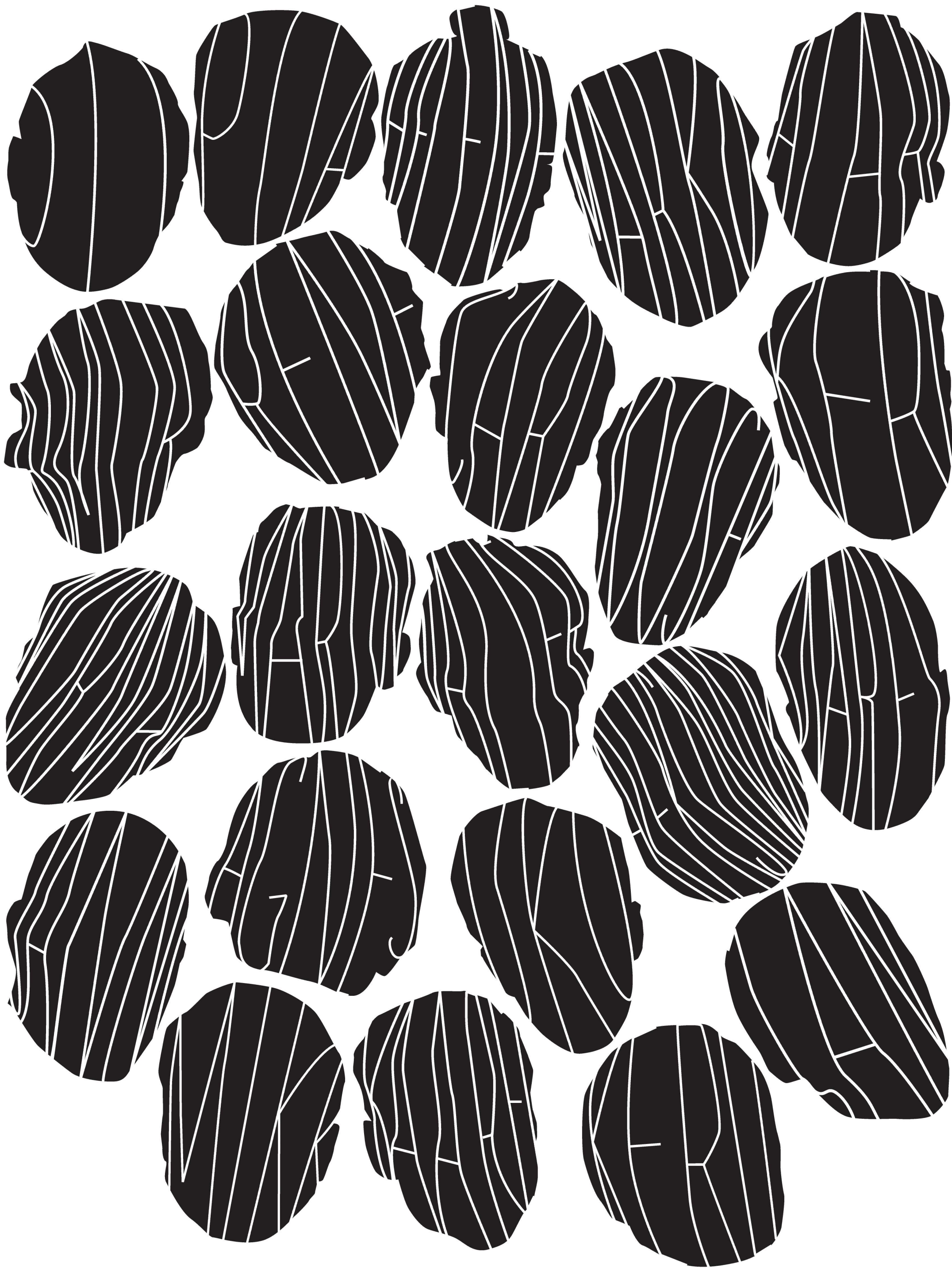




Esita küsimusi, esmajoones iseendale

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 tajasin esimest korda, et just tüpograafia võib olla midagi, millega tahan spetsifilisemalt edasi minna. Hakkasin otsima vahetusõpinguteks kooli, mis annaks mulle rohkem baasoskusi, et saaksin fontide tegemisega paremini hakkama.

Kuidas Offenbachi kool EKAs erines? Kas see oli praktilisem või millised põhierinevused sa välja tooksid?
Ma siia maani 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. Töin 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 osutada 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 tekkivad 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 nägu 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 tehnika-kõrgkoolidel. Koolidel on mentorid, kes finantseerivad ja ootavad väljundit, mistõttu koolis ei juleta üle ühe päeva jätta seintele pooleliolevate projektide kavandeid. Kardeatakse, 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 kirjatüpe.

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 kult disaineri nurka mängida. Kui midisainer on see, kes siis kipuks kõik ainult vormistamiseks muutuma. Ma tahan rohkem vabadust oma tööprotsessis tunda ja lubada endale järske muutusi, näiteks kas või mingisuguste alateadlike printsipide murdmist, täiesti suvalistel hetketel.

ei tegele ainult *desktoPPERina*, 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 sajan-dil 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 elemendi 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 ajalehest (Maria Muuži ajaleht koos Ott Kaõverega—toim) huvitava loiu, kus Andree (Andree Paat—toim) ütleb: "Aimur, sul oli ju mingi kliendi värk, et sa hullult kaitsesid oma seisukohti mingi töö osas ja sinu point oli, et disainer peaks olema universaalne, et olenevalt ülesandest tuleb see lahendus, et disaineril ei tohiks mingit oma käekirja olla—klient vist tahtis näha su varasemaid töid, tahaks olla aus, 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 võlesin pikalt, kas selle vestluse väljatoomine, isegi kui nimeid välja jätta, on eetiline. Praegu on täitsa hea meel, et Tolles vestluses ma väitsin, et disaineri varasemate tööde stilistika järgi ei peaks klient eeldama seda, milline tunemus 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 kujutama äratuntav stiil. Siis tekib ajaga iga tööga kujundan arva-teatud kliendipagas või kaasatakse teatud projektidesse stiili järgi. Aga tunnen, et see võib suhteliselt varieeruda kult disaineri nurka mängida. Kui midisainer on see, kes siis kipuks kõik ainult vormistamiseks muutuma. Ma tahan rohkem vabadust oma tööprotsessis tunda ja lubada endale järske muutusi, näiteks kas või mingisuguste alateadlike printsipide murdmist, täiesti suvalistel hetketel.

