

TRIENNALEN 2006,
Foredrag til seminar 10. september, 2006

Å SKAPE KLÆR – TEKSTIL PÅ KROPP

Kirsti Bræin

I anledning Triennalen 2006 skal jeg snakke om tekstil på kropp og det å skape klær. Et stort felt som åpner for mange innfallsvinkler. Hva kjennetegner klær? Klær skapes i forhold til kroppen og relaterer seg til den som tredimensjonale form. Estetikken og utformingen avgjøres med utgangspunkt i en rekke elementer. Jeg vil komme med eksempler på hvordan ulike designere og kunstnere med sine individuelle utgangspunkt har brukt klær som medium for å uttrykke seg.

Jeg synes det er viktig først å beskrive et bilde, skissere et bakteppe der elementer kan plasseres. Tekstilets historie går uendelig langt tilbake. Klær, det å ikle seg, av nødvendighet med hensyn til klima, for å gi signaler fra menneske til menneske er en del av vår sivilisasjons historie. Det å skape klær som designer eller kunstner slik vi kjenner til det har mer formelt eksistert siden midten av det 19. århundre. Alle mulige kulturer i ulike tidsepoker fra klesdraktens historie har vært og er en viktig inspirasjonskilde for klesskapere. Men vi skal se at inspirasjonen og idegrunnet får nye vinklinger etter som vi befinner oss i en verden i utvikling og forandring.

Tradisjon og mote

Klær kan grovt forenklet oppfattes og beskrives som enten tradisjonell eller mote. Globalt. Kjennetegnet for den tradisjonelle etniske drakten er at den forandres i liten grad. Betydningen av klær i den vestlige verden er ensbetydende med mote. Det er utgangspunktet. For moten er forandringen viktig i den betydning at det representerer selve logikken i moten. Likevel mener jeg at den daglige bruken av begrepet forandring er mer retorisk når man ser på mote og klær i et større tidsperspektiv.

Men trenger vi å snakke om moten når vi snakker om klær? Både ja og nei. Jeg synes det er interessant som Gilles Lipovetsky sier i *The Empire of Fashion*¹. Der han blant annet forklarer moten som symbolet på demokratiets tilstedeværelse;

“Consummate fashion does not signify “the end of history” but the constantly renewed *invention* of democracy and the marketplace; it signifies the

responsibility of citizens facing the construction of a future whose keys no individual now holds. The unreasonableness of fashion calls for, and paves the way for, an extra measure of enlightened reason.”²

Klær er det som symboliserer mote. I sentrum for demokratiet står individet. Og individet betyr både kropp og tanke. Det er fundamentalt. Demokrati står for frihet til å velge, frihet til å kunne uttrykke seg. Individet kan uttrykke seg gjennom klær. Klær skapes, brukes og betraktes. Klær kan være anvendelig samtidig som det har en symbolkraft. En symbolkraft som nettopp kommer fra klærs nærhet og forbindelse til menneskets eksistens. Hvis vi tenker på mote og klær i forbindelse med produksjon og forbruk har en betydning i global forstand. Det skaper relasjoner mellom kulturer og individ i både negativ og positiv betydning.

Teknologi og kreativitet

Teknologi er en særlig viktig faktor når vi snakker om klær. På den ene siden har teknologi har en betydning for den historiske utviklingen av tekstil som materiale. De generelle muligheter egenskaper for tekstiler. Nye oppdagelser og muligheter i tekstilindustrien er med på å bidra til designerens palett. Vi ser også eksempel på at designeren spiller en rolle og bidrar til en slik utvikling. Ved å erfare behov kan designere i dialog med industri være med å utvikle materialer.

