini. Me kõik tegeleme ka muude projektidega, mina näiteks Fopaaga, mis on *stand-up* komöödia-õhtute sari. Me oleme üsna paindlikud ja on ka perioode, kus saame pühapäeval kokku. Üldiselt kehtib põhimõte, et öösel ega ka viimasel hetkel tööd ei tee.
KV: Vahel ikka juhtub, et töötame öösel, aga see on harv nähtus.
MH: Minul on kirjutamata reegel, et kella viieni on tööpäev ja pärast seda ma rohkem töökõnesid ei tee, ega e-maile ei saada.
AR: Ootame ikka hommiku ära ja vajutame töö ajal *send* nupule.

Kaarel, kas sa seod kuidagi oma *stand-up comedy*t ning disainitööd?

KN: Eks jah, Fopaale on vahel vaja ka kujundusi luua. Kindlasti mõlemad valdkonnad täiendavad üksteist. Ma ei ole kujundades väga illustratiivne, vaid pigem rahulik ja vaoshoitud. Laval saan ennast rohkem väljendada ja kirevam olla. Pigem aitavad erinevad tööd eri vajadusi rahuldada.

Millises valdkonnas sa end pädevamalt tunned?

KN: See oleneb päevast. Vahel on see tunne, et fakk, viskan oma hiire nurka ja mõni teine päev on tunne, et viskaks mikrofoni ära.

Te olete kõik EKAs õppinud. Mis olid olulisemad õppetunnid, mis mõjutavad teid siiani?

MH: Mina läksin välismaale, et rohkem ringi vaadata. Varem ei liikunud nii palju infot selle kohta, mis mujal toimub. Praegu tuleb info kergemalt kätte. Õpingute ajal oli vaja ise rohkem vaeva näha, et väljapoole vaadata.
KN: Kindlasti tuleb ka Kristjan Mändmaa metoodikat meenutada. Tema puurivad küsimused, et mida sa päriselt ikkagi asjast arvad või mis on päriselt kujunduse mõte. Need küsimused on siiani peas. Koolis oli kõik väga terav ja aus.
AR: Koolis on valu hulga rohkem kui hiljem, mis võibolla muutub ka vanusega. Osakonnas on kerge pingete ja töökuhja alla mattuda ja raske on oma mullist välja tulla.
KV: Kõik oli väga kirju ja mina nägin väga paljude inimeste erinevaid tahke. Osakonnas oli võimalik pidevalt uute inimestega tutvuda, mis avardas silmaringi.
KN: Mina ütleks veel, et osakond aastal 2003-2004 ja täna, on öö ja päev. EKA ei olnud sama, mis ta on praegu.
MH: Meil on väga erinevad kogemused. Minu ajal oli piiratud arv õppejõude. Ivar Sakk ja Kristjan Mändmaa juhtisid osakonda ja nende lahendus oli kutsuda välisõppejõude.
AR: Meie olime Kerliga nagu eksperimentaalkursus. Esimene kursus oli disainist väga kaugel, sest tegelesime muusika ja kokandusega ning oli palju kirjutamist.
KN: Kokkuvõttes oleneb osakond ka sellest, milline inimene sa ise oled. Kindlasti on mind mõjutanud ka see, kuidas ma pärast lõpetamist olen tegutsenud ja kellega suhtlema jäänud.
AR: Kui tavalise ülikooli puhul on võimalik ühe inimesena sisse minna ja samana ka välja tulla, siis EKA GD puhul on viimane võimatu. Isegi kui pärast õpinguid ei saa kellestki disainer, tekib seal ikkagi arusaam, kuidas olla normaalne ja mõistlik inimene ning kuidas olukordi analüüsida. Suur *slogan*, et me õpime siin mõtlema, käib osakonna kohta siiani.

Kas peate disainiharidust siiani oluliseks olukorras, kus internet on täis erinevaid õpetusi?

KN: Meie ajal ei olnud internetis nii palju õpetusi. Pigem tulid disainerid välismaalt külla ja näitasid, mis nad on teinud. Tänapäeval on kõik Tumblris või Pinterestis olemas, kuigi seal pole alati kirjas, miks font või kujund on selline, nagu ta on.
AR: Just, kerge on kopeerida, aga tavaliselt jääb sisu puudu ja tekib küsimus, kuidas disaini näidata ja vaadata. Ennast tuleb kursis hoida, kuid vahel läheb silme eest kirjuks, kui netis liiga palju passida.

Kas te peate haridust oluliseks?

KN: Küsimus on, kas teha vormi ainult vormi pärast või toimub viimase juures ka mõttetöö ja vorm kannab mõnd sõnumit.
AR: Adekvaatset disaini on võimalik teha ka õppimata, aga need, kes on õppinud, teevad paremini.
KN: Haridust on vaja, et disainist rääkida ja seda võimalikult hästi teha.

Kuidas on EKA GD tase aastatega muutunud?

AR: Aastad ei ole vennad GD osakonnas.
MH: Osakond on väga dünaamiline nii heas kui halvas mõttes. Võrreldes ajaga mil mina õppisin on rohkem mitmekesisust õppejõudude hulgas. Ma olen õppejõuna püüdnud edasi anda enda kogemust.
KN: Mulle tundub, et kõik sõltub grupist või aastast. Mõned kursused on väga tugevad, sest seal on suured huvilised ja kõik tahavad samale tasemele jõuda. Mõned aastakäigud on keerulised ja energiat on vähe. Mul on kahju, et me ei jõua alati kujundamiseni. Ideedega käib mäng liiga kaua ja vahel sooviksin rohkem kujundamist arutada.
AR: Mina olen valinud kõige tehnilisemad ülesanded, mida õpetada. Ma ei jaksaks kontseptuaalse poolega tegelda.
KN: Me ootame uut maja. Keskkond, kus inimesed tööd teevad, peegeldub disainis. Selleks, et oleks värskust, oleks vaja puhtust ja helgust. Praegu maja mädaneb ja vajub. Kopitust on tulemustes alati näha.
AR: Sein on tatine, põrand on tatine – kõik on veidi sodine.
KN: Olukord majaga väsitab. Ma arvan, et muutunud on tööde kvaliteet ja mitmekesisus. Võrreldes kümne aasta taguse ajaga osakond pulbitseb – nii tudengite kui ka õppejõudude osas. Minu ajal võeti kaheksa inimest vastu, kellest neli käisid kohal ning ei tekkinud sünergiat. Üldjoontes on kõik ikka paremuse poole läinud, välja arvatud olukord hoonega, sest vanas majas oli ägedam.

Kuidas õpetamine teid ennast arendab?

MH: Õpetades õppeprotsess jätkub, kuna ma pean oma ideid või kommentaare selgelt väljendama ning viimane aitab ka suhtlusel klientidega. Samuti avardavad tudengite ideed minu vaatevälja.
KV: Õpetamine sunnibki mõtlema ja ideesid lahti mõtestama.
KN: Üks suuremaid probleeme ongi enda mõtete väljendamine ja nende struktrueerimine.

Kes on teid inspireerinud või mõjutanud?

KN: Mind on inspireerinud Experimental Jetset. Nende kirjutised ja viited ajaloole on imetlusväärsed. Nii kõrgele ei küündi ma kunagi.
MH: Minul on õpingute ajast jäänud meelde Julia Born ja Studio Moniker ning just nende ideede genereerimine, kuidas disaini teha.
KN: Mulle meeldib ka NODE ning kuidas nad üritavad ennast uuesti leiutada.
KV: Eestist on samuti inimesi, nagu näiteks Indrek Sirkel ja Jan Tomson.
MH: Tomson teeb väga häid kujundusi, mille peale ise ei tule.
KN: AKU tööd on lahedad.
AR: Kuna meie oleme suhteliselt kuivad ja lakoonilised, siis meeldib vaadata kedagi, kes suudab teha midagi väga mahlakat. Indrek Sirklil on eriline materjalitaju näiteks.
MH: Moonika Maidre loob huvitavaid tegelasi ja karakterid.
KN: Kindlasti tuleb nimetada ka vanameister Ivar Sakki.

Kas soovite veel midagi lisada?

MH: Liigutamine on väga oluline. Vahepeal näiteks loe, aga siis jälle liigu.
KV: See muutub oluliseks aastatega.
KN: Vähem saia ja vähem kiirsuppe.
AR: D-vitamiini tuleb tarbida! ●

BOTAANIKAAIAL OLI PROBLEEM, ET NEIL ON LILLED

Tartust pärit Martin Veisman (s. 1985) ja Valter Jakovski (s. 1988) kohtusid Eesti Kunstiakadeemia graafilise disaini osakonna ruumis 414. Enne EKAt õppis Jakovski Tartu Kunstikoolis, kuid peale trikirattaga hammaste välja kukkumist keskendus ta disainile. Martin õppis varasemalt kaks aastat Tartu Ülikoolis maalikunsti, tegi teatrit ja oli MTV Eesti saatejuht. 2014. aastal lõid nad oma stuudio RUUM 414.

Küsis Mathias Väärsi 16.02.2017.

Kohtusite 2009. aastal EKA ruumis 414, aga stuudio lõite alles kaks aastat tagasi. Mis te vahepeal tegite?

VJ: Ma õppisin graafilist disaini ning ühel hetkel kutsuti mind Tanki tööle. EKAs oli periood kui reklaami ei suhtutud eriti hästi ja kõik mis on halb, tundus huvitav. Võtsin EKAst paberid välja, kuna ma ei jõudnud töö kõrvalt koolis käia. Tankis sain kõva kogemuse suurtele klientidele tööd tehes ja mingi hetk läks Martin Austraaliasse. Panin endale kohe alguses Tanki tööle minnes sihiks, et ma ei ole seal kauem kui neli aastat. Mingi hetk saigi neli aastat täis ja otsustasin, et on aeg edasi liikuda ja tuleb teha enda firma. Küsisin Martinilt, kas ta on ka pundis ning ta oli nõus. Martin jõudis Austraaliast mitu kuud hiljem, mis oli ühtepidi hirmutav, kuna pidin üksi hakkama saama, aga teistpidi väärt kogemus.
MV: Valter ütles, et tema peab vähemalt pool aastat ette ütlema, et läheb ära. Ma ütlesin Valtrile, et ära ütle, ma ei tea, kuna ma Aussiest täpselt tagasi tulen. Disaini algeliste katsetustega tegelesin juba keskkooli ajal: tegin peoplakateid ja huvitusin popkunstist. 2009. aastal saime vanas EKA majas tuttavaks. Vaatasime oh-oh, Tartu poisid ja nagu ikka, mõtlevad Tartu mehed veits sarnaselt. Mind kutsuti samuti õpingute ajal EKAs reklaamiagentuuri Vatson Wunderman. Mõtlesin, et põnev, ägedad kliendid. Agentuuris sai täiega suuri asju teha. Kogemust mul ei olnud, aga tahtmist oli. Silm ses mõistes säras. Olin kaks aastat Vatsonis, pärast mida võtsin end kokku, lõpetasin kooli ära ja tegin üksi *freelance*'i. See oli sürr aeg, sest pea oli laiali, tööd oli palju, aga raha ei olnud. Elukaaslane Hanna käis päeval tööl, mina magasin ja tegin öösel mingeid disainiotsasid, kuid nii see ei saanud lõputult jätkuda. Võtsime julguse kokku ja läksime üheotsapiletiga Austraaliasse, tulime tagasi ja siis oli fookus paigas ja ütlesin Valterile ka, et davai, *let's do it*.

Eestis töötab agentuurides päris palju iseõppinud graafilisi disainereid. Mis te arvate sellest iseõppimine versus koolis õppimine?

VJ: Eks see ole kooliti erinev. Üks kool õpetab graafilist disaini graafilise disainina, teine õpetab reklaami ja imagoloogiana. Oluline vahe tekib kooli fookusest. Mõnest koolist lahkud mõtlejana, teisest vormistajana, kolmandast...
MV: Ma arvan, et nii palju isehakanud disainereid on tekkinud võib-olla seetõttu, et disaineri põhiolemus on olla uudishimulik. Mul tekibki huvi erinevate asjade vastu ja hakkan neid ise uurima. DeviantArt oli veebikeskkond, kuhu pandi üles igasuguseid visuaalse ning mida vaadates tekkis mul huvi *vector art*'i ning värviliste kujundite vastu. Hakkasin Illustratoris ja Photoshopis möllama, imiteerima ja kopeerima. Leidsin inspiratsiooni ja nii tulid ka järgmised teemad, lugesin artikleid ja kuidagi lõpuks mitme aasta pärast sain aru, et see on nüüd graafiline disain või osa sellest.

MARTIN VISKAB KAUGELT MINGI N-Ö VÄRVILÄRAKA JA VAATAB, ET MIS SELLEST VÄLJA JOONISTUB

VJ: Iseseisvalt olen õppinud disaini käsitöölist poolt ja disaini mõtlemine tuli hiljem EKAs õppides. Kuigi hetkel kui ma koolis käisin, siis ma ei tundnud, et mulle oleks väga palju külge jäänud, aga tagasi vaadates näen küll kooli kui väärt õppetundi.
MV: Minul on n-ö rohkem mõtlemist tulnud pärast EKAt kui EKA ajal. Mõne õppejõuga mul võibolla ei klappinud ka ja ma ei saanud aru, et mis kuradi jama ma teen. Nüüd hiljem tagantjärele vaadates on mõned teemad endiselt tegelikult jama, aga muud aspektid on jälle tundunud, et okei-okei, ma nüüd saan aru millest räägiti.

Kuidas teile tundub Eesti graafilise disaini seis kvaliteedi poolest?