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 võlesin pikalt, kas selle vestluse väljatoomine, isegi kui nimeid välja jätta, on eetiline. Praegu on täitsa hea meel, et Tolles vestluses ma väitsin, et disaineri varasemate tööde stilistika järgi ei peaks klient eeldama seda, milline tunemus 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 kujutama äratuntav stiil. Siis tekib ajaga iga tööga kujundan arva-teatud kliendipagas või kaasatakse teatud projektidesse stiili järgi. Aga tunnen, et see võib suhteliselt varieeruda kult disaineri nurka mängida. Kui midisainer on see, kes siis kipuks kõik ainult vormistamiseks muutuma. Ma tahan rohkem vabadust oma tööprotsessis tunda ja lubada endale järske muutusi, näiteks kas või mingisuguste alateadlike printsipide murdmist, täiesti suvalistel hetketel.

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 reklaami-maailm 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. EKAlle 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 kramp-likult 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 reklaamiaagentuurid mõtleavad läbi kõik oma käigud ja teevad enne projekti eeltood, 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

välja pakkuma, 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 kõlakaide, et nende niioelda 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 väidetakse 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 komertersprojekte 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 tagantjäreli lugeda. Tahaks praegu tõesti öelda niimoodi, et ma ei lähe kunagi agentuuri tööle, aga ma ei ütleks ära koostööst agentuuriga tähedisainerina. Aga kas olla selle 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 ettevõtte tuleb ametlikult luua. Midagi suurt plaanis ei ole, küll aga oleme mõtteid mölgutanud 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, milline 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-sauh kiirelt valmis teha.

AO: Palk oli meil ok, seega lahkimise 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

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. Täna 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 halturtse, 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 väikesed 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 tagajärjel 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 keskendumist ja ebaolulise välistama olulisest.

KK: Ajaplaneerimist õppisime Tankis erinevate ülesannetega. Näiteks kahe öhtuga tuli teha visuaal ühele suurele kampaniale 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.

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, kusriigis projekt aset leiab ja mis on kliendi jaoks oluline jne. Kui me selliseid küsimusi ei esita, tegeleksime lihtsalt dekooreerimisega.

AO: Seega olgu projekti eesmärk äriiline 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.

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 labelid. 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,

Uku on meie näiteks kõva noa fänn

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 banner 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 Sirkli, 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 arvamuskirjeldust, 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 igasuguste. 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. Kuski 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 vinüülpilaat, 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 tumbliseerumine. 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 bio-

loogiaga 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 konkreetset 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 disainistudio 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 kontorirooti 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 kuulnud 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 arvamus 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 suurepärase tellimuse 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 korjata, 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 studio 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!

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 meenusid 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,

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

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 tarkuseri koguda. Kokku käisingi Cannes Lioni koolitustel kuus aastat ning ahmisin sealt parimaid elutodesid endasse.

Mis meedium sulle inspireeris? 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 Venemaal 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 *shortlisti* juba palju lihtsam pääseda. Näide heast tööst Eestis, mis oli originaalne ja oleks võinud võita, on minu õe *copywriter* Anne Vetiku, mosaiik-portreed nõõpidest, 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. Reklaamifestivalil 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 tohiks kaubamärke teha nii, et teeb sulle logo ja jätab pärast seda hüvasti. Pommitame kliendiga üksteisele küsimusi, *moodboard*e ja inspiratsioon, 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 poeplakatil. 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 *desktopperid*, 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 tulevatest 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 *douchebagid*, kellega tuleb kohustuslikus korras sõbruneda, võibolla leiad sealt üks kuni kaks toredat inimest. Koolis on sama asi. Ülikoolis on natuke parem, sest on eelfiltree-ring 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 Karl töö välja juba nagu oma agentuuri tegemine. Vaadates aga korra 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 *castinguid*, valida koostööpartnereid stilistidest kaamerameesten, 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 Hmmm suurustes stuudiotest on ainult mehed. Stuudiotest võiksid olla segasoolisemad ja võrdsemad seltskonnad. Ma...

... ei kuju-taks 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 milleski 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 praktilal. 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 basseini. Neil oli

suur angaar, kuhu nad löid terved *setid*, mitte ainult väikesed make-tid. 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 sõnudki! ●

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 linnakultuuri-ajakirja 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 suurmahulisi 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 havid 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 sisen-did-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 väär-tushinnangutega. 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 otuseid jooksu pealt vastu. Minu jaoks on oluline olla aus sisu vastu ja korraiks 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 ettekujutusluse võime 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 vast-sündinud otsa vaatama ja küsima, et mis see ikkagi on.

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, sest peas jookseb harjumuspärane torustik. Pidevalt enda sees asjade peegeldamine ei ole väga progres-siivne ja ükskhetk liiga palju põnevad 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 välismaail-maga. Mõistlik on kellegi teisega peegeldada, kasvõi mõõduva majaga. Tehke koostööd! Mitte ainult disaineritega vaid üldse muu valdkonna inimestega.

Joonistusi leidub sinu loomingu 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 tehivalgust 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 orgunnitun 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 illustatsiooniga. 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 tudengid tekiks või säiliks võime reageerida ning et nad looksid kiirelt uusi ideid ja seoseid ning oleksid võimalised kohe tegutsema hakkama. Kui tegeletakse pika projektiga, võib juhtuda, et kiputakse üle mõtlema ning tekib ülehäälestus ja pinget 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 tihti peale 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 võimalised 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. Ünast teeb õuna konkreetne detail või kontekst. Õuna võib ükskõik kui kehvalt joonistada, aga kui teha üks liigutus õigesti, siis õuna mõte jõuab vaatajani. Me tegeleme pigem tähelepanuga. Joonistamine iseenesest 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 tudengide motiveerida, näidata neile, et seda kohta siin meie ümber saab paremaks teha ja on mõtet paremaks teha ning ei pea ilmtingimata reklamibüroosse tööle minema ning ise on võimalik luua endale põnevaid väljundeid ja võimalusi.

