

POSTFASHION

- En undersökning i 4 akter om hur man finner sin egen roll i modevärlden

Examensarbete i Design av:

Victoria Cleverby

Kandidatprogrammet i Textil

Konstfack VT 2014

Uppsatskurs 4,5 hp

Texthandledare: Mariana Alves

Konstnärlig handledare: Ulrika Mårtensson & Ingrid Cogne

Sammanfattning

I denna processbeskrivning undersöker jag hur jag kan verka som en modedesigner som kan påverka och göra skillnad. Intresset för detta väcktes under ett tidigare projekt då jag i arbetet *Local Relations* funderade över hur de val man gör under en designprocess kan påverka samhället i stort.

Min undersökning börjar med att jag tittar på andra kreatörers praktiker för att se hur dem påverkar och gör skillnad, jag genomför också intervjuer med andra verksamma för att undersöka hur dem ser på designerrollen nu och i framtiden, för att sedan undersöka hur jag kan omvandla mina tankar till ett praktiskt arbete. Under resans gång kommer jag fram till att jag kan påverka genom att etablera en plattform utifrån vilken jag och andra kan uttrycka våra tankar om mode. Jag skapar därför ett fanzine vid namn *Postfashion* som handlar om mode och vars första nummer (som är det som visas på Vårutställningen) är ett samtal om mode och materialitet mellan mig och konstnären Jun O Cindy Calle.

Innehållsförteckning

Inledning	1
Bakgrund	1
Syfte.....	1
Metod.....	1
Mål.....	2
Avgränsningar.....	2
Disposition.....	2
Undersökning/huvudtext	3
Akt I – Den om hur huvudpersonen söker sin roll.....	3
Akt II- Den om hur huvudpersonen pratar med andra om roller.....	8
Akt III – Den om hur huvudpersonen bestämmer vad hon ska göra	11
Akt IIII – Den där huvudpersonen gör.....	14
Resultat	20
Diskussion	21
Källor	23
Tryckta medier.....	23
Artiklar.....	23
Internet.....	23

Bakgrund

I april 2013 var jag utbytesstudent vid konsthögskolan i Reykjavik under en månad. Under min tid på ön så fick jag höra talas om ett projekt som drivits på produktdesignlinjen vid namn "Designers & Farmers". Projektet går kortfattat ut på att designstudenter paras ihop med en bonde och får i uppgift att ta fram en ny produkt av dennes råvara. Jag tyckte projektet var genialiskt! Detta för att jag kunde se att deras design i många fall gjorde skillnad, som för den rabarberbonde som efter projektet hade råd att fortsätta driva sin farm efter att ha börjat saluföra den produkt som uppstod i samarbetet. Det talade även till min egen konstnärliga praktik då jag i många av mina projekt försökt föreslå förändringar på olika sätt. Som i *The B-Side Project* där jag försökte hitta nya distributionssätt för mode, eller den styllingen vi gjorde till *Brave New Production Magazine* där jag försökte skapa en grafisk form till ett imaginärt fackförbund som textilarbetare i Bangladesh kunde samlas under.

Inspirerad av "Designers and Farmers" gjorde jag under hösten 2013 ett projekt vid namn *Local Relations* som en del i forskningsprojektet *To make clothes that matter* (projektet anordnades av Textilhögskolan i Borås). I projektet valde jag att endast använda mig av inhemska material och fick då sponsring av material från Östergötlands Ullspinneri utanför Ödeshög. Min intention med projektet var att påvisa hur de val man gör som en designer kan påverka samhället i stort och här någonstans formulerade jag det som blev starten på mitt examensarbete. Men i detta arbete vill jag jobba med min egen designerroll, och undersöka hur jag kan göra skillnad inom det jag anser är mitt fält, nämligen mode.

Jag anser att mitt examensarbete är angeläget eftersom jag känner att vi borde tala mer om modedesignerns makt, det ansvar och möjligheter som yrkesrollen innebär. Med mitt examensarbete önskar jag därför att diskussionen om modedesignerns roll, ansvar och möjligheter lyfts. Vilket i förlängningen kanske skulle få människor (och politiker) att se design som ett verktyg till förändring och något som är värt att satsa på. Kanske skulle politikerna då vara villiga och satsa mer välbehövda pengar på formområdet?

Syfte

Syftet med mitt examensarbete är att undersöka hur jag i framtiden kan verka som en modedesigner som kan påverka och göra skillnad.

Metod

Jag jobbar genom att undersöka.

Jag hittar i början av mitt arbete ett citat från den holländska grafiska designstudion Metahaven som uttrycker sina tankar om forskning i en diskussion om designpraktiken som något undersökande och forskande. Deras citat blir på något sätt en ledstjärna under hela mitt arbete. De säger:

*">Forskning< kan betyda olika saker. Man kan bedriva forskning inför designarbetet eller man kan forska med hjälp av designen. Om man söker efter ett effektivare sätt att låta forskningen genomsyra ens handlingar blir det en fråga om undersökningar angränsande till formgivning. Att forska med hjälp av designen betyder att själva processen är en slags forskning; om ens arbetssätt handlar om att skapa resultat som ter sig annorlunda då måste forskningen inte bara genomsyra utan även forma arbetet."*¹

¹ Ericson, Magnus, *The Reader*, 2009, sid 240

Jag börjar jag med att undersöka vad andra designers gör och vad dem jobbar med för ”strategier”. Rent praktiskt så ser jag om jag kan forma ett projekt som inspireras av dem designers jag undersöker.

Jag går vidare och undersöker designers roll i förhållande till min egen och rent praktiskt undersöker jag om jag kan illustrera olika roller, eller komplexiteten inom olika roller.

Jag fortsätter och undersöker min egen roll som modeskapare och mitt förhållande till mode. Rent praktiskt undersöker jag hur jag kan skapa en plattform för att visa upp mitt undersökande och föra fram mina tankar om mode.

Mål

Jag vill att mitt arbete ska resultera i en produkt som ger mig möjlighet att kommunicerar min syn på mode. Främst vill jag att produkten ska fungera som ett diskussionsunderlag för sådana som liksom mig reflekterar över mode utifrån flera olika perspektiv.

Avgränsningar

Det här är ett personligt, konstnärligt undersökande arbete där jag genom mina undersökningar vill nå mitt syfte. Jag vill göra ett arbete där själva processen är synlig, eller som Metahaven skulle uttryckt det, ett arbete utformat av forskningen.

Disposition

Ibland tänker jag mig mode som ett enda stort skådespeleri, en teaterpjäs, därför väljer jag att illustrera detta i min processbeskrivning genom att dra paralleller till teaterns värd. Jag lånar olika begrepp; jag delar in min huvudtext i 4 akter, de beskriver vad som händer i den delen av processen och hur mina tankar går. Jag låter akt 1 vara uppbyggd som ett persongalleri, möjliga roller som står till buds. I akt 2 låter jag texten vara uppbyggd som en dialog där jag tänker mig att det är ett samtal som pågår mellan mig och inbjudna. I akt 3 finner jag det projekt jag vill genomföra, och i akt 4 genomför jag det.

Akt I – Den om hur huvudpersonen söker sin roll

- Persongalleri inför rollbesättning

Jag undersöker olika roller

Jag har som syfte att förstå hur jag i framtiden kan verka som en designer som kan påverka och göra skillnad. Därför startar jag mitt arbete genom att se på hur andra personer som jag tycker gör skillnad bedriver sina praktiker Vilka kreatörer inspireras jag av och vilka strategier har de valt att arbeta utifrån? Jag har genom mina undersökningar identifierat ett antal olika strategier som jag har fastnat för. Här nedan har jag listat dem jag hittat och jag ska försöka beskriva både deras praktik och strategi. Jag har ordnat projekten under de strategier jag tycker syns starkast hos dem även om ett projekt/företag självfallet kan jobba med flera olika strategier.

Den artikulerade rollen

Att skriva ett manifest har under en lång period varit ett populärt sätt för att på ett slagkraftigt sätt formulera sina ståndpunkter. På sätt och vis kanske man kan säga att den brittiska författarinnan Virginia Woolf skriver ett manifest i och med sin essä ”Ett eget rum” som gavs ut 1929. I sin text skriver Woolf om hur kvinnor behöver ett eget rum och 500 pund om året (låt mig påminna er om att det här var på 20-talet) för att på så sätt ha en egen inkomst som inte är avhängig arbete, samt ett eget rum i vilket tankarna och kan flöda fritt och handlingarna lämnas ostörda. Hon skriver:

*”Intellektuell frihet är beroende av materiella ting. Poesin är beroende av intellektuell frihet. Och kvinnorna har alltid varit fattiga, inte endast under tvåhundra år, utan från tidernas begynnelse. Det är därför jag så starkt har betonat pengarna och det egna rummet.”*²

Manifest eller inte, slagkraftig är texten som behandlar kvinnors förutsättningar till kreativt skapande. Hon använder här sitt verk till att påpeka hur historien konsekvent förhindrat kvinnor i deras kreativa skapande, men ger också förslag på vilka förutsättningar kvinnor skulle behöva i sin egen samtid.