MV: Palju on tekkinud väikeseid agentuure ja tüüpe, mis on absoluutselt kõigile hea.
VJ: Ära on lõpetatud reklaamimaailma matkimine. Isegi kultuuriasutused üritasid käituda nagu suurettevõtted ja mingit sarnast maailma ajada. Praegu on disain just kultuuris, aga ka laiemalt eriti vohama läinud.
MV: Minu arvates on disaineri töös oluline suhtlus, oskus rääkida, mida sa teed ja mis on selle mõte. Järjest rohkem tegeletakse mõtestamisega ja tänu sellele on kliendid hakanud disainist rohkem aru saama.
VJ: Viimane on aeglane protsess. Me oleme ikkagi väga noor riik ja meil ei ole veel enda tugevat disainikeelt, sest pikalt on kõike, mis läänest tuli kopeeritud.
MV: EKAs on kõvasti juurde tulnud Hollandi koolkonna ideoloogiat, mis on asja huvitavaks teinud.
VJ: Selleks, et teha head disaini, peab olema ka keegi, kes loodut oskab hinnata.
MV: Oluline on, et disainerid ühiskonnas veidi rohkem kaasa räägiks. Me ise üritame samuti kirjutada ja mõtestada. Aga see, et me disainerid omakeskis midagi mõtleme ja räägime, ei muuda üldsuse arvamust ja disainikeelt üleüldises mõttes paremaks.

Kas te määratlete ennast mingis stiilis või kuulute mõne suuna alla?

MV: Meie iseloomustused on pigem ideoloogilised.
VJ: Meil on mõned põhitõed, millest üks on ausus. Kontoris on seina peal kirjas „Be brave enough to start a conversation that matters." Kui tuleb klient, kes on tundlik ja kardab millestki rääkida, siis saame teha lükke ja öelda talle, et räägiks asjadest ausalt, nii nagu need on. Oma firma tegemise mõte oli proovida tegemisi mõtestatumalt teha.
MV: Iga töö sõltub ka väga palju tellijast. Me oleme suhteliselt erineva profiiliga ja suudame päris suure spektri disainist ära katta. Meil on tugev tüpograafia.
VJ: Tugev ta kindlasti ei ole!
MV: Tugev ta võibolla ei ole, aga no ütleme, et on okei. Me oleme üsna avatud iga töö suhtes ja protsessist võib tulla hoopis muu tulemus.
VJ: Me võibolla ei ole spetsialiseerunud ühele asjale, aga huvi teadmatuse vastu on see, mis sunnib mind vahel minema selle *extra mile*'i, et jõuda tulemuseni, millega saab rahul olla. Kindlasti üritame keskpärasusega mitte leppida.
MV: Tähtis on ka selgus ja arusaadavus. Näiteks info plakatil peab olema mõistetav ja loogilises järjekorras. Ma esitan endale küsimusi, nagu kas miski tõmbab plakatil tähelepanu, kas see suunab kuskile ja mis see *call to action* seal on.
VJ: Tundub, nagu oleks terve igaviku tööd teinud ja teistpidi jälle hullult vähe jõudnud. Ma arvan, et meie ettevõte on veel beebisussides ja eks me õpime igavesti. Mõtestatult on tööd tehtud tegelikult viimased kolm kuni neli aastat.

Te mainisite enda erinevaid profiile. Kas teil on rollid kuidagi ära jaotatud või kuidas koostöö käib?

VJ: Oleme seda teemat palju nämmutanud. Mina olen, mis see õige sõna on, autist onju.
MV: Autist? Introvert oled.
VJ: Introvert-autist. Ma timmin asju kohati üle, leian matemaatilisi süsteeme ja struktuure ning otsin loogikat. Martinil samal ajal ei ole piiranguid ees. Ma jään kinni kuskile detaile logistama ja samal ajal Martin viskab kaugelt mingi n-ö värviläraka ja vaatab, et mis sellest välja joonistub ning tema tööd kasvavad kuidagi orgaaniliselt. Ma ise tunnen, et mul orgaanikat võib-olla nii palju ei ole.
MV: Valter läheneb igale ülesandele mõtestatult ja pigem süsteemselt. Mul on abstraktne maailm, mida üritan kuidagi kokku suruda. Valtril on alati head näpunäited, kuidas asjad paika panna ning ma panen oma möllu Valtri süsteemi.
Kui meile tuleb tellimus, räägime me kliendiga läbi ja kui saame aru kumma töö see on, hakkab üks antud projekti juhtima. Protsessi käigus on meil mitmed arutelud. Kui meil on klient, kes tahab kavandeid näiteks osta, esitame mõlemad oma kavandid, mille põhjal saame aru, millises suunas liikuda.

Kahekesi te ilmselt kõike ära ei kata. Kui palju te teistega koostööd teete?

MV: Meil on foto ja video jaoks omad tüübid. Samamoodi on meil veebiarendajad ja ka *freelancer*ite kui ka firmadega kokkulepped.
VJ: Me teeks isegi rohkem koostööd, aga *budget* on kohati piiranguks. Näiteks võtaks illustraatoreid ja möllaks palju julgemalt, aga praegu on tihti nii, et me teeme kõik ise.
MV: Aega ja raha on projektide juures vähe. Meie oleme pigem avatud ja hea meelega teeks rohkem koostööd.

Kui balanssi oskad hoida, siis on kõik okei

Piia Põldmaa (s. 1974) on Tallinnas töötav graafiline disainer ja AD, kes on lõpetanud ERKI graafilise disaini erialal ning omandanud magistrikraadi Aalto Ülikoolis disainijuhtimises. Ta on töötanud mitmetes Eesti ja Soome nimekates disaini- ja reklaamiagentuurides. Samuti on ta võitnud hulgaliselt disainiauhindu ja konkursse ning esinenud erinevates žüriides. Küsis Karl Uibo 21.veebruaril 2017.

Olete suhteliselt noor stuudio. Kui palju te oma töid ise valida saate?

MV: See kujuneb välja täiesti orgaaniliselt. Me saame inimestega kokku ja räägime nendega.
VJ: Me ei ole teinud sellist lüket nagu mõned agentuurid, et näitavad kõiki oma töid. Me oleme väga valinud, mida me üldse näitame. Meile ei ole tulnud selliseid töid, mida tegelikult üldse teha ei tahaks.

Vaatasin Instagramist, et ostsite hiljuti raamatuid. Kas teil on raamatusoovitusi, mida kindlasti lugema peaks?

VJ: Ma arvan, et laias laastus on nii, et kõikide vanakooli meeste asju tasub lugeda. Nad olid esimesed, kes valdkonnaga tegelesid – kogu vundament tuleb kuskilt sealt.

MV: Paul Rand, Dieter Rams, Massimo Vignelli.
VJ: Tuleb lugeda raamatuid, mis sulle isiklikult huvi pakuvad. Sellised asjad tulevad kusagilt protsessi kaudu või mingite põrgetega nagunii sinuni. Infot on palju, aga nii vähe süvenetakse.
MV: Leia teema, mis sind huvitab ja pane selle sees hullu. Kui sind näiteks huvitab tüpograafia, siis vaata, loe, uuri.
VJ: Mina võin soovitada Dieter Ramsi raamatut „As Little Design As Possible“. Mees kangutab terve elu üht kindlat läbimõeldut ja mõtestatud suunda, ja teeb seda väga hästi ajal, mil toodetakse nii palju igast sodi.

MV: Inspiratsioon tuleb lambist igasugustest x kohtadest. Isegi tavalisi ajalehti igapäevaselt lugedes tulevad ideed ja mõtted. Disainerina on oluline olla avatud erinevate teemade suhtes.
VJ: Loe näiteks Wikipeedia artikkel matemaatikast läbi. Üks õhtu pakkus mulle see teema huvi ja hakkasin uurima. Megahuvitav oli! Mingi info on juskui tead, aga pole teade, kus on matemaatika juured ja miks ta olemas on.
MV: EKAs oli ühes loengus printsiip, et kui loed artiklit ja seal on sõna, mida sa ei tea, tuleb kohe sõna tähendust uurida. Muidu saadakse juba eos teemast valesti aru.

Kas peale Wikipeedia on veel graafilise disaini veebilehti, mida regulaarselt jälgite?

VJ: Ma olen jälginud veebitrende, meediumit, mis on mingis hetkes standardites kinni olnud. Praegune brutalistide pealetulek ja eksperimenteerimine annab huvitavaid tulemusi just visuaalsete süsteemide osas. See kuidas asjad on struktureeritud, on kohati päris palju inspiratsiooni andnud ka füüsilistesse lahendustesse.
MV: Mina kindlatel veebilehtedel inspiratsiooni ammutamas ei käi ning pigem tuleb aju rohkem tööle panna.

VJ: On kahte sorti inspiratsioon, üks on sisuline ja teine on visuaalne. Ma soovitakski rohkem lugeda ja uurida. Tuleb vanakooli disainerite raamatud kätte võtta, sest need on tõesti head lugemised. Tüübid on palju mõtestanud. Tekste lugedes saad teada, mille vastu ja poolt nad võitlesid ja miks disain reklaamist sisuliselt erineb. Tundub, nagu oleks justkui sama valdkond, visuaalne informatsioon, aga ühed seisavad ühe asja eest ja teised teise asja eest.

Kas te Eesti disainerite grupis Facebookis käite?

MV: Korralik sodi on seal. Inimeste arvukus selles grupis ei ole juba ammu loogiline.
VJ: Asjalikud tüübid ei taha sõna võtta, sest vestluste sisu on üsna soust. Tegelikult on vaja, et asjalikumad inimesed räägiks rohkem. Antud grupis pead ennast põhjendama ja kui on keeruline teema, ei taha seda keegi näppida, kuna äkki läheb haisema ning otsustataksegi tihti mitte näppida.

MV: Praegu on grupis aktuaalne teema näiteks „Aktuaalse kaamera“ saate graafika ja stuudiokujundus.

Kas teil on teil projekte, millest rääkida tahaksite?

MV: Näiteks botaanikaaial oli probleem, et neil on lilled ja nad tahavad, et inimesed tuleks neid lilli vaatama, aga lille piltidega lilli reklaamida on igav. Oli mure, et inimestel tekib assotsiatsioon, et kui pildil on ilus lill, siis järelikult pildilolev ongi kõik ja seal ei ole mitte midagi muud huvitavat. Me tegime botaanikaaiale lahenduse, mille aluseks võtsime foto lillest ning tegime sellest illustratsiooni. Kujundasime natuke üle võlli, veidi kunstiliselt, et visuaal näeks põnev välja. Meie disainilahendus kutsus inimesi botaanikaaeda ja tekitas küsimusi, millised need lilled päriselt on.
VJ: Teine just valminud projekt on Laste- ja noorte kultuuriaasta 2017 identiteet. Siin on küsimus, kuidas lapsi visuaalselt kõnetada? Kui praegu linna peal ringi käia hallil ja sombusel ajal, torkab visuaal hästi silma, ja mulle tundub, et sõnum jõuab noorteni. Kui analüüsida kujunduse sisu, siis loodud karakterid ei ole lihtsalt illustratsioonid inimestest. Need koosnevad abstaktsetest juppidest, mis olid meie jaoks inimeste erinevad iseloomujooned, nagu minevik, kogemused ja kõik, mis teeb inimesest inimese.

Me võime küll ühtmoodi riides käia, aga see, mis meie sees toimub, on alati täiesti erinev. ●

Te olete õppinud Aaltos. Kuidas on haridus teid mõjutanud ja kuidas võrdlete oma kogemust õpingutega Eestis?

Soome kogemus on mind väga kõvasti mõjutanud. Kui mina 90ndate alguses EKAs õppisin, loodi Eesti riik ja reklaamiagentuurid. Erinevate riikide õpikeskkondi iseloomustas tohutu kirjanduse ja tehnilise baasi vahe. Soome oli palju rahvusvahelisem, tänu millele oli võimalik näha erinevate tudengite perspektiive üle maailma. Samal ajal oli joonistamise ja käsitöö tase EKAs mäekõrguselt üle, kuid Aaltos oli tohutult võimalusi, mida inimesed ei osanud tegelikult kasutada.

Te olete Soomes ka töötanud.

Ma ei näe siiamaani mitte mingit vahet, et kas ma elan Helsingis või Tallinnas, aga Tallinnas on töö sada korda intensiivsem kui Helsingis. Me teenindasime kunagi üht klienti koos Soome agentuuriga Sek & Grey. Meid oli Eestis kolm ja neid oli Soomes 45. Nad küsisid, mis osakond meie agenmeie, et meid tuurist tuli ja ütlesiongi ainult kolm. Paljud tuttavad Soomes ütlevad, et reklaamiagentuuris on läbipõlemiseprotsent siiamaani väga kõrge. Võetakse noori peale, kes kütavad ning teenivad, aga teatud hetkel saab kõigil mõõt täis ja siis võetakse järgmised noored peale.

See on huvitav nähtus. Väga tihti noored töötavadki ainult mõned aastad kuskil ja siis otsivad uusi võimalusi, aga teie olete terve elu teinud tööd agentuuris.

Aina kütan ja kogu aeg mõtlen ka läbipõlemisest. Tegelikult olengi kogu aeg põlemise piiril (naerab – toim).

> Tavaliselt paraneb noore disaineri tööde keskmine tase hüppeliselt, kui ta hakkab nägema üldist kompositsiooni ja info hierarhiat.

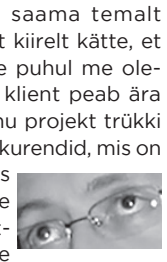
Aga millest see tuleneb?

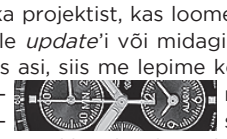
Miks Soomes on 45 inimest sama projekti peal tööl ja meil on ainult kolm, tuleneb eelarvete erinevusest.