Eesti tudengitega on ka elevust klassis natuke vähem, kuna võib-olla 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 muusika-ürituse 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 eba-vajalikud, 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 vaata-mata 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 teistsiti 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 kümnet projekti või muud kohustust ja probleemi. Need võivad olla tööasjad, kooliasjad ning vahel on neid korraga peas tohtutu 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 lülitada. 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 stuudio töölauda. Seal vedeles 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 disaini 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 konkreetset. Ise tuli palju juurde õppida ja meistritelt pärida. Täna üritatakse minu hinnangul põhimõtet ja töövõtet koolis siiski ära rääkida.

Kõige suurem ja oluliseim erinevus – ma ei arva, et see oleks otseselt halb olnud – oli erinevate operatsioonide käitsi 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 käitsi rastrit luua).

Millised on EKA ja Tartu Kõrgema Kunstikooli erinevused?

Tartu Kõrgem Kunstikool on rakendus-kõrgkool 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 lahendamiseks. 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 ülles 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 suurepärase praktik ja kõigea 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 noo-

red 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 võimalised 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 nühhkimist. Näiteks kui pilditööt-luses 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 õndsalt 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 ressurs. Raisatud on aega ja raha. Seega on igasugune haridus investee-ring, mida hiljem tööturul edukalt ja kasumlikult mitmekordselt tagasi teenida. Kooli-hariduse tähtsuse teadvustamisel on oma väärtus olemas. Lisaks on tänapäeval haka-tud aru saama, et pole ka karjäärivõimalust ilma hariduseta. Ilma haridustasemeta saab hakkama hästi *desktoipi* 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 plakati 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 erialained ning oli topelt koormusega ühel aastal. Ma pean siiralt tunnistama, et Ivar on geneetiliselt graafiline disainer. Teda erutas graafiline pool disainistudiumis 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 pastapliatsi ja tegi oma märkused sinna töö peale. Mõnikord oli

küsimus millimeetris ja ta lasi kõik ot-sast 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 omadu-seks 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 liht-sal 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 üks-teisega arvestada. Ja ma olin selles kam-bas 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 proo-vida võõraid valdkondi. See on täpselt see, mida on just noorena hea teha. Sa ei karda ja sul pole põrumiskartust ja ise-gi kui põrud, siis ei juhtu midagi hullu. Proovisime teha kõike seda, mida me ei osanud. Näiteks oli põnev teha koostööd lavakunsti butafooridega, näha kuidas ne-mad töötavad, milliseid jooniseid nad üld-se tahavad või kuidas neile info edastada. Mina olen seda meelt, et teatava vanuseni tuleks kõike, mis vähegi võimalik proovi-da ja ühel hetkel võiks endale valida vald-konna, milles sa oled tugev või arvad, et sa oled tugev. Tartu tüüpile ole on 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 top-pida oma nina igale poole, proovige igas projektis osaleda. Edaspidi ilmselt tahate oma potentsiaali rakendada. Siis juma-la pärast tehke oma kompanii ja andke tuld, sest tööd ju on. Praegu on turul sel-gelt puudus disaineritest, kes mõistavad visualiseerimise peent kunsti.

Proovimine on oluline. Ma ise üritan vältida isikupärast käekirja. Kujutusviis või stilistika, mille ma valin, sõltub siiski sel-lest, kellega ma räägin, mitte mingist minu graafilisest trikist, nipist või võttest. Maali-kunstnik 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 lüpsa. 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 tõtaksid?

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 lugemis-soovitus, 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 lehitseada, 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 virtuaalkeskonnade 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 meetodikatest, 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 meetodikad. 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 kontoris. Testis osalejat intervjueritakse mitu korda, kuni jõutakse tulemuseni, mis rahuldab projekti eesmärgi, 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 prototüüplahenduse. Ma olen paar päeva nädalas terminalis, tüütan inimesi ja testin lahendusi (täna-seks 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 oskadtette 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, süsteemid-administreerimist 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 mängu proovinud teha. Koodikirjutamine ei tundunud mulle päris õige asi, kuna tahtsin ka loomingulisema poolega tegeleda. BA kolmandal

vaatenurki, kuidas inimesed mõtlevad, ja kuidas projekte tegema peaks.

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

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

Trinidadis visati mind varakult vette, kust pidin ise välja ujuma ja meetodikaid õppima, sest projekte oli palju ja pidin ise-seisvalt 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

Graafilise disainiga oli mul EKA ajal love-hate relationship

aastal sain EKAsse sisse ja pool aastat proovisin mõlemal erialal õppida, kuid lõpuks lõin ITie 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 *frontendi* 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 hult meeldis kogu loominguline pool, aga teisalt mind häiris, et ongi ainult looming. See tuleb Rietveldist ja maailmavaatest,

vaatenurki, kuidas inimesed mõtlevad, ja kuidas projekte tegema peaks.

EKA lõputööna tegime koos Toomas Saviga mobiilset *hacker-space*’i. Meil olid kohvrites jootmistarvikud ning elektroonika ja viisime läbi töötubasid nii lastele kui ka täiskasvanutele. Aitasime ehitada kümneaastastel vibraboteid kuni sensoriteni Arduino peal arhitektidele või arendajatele. Toomasega töötasime sellega edasi Hobi-labori 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 meetodikaid.

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 mängu sa ise mängid?

Ma pean ennast väga suureks mängusõbraks ja olen väiksest peale *non-stop* mänginud konsoolimänge. Mul oli kollaste kassetidega mäng, mis isa mulle jõuludeks ostis ja pärast seda ei ole suutnud peatuda. Praegu mängin samuti konsooli- ja arvutimänge nädalas umbes 10-20 tundi. Mängumaaailm 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 ligipääsusi teha ilma kordagi arvutit kasutamata. Need huvid lähtuvad minu tööst ja inimeste intervjuerimisest. 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 lugemis-soovitusi 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 seal 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 (täna-seks 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 meetodikaid. ●

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, elustiili 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 loominguilise 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 vaimukujutus 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 csmärk, teinekord aga mingi intuiitiivne *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 jam*miida nii, et lõpptulemus tööb laeva ikkagi enda sadamasse. Kui kõik nii käitüksid, 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 töopakumist meilile pole juba mitu aastat laekunud. Esmane kontakt toimub alati sotsiaalmeedias, nii et *go figure*.