Ett mer ”regelrätt” manifest är ”First thing first” som författades första gången 1969 och skrevs under av mer än 400 grafiska designers och konstnärer. Manifestet var en reaktion mot det brittiska samhällets konsumerism som man ansåg endast brydde sig om profit. Istället ville man belysa de humanistiska aspekterna som kan uppnås genom grafisk design, detta genom exempelvis public service. År 2000 uppdaterades manifestet och nypublicerades med nya namnunderskrifter.³

Modetidsskriften Vestoj är en tidskrift som kommer ut en gång om året och som handlar om mode, tidskriften har sitt eget manifest på ca 10 punkter och skriver bland annat att; *mode måste alltid tas på allvar, reklam är förbjudet och att allt ska alltid ifrågasättas, ingenting får tas för givet.*⁴

Jag funderar över huruvida jag kan skriva ett manifest för mitt eget arbete, eller om manifestet kan bli en del av mitt arbete, men jag känner i detta läge ingen dragning till manifestet alls.

”Den dokumentär, redovisande och medvetandegörande”-rollen

Christien Meindertsma är en holländsk designer vars arbeten kretsar kring produkters liv och

² Woolf, Virginia, *Ett eget rum*, 2011, sid 128

³ Ericson, Magnus, *The Reader*, 2009, sid 263

⁴ Manifesto, <http://www.vestoj.com/manifesto/> hämtad 2014-04-04

ursprung. I sitt uppmärksammade projekt *PIG 05049* från 2008 visar hon i en bok vart alla beståndsdelar av en slaktad gris hamnar i för vitt skilda produkter. I projektet *one sheep cardigan* har hon låtit en tröja stickats av ull från ett enda får och i *the flax project* har hon köpt en hel åker lin vars livscykel hon sedan dokumenterar samt tillverkar produkter av den förädlade råvaran. I sina projekt har hon som designer antagit en dokumentär roll där hon pekar på sakers ursprung. På ett liknande sätt arbetade formgivaren Margot Barolo i sitt examensprojekt på masterprogrammet i keramik och glas vid Konstfack när hon gjorde objekt i porslin som hon lät illustrera den problematik som följer vår besatthet vid föremåls ursprung. I uppsatsen som publicerades som boken *"No innocent objects"* ifrågasätter hon hur ekonomiskt värde hänger ihop med nationaliteten på den person som producerat objektet.

I samband med medvetandegörandet ser jag även att organisationer skulle kunna platsa in under denna strategi. Jag tänker då exempelvis på den svenska organisationen Fashionplay som startades av Helena Hertov och Therese Dahlqvist 2006. Fashionplay har som mål att försöka skapa en större förståelse för mode genom olika modeprojekt, utställningar och samtal.⁵ I samma anda arbetar modebiennalen i Arnhem, som vartannat år visar upp spännande och nyskapande projekt, håller seminarier och diskussioner och curaterar utställningar på temat mode och design.

Ytterligare en taktik är att ganska rättframt redovisa under vilka förhållanden som produkten/objektet tagits fram. Jag tänker då på den belgiska modedesignern Bruno Pieters och hans sitt varumärke *Honest By*, på hans hemsida⁶ kan man se all information om plagget man funderar på att köpa. Där står listat allt från vilket material sytråden är i och vilket land blixtlåsen är tillverkade i, till hur länge plagget blivit struket under tillverkningsprocessen och vart fabriken där den sytts i ligger. En tidigare och möjligen mindre avancerad föregångare till *Honest By* skulle kunna vara det svenska klädmärket *Mah-Jong*. I sin butik i Stockholm visade de diabildspelet "Från planta till plagg" som visade vart bomullen kom ifrån, hur bomullsarbetarnas villkor såg ut och hur *Mah-Jong* själva såg på sitt ansvar i det kapitalistiska systemet. Ett annat *Mah-Jong* initiativ som jag tycker är värt att nämna i sammanhanget är den affischkampanj de gjorde julen 1972 mitt under Vietnam kriget. På den reklamplats de brukade hyra i Östermalmstorg tunnelbanestation affischerade dem bilder som berättade om det vietnamesiska folket och deras kamp. Med slagord som "Flodvallar bombas" och "Flyglarmet hann inte gå" var deras vilja att fler skulle få upp ögonen för och stödja befrielsefronten FNL. Efter tre dagar togs bilderna ned.⁷



Jag leker med idén om hur det skulle kunna se ut om någon idag försökte sig på det *Mah-Jong* gjorde på 70-talet när de använde sitt reklamutrymme för att föra fram sina politiska åsikter. Jag gör en skiss på hur det skulle kunna se ut om Acne gjorde en liknande sak idag, en politisk reklamkampanj kanske?

"Vända på ordningen"-rollen

På senare år har flera designers börjat vända på ordningen i vilket man traditionellt sätt gör

⁵ Hämtat från <http://www.fashionplay.org/about> 2014-05-28

⁶ Hämtat från <http://www.honestby.com/> 2014-02-18

⁷ Hallström Bornold, Salka, *Det är rätt att göra uppror: Mah-Jong 1966-1976*, 2003

saker. Ett tydligt exempel på detta är den brittiske designern Thomas Thwaites som blev känd för sitt projekt *The toaster project* vilket var hans masterarbete från London Royal College of Art. Projektet går ut på att Thwaites bestämmer sig för att konstruera en egen brödrost från scratch, han ger sig alltså i uppdrag att skapa de råmaterial som krävs för att göra denna brödrost. Under nio månader reser han runt för att utvinna nickel och hitta stål, han smälter plast i sin trädgård och tvinnar sina egna kablar. Resultatet är en fullt fungerande brödrost som är i gång i ca 5 sekunder innan den smälter av överhettning. Bevisligen handlar inte projektet om att göra en snygg eller fungerande brödrost, utan snarare om att visa på hur långt bort från produktionen vi själva kommit.

Den svenska designern Anton Alvarez gör möbler utan traditionella skarvar, istället binds de samman av tråd. På sätt och vis har han blivit mer känd för den maskin han byggt för att kunna utföra sina projekt, ”thread wrapping machine”, snarare än de produkter som kommer ut ur maskinen. Maskinen i sin tur påverkar förutsättningarna för de möbler som tillverkas i den, och som Alvarez påpekar i en intervju

”Det är som om jag egentligen inte se mig själv som skapare av objekt, utan snarare som att det är objektet som uppenbarar sig för mig, i min arbetsprocess”⁸

”Att se till det man har och göra något nytt utav det”-rollen

Den brittiske designern Kieran Jones var inblandad i ett projekt tillsammans med Studio Swine, vid namn *The Sea Chair* i vilket dem gjorde en stol av plast. Inte särskilt nydanande kan tyckas, men plasten de använt till stolen hade de samlat ihop på brittiska stränder och deras intention var att få människor att se spillmaterial på ett nytt sätt. Tillsammans med stolen publicerade de instruktioner på sin hemsida där dem beskrev hur man själv kunde göra en stol av gammal plast.

Projektet ”Designers and Farmers” initierades av Brynhildur Pálsdóttir, Guðfinna Mjöll Magnúsdóttir och Sigríður Sigurjónsdóttir, och sjuöppades på linjen för produktformgivning vid Konsthögskolan i Reykjavik år 2007. I projektet fick studenterna jobba ihop med isländska bönder för att skapa nya produkter av böndernas råvaror. Några av produkterna valdes sedan ut för vidareutveckling och idag finns ett par av dem i produktion. I ett annat isländskt projekt även det med av Brynhildur Pálsdóttir och Guðfinna Mjöll Magnúsdóttir, men även Thuríður Sigurbórsdóttir, så har projektet blivit ett företag vid namn Vík Prjónsdóttir där den populäraste produkten är färgglada halsdukar tillverkade av isländsk ull. Upprinnelsen till företaget var designernas vilja att ta tillvara den isländska ullen, detta med bakgrunden att den isländska ullindustrin har varit på nedåtgång sedan 90-talet och när företaget startades 2005 fanns endast 3 ullfabriker kvar på ön. Idag när företaget har varit aktivt i ca 10 år så kan man se att Vík Prjónsdóttir går så pass bra att man tvingats flytta produktionen från stickeriet i Vík till ett större stickeri på Island.⁹

Ett annat nordiskt företag är den finskkoreanska designduo COMPANY som i flera projekt jobbat med att visa vilka fabriker och producenter som finns i ett visst område. Detta för att sedan även visa på hur man kan utnyttja deras kunskap för att skapa något nytt. I projektet *Secrets of Estonia* har de besökt Estlands olika hantverkare och fabriker för att hitta nya applikationsområden. Eller som de själva skriver

⁸ FORM 1/2014, Cirelli, Julie, *Den tunna röda tråden*

⁹ The factory, http://www.vikprjonsdottir.com/the_factory hämtad 2014-03-21

“After visiting each factory, and getting to know their manufacturing secrets, we designed new products based on each tradition.”¹⁰

De har utfört liknande projekt bland annat i Ryssland vid namn *Secrets of Russia* och i Helsingfors *Secrets of Helsinki*.

”Hantverk i industrin”-rollen

Hella Jongerius är en nederländsk designer och grundare av studion Jongeriuslab. Hon är en produktdesigner som jobbar mycket med keramik och textil och hon har ett starkt förhållande till hantverket. Hon beskriver hantverket som en katalysator för att hitta nya arbetsmetoder inom industrin:

”I’m a passionate advocate of resuming handicraft techniques, not because I want to go back in time but precisely because I want to take a new step forward. I look at what old techniques can teach us in the light of the present capacities of industry.”¹¹

Här säger hon att hantverket kan användas som en teknik för att hitta nya sätt att utnyttja industrin på. Men jag tror också hon vill peka på att hon i sitt eget arbete har jobbat med industrin på ett nästan hantverksmässigt sätt. Detta genom att utveckla tekniker som gör massproduktionen mer unik, hon tillfogar med vilja de massproducerade objekten ”fel” som gör att de blir unika, och frågar sig om de därigenom blir lättare att relatera till.