Teknologi må også ses i relasjon til den samfunnsmessige situasjonen vi som individ befinner oss i. For kunstneren, designeren - den som skaper – er dette av tilsvarende stor betydning som når teknologiens muligheter påvirker selve materialet man arbeider med. Med teknologi i en samfunnsmessig sammenheng tenker jeg spesielt på kommunikasjonsteknologi. Både når det gjelder informasjon og infrastruktur som transport og forflytning. Globalisering er et sentralt begrep her. Tid har fått en annen betydning. Forflytning, innsikt i andre kulturer i vid forstand – verden har kommet mye nærmere oss. Denne siden av teknologiens muligheter og realiteter påvirker også holdninger. Som ansvarlige og bevisste individer vil vår innsikt gjennom informasjon innvirke på ideer og kreativitet. Kunstneren og designeren vil alltid bli påvirket av den verden slik den oppleves av den enkelte. Det gir seg utslag i ens tenkning og arbeid. På samme måte påvirker det publikum eller kunden. Et eksempel er Gulf-krigens negative innvirkninger på holdninger i forbruk og luksus tidlig på 1990-tallet. Spesielt Paris' motehus opplevde dette.

For midt i det hele står hver enkelt av oss som deltakere i sosial og samfunnsmessig forstand. Vi har anledning til å ta stilling til våre omgivelser og uttrykke oss. Det kan vi kalle en dialog mellom omverdenen og oss selv. Hva

som kommer ut av denne dialogen for hver enkelt av oss kan vi også uttrykke. Den som har skapende evne kan blant annet artikulere dette gjennom kunsten.

Klær kan være et sterkt medium å uttrykke seg gjennom. Fordi det er så fundamentalt, så nært mennesket, fordi symbolkraften i forhold til mote og kropp er så påtrengende. Dette skaper en tosidighet i vårt forhold til klær. Det representerer både undertrykkelse og utnyttning, men samtidig nærhet og glede. Alt etter hvilket perspektiv vi har. Ingen kan være likegyldige til klær. Men klær kan være likegyldige. Derfor har etter min mening den som skaper et stort ansvar. Fordi det kommuniserer. Klær handler om estetiske idealer - vårt forhold til konvensjoner, vakkert og stygt.

Klær er forbundet både med industriell masseproduksjon og med det som er skapt for hånd. Klær handler om trender og masse-mote men det kan også være det unike, særegne. Begrep som tidløshet og mote finner vi både i det unike og i det industriproduserte. Det er tanken og motivasjonen bak som blir premissleverandør for opplevelsen av arbeidet og betydningen av det.

Designerrollen

Å skape klær. Hva vil det si? Tekstil og kropp. Først og fremst må vi ta utgangspunkt i det vi i dag forstår som designerrollen. Den ble reell da Charles Frederic Worth i 1858 etablerte haute couture i Paris med sesongmessige visninger. Han etablerte det første motehus som ble modell og normgivende for de som kom senere. Haute couture ble markedsført som kunst. Så det gikk altså fra å være et håndverk til å bli betraktet som en kunstart. Unike kreasjoner skapt av en kunstner, også signert. En moteskaper fant sin egen estetiske og visuelle identitet. Og enkelte kan virkelig sammenlignes med et hvilket som helst kunstnerskap der man kan gjenkjenne en spesiell strek eller signatur. Moteverdenen eller motesystemet slik vi oppfatter den i dag er en utvikling fra dette. Den historiske konteksten har bidradd til at utgangspunktet for designeren er endret underveis. Det kan være samfunnsmessige forhold i videste betydning. Teknologiens utvikling og de muligheter det gir av utfordringer.

Klær i ulike kategorier

Innfallsvinkler og inspirasjonen er mangfoldig i forhold til å skape klær. Dette avspeiles også i årets Triennale. Det unike og håndlagde er et fundament for kunsthåndverket. Også for de klær som er utstilt er dette realiteten. Vi finner ulik bruk av materialer og teknikk. På samme måten gjenspeiler hvert av arbeidene kunstnerens individuelle inspirasjonskilder og referanser. I artikkelen *Abstraction* har Valerie Steele formulert en beskrivelse av hovedkategorier for klær som produkt, uttrykk og opplevelse.