Koostöö üle võrgu on üheaegselt põnev ja frustreriv. Võõrad inimesed on üldiselt tänu distantstile 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 sünni?

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 ettearvatu 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 eklektiliselt jont. Eklektika, kaos ja tunnetuslikkus ütleavad maailma kohta rohkem kui kord ja distsipliin.

Digitaalse kunsti jaoks on internet tõhutu töövahend. Kuidas sina suhtud interneti 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 palju 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 interneti 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 interneti 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 tunnetata tema emotsioone. Põhimõtteliselt samad probleemid, mis tekivad kui inimesega *chatida*. 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 kasseti. 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?

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 töesti kaks inimest projekti kohta, kuid kõik jõllitavad üle öla 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

Selle terminiga on huvitav lugu. See on kuidagi pretseedenditult üks kõige väärkasutatud termin, mida ma olen oma elu jooksul näinud. Seda võib võrrelda terminiga hips-ter, 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

Google Trends andmetel oli termin 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 perifeeriat kasutatud 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 oma-moodi võimuahtina või ego barrikaadina. Selle asemel, et midagi mõista või omaks võtta, kleebime külge sildi ning asetame selle passiivselt riulisse. 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

Kust termin alguse sai ja kes seda kasutasid? Palun too välja mõned kunstiteosed.

Google Trends andmetel oli termin 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 perifeeriat kasutatud 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 oma-moodi võimuahtina või ego barrikaadina. Selle asemel, et midagi mõista või omaks võtta, kleebime külge sildi ning asetame selle passiivselt riulisse. 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 post-interneti 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 inime-ne on endas piisavalt kindel, ta on sinna raha alla pannud ja on teinud mingi otsuse.

Minu jaoks oli näitus kõige enam enesetulemus 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.

Minu jaoks oli näitus kõige enam enesetulemus 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 katetasime 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 kõigil mõju. Mulle meeldib muusika seetõttu, et ta on minu jaoks kõigist kunstivormidest kõige reeglivabam. Reeglite asemel loeb,

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 butiik-kujundaja tunne. Kerli Virk: Ma kujundasin Sunorekile (ettevõtte, mis valmistab aknakalende – toim) uued tootekataloogid. See oli üks huvitavaid 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 tootied ei

tee kedagi õnnetuks. KV: Me ei löõ risti ette tegelikult mitte millegi ees, kui töö on huvitav. Vahel huvitab meid töö, mis toob raha sisse. MH: Teinekord tekibab huvi mõni uus meedium... KN: ...või tore klient.

Mille poolest erineb teie stuudio teistest stuudiostest ja agentuuridest? Millega te silma paistate?

AR: Reklaamiagentuurid on täiesti teine teema. Meie ei tee reklaami ja ei hakka seda ka tegema.

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 võiks 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 tõe ka disainis. Ehk on aeg uueks manifestiks. Ma arvan, et mõte sellest, et kuskil on erialane infoaas, 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 väljaannet e-flux lugema. Aina kaootilisemas poliitilises kliimas pean oluliseks ennast ka meedia- ja sotsiaalteoreetiliste analüüsidega kursis hoida. Õiged inimesi peab sotsiaalmeedias jälgima, nemad ongi uued väljaanded.

Milline on sinu jaoks ideaalne töokeskkond?

Minu töokeskkond 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. ●

Mõnikord nuputame pikalt, aga ei jää tule-musega ise ikka rahule

Stúdio Stúdio kasvas välja 2008. aastal alguse saanud graafilistest 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. Stúdio Stúdio 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-õ tööstuudio Erkidisaini 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

koos tegutsesime paar aastat omaette ning vahel mõnede projektide raames tegime ka koostööd. Lõpuks sai üksi kodus ja kohvikulaua taga läppariga töötamisest kõrini.

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 kaudtöö on keeruline. MH: Näost näkku kohtumised teevad töö lihtsamaks ja on võimalik ühe laua taga koos rääkida.

tunnen esimest korda, et ma olen ühiskonnale kasulik. Antud töö tegeleb olulistest 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 relevantssed ja jõuavad erinevate professionaalideni, kes on ühiskondlikul tasandil ka üsna olulised otsustajad.

nii, et me ise nuputame pikalt, aga ei jää ise ikka tule-musega 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 *freelancerit*, kes korraldavad oma aega ise.

Kas te teete tööd pigem stuudios või kodus?