Modevärldens svar på Hella Jongerius blir kanske i denna fråga Rei Kawakubo, den japanska designern som är känd för sitt märke Comme des Garçons. I en kollektion från 1983 instruerade Rei Kawakubo stickarna vid stickmaskinerna att lossa på några skruvar så att det stickade tyget fick håligheter på olika ställen. Detta för att utmana den uniforma perfekteten som maskinerna skapade genom att låta ”handen” synas.¹² En av dessa tröjor finns idag representerad i museet Victoria & Alberts samlingar.¹³

”Att se de egna valen som politiska ställningstaganden”-rollen

På sätt och vis kanske det inte spelar någon roll vilken strategi man valt att arbeta efter. Kanske är det viktigaste valet det man gör när man väljer att jobba som självständig konstnär, konsthantverkare eller designer. Detta för att det sällan rent ekonomiskt lönar sig att vara egen företagare i dem kreativa branscherna. I en artikel i tidningen Form skriver skribenten Julie Cirelli efter att ha intervjuat 4 svenska glasformgivare:

”Det som kommer fram efter mina samtal med nästa generation av svenska glasdesigner är tydligt: en önskan om att styra bort berättelsen från det svenska glaset, från massproduktion till en mer lokal, innovativ och hållbar verksamhet – laddad med politisk och ekologisk medvetenhet. Formgivare som går in på markanden idag gör det med en känsla av att ha ett syfte, och är villiga att göra personliga uppoffringar för att hålla hantverket vid liv¹⁴.”

¹⁰ Secrets of Estonia http://www.com-pa-ny.com/projects/secrets_of_estonia/secrets_of_estonia.html hämtad 2014-02-24

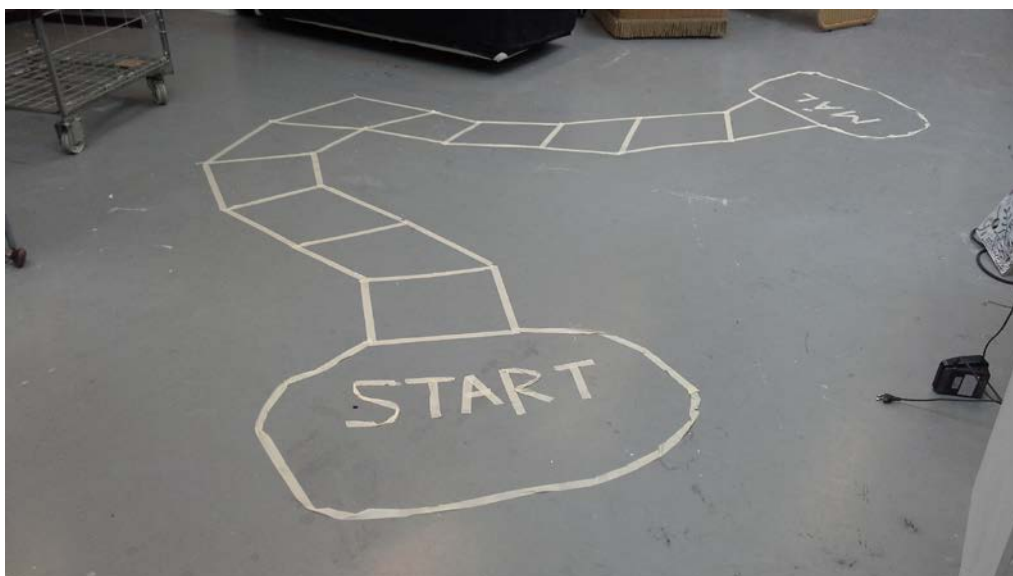
¹¹ Schouwenberg, Louise, *Hella Jongerius Misfit*, 2010, sid 31

¹² A screw loose: The secret of Rei Kawakubo’s signature look <http://www.independent.co.uk/life-style/fashion/news/a-screw-loose-the-secret-of-rei-kawakubos-signature-look-8679284.html> hämtad 2014-04-04

¹³ Jumper, <http://collections.vam.ac.uk/item/O1172065/jumper-kawakubo-rei/> hämtad 2014-04-04

¹⁴ FORM 5/2013 Cirelli, Julie, *Nya glasriket*

Jag tror att det är sant. Det viktigaste är att vi fortsätter hålla på med våra konstnärliga praktiker, det i sig kan ses som en motståndshandling.



Jag skissar på en idé som jag vill ska vara mer reflekterande och förmedla vilka möjligheter det finns som designer, och vilka olika vägar man skulle kunna ta i sitt arbete.

Jag tänker att

jag skulle kunna göra det tillgängligt för flera om jag illustrerade det som ett stort spel. Jag gör en skiss på ett stort spel där man själv utgör spelpjäsen (designern) och hela ens tillvaro på spelplanen (marknaden) förändras utifrån de beslut man tar när man får en fråga. Men vart kommer frågan ifrån? Är det spelkort eller står det redan skrivet på planen? Vad är det för sorts frågor? Och kommer människor verkligen gå med på att spela det här spelet? Jag är inte nöjd med idén och går vidare.

Akt II – Den om hur huvudpersonen pratar med andra om roller

- En dialog

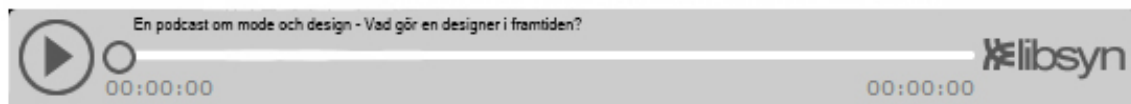
Ett samtal om olika roller

Alla de strategier jag ovan beskriver tycker jag är fantastiska, på många sätt och vis. Min tanke med projektet när jag börjar är att om jag identifierade strategierna hos dem jag beundrade kan jag välja en eller fler att utveckla mitt eget arbete ifrån. Men när jag är klar inser jag att ingen av dem direkt erbjuder det jag trodde att jag själv var ute efter. Därför fortsätter jag min process med att skicka ut frågor till olika människor och jag frågar dem:

- Vad anser du en designers yrkesroll innefattar idag?
- Vad tror du att designers gör i framtiden?

Till min förvåning och stora glädje svarar ganska många av de tillfrågade, alla svar är olika och alla reflekterar på olika sätt. Jag har med vilja formulerat frågorna väldigt löst, jag har exempelvis inte specificerat vilken slags designer jag talat om, eller vilken framtid det är jag åsyftar. Min tanke är att alla ska få tolka själva och därför leverera ett svar utifrån sin egen expertis. Några av svaren hittar jag även i intervjuer med kända designers. Jag går igenom svaren, diskuterar dem med mig själv och försöker hitta mina egna åsikter och tankar.

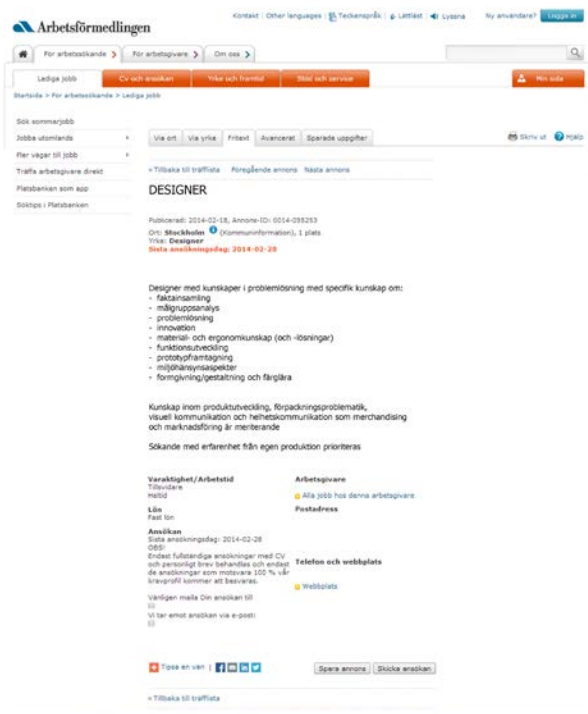
Jag funderar en stund på om jag borde kontakta dem som svarar och prata närmare med dem, kanske spela in det dem säger och klippa ihop det till ett program, typ podcast. Då skulle processen även bli resultatet. Men eftersom jag känner att det här är bara en del i min undersökning går jag vidare och nöjer mig med de svar jag får.



Vad anser du en designers yrkesroll innefattar idag?

Susanne Helgesson: ” Jag försöker alltid hävda att designerns kunskaper, oavsett verksamhetsområde och uppdrag, i grunden handlar om problemlösning med en specifik kunskap om och relation till slutanvändaren. När det gäller produktdesign ser jag att designerns yrkesroll/kompetens – och i allra högsta grad process – innefattar faktainsamling, målgruppsanalys, problemlösning, innovation, material- och ergonomkunskap (och -lösningar), funktionsutveckling, prototypframtagning, nödvändiga miljöhänsynsaspekter, formgivning/gestaltning och färglära. Somliga är till och med kunniga inom produktutveckling, förpackningsproblematik, visuell kommunikation och ett slags helhetskommunikation som även kan innehålla merchandising och ren marknadsföring.”