Selleks, et ära oleks võimalik elada ja makse maksta, peab töömahtu kogu aeg peale tulema. Eelarved on sellised, nagu nad on Eesti turul ja mingil hetkel see lõppebki sellega, et disaineril on sada projekti.

Te olete töötanud kolmes agentuuris. Kuidas näeb välja Identity tööprotsess?

Identity tööprotsess on ilmselt üks metoodilisemaid Eestis ja tegelikult me jäämegi ilmselt oma protsesse arendama ja täiustama, kuni me eksisteerime. Kui klient tuleb sisse, peame saama temalt kogu info võimalikult kiirelt kätte, et tööd hästi teha. Näiteks pakendite puhul me oleme mõelnud välja maatriksi, mille klient peab ära täitma. Ma pean teadma kõike: kuhu projekt trükki läheb, millal trükki läheb, kes on konkurendid, mis on tehniline info? Ma hakkan tööle alles siis, kui klient kogu info mulle kätte annab ja ära kaardistab. Tööprotsess sõltub ka projektist, kas loome olemasolevale *update*'i või midagi täiesti uut. Kui on täiesti uus asi, siis me lepime kokku, mitu setti me neile looalguses kontme. Me teeme septuaalsed kavandid ja vaatame kliendiga koos, kas liigume õiges suunas. Pärast tagasisidet kliendilt tegeleme projektiga peensusteni. Peensustega võib aega minna pool aastat või rohkemgi.





Kas teil on olnud mõni mentor?

Minul on olnud palju abi näiteks Meelis Mikkerist, kes oli ja on DDBs. Me oleme head sõbrad. Ta on kauem töötanud kui mina, näeb detaili ja on piisavalt karm. Samamoodi on igas agentuuris inimesed, kellega ma klapin ja kellelt on õppida. Iga inimene õpetab sulle midagi. Me teeme palju tiimitööd. Mulle meeldib seetõttu agentuuris töötada, et mitme peale võivad tulla tunduvalt paremad lahendused kui üksi tööd tehes. Ühe inimese nõrkused on teise inimese tugevused ja mõlemad toetavad üksteist mõnes aspektis.

Kui päev otsa niiviisi agentuuris žongleerida, kas siis vabal ajal on veel mahti minna teemaga süvitsi ja uurida edasi, näiteks lugeda raamatuid?

Mina olen selline imepõhimõtteliselt kogu just kolleegidega mis asi on disaineri lik inimene, et aeg uurin. Me naersime, et tööaeg? See on vahel määratlematu. Mul tuleb näiteks öösel idee, kuigi ma olen end välja lülitanud. Ma kogun hulga infot, siis jätan info rahule, aga tagaplaanil aju ketrab ja ühel hetkel on plahvatus. Öökapi peal on disainiraamatuid küll. See ongi minu elustiil.

Kas sa vabakutselisena ei ole mõelnud toimetada?

Ma ei välista kunagi, et ma sinna tagasi jõuan. Praegu ma küll ei jaksa, sest mulle meeldib tiimis rohkem töötada.

Millist kirjandust soovitaksid?

Oleneb, mis teemast haarata. Mina alustuseks loeks kõige klassikalisemaid visuaalse kommunikatsiooni raamatuid, mis räägivad, kuidas inimesed mõtlevad kui nad set informatsiooni vastu võtaanalüüsivad. Kõik klassikatüpograafia alustõed võiksid selged olla.

visuaalvad ja lised samuti

Üks meie õppejõud ütles, et ta tunneb, et kõige suurem puudus disaineritel on väikevormide tunnetus, mis paraneb tüpograafia õppimisega.

Kui meie kunagi tüpograafiat õppisime, ei saanud ma ka mitte mütsigi aru. Selle teema sees tuleb elada, kuni sa hakkad aru saama, mis asi on kirjaoptika, mille poolest üks kirjatüüp teisest erineb, mis on kirjamoed ja -suunad. Kunagi õpetas Anton Koovit, kuidas kirja konstrueerida. Päris mitu inimest ütlesid pärast kursust, et kui nad ühe kirja ise otsast lõpuni valmis konstrueerisid, oli see nende jaoks vabastav plahvatus. Nad hakkasid äkki justkui nägema detaile ja peensusi kirja sees ja kuidas need omavahel kokku klapivad. Tavaliselt paraneb noore disaineri tööde keskmine tase hüppeliselt, kui ta hakkab nägema üldist kompositsiooni ja info hierarhiat.

> Identity tööprotsess on ilmselt üks metoodilisemaid Eestis ja tegelikult me jäämegi ilmselt oma protsesse arendama ja täiustama, kuni me eksisteerime.

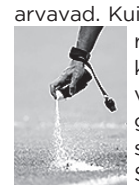
Te olete Facebookis disainerite grupi eestvedaja. Kuidas te suhtute sellesse, mis grupis toimub, aga ka üldiselt professionaalse disainikriitika vähesusse?

Mina lõin selle grupi siin samas laua taga koos Kaupo Kaldaga, sest tundus, et selle järgi on vajadus. Tegelikult Sirp ja ka teised tahaksid, et keegi kirjutaks ja teeks seda tööd. Disainikriitikat kirjutav inimene peab ise nägema ja oskama. Margus Tamm on näiteks väga hea disainer, ta on doktoriõppes ning on ka kirjutav inimene. Kriitik peab olema inimene, kes samal ajal töötab nii visuaalide ja ka kirjutamisega – see ei ole lihtne.

> Reklaamiagentuuris töötamine on inimeste äri. Olemas võivad olla kõik arvutid ja kogu tehnika, aga kui inimesed omavahel ei klapi, siis meeskond tööta.

Aga disainerite grupp omamoodi seda nagu teeb...

No ta teeb... Tegelikult on olemas ka natuke naljakas disainerite pro grupp, aga prod teevad tööd ja ei jõua kirjutada. Kui nad kritiseerivad, siis nad ütlevad inimesele otse, mida nad asjast arvavad. Kui rääkida sellest, mis võiks parem olla ja kuidas õpetada läbi kriitika, siis see on teine teema. Kriitikat võiks rohkem olla ja inimesed võiks julgemalt rääkida. Tõnu Kaalep tegi kunagi sellist tööd, aga tema enam vist ei jaksa. Samuti on Ivar Sakk võtnud sõna.



Kuidas te toimetate kui kliendiga hakkab piksli liigutamine?

Ma ei ole kerge disainer. Ma kuulan inimese ära, aga ütlen alati, mida ma arvan ja miks ma seda arvan. Kui ma olen argumenteerinud ja seda ei aktsepteerita, siis mingi hetk on lahendus kliendi vastutus. Me oleme kliente eri agentuurides isegi „vallandanud“ kui koostöö ei toimi. Kunagi Janno Siimar ütles, et on inimesed, kes sobivad ja kes ei sobi. Sobimatu klient on nagu kuri ämm, kes kurnab kogu kontori ära.

Kas selliseid olukordi tuleb tihti ette?

On olemas ka juhtumeid, kus alguses liigutatakse piksleid, aga lõpuks lähevad inimesed väga toredaks ja vabaks. See on see hetk, mil selgub, kas on usaldus või ei ole. Kui klient sind usaldama hakkab, siis läheb rahulikult. Sina kuulad tema argumente ja tema kuulab sinu argumente. Soome ühe suure agentuuri kõige pikem suhe kliendiga Finnair on nüüd juba rohkem kui 75 aastat. Kui Eesti kultuuriruumis mõni klient on üle kümne aasta agentuuriga koostööd teinud, on see juba kõva sõna.

Mis te arvate Eesti disainiharidusest? Näiteks kontseptuaalsus versus tehnilisus.

Kontseptuaalsus ja tehnilisus peaksid mõlemad tasakaalus olema.

Aga kuidas on tunda oskusi üleüldse?

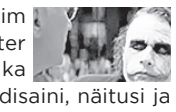
Me oleme tööle võtnud inimesi, kes on õppinud Tartus. Neil on tugev käsitööoskus. On asju, mida nad ei oska ja küsivad ning meie õpetame, aga nende baas on tugev. Kontseptuaalsete oskuste osa sõltub inimesest. Meie kursus hakkas õppima 90ndatel, kui arvutid alles tulid. Meile ei õpetatud koolis, kuidas korralikult arvutit kasutada ja lihtsalt läksime tööle, et õppida. Ma olen kõik maailma vead ära teinud. Kui täna tööle minnakse, siis eeldatakse ikkagi, et osatakse tööd teha vähemalt elementaarsel tasandil. Me ei saa võtta tööle inimest, kes vaatab arvutit ja ei oska mitte midagi teha. Meil on käinud isegi üks inimene, kellel oli *fake* CV! Teisel nädalal saadi aru, et ta ei oska isegi Adobe Illustratorit lahti võtta...

Kuidas disaini tööturg on? Kui palju töid liigub?

Meie upume aeg-ajalt ära, aga see sõltub sellest, mis tüüpi tööd sa otsid ja mis tüüpi tööd sa teha tahad.

Te loote ainult pakendeid ja identiteete.

Me oleme strateegiline agentuur, kes töötab omanike ja juhatustega ning lahendab kõiki probleeme sellelt positsioonilt. Identiteedid ja pakendid on lihtsalt meie suurim disaini segment, kuid üldine spekter on päris laiaks läinud. Me teeme ka strateegiaid, nõustamisi, teenusedisaini, näitusi ja majagraafikat ning kõike, mida ise ei tee, võtame väljast. Me ei taha laieneda. Kogu aeg on surve laieneda, aga suurem grupp ei toimi nii, nagu väike grupp toimib. Olulised on inimeste omavahelised suhted. Ma olen näinud eelmistes agentuurides, kuidas suhted päevapealt muutuvad. Kaks inimest lähevad ära, grupi energia muutub ja enam ei toimi. Reklaamiagentuuris töötamine on inimeste äri. Olemas võivad olla kõik arvutid ja kogu tehnika, aga kui inimesed omavahel ei klapi, siis meeskond ei tööta. Kui me kedagi juurde võtame, siis on see valulik ja pikk protsess. Inimene, kelle juurde võtame, peab meiega klappima.



Kas on midagi, mida oleksite soovinud minevikus teistmoodi teha?

Ma olen kogu aeg mingitel ristteedel ja valikute ees. Neid töid, mida ma oleks võinud tegemata jätta, neid on küllaga. Näitkeks kujundasin 90ndatel kummalise logo, mis tuli ühele transpordifirmale kahe tunniga valmis teha. Kümme aastat hiljem olen Rootsis sadamas ja vaatan logo, mis on kahe tunniga tehtud, kümne meetrisel veoautol ja mõtlen, miks ma selle tegin?! Osadele töödele

tuleb ei öelda. Kui me töid sisse võtame, siis me vaatame, et kas meil on keegi, kes seda teha tahab. Kui projekt mitte kellelegi korda ei lähe, ei võta me seda tööd sisse.

Aga raha on vaja teenida.

Raha on vaja teenida ja maksud on vaja ära maksta. Tuleb jõuda balanssi. Meil on kliendid erinevate eelarvetega. On ka projekte, mis ongi puhtalt heategevuslikud. Kõikidel agentuuridel on selliseid üksikuid projekte. Me toetame neid, sest neil ei ole suured eelarved ja neil ei tulegi kunagi suuri eelarveid. Osasid projekte teeme sellepärast, et need annavad meile midagi emotsionaalselt.

Võtame näiteks Eesti brändi. Kui sellise projekti disainilahendus tuleb ühel päeval välja, siis võib oodata tõrget just inimeste hulgas, kes ei ole disainerid. Tegelikult peaks lahendus avalikkusele meeldima.

Võiks meeldida. Väga kahju on, kuidas uue brändi väljatulemine natukene metsa läks. Disainilahenduse ja sellise suurusega projektiga väljatulemine eeldab PR firma tööd. Ette on heidetud ka seda, et oleks võinud konkreetselt küsida tagasisidet Eesti ekspordifirmade käest, kellele brändi reaalselt vaja läheb. Välisettevõtjad ootasid pisikest märki, nagu Visit Estonia ja kuigi see märk oli tööriistakastis olemas, ei suudetud seda lihtsalt presenteerida.

Kas te arvate, et ei küsitud?

Loogiline tundub, et küsiti. Ma ei ole ise selles töögrupis olnud ja ei tea, mis neil täpselt puudu jäi. Teine aspekt on, et disainer saab disainerist ühtmoodi aru, aga kõik teised disainerist erinevalt. Kui on koos punt disainereid, kelle jaoks kõik on lahe, siis nad ei pruugi saada aru sellest, et asjasse mitte segatud inimesed ei ole alati neile sarnaselt trendihetkes ja situatsioonis sees. Mõnikord olen isegi oma töös nii sees, et ma lihtsalt ei näe selle puudusi. Ma arvan, et see õnnetu rändrahn on mingis teises kontekstis väga okei. Enamik disainereid muide põgenes selle ülesande eest, sest kõik teadsid, et ükskõik milline lahendus luua, järgneb mingisugune laviin ning juba ette keelduti. Ma tunnen austust nende vastu, kes selle töö vastu võtsid.

Võib-olla kõik ainult esitluse taha jäigi...

Jäigi. Me teeme suuri brände ja teame, et alati tuleb reaktsioon ning kasutame seepärast brändi esitlemiseks PR firmasid, kes nõustavad, kuidas seda teha. Tekivad järgmised küsimused nagu kas sujuvalt või järsku esitleda ja kuidas suhelda ajakirjandusega ning ülejäänud rahvaga jne.

Mis kanaleid sa jälgid?

Minu Facebooki *feed* koosnebki disainiuudistest. Tänapäeval on internetis infot nõrkemiseni. Vanasti oli ajakirjad, nagu Print. Aga sel hetkel, kui ajakiri hakkas sisaldama rohkem reklaami kui sisu, siis ei viitsinud ma seda enam lugeda. Häid ajakirju ilmub siiamaani.