”Abstraction seems to be an important theme in the work of certain designers. One think in particular of avant-garde Japanese and Belgian designers, such as Yohji Yamamoto and Martin Margiela.]...[Like abstract art, abstract fashion focuses on the formal qualities of the work itself, rather than what it represents. Abstract fashion explores shape and structure, material and color, proportion and volume.]...[By contrast , representational art depicts something, which may be an aspect of the real world or an imaginary scene. Certain fashion designers, epecially, perhaps, those from England, such as Vivienne Westwood and John Galliano, tend to gravitate toward historicizing narratives inspired by themes (such as Anglomania). Meanwhile, American designers tend to focus on functional clothes that unambiguously represents reality.”³

I denne beskrivelsen ligger det implisitt en beskrivelse av designeres medvirkning til ulike estetiske uttrykk.

'Beyond fashion'

Jeg synes det er interessant å se litt nærmere på hvordan enkelte kleskapere har forsket på potensialet som ligger i en teknikk og materialet gjennom hele sitt kreative virke. Det ligger en styrke i dette som nærmest trosser motens logikk med krav om fornyelse. Det ligger da slike kvaliteter i arbeidet som beveger seg uten for moten – 'beyond fashion'.

Betydningsfulle og interessante navn jeg kan trekke frem for å illustrere en slik måte å arbeide på er Madeleine Vionnet (1876-1975) og Alix Grès (1903-1993). Begge er franske var etablert med motehus i Paris og har hatt sterk innflytelse gjennom sine arbeider i samtid og ettertid. Antikkens Hellas var en hovedreferanse for både Vionnet og Grès. Vionnet utforsket det skrånede materialets elastiske egenskaper i forhold til kroppens form. Med sofistisert og moderne oppfattelse av oppdeling av kjoler skapte hun utallige variasjoner rundt ett tema. Grès arbeidet med en teknikk av fine legg eller folder. Hovedsakelig utført i en spesiallaget silkejersey. Begge disse designernes arbeid er til inspirasjon og blir videreført av dagens designere. Dette sier noe om et arbeids fundamentale kvalitet – 'beyond fashion'. Takket være etableringen av draktsamlinger i fortrinnsvis museer, har man anledning til å studere og utforske mange av arbeidene.

Jeg vil trekke en sammenligning til Marit Eken Kalager, Ove Harder Finseth og Armando Santos som alle tre er representert på årets Triennale, med en slik forskende tanke i forhold til materiale og teknikk. Kalager har gjennom hele sitt skapende virke undersøkt potensialet i ullens tovingsegenskaper relatert til strikketeknikk. Hun har funnet en teknikk som basis for sin kreativitet som

nærmest er utømmelig. Hennes plagg kan assosieres både til menneskeskaptene rene objektformer og former fra naturen. Hennes siste arbeider har i tillegg drakthistoriske referanser. Ullen som materiale knyttes mot norsk tradisjon.

Finsets arbeider har en sterk forbindelse til fransk haute couture-tradisjon. Ikke minst når det gjelder den tekniske utførelsen. På ulike plaggformer har han brukt håndlagede lisser utført i matlassé-teknikk. Finseth "tegner" med lissene i utallige varisjoner i der den formessige tematikken er organisk og myk - linjene slanger seg.

Armando Santos har markert seg med sine variasjoner av bearbeidet tekstilet. Han tar utgangspunkt i modultenkning. Når han bruker rektangelet som basisform, som i kjolene på årets Triennale, kan han ved å variere størrelse og tetthet i sammensetningen skape variasjoner av en tredimensjonal form. Sammensetningen av rektangler bruker Santos også til å eksperimentere med farge slik at det oppstår kontraster og gradvise overganger i plagget.

Mye av kunsthåndverkets styrke og tradisjon ligger etter mitt syn i tålmodigheten og det rommet dette skaper for det å undersøke materialets og ideens potensial. Innenfor disse rammene er det et stort rom for lidenskapen som er en så viktig drivkraft for å kunne skape.