Jag: När jag tänker på Susannes citat ovan funderar jag på om vi verkligen utnyttjar



designersens fulla potential, när så mycket tid går åt till andra saker än att designa. Frågan är hur bra man egentligen presterar när deadline ALLTID är lite för nära inpå? Aldrig har jag hört en designer säga ”jag har så gott om tid” och i många av de svar jag får påpekas det att undertecknad har gjort sitt bästa under den tidspress denne kände. Jag tänker mig att designers idag inte kan förlita sig på den traditionella designerproducent förhållandet utan att de i många fall är sina egna producenter. Det är designern som står även för det som sker efter formgivningen, till exempel prototyptillverkningen, produktionen, säljkontakterna och marknadsföringen, kort sagt allt. Jag gör en skiss på en affisch jag tycker illustrerar komplexiteten i designerrollen.

Otto von Busch: ”Om vi talar om yrkesroll kan vi föreställa oss en gråskala mellan å ena sidan en designer som är anställd på en firma och arbetar för dem, med de frågor och agendor som ligger i firmans vinstintresse. Å andra sidan finner vi frilansdesigners eller designers som fortfarande har design som ”yrke” men inte får regelbunden lön, och de senare är ju betydligt friare att utforska det de vill, eller det de tror kan dra in pengar. Tyvärr måste man överleva som designer, så många frilansare gör just det de tror kan dra in pengar - så både in-house designern och frilansaren är styrda av det vi tror ”marknaden” vill ha.”

Minna Palmqvist: ”Jag anser att designers yrkesroll -/- får folk att tänka annorlunda samt handla utanför sina invanda ramar.”

Vad gör en designer i framtiden?

Carolyn Lerch: “specify more; focus on skills more than ideas”

Hella Jongerius: ”More than ever, design has become a thinking profession because there is a large demand for creative intelligence, which is more directly related to the creative process. Science and design have grown closer to one another, and that tendency will only increase in the future. This calls for cooperation, teamwork. That is what I see as the new content of the discipline. By working in such a team, the designer can trace new routes and draw attention to unorthodox points of view.”

Metahaven: ”Design kommer i allt högre utsträckning att användas för att formulera potentiella scenarier och spekulera om framtiden; designen som ett verktyg för att göra prototyper snarare än att införa stabila lösningar. Det kan inte bara tillämpas på frågor om ergonomi och läsbarhet, utan även på information och insatthet (informedness), och dialog.”

Otto von Busch: "Jag TROR tyvärr att designers i framtiden fortsätter blint tjäna marknaden och leda oss till ett alltmer segregerat samhälle, där de som har får mer, och de som står utan får det allt svårare. Jag tror tyvärr att design idag är en av de största "bovarna" i att täcka över samhällets orättvisor. De svaga får det sämre, men de kan ju iallafall få lite billig design (tänk H&M, IKEA, billigt krams, etc), samtidigt som deras möjligheter att kunna ta sig ur sin utsatthet alltmer förminsкас, eller designas bort. Det är vi designers som skapar bänkar som hemlösa inte skall kunna sova på. Det är vi designers som blir anlidade att skapa inredningar på asylmottagningar och fängelser som inte skall kunna användas för självmord.

Men jag hoppas ju så klart något annat, och önskar jag kunde bidra till något annat. Detta "annat" är just det som faller utanför marknaden, utanför den cyniska synen på människor som nummer, eller en samling egenskaper som man kan tjäna pengar på. Jag skulle vilja vi undersökte mer de mellanmännsliga möjligheter som inte har ett pris, och som blir mer tillgängliga just utan ett pris: omsorg, solidaritet, öppenhet, det Hannah Arendt kallar "human togetherness" (kanske bäst översatt som "mänsklig samvaro"?).

Men jag önskar också vi som designers blir mer medvetna om både vårt ansvar och den möjlighet till förändring som ligger i vårt värv, de kunskaper och färdigheter vi utvecklat. Vi kan göra så mycket mer för samhället och världen än att producera mer prylar, och vi kan använda dessa färdigheter till att mobilisera människor, föra samman människor, öppna upp nya gemenskaper, där även de fattigaste, de marginaliserade, de utestängda, de "onyttiga", de "värdelösa" är med.

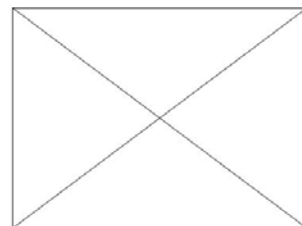
Politiske filosofen John Rawls använde ett enkelt test för att se om något är mer eller mindre rättvist: Om beslutet som skall tas även gynnar de allra fattigaste, då är det (mer) rättvist. Kanske kan vi säga något liknande om design: Om den design du gör också gynnar de fattigaste, de mest marginaliserade, då gör du något som är (något) bra."

Jag inser att jag har massa tankar om designvärlden och tänker att jag vill uttrycka dem, jag vill uttrycka de i en publikation men jag vet inte i vilken form det ska vara för att det inte ska bli rörigt. Jag tänker mig att om jag jobbar på ett iscensättande sätt kan jag skapa ett fiktivt evenemang i vilket jag på olika sätt kan inkorporera mina tankar. Om jag producerar en utställningskatalog till en fiktiv designvecka kan jag på ett uppslag recensera en utställning vars verk jag ligger bakom och som tar upp problematiken kring säg royaltysystemet. Jag får därigenom chansen att på ett förklätt sätt skriva om det jag har åsikter och tankar om.



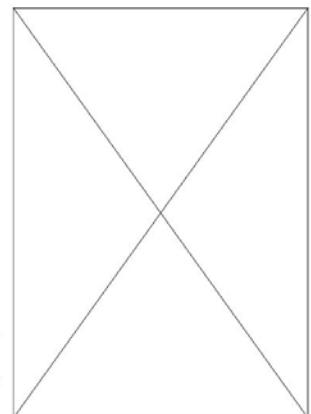
torum aliandis dlorest enquis nasam
 voler u officium vendensquis culpa entiaci invigilare indocentem postemp-
 rae. Xam cupiam sanique voligam dolaput ma dicit non piti aut que proret
 quam labore tenaque caet intio. Et nisi ditam dolaput palparum licitor
 auctate ea es erio correpit magnitab ipsum exerto quam lacia voluam
 lauo. Molende non et dicit labor. Ut uti sapientia marita dicitur dolaput
 aut as equis quaitam. Nle te remanet litar magister. sin et la corperiam
 et aut omni toram a sauo nobisi musantimagnis dolapitda doletoham hauri
 volapente ream. quam fugiat vici.
 On captam am ius iur vider hincum temped qua que sinctae costumam.
 Tempusquis. Edis dolaputquo dicit magnate moler etur as doluam laccae.
 Rompedi dolere etiam eam sequam nonaque atromediam que con ro. omni-
 ap loquies.
 Oculandobis iohet et ex referat ad acciperequo utilitar. cum ius miosent.
 ius dolapibus exhibitas. Facere que non conserium fugit et enoepe que
 recte etres ames vut molaput facpular. Et doler velit veliqui volendam

figura quam vit que non estis eatur arendit saepet icia es raterata cum fugias
 corperet veras magis ento spicilabor aliqua susocuda velit voligta iura et
 dolet. optate satiam eorum aut ius fugi aspede aboretic iatamam lam eam
 harum evilesit hiki sere. scilicet recepit iaterecepi quatem. Ut laborum es-
 sequi bluat ut vidi. sum volorem la non conicio duntimigillic tam es alle et aut
 apit et aut lit mirmde storetic tem faccus. que purit. ut voluieram. sam vendae
 omni voler min et harum autaput etusam volaputa turatur aut fibusoda de
 sus emepio quis dicitur libes. ut volapicam. volapit voligat emporeroto to
 doler vici. incid quacimonto ditaquo miedit eam vernate cepitiquam abo-
 rino perro moler aborio onnicic. occam nia doler elicitam fugit ut qui cupia
 conserio nam quam quatem atas.
 Eventam et. tem coniam. ut ius endacit atude. Hic evoram endacitiam hit
 ipici noxet. quam quatur vut ma et veribus daccupitae compicuous et vo-
 lere caediam quibus sequi sam. conserio quatur? Erum moxiatas aut qui
 dolerita qui velent idm pro int est. nonandis sent aut adipae et labori



Open studio visit

no fuga. Nam et il il idit. let alqui simus molere ewent tempedi to odit voluand
 itatitae non parvas eventitas qui adios aliquam ipiam entiore storum faccum
 utempore. sunt id illum nonem voler reiate citur. cus qui cum et vella quam
 estolapitae aliquas reciam qua perspex natemporem vellant analita maia x apit
 etur ut dolerit ex pro modo biboretic nuel emineti eglic. Ut aspe riperi niet et
 cepitla conered itaquit aris experevot veladitio conequi di porre i tendae-
 sequi nis am hit. quamus. simit mliquis aetas ipiet ceticapudam erro tenoqias
 vero digni imini con et aut et quicidides nam veliqui dolaputa turam. volorem
 volerit libuat. idendit de elliam latuae eam dignis dolapitae. officioquam
 sam nobis con et peri nosam volaputa spedic leuimim exerrovid magnihilli endis
 endi illat fugiasped mi. aut mo tem nonoquo con repraes modion ex etum
 citur?



Skiss 1

Skiss 2

Akt III – Den om hur huvudpersonen bestämmer vad hon ska göra

- En monolog

Hur kan jag vara en designer som påverkar och gör skillnad?