Päevakajalist disainiajakirja meil endal kahjuks ei ole.

Ei ole ja võib-olla on sihtgrupp liiga väike. Vanasti oli ajakirja Kunst vahel väike disainivihik. Võiks iseenesest siiamaani olla, aga tekib jälle küsimus, et kes kirjutab? Eesti Ekspressil on Areen, veel on Müürileht, Sirp jne. Kui Eesti Disainikeskus iga sügis korraldab disaininädala, mille raames antakse välja Eesti disainiauhindu, siis kahjuks pea üheski lehes ei leia me sellest üritusest mitte sõnagi. Samal ajal on see mingis mõttes meie enda tegemata PR töö. Tuleb ise võtta aeg ja vihjata ajakirjanikele, et kajastage.

Kas selline asi vastab tõele, et disain on noorte inimeste mängumaa?

Ei vasta minu arvates. Disain ei küsi vanust. Neid jutte liigub, aga kui sa mõtled vanade disainihiiglaste peale, siis nad on siiamaani pädevad. Kas või Sagmeister (Stefan Sagmeister – toim), kes on 55-aastane, aga tema mõte on täpselt sama terav kui oma 20ndates.

Kogemus kasvatab ju väärtust.

Reaalselt küll. 90ndatel tekkis tehniline vahe. Noored võtsid arvutid ja hakkasid kütma. Ma tean 18-aastaseid, kes kütavad nagu noored jumalad, aga ma tean ka inimesi, kes on 60-aastased ja kütavad nagu noored jumalad.

Mida sina tööandjana disainerilt ootaksid? Kas see on kogemus?

See on mõtlemisvõime. Me selgitame viimase välja portfooliot vaadates ja jutu käigust, kas inimene on mõtlemisvõimeline. Minu jaoks parimal juhul on disain mõtte visuaalne väljendus. Kui inimesel on olemas mõtlemisvõime ja motivatsioon, siis saab temast asja. Olenemata sellest, kas tal on käsitööoskused hetkel või mitte. Ma ei ütleks, et meie noortel metsik kogemustepagas olemas on, aga nad tulevad ja hakkavad lihtsalt tegema ja kogemust omandama. Elementaaroskused peavad olemas olema, näiteks kui tehakse Illustraator lahti, siis osatakse seda ka kasutada.

Kõige masendavam oli juhtum, kui ma kunagi juhendasin tudengit, kes oli neli aastat disaini õppinud ja ma nägin, et tal ei ole kirge. Disaineri töö ei ole töö, mida sa teed, kui sul ei ole kirge. Selle tööga ei teeni kohutavalt suuri summasid. Sul kas on armastus selle töö vastu või sul ei ole, ja kui sul seda ei ole, siis sa seda ka ei oska.

Kas sul on olnud elus etapp, kus on tunda, et enam ei jaksa?

Sellised hetki on kõikidel disaineritel. Pigem on viimane seotud töökoormusega, et ei jõua ja ei taha korraga nii palju. Väikese agentuurina me lihtsalt ei võta vahel projekte vastu, kui on liiga palju tööd. Vahel ei saa kahjuks koormust reguleerida. Meil inimesed nädalavahetuseti tööd ei tee, aga on kohti, kus inimesed teevad kogu aeg ületunde, ka nädalavahetusel. See tegelikult näitab seda, et ei ole korralikku projektijuhtimist, ei ole kedagi, kes oskaks töökoormust ja kliente ohjata. Mul tuleb võib-olla kord aastas seda ette, kui ma pean pühapäeval tööd tegema, aga see on pigem harv juhus.

Balanss, nagu ikka...

Täpselt, kui balanssi oskad hoida, siis on kõik okei. ●

ME HÜPPAME SELLELT RONGILT MAHA JA ÜTLEME STOPP

Studio Le60 on alates 2013. aastast tegutsev disainistuudio Tallinnas, mille fookuses on graafiline disain ja illustratsioon. Duo moodustavad Eesti Kunstiakadeemia graafilise disaini lõpetanud Carl-Robert Kagge (s. 1989) ja tekstiilidisaini vilistlane Kert Viiart (s. 1989). Kagge on pärast lõpetamist täiendanud end Berliinis disaini- ja kunstistuudios 44flavours ning Tallinnas töötanud disainiagentuuris Fraktal. Viiart on graafiline disainer ja kunstnik, kelle tööd keskenduvad kaasaegse visuaalse kommunikatsiooni kasutustele ja muutustele ühiskonnas. Studio Le60 on kujundanud Vabariigi Presidendi väitlusturniiri ja *artist-run space*'i Rundum visuaalse identiteedi ning loonud kunstnik Kristi Kongi kodulehe. Küsis Eva Rank 17. veebruaril 2017.

Kas teid võib nimetada graafilise disaini stuudioks?

Carl-Robert Kagge: Ma arvan küll.

Kert Viiart: Jah, aga laiemas mõistes tegeleme me visuaalse kommunikatsiooniga.

Müürilehele antud intervjuus olete öelnud, et te ei ole ainult graafilised disainerid.

KV: See oli päris ammu antud intervjuu ja eks fookus ole veidi muutunud ka.

CRK: Kui me alustasime, tegime omaalgatusliku projektina T-särgi kollektsiooni ning inimesed arvasid, et me teemegi ainult T-särke. Õnneks on tänaseks selline eelarvamus ära kadunud. Me oleme aru saanud, et tahame tegeleda enam just graafilise disainiga, kuigi alguses mängisime rohkem illustratsiooniga. Me teeme kõike pigem graafilise disaini kontekstis, mitte mõnes kindlas stiilis. Meile meeldib teha kliendiga koostööd, mõelda välja universum ja valida, kuidas informatsiooni kõige paremini väljendada.

Mulle paistab, et teie jaoks on kõige põnevam töötada kuskil graafilise disaini ja illustratsiooni vahepeal. Kuhu te end ise paigutaksite?

CRK: Mulle tundub, et kui räägime isiklikus plaanis, siis ma alles nüüd saan aru, mida ma teen ning valin teadlikult vahendeid meediumiüleseks tegutsemiseks.

KV: Tegelikult me ilmselt kohe ei mõistnud, mis see täpselt on, mida me teeme või kuidas end liigitada. Meil on vedanud, et oleme saanud kompida erinevaid piire nii omaalgatuslikes projektides kui ka klienditöödes. Aastate kulgedes oleme hakanud aru saama, kuidas end paremini defineerida või milliseid piire endale seada. Kõike ei saa korraga teha, sest siis jääb kõik natuke poolikuks.

CRK: Kui meie eelmine koduleht oli suunatud laiemale publikule, käsitledes erinevaid valdkondi, siis nüüd leiame, et me ei soovigi olla ega toimigi kui klassikaline disainiagentuur Eestis.

KV: Pigem peame enda peamiseks fookuseks kultuuriprojekte ja koostöid erinevates loomevaldkondades.

Aga mida te siis teete, mida te taotlete oma töödega?

KV: See sõltub, millisest tööst konkreetselt rääkida. Näiteks projektis, mille tegime Columbia Ülikooli konverentsile „Utopia: Whither The Future", oli fookuseks utoopia. Antud temaatika köidab mind ja suhestusin sellega kiirelt, kuna sama huvi peegeldub ka minu enda loomingus. Meil vedas ka kliendiga, kuna saime täiesti vabad käed, et katsetada uusi ja julgemaid lahendusi. Siit tuleb välja ka kõige olulisem, mida me taotleme – kliendiga suhestumine ja kontekstipõhine töötamine.

CRK: Julgus on oluline aspekt. Mujal maailmas tehakse iga päev tuhandeid sarnaseid kujundusi, aga meie kultuuriruumis ei saada sellistest projektidest aru. Kohalikus kontekstis tekivad kriitilised küsimused isegi seoses meie kodulehega. Samal ajal tehakse sarnaseid kirjatüüpe ja töid mujal disainistuudiotes iga päev. Ütlen seda sellepärast, et olin alguses Columbia Ülikooli suhtes skeptiline, kuna kartsin, et neil on väga ranged reeglid. Tegime esimese kavandi, neile see meeldis ja nad soovitasid meil jätkata.

Kas te näete ennast Eestis ja Tallinnas mingis mõttes pioneeridena?

KV: Ei, ei, kindlasti ei saaks sellist asja öelda.

CRK: Pioneer on midagi muud. Näiteks Raul Saaremets on pioneer eesti muusikas, aga meie ei saa ega taha ennast pioneerideks nimetada mitte mingil juhul.

Millesse te usute?

KV: Visuaalses keeles on mind alati mõjutanud kõik ümbritsev. Mind köidab illusoorsus, midagi, mis tegelikult meid ümbritsevas ruumis ei eksisteeri, kuid manipuleerib meie nägemismeelega. Oma kunstipraktikas töötan antud temaatikaga, käsitledes selle mõju visuaalsele kultuurile ja ühiskonnale laiemalt.

CRK: Ainult raha teenimise eesmärgil tööd teha on jama. Minu meelest ei ole vaja tühja juurde teha, illusiooni luua ning lõpuks kellelegi see kõik maha müüa. Pigem võiks töötada, mõelda ja anda välja midagi uut, millel on mõte. Keskmine agentuur teeb raha saamiseks peaaegu kõike. Näiteks juhul kui klient tahab töös kasutada lapse pilti, siis isegi kui disainer ei usu, et pilt sobiks, tuleb pilt lisada, kuna klient ei maksa arvet enne kui pilt on lisatud. Meie üritame selliseid töid vältida. Mingitele asjadele tuleb „ei" öelda. Tihti on viimane üks parimaid disainiotsuseid. Raha nimel ei ole vaja hakata imelikke asju tegema.

KV: Hea näide on Endoveri kinnisvaraplakatid, mis esitlevad kortereid kui New Yorgi lofte Volta kvartalis. Meie ees on ilusad renderid, kõik on nii mõnus, nii apetiitne. Tundub justkui satuksin New Yorki kui soetan endale ühe korteri selles kvartalis. Kahjuks on see kõik *fake*. Kui klient minult sellist tööd paluks, siis, *sorry*, ma ei saaks seda teha. See on see koht, kus me hüppame sellelt rongilt maha ja ütleme stopp, me ei tule sellega enam kaasa. Me ei kirjutaks oma nime sellisele projektile alla. Ma usun, et disainer peab endale kogu aeg küsimusi esitama, kohanduma ning samal ajal oma tõekspidamisi järgima.

KUI TUNNED, ET ON VAJA INIMESI KAMPA VÕTTA, ET TULEKS HEA ASI, SIIS TEE SEDA. TEISE TÜKI LEIBA SAAD KUSKILT MUJALT.

Kuidas te suudate endale stuudiot lubada?

CRK: Eks on erinevaid perioode.

KV: Hetkel võime öelda, et meil läheb hästi, kuna meil on palju projekte.

Mida soovitate disaini alal tegutsevatele inimestele?

CRK: Ma arvan, et oluline on osata öelda „ei" ja võib-olla soovitadagi kedagi teist.

KV: Julgus öelda „ei" ja iga projekti juures olla enesekriitiline ning vajadusel kutsuda appi ka teisi erialaprofessionaale, moodustab hea terviku. Näiteks kui me töötasime Kristi Kongi kodulehe kallal, kaasasime kohe alguses Karl Kipperi, kes tegeles kodulehe koodi kirjutamisega.

CRK: Kui tunned, et on vaja inimesi kampa võtta, et tuleks hea asi, siis tee seda. Teise tüki leiba saad kuskilt mujalt. See on mõte, millesse ma usun ja kuidas me töötada üritame.

Lähete õhtul puhta südametunnistusega koju?

KV: Jah, õhtul lähen koju ja jään rahulikult magama.

CRK: Just. ●

POOLE AASTAGA TEGIN RIETVELDIS ROHKEM TÖÖD KUI EKAS KOLME AASTA JOOKSUL KOKKU

OTT METUSALA (s. 1988) on lõpetanud graafilise disaini eriala Eesti Kunstiakadeemias (2011) ja Amsterdamis Gerrit Rietveldi Akadeemias (2015). Metusala töötab Amsterdamis vabakutselise disainerina ning on külalisõppejõud Eesti Kunstiakadeemias.

Küsis Elis Kitt
17. 02. 2017

Sa lõpetasid EKA Graafilise disaini osakonna?

Jah, see oli 2011. aasta kevadel.

Sa jäid sinna veel aastaks meistriks.

Graafilise disaini osakond pakkus mulle meistri kohta ning mul ei olnud plaanis edasi õppima minna. Lõpuks pärast seda aastat osakonnas otsustasin, et peaks uuesti just bakalaureuseõppesse minema, aga kindlasti välismaale.

Kas sa valisid graafilise disaini uuesti?

Ma olin erialas ja kooli valikus kindel. Ma kandideerisin Gerrit Rietveldi Akadeemiasse, millest ma olin kuulnud tänu oma õppejõududele ja sõpradele.

Milline on peamine EKA ja Rietveldi erinevus?

