

# VAATA KÖÖKI!

Margus Tamm

Viimaste kümnendite jooksul on disaini maine teinud läbi märkimisväärse tõusu. Disainist räägitakse nii majanduse, kultuuri, tehnika, isegi religiooni (*intelligent design*) kategooriates. Disaini mõtteline territoorium on kasvanud ja kasvab veel. Võtame või näiteks loomememajanduspoliitika uue lemmiklapse - teenusedisaini (*service design*). Sisuliselt võiks seda tegevusharu nimetada teenuseplaneerimiseks, *service engineering*-uks või lihtsalt heaks teeninduseks, kuid uudseks muudab selle kategoriseeriv sõna *disain*. Hiljuti sattus mulle raamatuletil silma album „Ancient Egyptian Design.“ Albumis olid juba kooliõpikutest tuttavad arheoloogilised atefaktid: potikillud, bareljeefid, sarkofaagid, kaelaehed, odaotsad... Ajalooõpikutes liigitati kogu see kirju kraam Vana-Egiptuse *kunstiks*. Kuid nüüd, nagu näha, on disain tunginud ka muistse Niiluse delta-aladele. Tutankhamonil võib olla ükskõik, kas hauarüüstajate järeltulijad liigitavad tema surimaski *kunstiks* või *disainiks*, kuid meil tänapäeval on tegemist kahtlemata märkimisväärse muutusega mõtlemises. Veel näiteid. 21. sajandi esimesest aastast pärinev *gamechanger* – iPod. Antud vidinale omistatakse muusikatööstuse kardinaalse reformimise või koguni päästmise au. Küllap õigusega, kuid kõrvalnähtusena. Muusika oli selle vidina juures teisejärguline, muusika kuulamine oli pigem igamehele sobiv sotsiaalselt aktsepteeritav ettekääne, varjamaks oma tegelikke fetišistlikke tarbimisajendeid. Kuulamiseks oli teisi, tunduvalt helikvaliteetsemaid, rääkimata kaugelt odavamaid vahendeid, kuid ükski neist ei näinud nii hea välja, ei olnud nii ihaldusväärseks eksponeeritud. Hilisem *gadgetite* areng on tendentsi üksnes süvendanud. Disain on nihkumas vahendist/vahendajast lõpp-produkti staatusesse. Teisisõnu: kui varem peeti õigeks, et disainimise kui protsessi tulemuseks on teatav rakendus, siis tendents on suunas, et disainimise kui protsessi tulemus ongi *disain*.

Antud tendentsi taustal tekib küsimus, et miks siis ikkagi räägitakse vajadusest disaini märgata.

Probleemile lähenemiseks, tuleks esmalt üritada määratleda, et millest me ikkagi räägime, kui me räägime disainist.

English Oxford Dictionary pakub disainile kui mõistele kaks definitsiooni:

- 1) disain on dekoratiivne muster.
- 2) disain on mingi tulevase objekti või ehitise planeering.

Esimese määratluse põrmustas juba 1910 aastal Austria arhitekt Adolf Loos oma, modernistliku esteetika jaoks alustrajava esseega „Ornament und Verbrochten“ (Ornament ja kuritegu). Olgugi, et ornamentaalne dekoor on praeguseks rehabiliteeritud, on tegemist ikkagi üksnes ühe disaini võimalusega, mis kaugeltki ei suuda määratleda kogu valdkonda.