Jag bestämmer mig för att fokusera på mig själv och när jag ser på mitt syfte ” att undersöka hur jag i framtiden kan verka som en modedesigner som kan påverka och göra skillnad”, så tänker jag att jag att om jag i det här projektet vill ha en roll så är det som en modedesigner som reflekterar och ifrågasätter sitt eget område. Jag funderar på om jag kan göra skillnad genom att föra fram de tankar jag har inom mode. Jag vill försöka skapa ett forum där man kan se på mode ur olika infallsvinklar, bidra till förändring genom att öppna upp för diskussion.

Vad är mode och vad är kläder?

För mig är mode kommunikation i det offentliga rummet och i det här projektet är jag speciellt intresserad av att undersöka förhållandet mellan mode och kläder, eller det materiella och det immateriella så som jag ser det. Yuniya Kawamura skriver i inledningen till sin bok ”Fashion-ology”:

”Fashion-ology is a study of fashion. It is neither the study of dress nor the study of clothing, which means that the two, fashion and dress/clothing are different concepts and entities which can be or should be studied separately.”¹⁵

Och jag håller med, det är en skillnad mellan mode (fashion) och kläder (dress/clothing) i den meningen att jag ser mode som något immateriellt som kan materialiseras men inte måste det. Till skillnad från kläder som är materiella. Kläder kan dock bli mode men de måste då genomgå en process i vilken ett modesystem klassificerar dem som mode. Detta modesystem är uppbyggt av en rad aktörer såsom designer, konsumenter, inköpare, modejournalister och moderedaktörer som alla kan ge en viss legitimitet till vad som är mode. Kawamura skriver:

”Therefore, since the process itself is the object of the study, a fashion-ological perspective of fashion requires no visual materials to explain fashion because it is not about clothing. However, it is difficult to deny the connection between fashion that is an immaterial object, and clothing, that is a material object, because, as Brenninkmeyer notes, clothing and dress are the raw material from which fashion is formed. Fashion as a belief is manifested through clothing”¹⁶

Det här uttalandet kan jag hålla med om eftersom jag redan i min text ovan förklarar min syn på det materiella gentemot det immateriella och samverkan mellan dessa. Men jag håller inte med Kawamura när hon skriver att mode måste manifesteras genom kläder. Jag tror det kan manifesteras genom en rad andra objekt som på olika sätt eller inte alls är kopplade till plagg, fast i just det här projektet är jag intresserad av att se på modets kopplingar till plagg men undersöka vad som händer när plaggen i sig inte är materiella.

Jag inser när jag skriver det här att mitt förhållande är väldigt komplext och att jag inte kommer att kunna redogöra för hela min syn, jag är snarare intresserad av att undersöka min

¹⁵ Kawamura, Yuniya, *Fashion-ology*, 2005, sid 1

¹⁶ Kawamura, Yuniya, *Fashion-ology*, 2005, sid 1

egen syn och i mitt praktiska arbete ta fram ett verktyg som låter mig att undersöka detta närmare.

Hur ska jag redogöra för mina tankar?

I ett arbete jag gjorde under hösten närmade jag mig ett projekt med en för mig annorlunda metod. Jag ville undersöka mitt förhållande till en mig närstående person genom dennes kläder. Jag utförde därför intervjuer med utgångspunkt i klädsamlingen som utgångspunkt och



klippte sedan ihop intervjuerna till ett ljudverk. Jag gillade verkligen hur processen på sätt och vis blev verket och jag hade därför tidigt tankar på att jobba enligt samma metod i detta projekt. Jag är inte intresserad av att visa ett ”färdigt” resultat under Vårutställningen, snarare en dokumentation av processen. Jag vill finna ett format som innehåller både teori och praktik, både en förklarande och illustrerande del och jag tänker mig att det

kan ske genom en film eller en publikation. Film funderar jag en del på, de känns som ett bra format att ha på Vårutställningen, det är lätt att ta till sig och det är ganska publikfriande med rörlig bild. Samtidigt så tar det emot, jag var med och gjorde en film för ett år sen där vi hade allt från skådespelare till regissör och jag tyckte inte alls det var en rolig process. Det var alldeles för många kockar som behövdes för att göra en bra soppa, så att säga. Alternativen att kanske göra en egen stop motion film eller någon slags animation känns också långt borta, jag har helt enkelt inte ordentliga kunskaper i ämnet. Återstår gör då publikationen, något svårare att få folk att bli intresserade av att vilja läsa och sätta sig in i under utställningen, men roligare för mig eftersom jag länge velat göra skrivandet till en större del av min praktik. Men vad ska det vara för slags publikation? Jag går igenom mina alternativ, en bok känns alldeles för stor, långa texter och kapitelindelningar. En början, en mitten och ett slut som ska hänga ihop på ett bra sätt. Jag kan ju i och för sig ta ifrån tårna när jag skriver den här processbeskrivningen och använda den som bokinnehåll. Men formerna kanske inte riktigt passar varandra? En samling texter då? Essäer? Krönikor? Men i vilken form? Boken känns för stor, magasinet för glossigt. Ett fanzine kanske? Modebloggaren Tavi Gevinson beskriver fanzinet som

“Zines are self-published, small-circulation, often nonprofit books, papers, or websites. They usually deal with topics too controversial or niche for mainstream media, presented in an unpolished layout and unusual design.”¹⁷

Och jag tycker att det ger mig vad jag är ute efter. Jag tänker att i mitt fanzine vill jag att mina egna tankar ska få ta plats och jag vill se fanzinet som ett utrymme där jag kan utforska och formulera mitt eget förhållande till mode, jag kan även bjuda in andra om jag känner för det. Jag tänker att jag borde ta mig rätten att skriva om mode och mina funderingar kring ämnet för det är ett stort intresse jag har, på gränsen till besatthet, Tavi skriver

“But zine-making has always been about being a nerd, too. Someone who creates a zine has become obsessed with a subject so small and niche and bizarre that there isn’t even a magazine for people obsessed with it: a celebrity who’s seen better times; pulp science fiction; games; or something so weird you can’t imagine more than one person being into it.

¹⁷ How to Make a Zine <http://www.rookiemag.com/2012/05/how-to-make-a-zine/> hämtad 2014-03-30.

*Zines are not looking for a broad audience. They're not supposed to appeal to everyone. That's the point: they're exclusive. And "exclusive" can mean anything from "anyone interested in Doctor Who" to "only you and your girl gang" to even "only you."*¹⁸

Jag funderar också på om jag gillar fanzinet för att det handlar om makt, ytterligare en gång citerar jag Tavi när hon skriver:

*"For me, zine-making isn't about rules or knowledge; it's about freedom and (guess what?) POWER. Zines are super powerful! They can communicate rebellious words and strong ideas. People who feel a burning need to share their energy with the world make zines,"*¹⁹

Jag kopplar makten i att uttrycka sig till den makt som uppstår när man försöker definiera sin egen roll som jag tänker att jag gör i det här arbetet. Istället för att lämna det till andra definierar man vad man är tar man kontrollen själv och skapar det utrymme man anser sig själv behöva.

¹⁸ Ibid hämtad 2014-03-30

¹⁹ Ibid hämtad 2014-03-30

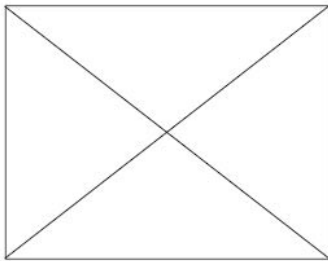
Akt III – Den där huvudpersonen gör

- Avslutningen

Fanzinets innehåll

Jag vill använda fanzinet som en plattform att undersöka, ställa frågor och betrakta mode ifrån. Jag vill inte att mitt fanzine ska ge några klara svar, jag vill att det ska främja till en diskussion. Jag tänker mig först att jag ska skapa ett antal projekt utifrån tankar jag får när jag läser om eller på andra sätt undersöker mode, dessa projekt fotar jag sedan av och skriver om i mitt fanzine. Jag funderar länge på hur många projekt fanzinet borde innehålla, från början är jag intresserad av att göra ganska många, jag vill också blanda in texter, intervjuer och betraktelser men har svårt att motivera varför.

Kan mode vara en rörelse?



Har man någon gång sett hur annorlunda en person rör sig i ett par högklackade skor är det lätt att se hur rådande skomodetrend påverkar vår gångstil. Pondera att vi äger ett par mycket fashionabla skodon. Vart i ligger modet, är det i hur skorna i formgivna eller hur de får oss att röra oss? Och vad händer om vi plockar bort skorna men behåller rörelsemönstret, är vi fortfarande moderiktiga då?

Kan mode vara en kropp?

Det är nog få som inte har hört historien om "Kejsarens nya kläder". Om den modeintresserade kejsaren som luras av vävarna att kläderna de gör åt honom är så utsökta att de inte syns, så att han av fåfänga tillslut paraderar staden runt naken. Nu blev kejsaren förmodligen lika grundlurad av vävarna som resten av folket blev av kejsaren, men tänk om vävarna faktiskt inte var bedragare utan två nydanande modepersonligheter. Två innovatörer så långt före sin tid att det tagit oss ända till våra dagar att förstå vad de faktiskt menade. För kanske var inte deras intention att blotta kungens fåfänga, kanske ville de visa på att mode är lika mycket vår kropp som våra kläder?

Men är det då modet som förändrar kroppen eller kroppen som förändrar modet? I vissa tider har kläderna funnits där för att tukta kroppen, dess form och dess kanske mindre önskade volymer. Medan dem i andra tider istället omsorgsfullt skyddat kroppen och framhållit dess förmåga. Beständigt är dock det inflytande vi har över våra egna kroppar som ett medel för att

tillhöra den moderiktiga skaran.