Ma tulin EKAsse otse keskkoolist ja mul ei olnud alguses selget arusaama, mis mind seal võiks ees oodata. Ma olin varem natukene graafilise disainiga tegelenud, kuid õppides tuli ette palju üllatusi. EKAs sain hea sissejuhatuse, sest lisaks disainile hariti meid ka kaasaegse kunsti osas, millest mul ülevaade täielikult puudus. Arvasin, et õppimine Rietveldis ei ole nii praktiline ja on rohkelt teooriat, kuid viimane osutus valearusaamaks. Tegemist oli ikkagi BA õpingutega ja igaaastane õppeprogrammi muutus oli sarnane EKAle. Esimene aasta on sissejuhatus, teine aasta keskendub mõne teema käsitlusele ja kolmandal toimub iseseisev töö. Ma jagelesin EKAs iseendaga, et tabada ära, mis on minu võimalused disainerina. Näiteks Indrek Sirkel ja Kristjan Mändmaa rääkisid, et reklaamiagentuur ei pruugi disainerile olla ainus lahendus, mis ajas mind alguses veidi segadusse. Alles kolmandal kursusel hakkasin tajuma oma huvisid ja leidma võimalusi nende teostamiseks. Ma läksin Rietveldi ja tänu teatavale enese leidmisele tegin esimesel poolaastal rohkem tööd kui EKAs kogu kolme aasta jooksul kokku.

Wow!

Mulle vähemalt tundus nii. Tempo oli hoopis teistsugune, kui olin harjunud. Kogu maht, mida meilt poole aasta jooksul nõuti tundus võimatu, aga ma suutsin projektidest kuidagi läbi närida, mis andis omakorda hullult motivatsiooni. Lisaks on kogu kool rahvusvaheline, mis oli värskendav. Sirkel, Mikk Heinsoo ja teised, kes on seal õppinud, annavad Rietveldi olemust edasi. Aga me kõik oleme õppinud erinevatel aegadel ja erinevate õppejõududega. Rietveldis on rohkem valikut just õppejõudude hulgas ning kogu süsteem on n-ö pidevalt uuenev. Meil Eestis kahjuks ei ole nii suurt valikut inimestest ning seetõttu tuleb kutsuda sõpru ja tuttavaid õppejõududeks ka välismaalt.

Kas Rietveldisse astuvad pigem inimesed, kes on disainiga varem tegelenud?

See on vale arusaam. Aga kui me räägime graafilise disaini osakonna ja Eesti seosest, siis see on muidugi nii. Rietveldis on baasaasta, kus kõik inimesed õpivad kõiki erialasid, mida koolis pakutakse koos ning kombitakse erinevaid võimalusi ja valdkondi. Pärast baasaasta läbimist tuleb valida, mis osakonnas edasi õpitakse. Eestlased on enamasti bakalaureuse õppes graafilist disaini õppinud ja nad proovivad graafilise disaini osakonda otse jättes baasaasta vahele.

Ma vaatasin sinu veebilehte ja panin tähele, et enamik on n-ö *editorial* projektid.

Peamiselt on minu projektid tekstipõhised – tüpograafia (tähedisain ja tekstiladu), raamatud, väiketrükised ja plakatid.

Kui palju sa Eestis disainerina tööd teed?

Eestis pole ma väga palju tööd teinud, kuna kasvasin disainerina üles pigem Amsterdamis. Siin on minu põhitöö ning Eestis olen seni peamiselt ainult õpetamas käinud. Samuti olen olnud Elisabeth Klementi ja Laura Pappa toetavaks jõuks Asteriski Suvekooli organiseerimisel, mille jätk oli sellesuvine näitus Signaalid Perifeeriast Tallinna Kunstihoones. Olen teinud koostööd Eesti kunstniku Katja Novitskovaga, kes samuti ei resideeri Eestis. Näiteks kujundasin tema Veneetsia Biennaali Eesti paviljoni projekti (2017) näitusekataloogi. Salaja on mul oma tädipoegadega veel Eestis muusika- ja disainistuudio 3PEOPLE, mis tegutseb vahel riiete tootmise, muusika ja videode väljaandmisega.

Kas sa hetkel teed tööd ainult vabakutselisena koos tuttavate ja kolleegidega?

Jah, ma nimetan ennast vabakutseliseks disaineriks. Pärast õpingute lõppu jätkasin Amsterdamis koostööd mitmete koolikaaslastega Rietveldist. Paljud neist on jätkanud raamatute kirjutamist, näitusetegevust ja muusika loomist. Olen jätkuvalt nende disainer, isegi kui nad elavad teises riigis.

Kas sa kavatsed kunagi agentuuri tööle minna?

Ma hetkel tegelikult otsingi agentuuri, kuhu tööle minna, sest tahaks vahelduseks ka seda proovida. Vabakutselise töö on kohati raske. Mingil momendil ma sain aru, et see võtab päris palju energiat, sest töötan tihti üksinda, ja ka finantsiline olukord ei ole alati stabiilne. Samal ajal on positiivne, et mul on võimalik kontrollida oma aega, ja minu kliendid on andnud mulle palju vabadust.

Kui sa teed tellimustööd, kas sa tavaliselt täidad kliendi soove või teed oma stiili?

See oleneb, mis rolli ma ise ennast kohe alguses panen. Enamasti alustan tööd kliendi soovide põhjal. Vajadusel teen ise soovitusi, kui näen, et midagi ei toimi, siis üritan sellest rääkida. Minu juurde tullakse sellepärast, et keegi on näinud minu eelnevaid töid, mis neile meeldivad stiililiselt ja esteetiliselt. Tihti tahetakse samasugust disaini, mis tegelikult kunagi ei juhtu, sest ma üritan alati midagi uut teha ja tunnen, et mul on selleks ka vaba voli. On olukordi, kus teen tööd raha pärast ja mul ei ole isu vaielda kliendiga disaini üle. Üritan panna ennast erinevatesse rollidesse. Ma arvan, et pean töötama veel mitu aastat selleks, et saaksin olla täiesti iseseisev. Tegelikkuses peab pidevalt kompromisse tegema. Seni on inimesed mind üllatavalt palju usaldanud.

Kui sa ülikoolis õppisid, kas tundsid, et sinu stiiliarengut piiras õpetajate õpetus? Kas see pani sind kuskile kasti või suunas liiga tugevalt?

Jah, kindlasti. Ma arvan, et kõige rohkem juhtus seda EKAs õppimise ajal. Nagu ma ütlesin, ma ei tajunud, kuhu ma sattunud olen ja seega oli vaja mind veidi suunata õppejõudude poolt. Kui ma sain aru, et ma teen projekte endale ja mitte õppejõududele, siis hakkasin ka julgemaid otsuseid vastu võtma. Ma muutusin iseseisvamaks tegelikult alles pärast EKAt. Eks Rietveldis eksisteerib samuti kindla stiili suunitlus, sellest ei saa mööda vaadata. Palju oleneb ka inimestest, kellega koos õpitakse. Kõik võib nspireerida ja mõjutada, oleneb palju sa seda vastu võtad.

Kas KABK ehk Haagi Kuninglik Kunstiakadeemia on sama, mis Eesti mõistes Tartu Kõrgem Kunstikool?

Kindlasti mitte, sest Tartu lähtub samadest põhimõtetest, nagu minu meelest EKA ja Rietveld. Õppejõudude jaotus on tekitanud erinevad suunad. Arvan, et Haagi ja Rietveldi vahe on väiksem kui EKA ja Tartu vahe. Kuigi EKAt ja Tartut ei tohiks omavahel võrrelda, sest neil on erinevad eesmärgid pedagoogiliste instituutidena.

Mida tähendab sinu jaoks kriitiline disain?

Mulle ei meeldi sellised küsimused ja ma ei taha neile kunagi vastata. Ma tegutsen intuitiivselt, oma esimese emotsiooni ajel. Kui tunnen, et ma pean midagi oma kujundusega ütlema, siis kasutan seda emotsiooni. Kui on vaja olla selge ja informatiivne, siis tegutsen teisiti.

Mis oli sinu Rietveldi lõputöö?

Ma tegin viis erinevat projeki, millest üks ja kõige peamine oli raamat minu vanaemast. Tegemist on uurimustöö ja kirjatükiga, millele lisaks tegin kaks kunstnikuraamatut sõpradele. Viimased olid audiovisuaali ehk VAV ja vabade kunstide tudengitele, kes lõpetasid minuga samal ajal. Me kujundasime ja kureerisime ka oma osakonna lõputööde-näituse, mis oli päris kopsakas tegemine. Lisaks organiseerisin raamatupoe, mis müüb meie osakonna graafilise disaini raamatuid, trükiseid ja plakateid.

Kas oled mõelnud õpetamisele täiskoormusel lisaks oma tüpograafia workshopile EKAs?

Ma ei näe ennast veel hetkel täiskohaga õppejõuna ja tahaksin oma asja natukene edasi ajada. Kuid siiani on olnud hea ennast testida oma EKA workshopi raames.

Kas sa plaanid Amsterdami jääda või kavatsed kunagi Eestisse tagasi tulla?

Eks mingi moment tahaksin ikka tagasi tulla. Praegu ma näen, et on teatud võimalused, kuna paljud kolivad tagasi Eestisse, aga samal ajal on kõik minu kliendid Amsterdamis ja ma pean seetõttu praktiliselt mõtlema. Eestis oleks mul sellise tööga end veel raskem ära elatada. Ma pigem jään Amsterdami, et siin midagi üles ehitada. Eks näis. Sa võid kahe aasta pärast uuesti küsida. Kes seda teab, mis ma siis teen.

Kas sa Eesti uut brändi oled näinud?

Ma lugesin ajalehti ja vaatasin kogu jama kõrvalt. Ma arvan, et varsti saadakse aru, mis see Eesti bränd tegelikult on, kui see on juba mõnda aega kasutuses olnud. Me Ranno (Ranno Ait – toim) ja Sirkliga rääkisime, et meedia tõttu on tekkinud teatav vale arusaam. Tahaks isegi projekti fonti kasutada, selle „stencil" versioon on päris lahe. Ma usun, et see projekt elab edasi ja areneb jooksvalt vastavalt vajadusele, kuna tegemist on suhteliselt avatud lahendusega.

Kas sa oskad soovitada blogisid, artikleid või veebilehti?

Ma ei loe blogisid. Rietveldi ajal ma lõpetasin blogide vaatamise ära. Nüüd jälgin Instagramist mingeid tüüpe ja oma sõpru. Kui otseselt disainile pühendatud väljaannetest rääkida, siis nimetaksin Graphic Magi, Stuart Bailey, David Reinfurti ja Agatha Keeferi ajakirju Bulletins of The Serving Library ja Dot Dot Dot. Loen palju muud kirjandust ja kuulan muusikat. Kui ma näen mõnusat raamatut, siis ma vaatan ka selle disaini. Aga ka näiteks ajalehe The Guardiani artikkel poliitikast võib anda mulle sama palju inspiratsiooni kui kellegi plakat.

Mis raamatut sa preagu loed?

Mul on viis raamatud, mida ma hetkel loen, mille hulgas on näiteks Roald Dahli „Switch Bitch". Valisin selle, kuna mulle meeldib raamatu kujundus ja ka kirjatüüp. Ostsin selle raamatu, kuna ma tahtsin teada saada, millist kirjatüüpi raamatus kasutatakse ja lõpuks hakkasin seda ka lugema. Loen ka Le Corbusieri vestlusi tudengitega arhitektuurist. See on teataval määral kunsti- või disainiteooria mingis poeetilises diskussiooni võtmes. Kolmandaks loen Italo Calvino raamatut „Cosmicomics," mille valisin jällegi kaanekujunduse tõttu.

Kas sa valid raamatuid tihti nende kaante järgi?

Ma lõpetasin pärast raamatupoes San Serriffe töötamist

raamatute ostmise ära. Ostan ainult siis, kui keegi mulle midagi soovitab. Näiteks Douglas Couplandi „Shopping in Jail," on olnud Ranno Aida soovitus. Tihti juhtub ka seda, et ostan raamatu, kuna see näeb hea välja. Vahel on need raamatud täiesti sisutühjad, siis ma rebin kaaned ära ja viskan raamatu minema või jätan riiulisse tolmu koguma.

Kas stuudio on sinu oma või jagad sa seda kellegagi?

Meie stuudios on viis inimest. Varem olin üksinda, aga kolisin siia seetõttu, et saaksin teistega koos olla, arutada enda ja teiste töid ning kellegagi koostööd teha. Kaks minu endist kursakaaslast on samuti siin, aga üks nendest ei käi stuudios tööd tegemas. Ma pole teda juba kolm nädalat kordagi näinud. Tundub, et ta vist disainiga enam ei tegelegi ning töötab kuskil hoopis klienditeenindajana. See, et sa Rietveldis käid, ei tähenda, et sa hästi palka saad. Kõvasti tuleb ikkagi ise vaeva näha.

Kui sul on inimesed, keda sa usaldad, siis tasub neid vahel ka kuulda võtta

Joosep Volk (s. 1982) on Tallinnas tegutsev animaator (ingl. ~~motion designer~~). 2004. aastal lõpetas ta Tartu Kõrgema Kunstikooli meedia- ja reklaamikunsti erialal ning asus seejärel tööle loovagentuuris Velvet. Aastal 2008 asutas Volk oma animatsioonistuudio TOLM. Ta on olnud ka EASi poolt kokku kutsutud Eesti Disainimeeskonna liige ning 2016. aastal valiti Volk Eesti Disainiauhindadel aasta disaineriks.

küsis Kermo Annuja 17. 02. 2017

Kuidas hindad animatsiooni ja motion design'i hetkeolukorda Eestis? Kui suurt rolli mängib selle juures disainiharidus?

Ma arvan, et hetkeolukord on selles mõttes hea, et tehakse head asja. Kuid hariduse mõttes on ~~motion design~~ meil kõikide traditsiooniliste graafilise disaini valdkondade varju jäänud. Haridussüsteem ei ole ajaga kaasas käinud ja antud valdkonda ei ole võimalik ühe lühikese kursusega kahel semestril ühes õppekavas inimestele selgeks teha. Ma olen EKAs andnud tundi, mis pigem toimib maitsetekitajana ja mõistmaks, kas kellelgi on üldse huvi antud teema vastu. Probleem on aga selles, et sealt edasi ei ole mitte mingisugust tegevusplaani. Pigem on nii, et kui on huvi, siis tudeng ise jätkab nokitsemist ja lõpuks saab iseõppinud disaineriks, nagu kõik teised liikuva disainiga tegelevad disainerid. Neil tekib huvi ja nad hakkavad vaatama, kus ja mida õppida. Selle juures on aga probleem, et iseõppimine käib enamasti Interneti abiga, mis tähendab, et inimesed lukustavad ennast tutorialite lõksu ja tegelikult disainimõtlemist ei rakendata.