LEHEKÜLG 10	STUUDIO STUUDIO → RUUM 414			15 INTERVJUUD
MH: Üks peamisi põhjuseid, miks me selle ruumi rentisime ja hakkasime koos tegutsema oligi, et oleks olemas keskkond, kus tööd teha. Me püüame üksteist <i>pushida</i> 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 <i>stand-up</i> 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-maille ei saada. AR: Ootame ikka hommiku ära ja vajutame töö ajal <i>send</i> nupule.	Te olete kõik EKAs õppinud. Mis olid olulisemad õppetunnid, mis mõjutavad teid siiani?	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 <i>slogan</i>, et me õpime siin mõtlema, käib osakonna kohta siiani.	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. Ideeдеga 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 värskest, 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.	KV: Õpetamine sunnibki mõtlema ja ideesid lahti mõtestama. KN: Üks suuremaid probleeme ongi enda mõtete väljendamine ja nende struktureerimine.
	Kaarel, kas sa seod kuidagi oma <i>stand-up comedyt</i> ning disainitööd?	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 kurssis hoida, kuid vahel läheb silme eest kirjuks, kui netis liiga palju passida.	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 mahlikat. Indrek Sirkliil on eriline materjalitaju näiteks. MH: Moonika Maidre loob huvitavaid tegelasi ja karakterid. KN: Kindlasti tuleb nimetada ka vana-meister Ivar Sakki.
	Millises valdkonnas sa end pädevamalt tunnend?	Kas te peate haridust oluliseks?	Kuidas õpetamine teid ennast arendab?	Kas soovite veel midagi lisada?
	KN: See oleneb päevast. Vahel on see tunne, et fakk, viskan oma hiire nurka ja mõni teine päev on tunne, et viskaks mikrofoni ära.	Kuidas on EKA GD tase aastatega muutunud?	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.	MH: Liigitamine 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 OLID PROBLEM, ET NEIL ON LILLED				vahel minema selle <i>extra mile</i> ’i, et jõuda tulemuseni, millega saab rahul olla. Kindlasti üritame keskpärasusega mitte leppida.	
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 trikirrattaga 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.		Kuidas teile tundub Eesti graafilise disaini seis kvaliteedi poolest?		VJ: Tundub, nagu oleks terve igaviku tööd teinud ja teistpidi jälle hullult vähe jõudnud. Ma arvan, et meie ettevõtte on veel beebisusssides ja üks me õpime igavesti. Mõtestatult on tööd tehtud tegelikult viimased kolm kuni neli aastat.	
<i>Küsis Mathias Väärsi 16.02.2017.</i>		Eestis töötab agentuurides päris palju iseõppinud graafilisi disainereid. Mis te arvate sellest iseõppimine versus koolis õppimine?		Te mainisite enda erinevaid profile. Kas teil on rollid kuidagi ära jaotatud või kuidas koostöö käib?	
Kohtusite 2009. aastal EKA ruumis 414, aga stuudio lõite alles kaks aastat tagasi. Mis te vahepeal tegite?		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...		VJ: Oleme seda teemat palju nämmutanud. Mina olen, mis see õige sõna on, autist onju.	
VJ: Ma õppisin graafilist disaini ning ühel hetkel kutsuti mind Tanki tööle. EKAs oli periood kui reklaami ei suhtunud 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: 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 <i>vector art</i> ’i ning värviliste kujundite vastu. Hakkasin Illustratori ja Photoshopis möllama, imiteerima ja kopeerima. Leidsin inspirat-		MV: Valter läheneb igale ülesandele mõtestatult ja pigem süsteemselt. Mul on abstraktne maailm, mida üritan kuidagi kokku suruda. Valtril on alati head näpu-näited, kuidas asjad paika panna ning ma panen oma mõllu Valtri süsteemi.	
MV: Valter ütles, et tema peab vähemalt pool aastat ette ütlemä, et läheb ära. Ma ütlesin Valtrile, et ära ütle, ma ei tea, kuna ma Aussiest täpselt tagasi tulen. Disaini algeliste katsetustega tegelesin juba kesk-kooli 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 Watson 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 Watsonis, pärast mida võtsin end kokku, lõpetasin kooli ära ja tegin üksi <i>freelance</i> ’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 davei, <i>let’s do it</i> .		MARTIN VISKAB KAUGELT MINGI N-Õ VÄRVILÄRAKA JA VAATAB, ET MIS SELLEST VÄLJA JOONISTUB		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.	
		Kas te määratlete ennast mingis stiilis või kuulute mõne suuna alla?		Kahekesi te ilmselt kõike ära ei kata. Kui palju te teistega koostööd teete?	
		siooni 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.		MV: Meil on foto ja video jaoks omad tüübid. Samamoodi on meil veebiarendajad ja ka <i>freelancerite</i> kui ka firmadega kokkulepped.	
		VJ: Iseseisvalt olen õppinud disaini käsitõolist 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.		VJ: Me teeks isegi rohkem koostööd, aga <i>budget</i> on kohati piiranguks. Näiteks võtaks illustraatoreid ja mõllaks palju julgemalt, aga praegu on tihti nii, et me teeme kõik ise.	
		MV: Minul on n-õ 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.		MV: Aega ja raha on projektide juures vähe. Meie oleme pigem avatud ja hea meelega teeks rohkem koostööd.	
		MV: Tulev ta võibolla ei ole, aga no ütlemä, 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			

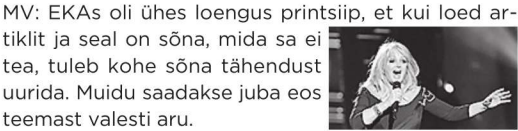
Olete suhteliselt noor stuudio. Kui palju te oma töid ise valida saate?

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 otsite hiljuti raamatuid. Kas teil on raamatusoovitusi, mida kindlasti lugema peaks?

VJ: Ma arvan, et laias laastus on nii, et kõikide vana-kooli 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 pörgetega 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 Wikipediaga 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 Wikipediia 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 haiseima 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 botaanikaal 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 botaanika-aiale lahenduse, mille aluseks võtsime foto lillast 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 abstraktsetest puppidest, 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. ●

Kui balanssi oskad hoida, siis on kõik okei

Piia Põldmaa (s. 1974) on Tallinnas töötav disaini erialal ning omandanud magistri- metes Eesti ja Soome nimekates disaini- disainiauhindu ja konkursse ning esinenud erinevates žüriides. Küsis Karl Uiibo 21.veebruariil 2017.

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 ise-loomustas tohtu 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 mäekõrgusel üle, kuid Aaltos oli tohutult võimalusi, mida inimesed ei osanud tegelikult kasutada.

Te olete Soomes ka töötanud.

Ma ei näe siamaani 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 Nad küsi- meie agen- me, et meid kolm. Paljud tuttavad Soomes ütlevad, et reklaamiagentuuris on läbipõlemiseprot- sent siamaani 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).

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 metoodilise- maid Eestis ja tegelikult me jäämeigi 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 ole- me mõelnud välja maatriksi, mille klient peab ära täitma. Ma pean teadma kõike: kuhu projekt trükkii läheb, millal trükkii läheb, kes on konkurendid, mis on tehniline info? Ma hakkam tööle alles siis, kui klient kogu info mulle kätte annab ja ära kaardistab. Tööprot- sess 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 loo- me. Me teeme alguses kont- septuaalsed ka- vandid ja vaatame kliendiga koos, kas liigume õiges suunas. Pärast tagasisidet kliendilt tegeleme projek- tiga 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 agen- tuuris inimesed, kellega ma klapi ja kellelt on õp- pida. Iga inimene õpetab sulle midagi. Me teeme palju tiimitöid. Mulle meeldib seetõttu agentuu- ris 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.

graafiline disainer ja AD, kes on lõpetanud ERKI graafilise kraadi Aalto Ülikoolis disainijuhtimises. Ta on töötanud mit- ja reklaamiagentuurides. Samuti on ta võitnud hulgaliselt

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 ime- põhimõtteliselt kogu just kolleegidega mis asi on disaineri on vahel määratlematu. Mul tuleb näiteks öösel idee, kuigi ma olen end välja lülitanud. Ma kogun hulga infot, siis jätan info rahule, aga taga- plaanil aju ketrab ja ühel hetkel on plahva- tus. 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 jaks, sest mulle meeldib tiimis rohkem töötada.