Historien og tolkning

Jeg vil komme litt tilbake til dette med historie i sammenheng med klær, mote, tekstil og kreativitet. Tidløshet som begrep får en betydning ved at designere og kunstnere bruker historien. De bruker historien ved at tekstile teknikker og estetiske uttrykk blir tolket gjennom nye teknologiske muligheter og tidsmessige forutsetninger. På samme måte er det med variasjoner og ny bruk av kjente elementer fra drakt- og motehistorien. Der er et godt eksempel på tolkning av historien er Issey Miyakes konsept *Pleats Please*. Dette kleskonseptet er basert på en plisseringsteknikk utført i polyester. Kolleksjonene forandres hver sesong, men konseptet tar utgangspunkt i denne ene teknikken – et materiale med en permanent plissering. Parallellene til Mario Fortunys Delphos-kjoler fra tidlig på 1900-tallet er mange. Fortuny skapte sine kreasjoner i silke. Og på samme måte som i Miyakes materialer er hans plisseer permanente. Variasjoner skapte Fortuny gjennom innfarging og trykk på materialet. Som navnet Delphos indikerer er Fortunys referanser knyttet til gresk drakt. Jeg nevnte Alix Grès litt tidligere. Det er mulig å se på hennes arbeid som springer ut fra antikkens Hellas med sine legg, som en annen tolkning av den samme historiske inspirasjonen.

Symbolkraft

Eivind Røssaak, som er forskningsstipendiat ved Universitetet i Oslo, har kommet med betraktninger rundt hvordan begrepet "liv" har erobret teoretiske perspektiver i kunsten og dens innhold. Hvordan kunstneren plasserer seg selv og sitt liv i det kunstneriske uttrykk. Denne betraktningen relatert til "liv" er interessant når vi tenker på hvordan kropp og mote i økende grad har blitt fremtredende symbolske virkemidler i kunstuttrykket. I årets kunsthåndverktriennale finner vi flere eksempler på hvordan klær blir brukt nettopp i en slik symbolsk sammenheng.

I Alexander Grüners konsept og tekstile verk "*Jeg, meg og mitt– Don Juan sitt*" ikler han både mennesket, dyr og objektet i bestemte omgivelser. En iscenesettelse. Kunstneren sier selv: Med "*Jeg, meg og mitt– Don Juan sitt*" søker jeg kommentera de ansträngningar vi gör för att identifera oss med våra ting, hur mycket tid, kärlek och pengar vi lägger på att skydda dem och skilja ut "mitt" från "ditt". Arbetet handlar om allt vi gör för att skydda det som skapar, återspeglar og bekräftar våra liv.⁴

Franz Schmidt, som ble tildelt Kunsthåndverkprisen for 2006, tar i bruk klærs symbolkraft med sitt kross-kulturelle design-konsept *Monkeybiz*. T-skjorten er det konkrete bærende element i prosjektet. Et ikon og symbol med forskjellig meningsinnhold for ulike generasjoner. Selve produksjonen og fremstillingen av klær som handling er med på å gi innhold til arbeidet – et uttrykk som kan oppleves som anti-teknologi. Mennesket og liv står sterkt i sentrum i Schmidts prosjekt.

Både Grüners "*Jeg, meg og mitt-Don Juan sitt*" og Schmidts samarbeidsprosjekt *Monkeybiz* er med på å utfordre konvensjonelle oppfatninger av hvordan klær tas i bruk for å skape kunst og design. De er med på å utvikle innholdet i kunsthåndverkbegrepet. Fagfeltet står ikke stille men er i stadig bevegelse.

Ansvaret

Jeg har tidligere vært inne på begrepet likegyldighet. Likegyldighet i forhold til det som skapes. Den japanske designeren Rei Kawakubo har uttalt at hun ønsker å utfordre våre estetiske konvensjoner gjennom de klærne hun skaper og den konteksten hun plasserer dem i. Slik blir klær og ideen bak et virkemiddel for å skape reaksjoner. Dekonstruksjon og ironi er viktige karakteristikk for belgisk klesdesign som på 90-tallet har videreført Kawakubos anti-estetikk og deformasjon. Teknologi åpner igjen opp for nye tolkninger av hvordan tekstil og kropp kan inngå i design og kunst. Den virtuelle iscenesettelsen viser seg som en arena for en slik ny tolkning.

¹ Gilles Lipovetsky, G. 1994. *The Empire of Fashion*. Princeton 1994, Princeton University Press.

² Ibid, s. 251.

³ Valerie Steele, fra "Abstraction" i *View on colour 28*, 2004.

⁴ Fra Alexander Grüners egen beskrivelse av sitt verk på www.triennale.no