Arusaam disainist kui planeerimisest ja seejärel plaanipärasest tegutsemisest oli tunduvalt elujõulisem (inglise keeles on *planning* ja *designing* tunduvalt lähedasemad, kui nende eestikeelsed vasted, eesti keeles kannab seda sidet paremini disaini vähemglamuurne sünonüüm „kujundamine“). Kirjutises „Recentness of Sculpture” arutleb Ameerika juhtiv kunstikriitik Clement Greenberg minimaalkunsti üle. Aasta on 1967, Greenberg pole enam see, kes ta oli, uus, pealetulev minimalismi-laine jääb talle võõraks, ta ei saa sellest aru, kuid ta püüab oma vastumeelsust varjata neutraalse analüüsi taha. Väide, mille juurde ta ikka ja jälle tagasi pöördub, on, et minimaalkunst on väga hästi disainitud. See tähendab, Greenbergi kirjeldusel, et minimaalkunst, sarnaselt disainile, viib perfektselt ellu varemkoostatud ratsionaalset plaani, ja tulemus on *tuletis* (kus puudub spontaansus, vastuolulisus ja aistingulisus). Greenberg muidugi eksis minimaalkunsti osas, kuid veelgi enam eksis ta disaini osas. Oma kaasaja osas Greenberg siiski ei eksinud. 1960-70ndatel oli üldaktsepteeritud, et disaini metodoloogia seisneb *ratsionaalses probleemilahendamises*. Selle mõtteviisi üheks mõjukamaks ja säravamaks sõnastajaks oli mitmekülgne Ameerika intellektuaal Herbert Simon. Simoni käsitluses oli disaineri esmane ülesanne korrektselt määratleda *disainiprobleem* (Simon eristas hästistruktureeritud ja halvastistruktureeritud probleeme). Kui *disainiprobleem* on ära määratud, on sellest *disainilahenduse* tuletamine juba ühesuunaline loogiline protsess.

Simoni käsitlus oli oma aja laps, selles heiastuvad kõrgmodernistlik puritaanlus, lisaks vaimustus nii toonaste biheiviorismi-uuringute kui küberneetika edusammudest. Hilisem analüütiline kriitika näitas, et tegelikult ei eksisteeri ideaalset, Simonlikus mõttes – hästistruktureeritud disainiprobleemi. Selle asemel tegeleb disainer paradoksidega, vastuoluliste ülesannete kogumiga, mida pole võimalik taandada üheks probleemiks. Kuna ei eksisteeri üht disainiprobleemi, pole ka olemas üht disainilahendust, on hulk võimalikke lahendusi. Milline täpselt neist realiseerub, sõltub jumal-teab-millest.

Nn. ratsionaalse mudeli suurimaks nõrkuseks oli, et see ei tahtnud kuidagi sobituda reaalse disaineripraktikaga. Juba üks modernistliku disaini isafiguure, George Nelson deklareeris 1957 aastal ilmunud essees „Good Design. What is it for?": „Funktsionaalsus on ülehinnatud /.../ Disain on seisukoht, mitte vidin,” (*a statement and not a gadget*). Nelsoniga eesotsas, ongi paljud disainipraktikud ise käsitlenud oma tegevust kommunikatsioonina.

Võib öelda, et iseenesest ei välista disaini kommunikatsioonimudel ratsionaalse probleemilahenduse mudelit. Viimast tuleb sel juhul käsitleda üksnes kui esimese erijuhtumit. Kommunikatsiooni vaatepunktist veel lisaks erakordselt ebahuvitavat erijuhtumit: probleemi lahendamisel 1) esitatakse probleem, 2) disainer annab probleemile lahenduse. Kõik. Aga saab ju palju rohkemat: kommunikatsioon saab olla kestav dünaamiline dialoog või debatt, mille osapooled omavahelise suhtluse käigus omandavad aina uusi oskusi. Lisaks veel lugematud retoorilised võimalused, mida pakub elav mänguline dialoog. Näiteks ei pruugi disaini eesmärgiks olla probleemi lahendamine. Saab ka vastupidi, disain võib teadlikult probleeme esile tuua või konstrueerida täiesti uusi probleeme. Seesugused disainipraktikad on täiesti olemas, neid on nimetatud lõhestavaks *aka* disruptiivsest disainiks (*disruptive design*). Tegemist on kontseptsiooniga, mida võib vaadelda 1964/2000 aasta First Things First manifestide kontekstis. FTF teadupoolest kutsus üles (graafilisi) disainereid võtma suuremat ühiskondlikku vastutust ning turunõudluse täitmise asemel haarama ise initsiatiivi ühiskonna ja elukeskkonna muutmisel. Disruptiivne disain sekkub proaktiivselt elukorraldusse, teadlikult eirates reegleid ja seadusi, eesmärgiga muuta inimgruppide või kogu ühiskonna käitumist. Disruptiivne disain võib kujutada endast näiteks komplekti „vigaseid” lauanõusid, mis läbi oma ”kasutajavaenulikkuse” sunnivad einestajaid omavahelisse suhtluse astuma. Disruptiivse disaini alla võib liigitada näiteks gerilja-aianduse, mis küll kaunistab keskkonda, kuid teeb seda kirjapandud avalikku korda rikkudes.