Millist kirjandust soovitaksid?

Oleneb, mis teemast haarata. Mina alustu- seks loeks kõige klassikalisemaid visuaalse kom- munikatsiooni raamatuid, mis räägivad, kuidas inimesed mõtleavad kui nad visuaal- set informatsiooni vastu võta- vad ja l i s e d samuti selged olla.

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

Kui meie kunagi tüpograafiat õppi- sime, ei saanud ma ka mitte mütsigi aru. Selle teema sees tuleb elada, kuni sa hakkad aru saama, mis asi on kirjaoptika, mille poolest üks kir- jatüüp teistest erineb, mis on kirjamoed ja -suunad. Kuna- gi õpetas Anton Koovit, kuidas kirja konstrueerida. Päris mitu in-imest ütlesid pärast kursust, et kui nad ühe kirja ise otsast lõpuni valmis konstrueerisid,

oli see nende jaoks vabastav plahva- tus. Nad hakkasid äkki justkui nägema detaile ja peensusi kirja sees ja kuidas need omavahel kokku klapiavad. Tavaliselt paraneb noore disaineri tööde keskmine tase hüppeliselt, kui ta hakkab nägema üldist kompositsiooni ja info hierarhiat.

Te olete Facebookis disainerite grupi eestveda- ja. 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 kir- jutaks ja teeks seda tööd. Disainikriiti- kat kirjutav inimene peab ise nägema ja oskama. Margus Tamm on näiteks väga hea disainer, ta on doktorioppes ning on ka kirjutav inimene. Kriitik

Reklaamiagentuuris töötamine on inimeste äri. Olemas võivad olla kõik arvutid ja kogu tehni- ka, 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 pa- rem olla ja kuidas õpetada läbi kriitika, siis see on teine teema. Kriitikat võiks rohkem olla ja inimesed võiks jul- gemalt rääkida. Tõnu Kaalep tegi kunagi sellist tööd, aga tema enam vist ei jaks. 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 toi- mi. 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 al- guses 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 küsi- vad 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 kasuta- da ja lihtsalt läksime tööle, et õppida. Ma olen kõik maailma vead ära teinud. Kui täna tööle minnakse, siis eeldatakse ikkagi, et osata- se tööd teha vähemalt elemen- taarsel tasandil. Me ei saa võtta tööle inimest, kes vaatab arvutit ja ei oska mitte mi- dagi teha. Meil on käinud isegi üks inimene, kellel oli *fake CV*! Teisel nädalal saadi aru, et ta ei oska isegi Adobe Illust- ratorit 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 v ä i k e 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 sees. Neid töid, mida ma oleks võinud tegemata jätta, neid on küllaga. Näitkeks kujundas in 90ndatel kummalise logo, mis tuli ühele transpordi- firmale 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 klientid 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 punkt 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 disaini- uudistest. 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 siamaani.

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 siamaani olla, aga tekib jälle küsimus, et kes kirjutab? Eesti Ekspressil on Areen, veel on Müürileht, Sirp jne. Kui Eesti Disainikeskus iga sügis korraldab disaininäda, 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 disainihiiqlaste peale, siis nad on siamaani 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 töödandjana 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. Elementaarskused 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

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 tegeme 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 klienditöodes. 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, käsitles 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 konkreetset rääkida. Näiteks projektis, mille tegime Columbia Ülikooli konverentsile „Utopia: Whither The Future“, oli fookuseks utopia. 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 kodulehaga. Samal ajal tehakse sarnaseid kirjatüüpe ja töid mujal disainistuudiotest 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 Saaremet 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 illusoorus, 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

palju tööd. Vahel ei saa kahjuks koormust reguleerida. Meil inimesed nädalavahetuseti tööd ei tee, aga on kohti, kus inimesed teevad kogu aeg ületunde, ka nädalavahtusel. 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. ●

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 kinnisvara-plakatid, mis esitlevad kortereid kui New Yorki lofti 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 töökspidamisi järgima.

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 soovitadaegi 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 Kipperit, 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. ●

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

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 kesk-koolist 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 EKAlle. Esimene aasta on sissejuhatus, teine aasta keskendub mõne teema käsitlemisele 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-õ 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-õ *editorial* projektid.

| Peamiselt on minu projektid tekstipõhised – tüpograafia (tähedisain ja tekstiladu), raamatud, väikestruktuurid 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 sellesuvinenäitus 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 tädipoegadele 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. Tegelikuses 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 suunitus, sellest ei saa mööda vaadata. Palju oleneb ka inimestest, kellega koos õpitakse. Kõik võib inspireerida

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 ajal. 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 projekti, 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 lõputöödenäituse, 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 Amsterdamis 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 Amsterdamis, 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 praegu loed?

| Mul on viis raamatut, mida ma hetkel loen, mille hulgas on näiteks Roald Dahli „Switch Bitch”. Valisin selle, kuna mulle meeldib raamatu kujundus ja ka kirjatüüp. Otsin 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 riulisse 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

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.

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'ile 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 laiapärgjaline 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 olulistele 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 laiapärgjalise disainihariduse 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

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. ●

Kas töötavate 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 ma ei tee hoopis nii.

Küsin Keemu Anuga 12.02.2017

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. Ajamõõtte 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 peanid vahima vahet noore töötaja vahel, kellest tures on tulnud EKAst ning teine Tartu Kõrgemast Kunstikoolist, mis 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 pikemat sidumata. Aja jooksul, mil olen EKAs seotud olnud, olen tööle võtnud kaks disainerit, ühe Tartu Kõrgemast Kunstikoolist, kes käis meil praktilal 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 režiis enda kanda või mingisuguse visuaalse keele väljatöötamise vastutuse. Väga pikka aega on uus meeskonnaliige ikkagi õipoiss, kes tõmbab jooni sirgeks ja viirutab vihikut.

Individuealsed projektid versus kommertsprojektid – kui palju saab sul tööd korraldada aega kunstilisevate 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 töötavate 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 ma 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 väikeste poolt ettevõtetel juurde ja soovide järgi või neidki täielikult loovne vabadust?