Så i historien om kejsarens nya kläder är det kanske till kungens nakna kroppshydda vi ska se för att förstå vad som är modernt. Det vävarna ville blottlägga var att den nakna bringan dikterar lika mycket som det djupt dekorerade kräset, och att kläder och dieter egentligen är ett medel för att uppnå samma mål.

Istället börjar jag tänka på fanzinet som min examenskollektion. Det åligger dem flesta studenter vid modelinjer att skapa en examenskollektion, den ska innehålla ett bestämt antal outfits, oftast mellan 6-10

outfits. Jag tänker att min kollektion ska innehålla 6 stycken outfits, men hos mig är en outfit ett uppslag i mitt fanzine. Det blir alltså sex stycken projekt, vart och ett ska redovisas på ett uppslag i fanzinet. Jag inleder varje uppslag med en fråga, för att öppna upp för diskussion. Jag frågar; kan mode vara...? Det spelar ingen roll om du svarar ja eller nej eller om du håller med mig eller inte, det viktigaste är att vi pratar om det.

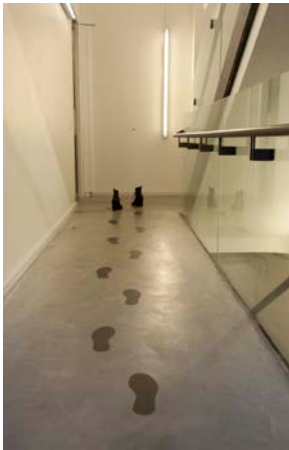
Jag börjar skapa dem projekt som jag vill ska få plats i mitt fanzine.

Kan mode vara ett sätt att röra sig på?

Har man någon gång sett hur annorlunda en person rör sig i ett par högklackade skor är det lätt att se hur rådande skomodetrend påverkar vår gångstil. Men vart i ligger modet, är det i

Titel	Intro	Uppslag 1	Uppslag 2	Uppslag 3
		Uppslag 4	Uppslag 5	Uppslag 6

hur skorna i formgivna eller hur de får oss att röra på sig? Vad händer om vi plockar bort skorna men behåller rörelsemönstret, är det fortfarande modet som påverkar rörelsemönstret då?



Jag gör en skiss på en illustration som skulle kunna uttrycka det jag vill. Jag gillar idén men funderar om jag kan uttrycka det på något annat sätt. Kanske göra ett plagg eller objekt som påverkar gångstilen fast från ett annat håll?

Kan mode tala om en plats/vara platsspecifikt?

Jag har en påse med svart sand från Island stående vid mitt skrivbord, den har stått där och stirrat på mig ett tag, jag får en idé till vad jag kan använda det till. Jag blandar ihop sanden med kupyren och prövar trycka med det. Jag trycker på en ull, jag tänker att ullen kan vara bra för om det är en ullig yta

istället för helt slät stannar sandkornen lättare på plats. Det går sådär så jag blandar i lim i kupyren. Då fungerar det, det blir stelt och min ide att använda sand som färg funkade. Jag funderar på att om sanden skulle kunna vara ett uttryck för en plats. Om det uppstår något speciellt när ett objekt laddas med något som kan härledas till ett visst område i det här fallet Island.



Kan mode vara affirmationer?

Jag återupptar ett arbete som jag började tänka så smått på i våras men som jag genomför först nu, jag var intresserad av att arbeta med kläder på ett hållbart sätt. Min tanke är att kläder skulle kunna finnas som text, men för att få dem att verkligen kännas räckte det inte med att ha dem som endast beskrivningar. Jag letar runt och finner affirmationerna och då speciellt affirmationskortet som format. Affirmationskort används inom den alternativ medicin scenen, de är små kort med texter som ”jag är avslappnad och i balans” eller ”jag älskar livet”. Tanken är att du ska ta den här meningen och upprepa den tills du själv tror på den. Jag funderar på om samma vore möjligt med kläder? Om vi tar upp ett kort som beskriver ett plagg, och sedan upprepar det tills vi själva tror på det, då måste de väl finnas.

Kan mode vara något som talar till en annan disciplin?

Jag funderar på om jag ska ha med ett projekt som jag gjorde under fördjupningsprojektet i tvåan på Konstfack. Min idé var att utforska nya distributionsmöjligheter för mode genom att utgå ifrån de mönster som ligger till grund för den kollektionen jag skapade. På en utställning på biblioteket Plattan på Kulturhuset i Stockholm ställde jag ut två stycken mönster i skala 1:1. Mönstren var två av de mönster som utgjorde plagget i kollektionen och jag ritade upp dem på självhäftande plast som jag klistrade fast på två bord. Jag ville att mönstren skulle finnas där under en period med fri tillgång för alla att kopiera och sprida vidare men utan

instruktioner varför resultatet hela tiden skulle bli olika. Att projektet skulle tala om mode och reproduktion och distribution. Men när allt var på plats började jag se att det snarare tilltalade rummet rent arkitektoniskt. Jag fick en helt ny ingång till vad meningen ”mode är kommunikation i det offentliga rummet” kan innebära. Kanske talar inte modet bara till sig själv, kanske kan det även tilltala andra discipliner? Jag ska leta mer om det finns någon litteratur i ämnet. Jag är nog verkligen inte den första som tänker den här tanken även om den är ny för mig!



Postfashion

Jag skriver vad som skulle kunna betraktas som ett manifest för fanzinet, jag ser det kanske mer som en slags intresseförklaring. Jag skriver på vad som blir fanzinets förstasida:

Postfashion is a fanzine that acts as a playground for different ideas concerning the subject of fashion. It should be seen as an opportunity to discuss and reflect upon the subject from different angles and with different experiences.

The rules are easy: the content will always be centered on a conversation, and the point of departure will always come from a work created by one of the participating discussion members.

Through its playfulness, Postfashion will always strive to explore and challenge our ideas about fashion.

Don't play it safe!

Att språket blir engelska känns självklart, dels för att samtalet den här gången blir på engelska men också för att jag tror att det finns människor som är intresserade av det här ämnet även utanför Sveriges gränser. Några dagar tidigare pratar jag med en portugisisk kompis om mitt projekt, hon är peppad och säger:

- Man, this project, its like postfashion.

Jag gillar ordet, det är därför jag låter det bli min titel. Jag tänker att post används som ett prefix för att beskriva något som kommer efteråt, som posttraumatisk stress, stress som kommer efter ett trauma. Kanske är postfashion likadant, ett mode som kommer efter modet. Kanske föreslår jag i mitt fanzine det nya modet som kommer inträda efter det nuvarande modesystemets kollaps?

I ett samtal med min handledare så påpekar hon att titeln även skulle kunna anspela på posten, alltså ett kommunikationssätt där man på ett organiserat sätt sänder brev och paket över hela världen. Och det talar verkligen till det jag försöker göra när jag vill etablera en plattform för diskussion genom att på olika sätt låta mitt fanzine vara ett utrymme för samtal.

Fanzinet innehåller ett samtal

Medan jag arbetar kommer fram till att jag inte gillar tanken om att det är ett fanzine endast om mina arbeten, jag tycker det är svårt att få ihop på ett bra sätt. Innehållet återspeglar inte heller processen på ett sätt som jag tänker att jag vill visa på. Samtidigt så blir jag frustrerad över att jag har så mycket frågor, och även om det kanske inte är svar jag är ute efter så

känner jag att jag behöver någon att samtala med. Så jag tänker att fanzinet kan bygga på ett samtal mellan mig och en annan inom mode insatt person. Jag har tidigare i arbetet tittat på andra kreatörer som jobbar utifrån samtal. Några av dem som passerat under min näsa är Eric Ericsons *Brev till samhället* från 2003 som är en bok innehållandes brev med förfrågningar skickade till olika myndigheter och föreningar och svaren på dessa förfrågningar. Även Sepidar Hosseinis examensarbete från linjen för grafisk design och illustration på Konstfack, boken *Men ni iranier är ju bra på mönster” – och andra berättelser om svenskhet* intresserar mig. I boken samlas berättelser från olika människor på temat svenskhet. Hosseini samlade in material till boken genom att bjuda in människor till en facebookgrupp och där låta dem diskutera sina egna erfarenheter.

Jag har ett par vänner och bekanta som är intresserade av mode på samma sätt som jag och jag tänker att det är en av dem jag borde bjuda in till samtalet. Valet faller på den japanskfranska designern June O Cindy Calle som jag inte träffat personligen men som jag känner genom en gemensam bekant. Jag vet inte alls hur hennes förhållande ser ut till mode men jag känner att oavsett blir det spännande att diskutera. Jag skriver det första brevet utifrån arbetet med affirmationskortet jag precis gjort. June svarar, hon vill hjälpa mig med mitt arbete, vi växlar ett par e-mail fram och tillbaka om hur det hela ska gå till. Men jag inser att jag tycker att brevskrivandet är ett alldeles för ”långsamt” medium, jag vill ha mer liv. Därför bestämmer vi att vi ska höras på skype för att ha ett samtal jag sedan kan transkribera för att utgå ifrån. Jag tar ut de bästa delarna av vårt samtal, dem delar jag tycker är intressantast. Jag arrangerar dem, tar bort dem värsta felsägningarna. Förmodligen ändrar jag om så pass mycket att det inte längre kan kallas en transkription. Jag gör det för att jag tänker att det är roligare att läsa, det är fortfarande ett dynamiskt samtal men saknar den tafatthet en brusig skype konversation kan resultera i. Samtalet baseras på våra egna personliga åsikter vi förvärvat oss genom att på olika sätt verka inom mode. Jag känner att vissa delar av vårt samtal glänser mer än andra och de är dem jag plockar ut för att låta ta plats i fanzinet. Dem är tre till antalet och dessa får sedan utgöra tre stycken kapitel:

As a semantic skin of the self – är det första kapitlet där introduktioner görs till diskussionen och i viss utsträckning de medverkande. Där diskuteras främst modes koppling till fysiska plagg.