Disaini kommunikatsioonimudel aitab kindlasti mõista disaini paljusust: erinevas suhtlussituatsioonis väljendume me ju erinevalt, akadeemilises vestlusringis ühtviisi, koduses seltskonnas teisiti, meeleavaldusel hoopis teisiti.

Ühes jääb kommunikatsioonimudel siiski hätta: see kirjeldab hästi disaini kui protsessi, kuid ei mõtesta disaini kui singulaarsust. Ei ütle meile kuigi palju disainiobjekti kohta. Näiteks ei selgita, kuidas saab üks ja sama objekt olla samaaegselt igapäevane tarbeese ja museaalne kultuuri-ikoon.

Essees „The Etymology of Design: Pre-Socratic Perspective” avab arhitektuuriteoreetik Kostas Rerzidis sõna *disain* päritolu. Algne, ladinakeelne *designare* võiks ümbertõlgituna tähistada olukorda, kus ilmsiks tuuakse midagi, mis on tegelikult juba olemas. Veelgi varasem kreekaakeelne tüvi seob disaini avastamisega. Justnimelt avastamise ja mitte näiteks leiutamise.

Rerzidise lingvistiline analüüs pakub huvitavat ainet edasiseks aruteluks. Tema tekstist lähtuvalt saab väita, et *disain* ongi vastuolul põhinev tervik: disain on küll juba olemas, kuid selleks tema olemasoluks ei piisa, *disain* saab olema alles siis, kui see, mis on, avastatakse ja esile tuuakse. Antud järeldus võib olla esmapilgul segadusttekitav. Tegelikult kirjeldab see aga täpselt käesoleva kirjutise alguses esitatud olukorda: vaatamata asjaolule, et meid pidevalt ümbritseb disainitud

keskkond, ei kipu me disaini märkama. Rerzidise keeleanalüüsi põhjal võib spekuloida, et antud olukord ei ole disaini toimimishäire, vaid see ongi disaini seesmine mootor, tema dünaamika mehhaanika: olla ühtaegu etteantud ja samas ilmnedu üksnes kui erakordne. Et esemest saaks disain, peab see ese olema midagi igapäevast ja iseenesestmõistetavat, kuid seejuures peab antud esemel säilima võime muutuda korraga ka *võõraks*. Näiteks sünniks disain siis, kui sa tõuseksid toolilt, kus äsja mugavalt lebasklesid ja vaataksid sedasama tooli ühtäkki suurisilmi, võõristaval pilgul: „Miks see nii on?!” „Mida see minust tahab?!” „Kes selle tegi?!”. Tõsi, sellist situatsiooni on kodustes tingimustes küllaltki raske ette kujutada, veelgi enam, esile kutsuda.

Õnneks on produktiivse võõrandumise esilekutsumiseks olemas lai valik kultuurilisi abivahendeid. Mõjusamad neist on näiteks valgete seintega galeriid, koos igapäevaelust kõrgemaletõstvate postamentide ja etikettidega, mis puulastele-tohtlastele elu sisse loitsivad: annavad esemeile nime, sünnidaatumi, loojad. Lisaks kataloogid, kus disainerid avavad probleeme ja teevad *steitmente*, sedaviisi, täht-tähe, rea-rea pikku veelgi kasvatades distantsi eseme ja kasutaja vahel. Või gaalad, kus võib selguda, et piip pole lihtsalt piip, vaid on auhinnatud piip. Ja mõnikord piisab ka hinnasildist, et tarbeeseme suhtes tekiks võõrandumistunne.

See kõik on vajalik. Need kõik on abivahendid, mis aitavad meil märgata seda, mis juba olemas.

Kokkuvõtteks ja disianikuu alustuseks – eelneva arutelu tulemusel saab öelda, et hüüdlauseste „Disain on kõikjal!” ja „Märka disaini!” vahel puudub vastuolu. Need on disaini kaks poolt, mis käivad kokku nagu *tik* ja *tak*, nagu *zip* ja *zap*, nagu *abraka-dabra* või *tsap-tsarap*.

Niisiis, *tsap-tsarap* - kõik disianikuul näitusesaali ja gaalale asju vaatama, sest siis, *abraka-dabra* – saab olema ka disain!