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 raamidest. 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 lahendusega, kuna leiavad, et nende idee pole piisavalt hea. Tegelikult on vabadus suur karmits 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.

Milise väel vähe animatsiooni - protsess TOLM-is? Kui palju aitakse ette võtta neid ja kui suur osa on kvaliteetisest?

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 ~~shortcutte~~ omad vallas paremini kui meie kliendid, olgu need siis agentuurid või otsekliendid.

Kui suur oli sinu roll kogu me Eesti brändi nähteeni väljarendamisel? Kuidas hindasid indiviikult projekte tulemust?

See oli meeskonnatöö ja meie vastutusalaad 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 lõpppoole brändifilmi kokkupanekuga ja selle osade animeerimisega 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 kogunud ja oskavad meeskonnas töötada, aga samal ajal oli tegemist uue meeskonnaga. Kui kogu protsess uuesti läbi teha, siis ei läheks sisseeelamiseks enam nii palju aega. See oli väga tore kogemus ja väljakutse.

Kas Eesti tulusel 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 rāme 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 kommunikueeriti kui kogu tööd. Ajakirjandus arvas, et inimene vajab mingisugust märki või logo mingi tühimiku täitmiseks ning antud juhul jäi ette väike rahnuipoiss. Kui inimesed oleks raatsinud esitluse lõpuni vaadata, oleksid nad näinud hoopis laiemat ideed. Selleks hetkeks olid esimesed uudised juba üles lükatud. Süvenematuses ja kiirustamisest tekkinud kommunikatsioonihäire ja reageering ei olnud üldse üllatav. Võib-olla natuke üllatav oli disainiringkondade vastukaja, kes samamoodi langesid süvenematusse ohvriks.

Kuidas mõjutas projekt sinu arvates Eesti disainimaastiku tšendit?

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 tule-
muse, siis võiks konkursi korraldada pigem
disainijuhi kohale.

**Kas sul on näiteks mõni mentor, kuu-
lus animaatori või disainerist ees**

**kuju, kes on sind ja sinu töid mõjuta-
nud või inspireerinud?**
Mind on mõjutanud kõige esimesed „Tom
& Jerry” multikad. Muidugi on olemas n-õ
*motion designer*id, kes on viinud ala kuns-
tiliselt kõrgele tasemele ning tegelevad
mitte kliendi- või disainitööga vaid liikuva

kunstiga. Mulle meeldivad ka teatud stuu-
diod ja stuudiotest tulevad tööd, aga ma ei
tahaks niimoodi ühtegi esile tõsta.
Pigem võiks minu kõige suuremaks
mõjutajaks lugeda ikkagi seda, et ma vaata-
sin 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 kee-
gi tegi midagi, mis mulle meeldib, ja mina
pean samuti nii tegema. Tähtis on omandada
animatsiooni põhitööd ja kui need on selged,
ei olegi rohkem nagu vaja. Ainuke raamat,

mida ma soovitaksin on „Animator’s Sur-
vival Kit“. Kui on vaja reaalselt kompleksset
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 kasutata-
gi, 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 disainiuringust, 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 tulemu-
sel võivad kooruda välja erinevad väljundid.

**Kuidas te analüüsite suurt hulka ini-
mesi mõne teenuse loomiseks?**
Meil on näiteks käsil projekt Viljandi haiglaga.
Nad soovivad pakkuda teenust, kus on ühen-
datud tervisehoid ja sotsiaaltoetused. See
on liiga pikk jutt, et seletada kui suur välja-
kutse on antud projekt. Eestis on need süsteemid
reeglina lahus ning seetõttu ei saa näiteks
vanad inimesed, kes on haiged, toetusi või
sotsiaalkoostajaid, kes saaksid vanureid aida-
ta, 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
nädal segmentidesse jagada. Meie lõime nad
teenuse vajaduse põhjal erinevateks gruppideks
ning haigla kontekstis kaheksaks grupiks.
Alates tervetest inimestest kuni nende-
ni, 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-õ alamgruppe luua.
Päeva lõpuks jõuame isikuna ehk fik-
tiivsete 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 töö lõpetada.
Tema kohta kirjutatakse lihtne lugu,
kes ta on, millised sümptomid tal on ja kui-
das ta tõenäoliselt haiglasse satub. Iga per-
soona kohta luuakse lugu, kuidas ta haiglasse

satub, mis teenuseid tal vaja on ning seejärel
hakkame olukordi disainima.
Kõigepealt teeme isikud valmis, kes on
n-õ konkreetset inimest, kellele me hak-
kame teenust kujundama. Oletame, et meil
on 12 isikut, kaheksa segmenti ja mõnes
segmentis on mitu isikut erisuste tõttu.
Näiteks rasedate puhul on kaks erinevat per-
soonat: 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 isikud ning need peavad tööde-
sed välja nägema. Põhiline graafilise disaini
roll tuleb sisse töö vormistamisel. Graafiline
disainer ei ole vähe tähtis, sest erinevad ini-
mesed peavad meie tööst aru saama. Mõnes
mõttes on tegu justkui plakati või infograa-
fika kujundamisega, sest üritame kiiresti ini-
mestele selgeks teha, mis toimub.

**Mida hea graafiline disain teenusele
juurde annab?**
Graafiline disain võimaldab projektid aru-
saadavaks 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 tä-
hele, kuidas teenus toimib ning kui suur on
masinavärk ühe teenuse taga. Vanasti telli-
sime 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 mu-
retsema, sest keegi ei ütle, et nüüd on keeru-
line 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 teist-
sugune teenus. Inimesed arvavad, et kui nad
valivad teenuse Internetis, siis asjad toimivad
kuidagi teistmoodi kui näost näkku. Tege-
likult on inimlik komponent endiselt ole-
mas, 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 ena-
masti toidutellimise teenustega juhtub: toit ei
jõua õigel ajal kohale või taksojuht sõõb 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 elekt-
roonilist asja teha, mingit Internetti ehitada.
Kui teenus töötab, siis „e“ tuleb iseenesest.