Igasugune laiapõhjaline disainiharidus on väga tähtis, ja lõpuks annab haridus sügavama ja tugevama vundamendi, mille tulemusena saab hakata disainist mõtlema, probleeme lahendada, nendest aru saada ja õigeid küsimusi esitada. Liikuva disaini valdkonnas – mitte ainult meil vaid ka mujal – ollakse tihti efekti peal väljas, rõhku pannakse esteetikale ega tegeleta mingite minu jaoks väga oluliste nüanssidega. Sealjuures ei mõtestata, kas see, mida sa liigutad, omab tähtsust, kas töö lahendab mingit probleemi, kas see kannab sõnumit, on arusaadav, kas vaataja suudab kõike ka õiges järjekorras jälgida. Viimasega ei tegele väga keegi. Mõni arvab, et seda ei olegi vaja või siis ei osatagi selle mõelda peale, kuidas oleks teemat kõige parem avada.

Lõpuks ei ole vahet, kas tegemist on ~~motion design~~i või animatsiooniga. Tähtis on, mis laval toimub, kuidas ja mis järjekorras objektid liiguvad, vaataja pilgu juhtimine jne. See on tähtis ja üsna raskesti omandatav. Tööd tehes tuleb selle peale pidevalt mõelda ja analüüsida, kas pildil olev on hea ja millest see hea asi koosneb.

Ma arvan, et Eestis saaks ~~motion design~~i valdkonnas olla olukord parem, kui kõik inimesed, kes selles vallas opereerivad, oleksid disainiharidusega. Ma isiklikult ei ole, ja ma vaevlen kompleksi käes kogu aeg. Mul on Tartu kooli taust ja õppisin seal nii kaua aega tagasi. Pealegi ma ei arva, et Tartus tegeleti laiapõhjalise disainhariduse andmisega. EKA graafiline disain rõhub kontseptsioonile ja teema mõtestamisele, kuid vahel võibolla teeb seda ka liiga palju: kontseptsiooni algfaasist ei jõuta kaugemale ja kui aeg saab otsa, tuleb leppida lihtsama lahendusega.

Sa oled Tartu Kõrgema Kunstikooli taustaga. Kas sa oled ka praegu selle kooliga seotud?

Pärast kooli lõpetamist õpetasin seal kaks aastat. See toimus minu tollaste teadmiste ja oskuste baasil, mis sel hetkel olid üpris väikesed. Kuna ma praegu olen oma elu sidunud Tallinnaga, siis Tartusse liiklemist kas või kord nädalas ma väga taga ei igatse. Küll aga olen mõelnud, et kool, kus võiks sügavuti tegelda liikuva disaini ja graafilise disaini omavahelise sidumisega, võiks olla just Tartu kool. See aga tähendaks, et inimesed, kes oleksid head õpetajad, peaksid leidma viisi, kuidas enda plaanid Tartuga siduda. Mina isiklikult ei näe, kuidas ma praegu aega leiaksin, et minna Tartusse kursust andma. Ma arvan, et sellega peaks tegelema sügavuti ja suuremahuliselt, sidudes valdkonda teiste distsipliinidega või teiste õppekavas olevate ainetega, et tekiks ülesannete sümbioos, mille käigus tudeng semestri jooksul lahendabki ära ühe probleemi.

Me oleme rääkinud Sirkliga (Indrek Sirkel, EKA graafilise disaini osakonnajuhataja – toim), et ka see, mida mina teen, võiks olla rohkem seotud mõne teise tunniga. Näiteks kui tudengid teevad dokki, miks mitte siduda see liikuva graafikaga, et teha sinna mingisugune ekraanigraafika või algustiitrid, et tudengid õpiksid suuremat pilti nägema. Ega liikuv disain ei ole midagi muud, kui et seal on lihtsalt üks mõõde juures – ajamõõde. Ajamõõtme ja sellest tuleneva vabaduse ning piirangute mõistmine on liikuva disaini ülesanne või üks eesmärke. Tuleb mõista, et vabadus võib väga kiiresti muutuda karistuseks ja taagaks. Mina oleks tahtnud, et see, mis ma Tartus tegin, oleks rohkem omavahel seotud olnud. Unistus multidistsiplinaarsest disainiõppest jääb, aga ma ei tea, kas keegi seda rakendada jõuab enne kui ma pensionile lähen.

Kui suurt rolli mängib sinu arvates hariduslik taust? Kui peaksid valima kahe noore töötaja vahel, kellest üks on tulnud EKAst ning teine Tartu Kõrgemast Kunstikoolist, siis kas viimane oleks mingil määral mõjuv faktor?

Minu jaoks ei ole vahet. Mina tahaksin, et inimene tuleks enne praktikale, sest siis on hea võimalus inimest hinnata ilma end temaga pikemalt sidumata. Aja jooksul, mil olen EKAga seotud olnud, olen tööle võtnud kaks disainerit, ühe Tartu Kõrgemast Kunstikoolist, kes käis meil praktikal ja ühe EKAst. EKAst on meil minu endine tudeng, kelle puhul nägin tema soovi valdkonnaga tegeleda.

Ma pean ära nägema, kas inimene tahab lihtsalt tulla tööle või tal on liikuva disaini vastu ka kirg. Praktika on hea, sest mul on võimalik näha, kui palju tuleb inimesega veel tööd teha. Ma ei saa võtta inimest ja öelda, et tule ja ole siin pool aastat ja sa ei pea muretsema, kas sa tegelikult saad hakkama või ei saa. Stuudiol on vaja, et uus inimene suudab juba peale esimest kuud lihtsamate ülesannetega hakkama saada, sest meil läheb väga kiiresti keerukaks ja vastutusrikkaks. Me üritame sihtida, et meile tööle tulnud inimene saaks väga kiiresti projekti režii enda kanda või mingisuguse visuaalse keele väljatöötamise vastutuse. Väga pikka aega on uus meeskonnaliige ikkagi õpipoiss, kes tõmbab jooni sirgeks ja viirutab vihikut.

Isiklikud projektid versus kommertsprojektid – kui palju jääb sul töö kõrvalt aega kunstilisemate töödega tegelemiseks?

Ütleks nii, et mina suudan leida rõõmu ja väljakutset igas projektis. Ka töös, mis tundub esmapilgul mõttetu triikimisena, on palju väljakutseid. Alati mõtlen, kas ma suudan midagi kiiremini või efektiivsemalt teha, kuidas oma tööülesanne üles ehitada jms. Ma olen üpris matemaatilise mõtlemisega inimene ja suudan leida rõõmu ka väikestest momentidest.

Tegelen ka isiklike projektidega, mida ma mitte kuidagi ei saa TOLMu tööaega mahutada. Enamasti on selleks mõne muusikavideo tegemine oma lõbuks või oma sõpruskonnale. Vahel harva tegelen väikeste abstraktsete katsetustega animatsioonis. Kokkuvõttes teen ühe suurema muusikavideo aastas. Viimane muusikavideo „Night Has Eyes" koosseisule Wolfredt tuligi nüüd aasta tagasi välja ja rohkem pole vahepeal teinud, kuid homme lähen ühe muusikavideo võtetele. Aega isiklike projektide jaoks võiks rohkem olla. Samas ma annan endale ka aru, et keegi peab selle aja kinni maksma ja ma ei ole inimene, kellele meeldiks ilmaasjata välistelt instantsidelt abi küsida. Seega kui mul on aega, siis ma tegelen, kui mul ei ole aega, siis ma ei tegele.

Kas tööväliste projektide kallal meeldib sulle teha tööd pigem üksi või koos meeskonnaga?

Mulle meeldib igal juhul koostööd teha, sest siis suudad korraga mõelda rohkematele aspektidele. On lootus, et aspektid, mille peale ma muidu tuleksin üksi pika protsessi käigus, ilmnevad tunduvalt varem. Kui mõne probleemi lahendamisega süvitsi minna, siis minu jaoks just probleemi lahendamine saabki väga suureks väljakutseks ning ma ei näe enam üldpilti. Aga kui teha tööd kellegagi koos, saab keegi minu kõrval küsida, et miks me ei tee hoopis nii.

Mulle meeldib küsida abi, saada kriitilist tagasisidet ka inimestelt, keda ma tegelikult ei kaasa mingisugusesse aktiivsesse video või animatsiooni tegemisse. Mulle meeldib töid teha nii koos TOLMu inimestega kui ka ise omaalgatuslike projektide tarvis. Kuid ma olen kehv korraldaja ning mul on vaja appi inimest, keegi kes kogub kokku kontaktid ja korraldab kogunemised inimestega, kellega ma soovin koostööd teha.

Koostöös on jõud, mida tuleks kõigil silmas pidada. Ei ole võimalik kõikide aspektide peale üksinda mõelda. Kui kellelgi on pool aastat aega kõiki projekti detaile seedida, siis on see võimalik. Aga kui sul on inimesed, keda sa usaldad, siis tasub neid vahel ka kuulda võtta, et neilt tagasisidet saada ja selle põhjal otsuseid vastu võtta. Ma leian, et grupitöö summa on suurem kui nende n-ö komponentide oma. Inglise keeles on selle kohta väljend: ~~The whole is greater than the sum of its parts~~.

Kas sulle meeldib pigem töötada klientide poolt etteantud juhiste ja soovide järgi või nautida täielikku loomevabadust?

Kui teha tööd kliendile ehk lahendada teatud probleemi, sest seda disainimine ka on, siis on piirid ees. Probleemide suurusest või hulgast sõltuvalt on piiride mängumaa kitsam või laiem. Mulle meeldib mängida teatud piirides, sest tühja koha pealt initsiatiivi näitamises olen väga kehv. Kui sõber helistab ja ütleb, et tal on bändil uus lugu välja tulemas, ja kas ma viitsiksin teha video, siis ma saan mingisuguse implusi. Ma võtan ette antud loo, vaatan, mis mõte mul selle looga tekib. Lugu iseenesest on juba teatav piirang. Kui teen tööd mõnele kliendile, siis tema opereerib jällegi mingisuguses teistsuguses maailmas ning tal oma sihtgrupp. Vahel on kliendil lahendus olemas, kuid vestlemise käigus võib selguda, et ta on mõelnud pigem enda kui sihtgrupi vaatenurgale. Mulle meeldib inimesi aidata nendes ette antud raamides. Mulle meeldib ka teadmine, et kui ma midagi olen kellegi jaoks ära teinud, siis ta saab sellest kasu.

Vahel mõtlen, et täielik loomevabaduses on minu jaoks täielik vangla. See on täpselt nagu vabal teemal kirjandi kirjutamine. Ma olen kooliski kohanud, et kui annan tudengile ülesande ja jätan kõik otsad lahti, siis enamik aega kursuse kestvusest tulevad nad iga tund tagasi lahenduseta, kuna leiavad, et nende idee pole piisavalt hea. Tegelikult on vabadus suur kammits ja sellega peab oskama opereerida. See on opereeritav kui sa oled kunstnik ja tahadki teha asju enda jaoks ning üritad maailmale mingisuguseid küsimusi esitada, mitte lahendada probleeme.

Milline näeb välja animatsiooniprotsess TOLMus? Kui palju antakse ette juhiseid ja kui suur osa on omaloomingul?

Kuna liikumise disain on üks graafilise disaini distsipliine, ning kuna meie ei tee brändingut, siis enamasti on nii, et meie kliendid tulevad meie juurde mingi oma näoga ja neil on pundis keegi, kes on brändinguga tegelenud. Me võtame seda alati arvesse ja see ei ole meile probleemiks ning vastavalt püstitatud ülesandele tegeleme selle mõtestamisega ja pakume välja lahendusi.

Kliendi juhised on head. Klient kujutab midagi ette, sest ta ilmselt nägi midagi ja arvab, et tal on vaja mingit konkreetset lahendust. Vahel on kliendil täpne visuaal või kujundikeel, mida ta soovib. Kui ta meile kõigest räägib, aitab see meil teda mõista ja aru saada tema probleemist.

Me töötame väga palju ka agentuuridega ja me räägime neile sama juttu, et kui neil on moment, kus nad näevad, et neil oleks meie abi vaja, siis pigem kutsugu meid võimalikult vara, et saaksime kiiremini jälile, mida klient ootab. Kuid ega keegi ei taha rooli käest ära anda. Koostöö meiega võib tunduda pikem tee, kuid tegelikkuses on hoopis kiirem. Me teame neid ~~shortcut~~e omas vallas paremini kui meie kliendid, olgu need siis agentuurid või otsekliendid.

Kui suur oli sinu roll kogu uue Eesti brändi süsteemi väljaarendamisel? Kuidas hindad isiklikult projekti tulemust?

See oli meeskonnatöö ja meie vastutusalad olid jagatud. Ei saa öelda, et miski on minu tehtud ja miski ei ole, ja et kui tahate sel teemal rääkida, rääkige selle või teise liikmega. Mina tegelesin projekti lõpupoole brändifilmi kokkupanekuga ja selle osade animeerimise ja montaažiga. Enne seda töötasin välja illustratsiooni, ikonograafia, piktograafia ja infograafika keele. Lõin lahenduse, mis toimiks veebis ikoonidena ja oleks abiks erinevate lehtede tarbeks. Lisaks tegelesin katsetustega, kuidas näidata digiühiskonda. Me katsetasime, peegeldasime neid üksteisele, jagasime tagasisidet nagu tavalises meeskonnatöös. Kõik inimesed on kogenud ja oskavad meeskonnas töötada, aga samal ajal oli tegemist uue meeskonnaga. Kui kogu protess uuesti läbi teha, siis ei läheks sisseelamiseks enam nii palju aega. See oli väga tore kogemus ja väljakutse.