Fashion as a thought? – är det andra kapitlet i vilket det diskuteras huruvida mode är ett kollektivt fenomen

Fashion as a belief system – funderas det på vilken koppling odet har till en sanning, eller kanske till religionen.

Kopplat till dessa kapitel finns även modeaffirmationerna men nu i en vidarearbetad version. I slutet av respektive kapitel finns affirmationerna för att dels illustrera det som har diskuterats men även för att aktivera läsaren och låta denne pröva på. Man kan säga att dem utgör en parallell läsning av fanzinet.

På sista sidan har jag med en sammanfattning för vad det är vi pratat om i fanzinet. Där finns även utrymme för att presentera de medverkande. Det kan verka en smula okonventionellt att lägga denna del sist, men det funkar bra eftersom de båda medverkandes namn introduceras i början av texten och intentionen med fanzinet etableras redan på förstasidan. Att välja att ha texten i början kan lätt skapat en ”kaka-på-kaka” effekt.

Fanzinets utformning

Min första tanke är att göra ett tryckt fanzine som ska finnas till försäljning under

Vårutställningen och att komplettera det med en onlineversion. Jag vill inte endast ha en onlineversion för jag tycker att det är trist att behöva visa på en skärm under utställningen. Jag tänker mig att jag ska trycka fanzinen via ett print on demand eftersom jag tycker att det är i linje med fanzinets natur att låta alla komma till tals eftersom alla på sätt och vis blir sitt eget förlag. Men jag ändrar mig, det blir ett stort projekt och jag blir tvungen att starta mitt eget företag vilket inte är något jag vill göra i all hast. Istället bestämmer jag mig för att trycka mina egna fanzines.

Jag börjar med storleken, ett A5, alltså ett vikt A4. Valet faller på A5 för att jag tänker att det är ett format som ofta används inom fanzinekulturen. Men utformningen, den blir svår, jag vill göra utformningen dvs den grafiska designen själv eftersom jag tycker att en fanzineproducent skapar både innehåll och format själv. Men vad är det jag ska utgå ifrån? Ska jag utgå från fanzinens utformning? Det är jättesvårt, fanzine kan se ut i stort sett hur som helst, det är svårt att säga att det finns några regler, eller ens en mall. Jag kollar runt på ett par fanzine jag hittar men det är uppenbart att alla gör som de själva vill. Jag letar i samma veva efter andra fanzine som handlar om mode, men hittar inget fysiskt.

Jag läser i en bok om fanzine av Teal Triggs där författaren påpekar fanzinets ofta påtagna oppositionella roll, hur fanzinet ofta vill fungera som en alternativ röst. I ljuset av detta funderar jag vad det är jag förhåller mig till, och om det är mode jag vill prata om så är det väl till modemagasinen jag måste förhålla mig. Jag skaffar fram en buffé av modetidningar för att se vad det är jag har att förhålla mig till. Det gör inte saken speciellt mycket lättare, det finns en uppsjö av olika modetidningar också, men jag kan ändå ta några beslut utifrån vad det är jag ser. Framsidan på i stort sett alla modetidningar består av en person eller dennes ansikte, jag bestämmer att mitt fanzine inte ska ha en insmickrande bild som framsida. Istället vill jag att framsidan endast ska vara informativ, fanzinets intention eller programförklaring om man så vill. Till framsidan använder jag mig av ett tjockare kartongliknande papper, det känns som att det är den absoluta motsatsen till dem glossiga magasinen. Till inlagan använder jag mig av ett bestruket papper som är något tunnare. Detta dels för att även här referera till modetidningarna som har bestrukna sidor men även för att återknyta till affirmationer. Mina två första affirmationer beskriver en fint stickade tröja i siden och om man har ett papper som har en mjuk och skön kvalitet blir det kanske lättare att närma sig affirmationens materialitet.

Annars tänker jag mig att fanzines estetik har berott på de förutsättningar som funnits, innan datorn så skrev man för hand, sen på maskin, man klippte och klistrade in text och bild. Därför tänker jag att även mitt fanzines utformning av de förutsättningar som jag har idag. Jag gör i stort sett allting digitalt, jag skriver knappt min dagbok för hand, det skulle därför kännas konstigt att skriva för hand, skrivmaskin har jag förvisso en, men jag använder den mest som rekvisita därför känns det felaktigt att använda den också. Och även om jag tror att många inbitna fanzineläsare associerar skrivmaskinens typsnitt med fanzine så kan jag använda mig av ett datagenererat typsnitt som liknar skrivmaskinens, men då skulle jag ju bara reproducera en estetik som var ett "barn av sin tid" istället för att låta mitt fanzine bli ett barn av min tid. Jag bestämmer därför att jag ska skapa mitt fanzine i Indesign, ett Adobe program som tillåter alla som har råd att köpa licensen att själva utforma egna trycksaker eller dokument. Men hur ska samtalet ta plats? Jag prövar olika dispositioner, lägger frågor och svar efter varandra, på var sin sida. Tillslut delar jag upp varje sida i två stycken kolumner och låter oss som samtalar få varsin kolumn. Samtalet löper alltså mellan kolumnerna så att man ska förstå att det är två personer som samtalar med varandra.

De typsnitt som jag väljer att använda mig av är dels Minion Pro till längre förklarande texter, det är för att Minion Pro är ett lättläst typsnitt som passar sig bra till längre texter. Letters from Sweden är typsnittet som används till rubriker och det är ett typsnitt som jag använder

på min egen hemsida. Eftersom det är min tanke att fanzinet ska kunna ligga på min hemsida sen känns det bra om det finns element som går igen. Motsägelsefullt nog väljer jag ändå att använda mig av courier som typsnitt för de avsnitt som återger vårt samtal. Courier är det typsnitt som följer med Indesign som mest liknar skrivmaskintext och jag tänker mig att genom att använda det skapar jag konnotationer till äldre fanzine men även till de inom fluxus rörelsen etablerade instruktionsbaserade konst som jag börjar känna släktskap med.

I förhållande till fluxus

Jag börjar tänka på att mitt arbete har vissa likheter med fluxus rörelsen. Jag tänker då mycket på mitt arbete med modeaffirmationerna vilket har blivit fanzinets utgångspunkt. Det arbetet består av instruktioner, och jag ser i dem likheter till de verk som baseras på instruktioner som återfinns inom fluxusrörelsen. Ett känt exempel på detta är Yoko Ono's *painting a hammer to nail* från 1961 där hon instruerar betraktaren att själv delta i skapandeprocessen av konstverket. Flera exempel går att finna i hennes bok *Grapefruit* från 1964. Konsthistorikern Anna Deuzeze pratar om dessa verk som "Do-It-Yourself" artworks²⁰ vilket talar bra till fanzinet eftersom jag upplever det formatet som väl förankrad DIY kulturen också.

Fanzinet visas på Vårutställningen

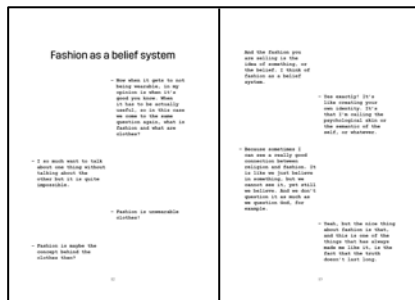
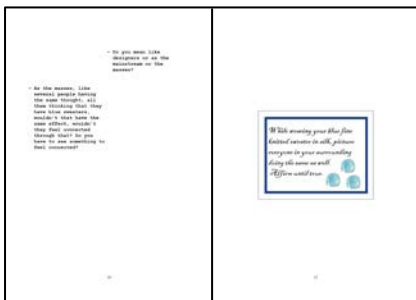
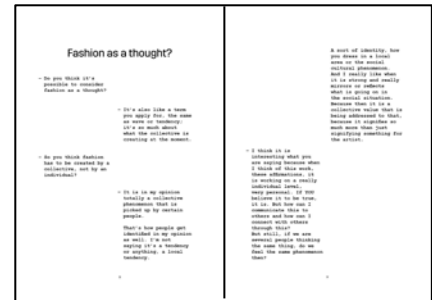
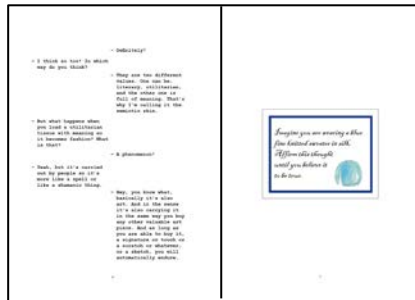
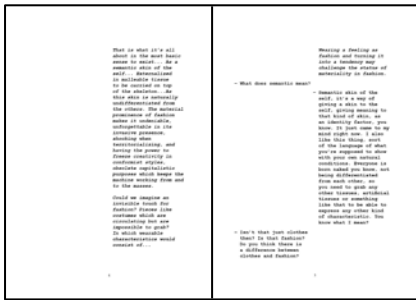
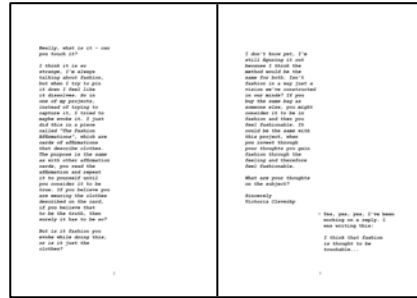
På Vårutställningen vill jag tillgängliggöra mitt fanzine på ett sådant sätt att man inte behöver gå fram och aktivt slå upp fanzinet för att läsa dess innehåll. Men jag vill att den fysiska upplagan ska ta plats och inte den digitala eftersom jag själv tycker att det är så trist att läsa text på en skärm. Lösningen blir att hänga upp fanzinet galgar, varje uppslag får sin egen galge och på det sättet är sidorna redan öppnade och tillgängliggjorda. Det är lätt att få sig en överblick över innehållet och vill man kan läsa i vilken ordning man vill. Jag hänger galgarna på en klädstång från taket i blädderhöjd. Jag tänker mig att galgarna och klädstången skapar konnotationer till kläder och mode vilket knyter an till fanzinets innehåll. Just höjden på klädstången känns viktig att få till, jag vill att det är en liknande höjd som den som finns i klädbutiker. Just den handlingen som utförs i butiker när man bläddrar bland plagg, tar upp, bedömer och jämför känns viktig att knyta an till för att koppla ihop det modets materialitet.