Kuidas süsteemidisaineriks saada?
Hakka lihtsalt pihta. Eestis õpetatakse tee-
nusedisaini Kultuurikolledžis. EKAs ja TÜs
õpetatakse interaktsioonidisaini. Üldiselt
süsteemidisaini Eestis akadeemiliselt väga ei
õpetata. Selleks ei pea graafiline disainer ole-
ma ja piisab kui paar raamatut läbi loed, juhul
kui teenuseid endale teed. Kui teistele looma
hakkad, siis peab olema alus näitamaks, mida
teha oskad. Selleks, et graafiline disainer 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-õ vanaema test.
Teatud juhtudel ei peagi vanaema kõigest aru
saama ja vahel on trendikas kujundus vajalik, et
kõik meesugused saaksid aru, et üritus on just
meesugustele. See on juba semiootika. Põhi-
mõtteliselt 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 arusa-
ma 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 iga-
päevaselt tegeleb. Disainer ei tee oma tööd
endale ega kliendile vaid läbi hoopis kellelegi

kolmandale. Näiteks klient müüb kummi-
kuid 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 tea-
da, 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 kõrva-
le jätta, siis peaks disaini mõtlemist õppima.
Minu arvates on huvitavad ajad. 20 aastat
tagasi oli võimalik ainult raamatuid kül-
jendada. Täna võid teha, mis tahad. Nüüd
oleneb kõik silmaringist, kas osatakse õpitut
rakendada. Päeva lõpuks disaini mõtlemine
polegi midagi muud kui graafilise- ja toote-
disaini loogika rakendamine teistel aladel.

**Disaini mõiste on praegu udune. Kas
arvate, et tulevikus muutub see veel
udusemaks?**
Disain kaob eraldi alana ära. Praegu õpeta-
takse 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 tee-
nuseid. Täna on inimesele suunatud umbes
400 riigi e-teenust. Riigi töö 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. Tegeli-
kult peaks kogu riigiaparaadi tühjaks tõmba-
ma ja uuesti üles ehitama. Otsuseid langeta-
takse riigieelarve järgi. Kogu kaklus, mis me
telekast näeme, käib 5% pärast riigi eelarves.
Riigikogu või valitsus saavad otsustada ainult
pisikesi jupi üle. Ülejäänud on juba varem
kokku lepitud seaduste, kokkulepete ja meh-
hanismidega. Meil on tunne, et see seltskond
tegeleb jube tähtsa asjaga, kuid tegelikult on
tegemist, vaid jäämäe veepäälse osaga.
Ülejäänuga tegelevad ametnikud ja tegelikult

poleks nii palju rahvast vaja, kui kõik oleks
peaaegu automaatne. Me peame süsteemi
ümber mängima nõnda, et saaksime kesken-
duda väikesele ja optimeerida suuremat osa
eelarvest. Kokku saaks hoida näiteks rahvast
lahti lastes ja süsteemi automaatsemaks
tehes. Põhikulu läheb riigieelarvest kohta,
kus tegelikult midagi ei otsustata ja mis on
automaatne. Inimesed istuvad kuskil minis-
teeriumis ja kütavad mingeid pabereid, mida
on juba 50 aastat kõtetud.
Eelmise aasta tegi disainibüroo Thorgate
aprillinaljaks CountryOS, mis on operat-
sioonisüsteem nagu Windows riigile. Ins-
tallid oma riigi ära ja 95% ongi tehtud. Seal
on võimalik märkida oma maksusüsteem
linnukestega ning edasi töötab kõik ise-
enesest. 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 peak-
sid vastama kodanike vajadustele. Sisuliselt
on meil heas mõttes süsteemimuutust vaja.
Eestil on selleks kõik eeldused tegelikult
olemas. Meil on nii väike riik, et kui mida-
gi 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. Ette-
nägelikult suuri otsuseid üldiselt ei tehta,
kuid praegu mõned lootuskiired on. Maksu-
amet ja siseministeerium toimetavad päris
tänapäevaselt. Neljal ministeeriumil, mis
nüüd ühisesse hoonesse kolivad, on plaan
innovaatilisemalt tegutseda. Need on selli-
sed esimesed sammud.
Keegi ei räägi sellest, et laseme kõik lahti ja
alustame oostast peale. Disainerina on lihtne
näha, kuidas riigi struktuuri joonistada, aga
päeva lõpuks on seal tuhanded inimesed töö-
l ja muutus ei ole kiire.

**Kas teil on midagi südamel, mida
tahaksite veel lisada?**
Muud ei olegi, et tudengitel võiks silma-
ring võimalikult lai olla. Mul ei ole kunsti
vastu midagi, aga kuskilt peame ka meie uusi
disainereid peale saama. ●

Esita küsimusi, esmajoones iseendale

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

LK 3—AKU
küsis Vello Lutter
lehekülje makett Allan Aug

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

NÕUKOGUDE AJAL SELLIST MÕISTET NAGU “GRAAFILINE DISAIN” EI OLNUD OLEMAS

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

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

Fuck,
ma ei ole
täna
söönudki!

Mäng on mõeldud
eelkõige hariduslikuks
töövahendiks õpetajatele

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 11—PIIA PÕLDMAA
küsis Karl Uiibo
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

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

kui sul on inimesed, keda
sa usaldad, siis taeval neid
vahel ka kumalda võtta

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

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

ELIS KITT (s. 1995) huvitub esemete ja tegevuste psühholoogilisest mõjust ning tema töodes 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“ lisafunktsioonide 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 „Argisuse 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 Tel 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 hoteli 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 digitaalmaalima ja inimese vahelisel maastikul. Hetke huvid viivad teda läbi graafiliste liidest, 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 asisteerib tootedisainerit Johanna Tammsalu.

JOHANNA RUUKHOLM (s. 1996) on graafiline disainer, kes tegeleb enim trükistega ning on loonud identiteetidid EKA moedisaini näitusele „Ebamaine“ ning Vox Clamantise kontsertile „You and I“. Talle pakub huvi seoste loomine läbi abstrakte ning tunnetusliku mängumaa, jäädvustamise viisid, esteetika ning argielu vedrused. 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 töö 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 identiteetidid ja pakendidisain.

KASPAR KULDKKEPP (s. 1990) on graafilise disaini ja liikuvasse kolmemõõtmelisuse maailma pürgija.

Uku on meil näiteks
kõva noa fänn

ME HÜPPAME SELLELT
RONGILT MAHA JA
ÜTLEME STOPP

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