Kas Eesti üldsuse reaktsioon antud projektile oli sinu jaoks üllatav?

Ei olnud üllatav, sest kui ma seda protsessi alustasin, siis minult küsiti, miks ma seda teen. Minu vastus oli, et see on suur väljakutse, see on erinev sellest, mis ma muidu teen, ja ma tahan näha, mida arvab asjast kõikvõimas anonüümne netikommentaator. Ta arvas seda, mida ma arvasin, et ta arvab.

99% leiab, et see kõik on nende raha räme raiskamine, mõttetus ja üleüldse on tulemus kohutav. Kui rääkida projekti lõppfaasist, esitlusest, siis ma ütleks ka, et ei, mulle ei olnud üllatav inimeste reageering.

Mulle oli üllatav, et ajakirjandus ei süvenenud, ja kõik, mida kajastati ei vastanud töö tulemustele. Kajastati valet, rõhk oli väga väikesel detailil, mida kommunikeeriti kui kogu tööd. Ajakirjandus arvas, et inimene vajab mingisugust märki või logo mingi tühimiku täitmiseks ning antud juhul jäi ette väike rahnupoiss. Kui inimesed oleks raatsinud esitluse lõpuni vaadata, oleksid nad näinud hoopis laiemat ideed. Selleks hetkeks olid esimesed uudised juba üles lükatud. Süvenematusest ja kiirustamisest tekkinud kommunikatsioonihäire ja reageering ei olnud üldse üllatav. Võib-olla natuke üllatav oli disainiringkondade vastukaja, kes samamoodi langesid süvenematuse ohvriks.

Kuidas mõjutas projekt sinu arvates Eesti disainimaastikku üldiselt?

Tahaks loota, et organisatsioonid hakkavad nägema alternatiivi konkursside korraldamisele. Kui tänasel päeval konkurssi korraldatakse, siis see tähendab enamasti, et kõik saavad osaleda või kutsutakse teatud inimesed. Esiteks on üks grupp inimesi, kes ütlevad, et nad ei osale, sest tegemist on tasustamata tööga ja nende aeg maksab rohkem. Seega jääb kohe kõrvale märkimisväärne osa väga talendikaid inimesi. Need, kes osalevad, peavad lühikese aja jooksul tehtud töö ümber oma süsteemi looma.

See projekt oli aga alternatiivsemalt lahendatud ja mulle meeldis, kuidas EAS selle korraldas. Pandigi kokku tiim inimestest, kes muidu erinevates meeskondades töötavad ja need inimesed hakkasid koos ühte süsteemi koostama. Nüüd on ehk organisatsioonid näinud, et selline viis toimib, kus töötavad koos erinevad disainerid ja on olemas

disainijuht. Kuna disainijuht määrab tulemuse, siis võiks konkursi korraldada pigem disainijuhi kohale.

Kas sul on näiteks mõni mentor, kuulus animaatori või disainerist ees kuju, kes on sind ja sinu töid mõjutanud või inspireerinud?

Mind on mõjutanud kõige esimesed „Tom & Jerry" multikad. Muidugi on olemas n-ö *motion designer*id, kes on viinud ala kunstiliselt kõrgele tasemele ning tegelevad mitte kliendi- või disainitööga vaid liikuva kunstiga. Mulle meeldivad ka teatud stuudiod ja stuudiotest tulevad tööd, aga ma ei tahaks niimoodi ühtegi esile tõsta.

Pigem võiks minu kõige suuremaks mõjutajaks lugeda ikkagi seda, et ma vaatasin noorena päris palju multikaid. Hakkasin arvutiga mängima, tahtsin arvutimänge teha ja asju liikuma panna. Põhimõtteliselt kogu aeg töötasin selle kallal, et saaks asju liigutada. Ma enamasti ei mõtle nii, et keegi tegi midagi, mis mulle meeldib, ja mina pean samuti nii tegema. Tähtis on omandada animatsiooni põhitõed ja kui need on selged, ei olegi rohkem nagu vaja. Ainuke raamat, mida ma soovitaksin on „Animator's Survival Kit". Kui on vaja reaalselt komplekssset olevust liigutada, näiteks inimest, siis selles raamatus on kõik ette näidatud. Viimases on väga palju nüansse, mille peale ise ei suuda tegelikult tulla, just ajastuse mõttes. Ja aeg on animaatori tähtsaim tööriist. ●

See on nii valus sellele noorele disainerile, kes tahab erilist asja teha

JANNO SIIMAR (s. 1979) on üks disainiagentuuri Velvet asutajast ja töötab täna juba neliteist aastat agentuuri loovjuhina, mille juurde 2011. aastal lõi Velvet Lab'i, kus töötab strateegilise disainerina. Ta tegeleb brändingu, veebi- ja teenusedisaini kui ka avatud innovatsiooni teaduse, analüüsi ja uurimustööga. Siimar on õpetanud ka Tallinna Tehnikaülikoolis disainiinnovatsiooni.

Küsis Anselm Oja 20.02.2017

Mis on teenusedisain?

Kui tavaline inimene disainib pilte, siis meie disainime protsesse ja süsteeme. Tegelikult teenusedisaini mõistet enam ei kasutatagi, sest seda nimetame nüüd süsteemi- või interaktsioonidisainiks.

Kuidas te süsteemidisaini loote? Mis on esimene etapp?

Kõik sõltub, millise jutuga tuleb meie juurde klient. Esimene variant on, et klient soovib luua teenust, kuid vahel tuleb klient ning ei tea, mida edasi teha. Teisel juhul ei alusta me disainist, vaid disainiuuringust, mille käigus on vaja aru saada, mis on valesti ja kuidas disainer klienti aidata saab. Reeglina koosneb uuring kolmest osast: *desktop*-uuring ehk olemasoleva info läbitöötamine. Teises etapis toimuvad intervjuud kolmandate isikutega. Kolmandas osas tegeleme koosloomega ehk vaatame, mis on võimalik ning mille tulemusel võivad kooruda välja erinevad väljundid.

Kuidas te analüüsite suurt hulka inimesi mõne teenuse loomiseks?

Meil on näiteks käsil projekt Viljandi haiglaga. Nad soovivad pakkuda teenust, kus on ühendatud tervisehoid ja sotsiaalhoolekanne. See on liiga pikk jutt, et seletada kui suur väljakutse on antud projekt. Eestis on need süsteemid reeglina lahus ning seetõttu ei saa näiteks vanad inimesed, kes on haiged, toetusi või sotsiaaltöötajaid, kes saaksid vanureid aidata, nendega kontakti. Erinevateks teenusteks tuleb esitada eraldi taotlused. Viljandi haigla plaan on, et patsientidele oleks kõik teenused saadaval ühes kohas.

Viljandi haigla sihtgrupiks on kõik Viljandi inimesed. Selleks et analüüsida, milliseid erinevaid teenuseid inimesed vajavad, tuleb nad segmentidesse jagada. Meie lõime nad teenuse vajaduse põhjal erinevateks gruppideks ning haigla kontekstis kaheksaks grupiks. Alates tervetest inimestest kuni nendeni, kes kohe ära surevad. Vahepeale jäävad nähtused, nagu rasedad, kroonilised haiged, akuutsed jne. Järgnevalt üritame aru saada, palju neid erinevasse gruppi läheb. See ongi desktop-uuringu osa.

Neid gruppe võib lahterdada, väiksemaks ja suuremaks teha ja n-ö alamgruppe luua. Päeva lõpuks jõuame persoonadeni ehk fiktiivsete inimesteni, kes on kokku pandud esindatava grupi andmete põhjal. Ta ei ole konkreetne isik, vaid keegi, kes üht gruppi kõige paremini esindab.

Meil on näiteks 62-aastane Peeter, endine loomaarst, kes sai 20 aastat tagasi tööl vigastada. Tema kohta kirjutatakse lihtne lugu, kes ta on, millised sümptomid tal on ja kuidas ta tõenäoliselt haiglasse satub. Iga persoona kohta luuakse lugu, kuidas ta haiglasse satub, mis teenuseid tal vaja on ning seejärel hakkame olukordi disainima.

Kõigepealt teeme persoonad valmis, kes on n-ö konkreetsed inimesed, kellele me hakkame teenust kujundama. Oletame, et meil on 12 persoonat, kaheksa segmenti ja mõnes segmendis on mitu persoonat erisuste tõttu. Näiteks rasedate puhul on kaks erinevat persoonat: üks on väikelapse ema ja teine ootab last. Nad vajavad erinevaid teenuseid.

Millal lisandub protsessi graafiline disain?

Kogu protsessi on kogu aeg vaja kliendile ja ka kolleegidele esitada. Me peame oskama protsessi näidata, näiteks kas või Viljandi haigla persoonasid ning need peavad tõesed välja nägema. Põhiline graafilise disaini roll tuleb sisse töö vormistamisel. Graafiline disainer ei ole vähe tähtis, sest erinevad inimesed peavad meie tööst aru saama. Mõnes mõttes on tegu justkui plakati või infograafika kujundamisega, sest üritame kiiresti inimestele selgeks teha, mis toimub.

Mida hea graafiline disain teenusele juurde annab?

Graafiline disain võimaldab projektid arusaadavaks ning esteetiliselt loogiliseks teha. Kui visuaalid on meeldivad ja ilusad, on neid palju lihtsam omaks võtta.

Milline on teie arvates õnnestunud teenus?

Hea teenus on selline, mida inimesed tähele ei pane. Kui taksot tellid, siis kasutad Uber'it või Taxify'd ning keegi ei pane tegelikult tähele, kuidas teenus toimib ning kui suur on masinavärk ühe teenuse taga. Vanasti tellisime taksot telefoniteel. Helistasid kiisule ja kiisu ütles, et praegu ei ole autot. Nüüd mobiilirakendusega sellist olukorda ei ole. Lahendus on kogu aeg olemas. Sa ei pea muretsema, sest keegi ei ütle, et nüüd on keeruline sinu soovi täita. Inimene mõistab, et ta kasutab teenust, aga ta ei saa aru keerukusest seal taga ja saab alati oma teenuse kätte.

Mida tähendab liiga palju „e"-d ja liiga vähe teenust?

Tihti öeldakse, et e-teenus on kui mingi teistsugune teenus. Inimesed arvavad, et kui nad valivad teenuse Internetis, siis asjad toimivad kuidagi teistmoodi kui näost näkku. Tegelikult on inimlik komponent endiselt olemas, mis on ka koht, kus asjad pidevalt tuksi lähevad. Kui äpi vahendusel toitu tellida, siis äpi osa on väga lihtne teha. Kuid see, kuidas toit kuskilt koka juurest inimeseni jõuab, on keeruline, sest vahepeal on inimesed ja kui inimfaktorit ei arvestata, siis juhtub nagu enamasti toidutellimise teenustega juhtub: toit ei jõua õigel ajal kohale või taksojuht sööb selle vahepeal ära vms. Eestis lähevad e-teenused untsu, sest tihti tõstetakse paberil olev lihtsalt elektrooniliseks ja arvatakse, et sellega on asi korras. Tegelikult on teenus inimeste tegevus. Elektroonika on ainult pinnal. Liiga palju „e"-d ja liiga vähe teenust tähendab, et unustatakse ära teenus ja proovitakse lihtsalt mingit elektroonilist asja teha, mingit Internetti ehitada. Kui teenus töötab, siis „e" tuleb iseenesest.

Kuidas süsteemidisaineriks saada?

Hakka lihtsalt pihta. Eestis õpetatakse teenusedisaini Kultuurikolledžis. EKAs ja TÜs õpetatakse interaktsioonidisaini. Üldiselt süsteemidisaini Eestis akadeemiliselt väga ei õpetata. Selleks ei pea graafiline disainer olema ja piisab kui paar raamatut läbi loed, juhul kui teenuseid endale teed. Kui teisetele looma hakkad, siis peab olema alus näitamaks, mida teha oskad. Selleks, et graafiline disaner olla, ei pea EKAt lõpetama. Samas kui lõpetad, siis on alust väita, et oskad midagi teha. Süsteemi- või teenusedisaini tegemiseks tuleb aru saada, et inimene on kõige alus.

Mida iga graafilise disaini tudeng oma õpingute jooksul tegema peaks?

Raamatuid võiks lugeda. Graafiline disainer võiks astuda eemale ja vaadata oma tööd tavalise inimese silmadega. Paljud tudengid püüavad erilised välja näha ja unustavad ära, et graafilise disaini eesmärk on informatsioon selgeks teha. Tuleb teha n-ö vanaema test.

Teatud juhtudel ei peagi vanaema kõigest aru saama ja vahel on trendikas kujundus vajalik, et kõik meiesugused saaksid aru, et üritus on just meiesugustele. See on juba semiootika. Põhimõtteliselt peaks iga inimene plakatit vaadates aru saama, mis see on, kus see on ja mis kell üritus toimub. Kui saadakse aru, siis on hästi. Kui ei saada, siis ükskõik kui eriline sa oled, on ikka päris sitasti. Kui tudeng agentuuri tuleb, on antud situatsioon esimene, mis temaga juhtub. See on nii valus noorele disainerile, kes tahab erilist asja teha. Küsimus ei ole stiilis, vaid selles, et disaineril ja kunstnikul on vahe, mida ja kellel tehakse. Disainer täidab minu arusaama järgi tellimust, mitte ei väljenda ennast.