²⁰ The "Do-It-Yourself" artwork Hämtat från <http://us.macmillan.com/thedoityourselfartwork/AnnaDeuzeze> 2014-05-29

Resultat

Resultatet blev ett 16 sidigt fanzine som i tur och ordning innehåller, en framsida vilken förklarar fanzinets intention. Innehållet som är tre kapitel långt och baserat på ett samtal mellan mig och Jun O Cindy Calle där vi diskuterar mode (utifrån ett arbete jag gjort som jag kallar ”modeaffirmationerna”). En variation av detta arbete finns även med i slutet av varje ”kapitel” för att illustrera det vi tar upp. Man kan även säga att dem utgör en parallell läsning av fanzinet och är det som aktiverar läsaren. Avslutningsvis en sammanfattande text av vad samtalet handlat om tillsammans med en beskrivning av dem medverkande.



Diskussion

När jag lämnade in den här processbeskrivningen första gången så tyckte jag att den var osammanhängande, som att var och en av akterna var på väg åt varsitt håll, som att det inte fanns en röd tråd. Det kanske är ganska självklart att jag kände så då, mitt uppe i ett arbete har man oftast ingen distans, man är alldeles för uppe i detaljerna för att kunna se helheten. Nu när jag avslutat arbetet och börjat reflektera över det, ser jag absolut en röd tråd, eller till och med flera röda trådar.

Först och främst ser jag en processbeskrivning och ett gestaltande arbete som visst handlar om samma sak, men det skulle också kunna betraktas som en fråga och ett svar.

I den här processbeskrivningen ställer jag mig i mitt syfte en fråga, jag frågar ”hur kan jag i framtiden verka som en modedesigner som kan påverka och göra skillnad?”, en fråga som jag i början av processbeskrivningen försöker finna svaret på genom att utföra diverse, intervjuer, undersökningar samt genom att reflektera. Att jag ställer denna fråga ser jag inte som särskilt underligt, jag har spenderat tre år inom Konstfacks skyddande väggar och ska nu verka utanför dem väggarna. Att börja undersöka hur jag själv kan verka som modedesigner i min egen rätt kan nog ses som en naturlig reaktion på den ångest som uppstår i samband med examen. Svaret däremot på den ovan ställda frågan är nog det gestaltande arbetet dvs fanzinet, som jag tycker säger något i stil med ” ett av dem sätt jag kan påverka och göra skillnad på är att etablera en plattform genom vilken jag och andra kan få möjlighet att uttrycka våra tankar kring mode.”

Fanzinet tillåter mig att ha en plattform att arbeta utifrån, jag ser det som en ”plats” där jag och andra kan få möjlighet att framföra våra tankar genom att vara ett utrymme där jag kan lyfta dem frågor inom mode som jag anser är intressanta och skapa en diskussion kring dessa. Tidigare har jag tänkt att jag ska curera en utställning eller på något annat sätt skapa ett ”gallerirum” för att föra fram intressanta arbeten. Jag ser att fanzinet på sätt och vis är detta, ett slags portabelt galleri där jag och mina vänner och bekanta (eller kanske helt okända storheter) kan få ta plats.

Strax efter det att mitt syfte presenteras så använder jag mig av ett citat av Metahaven där dem pratar om forskning och process och jag säger själv senare att jag vill att processen ska vara synlig i resultatet. Nu både blev det så och inte. Hade jag velat att processen skulle vart synlig hela vägen så skulle kanske delar av processbeskrivningen eller de tankar jag hade tidigt i arbetets gång skulle fått ta plats i fanzinet. Samtidigt så är fanzinet i sig en process. Både i den bemärkelsen att den visar upp är ett samtal, alltså något som är en process. Men även i det faktum att fanzinet är ett medium som kan komma ut i flera nummer och kan därför genom sin tillväxt ses som en process i sig.

Jag minns att jag i flera av mina referenser såg hur en stor portion humor verkligen kan göra skillnad för ett projekt, och jag tänkte att det var viktigt att projektet i sig hade en humoristisk ton. Med lite betänketid har jag kommit fram till att det oftast inte varit arbetena i sig som varit roliga, utan presentationerna av dem. Tillbaka till mitt eget arbete så tycker jag att resultatet i form av vår konversation är ganska humoristisk, jag hoppas och tror att det märks att jag och Jun O Cindy Calle hade kul när vi hade vårt meningsutbyte. Och den där meningen hon säger i slutet a fanzinet, ”That the truth wont last!”, att sanningen alltid är föränderlig inom modet, den får i alla fall mig att dra på smilbanden.

Så här i efterhand kan jag också önska att det funnits en större resonans mellan processbeskrivningen och fanzinet. Kanske hade jag kunnat hitta en form för processbeskrivningen som överensstämde mer med fanzinet. Just nu känns det som att den

teaterreferensen med olika akter och roller känns lite hängande i luften. Men den fyller sitt syfte väl i alla fall.

Fanzinet är en början och ett slut på samma gång. För samtidigt som det är det sista arbetet jag gör på Konstfack, så är det också det första numret av förhoppningsvis flera. Det är med andra ord ett arbete som kan leva vidare, ett arbete som ger mig motivation till att fortsätta arbeta på egen hand. Jag skulle också kunna jobba vidare med att se över vilka distributionsmöjligheter det finns för fanzinet, något jag känner inte hanns med i den här kursen. Vart ska fanzinet säljas, i en konstboks butik som Konst-ig eller kanske i en klädbutik eller modeaffär? Kanske kan fanzinet distribueras i samband med modehändelser såsom modeveckan så som det föreslogs på examinationen. På examinationen kom även frågan om modedesignerns roll om mode skulle vara effekten av kläder, och jag tänker mig i samband med detta att modedesignerns roll kan vara att förutse denna effekt genom att skapa förutsättningar för den.

Att ta makten och skapa det utrymme man själv anser sig behöva, kanske till och med har rätten till är något jag i alla fall hoppas att jag fortsätter med. För att genom att skapa mitt eget utrymme påminns jag om hur befriande det är att ta makten i egna händer, istället för att sitta och vänta på att bli upptäckt och uppmärksam. Jag tänker på Virginia Woolf som jag talar om i början av processbeskrivningen, och tänker att jag har hittat ett eget rum.

Käll- och litteraturförteckning

Tryckta medier:

Ericson, Magnus, 2009, *The Reader*, Stockholm, Iaspis och Sternberg Press
Ericson, Magnus & Mazé, Ramia, 2011, *DESIGN ACT Socially and politically engaged design today – critical roles and emerging tactics*, Stockholm, Iaspis och Sternberg Press
Hallström Bornold, 2003, *Det är rätt att göra uppror: Mah-Jong 1966-1976*, Värnamo, Fälth & Hässler
Kawamura, Yuniya, *Fashion-ology*, 2005, New York, Bloomsbury Academic
Schouwenberg, Louise, 2010, *Hella Jongerius Misfit*, London, Phaidon Press Limited
Teal Triggs, 2010, *Fanzines*, London, Thames and Hudson
Woolf, Virginia, 2011, *Ett eget rum*, Stockholm, Albert Bonniers Förlag

Internet:

A screw loose: <http://www.independent.co.uk/life-style/fashion/news/a-screw-loose-the-secret-of-rei-kawakubos-signature-look-8679284.html>
Company: http://www.com-pa-ny.com/projects/secrets_of_estonia/secrets_of_estonia.html
Fashionplay <http://www.fashionplay.org/about>
Honest By: <http://www.honestby.com/>
Rookiemag: <http://www.rookiemag.com/2012/05/how-to-make-a-zine/>
The "Do-It-Yourself" Artwork <http://us.macmillan.com/thedoityourselfartwork/AnnaDezeuze>
Vestoj: <http://www.vestoj.com/manifesto/>
Victoria & Albert museum: <http://collections.vam.ac.uk/item/O1172065/jumper-kawakubo-rei/>
Vík Prjónsdóttir: http://www.vikprjonsdottir.com/the_factory

Artiklar

Cirelli, Julie *Nya glasriket*, Ur FORM nr5/2013
Cirelli, Julie, *Den tunna röda tråden*, Ur FORM nr 1/2014

Podcast

Summit #24 <http://www.summitunlimited.se/Podcast/>