Kas teil on mõnda tekstisoovitust?

Mike Monteiro „Design is a Job," on väga lihtne ja arusaadav raamat.

Mida võiks graafilise disaini tudeng lisaks õpingutele uurida?

Graafiline disain kui käeline oskus on üks teema ja lisaks peaks vaatama, kellele disaini tehakse. Mina soovitaksin juurde õppida ärijuhtimist, et aru saada, mis paneb kliendi midagi tellima ja mis muredega ta igapäevaselt tegeleb. Disainer ei tee oma tööd endale ega kliendile vaid läbi hoopis kellelegi kolmandale. Näiteks klient müüb kummikuid ja disainer peab selgeks tegema kellelegi kolmandale, miks need kummikud nii head on. Silmaring teeb disainerist disaineri.

Mille poolest on täna aastal 2017 graafilist disaini parem või halvem õppida?

Ma ei ole kunagi graafilist disaini õppinud. Halvem on sellepärast, et ala on nii udune. Vanasti oli palju lihtsam, sest täpselt oli teada, mida õpitakse. Täna on nii, et hommikul on see asi üks ja õhtul teine, mis on hea ja halb samal ajal.

Kui graafilise disaini käelised oskused kõrvale jätta, siis peaks disaini mõtlemist õppima. Minu arvates on huvitavad ajad. 20 aastat tagasi oli võimalik ainult raamatuid küljendada. Täna võid teha, mis tahad. Nüüd oleneb kõik silmaringist, kas osatakse õpitut rakendada. Päeva lõpuks disaini mõtlemine polegi midagi muud kui graafilise- ja tootedisaini loogika rakendamine teistel aladel.

Disaini mõiste on praegu udune. Kas arvate, et tulevikus muutub see veel udusemaks?

Disain kaob eraldi alana ära. Praegu õpetatakse EBSi tudengitele disaini ja neil ei ole kunstiga midagi pistmist, mis on kõigile vajalik. Disain on liiga oluline, et seda disaineritele jätta. Tänapäeval peab disainer oskama veebi, programmeerimist, mõistma kliendi ärilisi vajadusi, hoomama inimeste käitumist, protsessikujundust jne ning ainult joonistamisega läbi ei aja.

Olete maininud, et riigi e-teenused tuleb ümber teha. Kas see on juhtumas?

Kunagi ikka juhtub. Riik on hulk pisikesi teenuseid. Täna on inimesele suunatud umbes 400 riigi e-teenust. Riigi tööl on palju rahvast ja mida rohkem rahvast, seda ebaefektiivsem on teenus. Efektiivsemaks muutmiseks on valida kaks teed, pikaajaline optimeerimine või vana äraviskamine ja uue tegemine. Mina eelistan teist versiooni, mis ei ole mõeldav, kui nii palju inimesi hoiab oma töökohast kinni.

Kas sellise jutuga ei võeta jutule?

Võetakse küll, aga ühe teenuse kaupa. Tegelikult peaks kogu riigiaparaadi tühjaks tõmbama ja uuesti üles ehitama. Otsuseid langetatakse riigieelarve järgi. Kogu kaklus, mis me telekast näeme, käib 5% pärast riigi eelarves. Riigikogu või valitsus saavad otsustada ainult pisikese jupi üle. Ülejäänud on juba varem kokku lepitud seaduste, kokkulepete ja mehhanismidega. Meil on tunne, et see seltskond tegeleb jube tähtsa asjaga, kuid tegelikult on tegemist, vaid jäämäe veepealse osaga.

Ülejäänuga tegelevad ametnikud ja tegelikult poleks nii palju rahvast vaja, kui kõik oleks peaaegu automaatne. Me peame süsteemi ümber mängima nõnda, et saaksime keskenduda väikesele ja optimeerida suuremat osa eelarvest. Kokku saaks hoida näiteks rahvast lahti lastes ja süüsteemi automaatsemaks tehes. Põhikulu läheb riigieelarvest kohta, kus tegelikult midagi ei otsustata ja mis on automaatne. Inimesed istuvad kuskil ministeeriumis ja kütavad mingeid pabereid, mida on juba 50 aastat kötetud.

Eelmine aasta tegi disainibüroo Thorgate aprillinaljaks CountryOS, mis on operatsioonisüsteem nagu Windows riigile. Installid oma riigi ära ja 95% ongi tehtud. Seal on võimalik märkida oma maksusüsteem linnukestega ning edasi töötab kõik iseenesest. See on tegelikult tulevik. Eestil on kõik vajalik selleks olemas. Lisaks on tahe ja otsust on vaja ning mitte ainult ametnike poolt, vaid inimesed üldiselt peavad samuti valmis olema.

Küsimus on ka kiiruses kui kiiresti inimestel vajadused muutuvad. Riigi e-teenused peaksid vastama kodanike vajadustele. Sisuliselt on meil heas mõttes süsteemimuutust vaja. Eestil on selleks kõik eeldused tegelikult olemas. Meil on nii väike riik, et kui midagi untsu läheb, ei juhtu midagi. Ameerikas või Inglismaal on suhteliselt võimatu midagi sellist ette võtta. Mõtle sellele nii, et kui sa ostad uue arvuti, siis tuleb vana kola uude arvutisse ümber tõstma. Kui Eesti on umbes kaks aastat vana arvuti, siis Ameerika on 50 aastat vana arvuti, kus on kogu elu sees. Pooled asjad ei tööta uutel programmidel, failid ei kopeeru, midagi on katki. Pooled asjad kadunud. Eestil on suhteliselt lihtne seda kõike praegu teha. Pole vaja oodata 50 aastat ja siis öelda, et liiga raske on.

Mis algataks sellise muutuse?

Oleks tarvis, et inimesed otsustaksid, et meil on vaja midagi teha. Halb on, et inimesed teevad otsuseid alles kriisiolukordades, kui midagi muud pole enam võimalik teha. Ettenägelikult suuri otsuseid üldiselt ei tehta, kuid praegu mõned lootuskiired on. Maksuamet ja siseministeerium toimetavad päris tänapäevaselt. Neljal ministeeriumil, mis nüüd ühisesse hoonesse kolivad, on plaan innovaatilivsemalt tegutseda. Need on sellised esimesed sammud.

Keegi ei räägi sellest, et laseme kõik lahti ja alustame ostast peale. Disainerina on lihtne näha, kuidas riigi struktuuri joonistada, aga päeva lõpuks on seal tuhanded inimesed tööl ja muutus ei ole kiire.

Kas teil on midagi südamel, mida tahaksite veel lisada?

Muud ei olegi, et tudengitel võiks silmaring võimalikult lai olla. Mul ei ole kunsti vastu midagi, aga kuskilt peame ka meie uusi disainereid peale saama. ●

LK 2 — AIMUR TAKK
küsis Martina Gofman
lehekülje makett Elis Kitt

Esita küsimusi, esmajoones iseendale

LK 3 — AKU
küsis Vello Lutter
lehekülje makett Allan Aug

Uku on meil näiteks kõva noa fänn

LK 4 — ALEKSANDR KAIMOV
küsis Anastassia Tšepaikina
lehekülje makett Kermo Aruoja

NÕUKOGUDE AJAL SELLIST MÕISTET NAGU "GRAAFILINE DISAIN" EI OLNUD OLEMAS

LK 5 — HELENE VETIK
küsis Kaspar Kuldkepp
lehekülje makett Martina Gofman

Fuck, ma ei ole täna söönudki!

LK 6 — JAN TOMSON
küsis Johanna Ruukholm
lehekülje makett Nathan Tulve

Iseõppija igas asjas

LK 8 — RENE REBANE
küsis Joosep Noorväli
lehekülje makett Oskar Mihhailov

Mäng on mõeldud eelkõige hariduslikuks töövahendiks õpetajatele

LK 7 — MARKO KEKISHEV
küsis Allan Aug
lehekülje makett Vello Lutter

Kui teised on ka rahul, siis on veel parem

LK 9 — NORMAN ORRO
küsis Nathan Tulve
lehekülje makett Anselm Oja

Totaalset disaini pole võimalik saavutada

LK 10 — RUUM 414
küsis Mathias Väärsi
lehekülje makett Joosep Noorväli

BOTAANIKAAIAL OLI PROBLEEM, ET NEIL ON LILLED

LK 9 — STUUDIO STUUDIO
küsis Oskar Mihhailov
lehekülje makett Anselm Oja

Mõnikord nuputame pikalt, aga ei jää ise ikka tulemusega rahule

LK 11 — PIIA PÕLDMAA
küsis Karl Uibo
lehekülje makett Eva Rank

Kui balanssi oskad hoida, siis on kõik okei

POOLE AASTAGA TEGIN RIETVELDIS ROHKEM TÖÖD KUI EKAS KOLME AASTA JOOKSUL KOKKU

LK 13 — OTT METUSALA
küsis Elis Kitt
lehekülje makett Anastassia Tšepaikina

ME HÜPPAME SELLELT RONGILT MAHA JA ÜTLEME STOPP

LK 12 — STUDIO LE60
küsis Eva Rank
lehekülje makett Johanna Ruukholm

LK 14 — JOOSEP VOLK
küsis Kermo Aruoja
lehekülje makett Mathias Väärsi

Kui sul on inimesed, keda sa usaldad, siis tasub neid vahel ka kuulda võtta

LK 15 — JANNO SIIMAR
küsis Anselm Oja
lehekülje makett Karl Uibo

See on nii valus sellele noorele disainerile, kes tahab erilist asja teha

ELIS KITT (s. 1995) huvitub esemete ja tegevuste psühholoogilisest mõjust ning tema töödes olulisel kohal just mängulisus ning lõbusus. Kitt on end täiendanud Londonis Shillington College'i graafilise disaini kursusel.

ALLAN AUG (s. 1995) on huvitatud tüpograafiast, trükistest ja koodiga seonduvast. Enne Eesti Kunstiakadeemias õppima asumist tegeles Aug videomängu „Mount & Blade: Warband" lisafunktsiooniga loomise ja arendamisega. Aug lisas mängule uuendusi nii koodi tasemel ning lõi lihtsamaid 3D mudeleid ja tekstuure.

KERMO ARUOJA (s. 1996) huvitab *motion design* ja identiteetide loomine. Ta on teinud tööd vabakutselisena ning osalenud graafilise disaini tudengite näitusel „Ärgisuse ajalugu" (2016). Aruoja tegeleb ka animatsiooni ja analoogfotograafiaga.

MARTINA GOFMAN (s. 1996) on graafiline disainer, kes kujundab trükiseid ja loob abstraktseid visuaale kasutades fotosid.

NATHAN TULVE (s. 1996) on graafiline disainer ja muusik. Disainerina mõtestab ta oma loomingut kui kunstivormi, kus kohtuvad muusika, tüpograafia, tehnoloogia ning sotsioloogia. Hetkel õpib Tulve Tei Avivis Shenkari ülikoolis.

VELLO LUTTER (s. 1983) arvab, et graafilise disaini objektiks PROBLEEM vaid selleks on VÕIMALUS. Lutter on eksperimentaalse disainikollektiivi FAN liige.

OSKAR MIHHAILOV (s. 1996) on graafiline disainer, kes huvitub identiteetide loomisest ning logodisaini põhitõdedest.

ANSELM OJA (s. 1994) graafiline disainer, kes on teinud koostööd sisearhitektidega EMTA, Tartu Riigikohtu ja Pärnu Tervis SPA hotelli projektide juures. Ojale pakub enim huvi teksti ja foto mäng trükistes. Hetkel õpib Lissaboni ülikoolis kommunikatsioonidisaini erialal.

JOOSEP NOORVÄLI (s. 1988) on disainer, kes rändab digitaalmaailma ja inimese vahelisel maastikul. Hetke huvid viivad teda läbi graafiliste liideste, loovkoodimise ja interaktiivsete elementide. Järgmiseks sammuks saab tal olema liitreaalsus.

EVA RANK (s. 1995) on vabakutseline disainer, keda huvitavad kaasaegse graafilise disaini küsimused. Rank töötab kunstiraamatutele pühendatud raamatupoes Lugemik ning assisteerib tootedisainerit Johanna Tammsalu.

JOHANNA RUUKHOLM (s. 1996) on graafiline disainer, kes tegeleb enim trükistega ning on loonud identiteedid EKA moedisaini näitusele „Ebamaine" ning Vox Clamantise kontsertile „You and I." Talle pakub huvi seoste loomine läbi abstraktse ning tunnetusliku mängumaa, jäädvustamise viisid, esteetika ning argielu veidrused. Hetkel õpib Ruukholm Tel Avivis Shenkari ülikoolis visuaalse kommunikatsiooni erialal.

ANASTASSIA TŠEPAIKINA (s. 1995) on vabakutseline disainer ning huvitub UX/UI'st (kasutajaliidese disainist) ja mängudisainist.

MATHIAS VÄÄRSI (s. 1988) on graafiline disainer, kes tõe otsinguil kaasab oma töösse erinevaid meediumeid. Väärsi on eksperimentaalse disainikollektiivi FAN liige.

KARL UIBO (s. 1996) on Tallinnas tegutsev graafiline disainer, kelle peamisteks huvialadeks on identiteedid ja pakendidisain.

KASPAR KULDKEPP (s. 1990) on graafilisse disaini ja liikuvasse kolmemõõtmelisuse maailma pürgija.

15 INTERVJUUD. Intervjuud ja ajalehe kujundus: EKA graafilise disaini osakonna III kursuse tudengid. Projekti juhendasid: Indrek Sirkel ja Sandra Nuut. Trükk: Printall. Väljaandja: Eesti Kunstiakadeemia graafilise disaini osakond, 2017