

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Etenduskunstide osakond

teatrikunsti visuaaltehnoloogia õppekava

multimeediaspetsialisti eriala

**Ave Palm**

**IMMERSIIVSE VIDEOINSTALLATSIOONI „POEEM LOODUSELE“ LOOMINE**

Loov-praktiline lõputöö

Juhendaja: Taavet Jansen, MA, lektor

Kaitsmisele lubatud: .....

(juhendaja allkiri)

Viljandi 2020

## SISUKORD

<b>SISSEJUHATUS .....</b>	<b>3</b>
<b>1. ALGIMPULSID JA INSPIRATSIOONIALLIKAD .....</b>	<b>5</b>
<b>1.1 Psühheedelne kunst ja kunstirühmitus USCO.....</b>	<b>5</b>
<b>1.2 Installatsioonikunst .....</b>	<b>6</b>
<b>1.3 Loov-praktilise lõputöö sisu areng .....</b>	<b>9</b>
<b>2. INSTALLATSIOONI „POEEM LOODUSELE“ LOOMINE .....</b>	<b>11</b>
<b>2.1 Ettevalmistus .....</b>	<b>11</b>
<b>2.2 Teostus.....</b>	<b>12</b>
2.2.1 Algmaterjali jäädvustamine .....	12
2.2.2 Fotode videomaterjaliks koondamine .....	13
2.2.3 Videomaterjalile 3D-illusiooni lisamine .....	13
2.2.4 Videomaterjali moonutused, eriilmeliste maastike teke .....	13
2.2.5 Maastike ühtseks voolavaks tervikuks liitmine .....	14
2.2.6 Installatsiooni heli .....	15
2.2.7 Raamistiku ehitus .....	15
2.2.8 Installatsiooni filmimine ja teose jagamine.....	16
<b>3. ENESEANALÜÜS.....</b>	<b>17</b>
<b>4. ARUTELU .....</b>	<b>21</b>
<b>KOKKUVÕTE.....</b>	<b>25</b>
<b>KASUTATUD KIRJANDUS .....</b>	<b>26</b>
<b>LISAD.....</b>	<b>27</b>
<b>Lisa 1 Algmaterjali pildistamine .....</b>	<b>27</b>
<b>Lisa 3 Videomaterjali kokkupanek programmis <i>Adobe Premiere Pro</i>.....</b>	<b>28</b>
<b>Lisa 4 Videomaterjali loomine programmis <i>Resolume Arena</i> .....</b>	<b>28</b>
<b>Lisa 5 Esmane kangakatsetus.....</b>	<b>29</b>
<b>Lisa 6 Lõplik kangaasetus .....</b>	<b>29</b>
<b>Lisa 7 Installatsiooni filmimine .....</b>	<b>30</b>
<b>SUMMARY .....</b>	<b>31</b>

## SISSEJUHATUS

Käesolev loov-praktilise lõputöö kirjalik osa analüüsib immerstiivse videoinstallatsiooni „Poeem loodusele“ algimpulsse, ettevalmistust, teostust ja tulemit.

Immersiivse ehk vaatajaid igast küljest ümbritseva videoinstallatsiooni loomise idee on küpsenud juba Viljandi Kultuuriakadeemias teisest õppeaastast saadik. Selle inspiratsiooniallikatena võib esile tuua installatsiooni- ja psühheedse kunsti. Esimese puhul on olulisel kohal säärased märksõnad, nagu olemasolevate (vanade, loodusest pärit) materjalide kasutamine, liikumine lühiajalisuse, ajutisuse, voolavuse, tühjuse tunnustamise poole. Psühheedse kunsti viljelejate põhieesmärgiks oli vaatajaile droogivaba tripi kogemuse pakkumine, installatiivsetesse kunstiteostesse sisenemist võimaldavate keskkondade loomine. Lõputöö loomise käigus on olnud eesmärgiks need ideed omavahelises sünergias ühtseks kogemuseks siduda.

Lõputöö loomise hõlbustamiseks sai kirjutatud ka seda toetav seminaritöö, mille pealkirjaks on „Asukohaspetsiifilise 360° videoinstallatsiooni kasutamine esteetilise kogemuse tekitamise eesmärgil“. Käesolevas töös viitan mitmetele seminaritöö kirjutamise käigus avastatud ideedele ja selle raames käsitletud autoritele.

Algselt oli plaanis luua installatsioon palju suuremas formaadis Viljandi kunstigaleriisse Supersonicum, mis oleks pidanud aset leidma 2020. aasta maikuu. 2019. aasta lõpus hakkas aga levima ülemiste hingamisteede viirusnakkus COVID-19, mis kasvas 2020. aasta kevadeks palju teadmatust, hirmu ja ohvreid kaasatoovaks pandeemiaks. Viiruse leviku takistamiseks kuulutati 12. märtsil Eesti riigis, nagu umbes samal ajal ka paljudes teistes riikides, välja eriolukord, mille sisuks olid liikumispiirangud, rahvakogunemiste keelamine (sh ka kõiksugu kultuurisündmused), kaubanduskeskuste ja mänguväljakute sulgemine jm. Eriolukorrast tulenevalt sai lõputööks plaanitud installatsioon hoopis teistlaadi formaadi. See on üles seatud minu Tallinnas asetseva kodu elutuppa.

Huvi pakkuvaks teemaks oli alguses inimene – kuidas me iseenda olemusest aru saame, kuidas enda isiksust loome ning kuidas teiste inimestega suhestume. Eriolukord mõjutas aga ka teemavalikut. Pidev kodus olemine tõi eriliselt esile suure huviallika, milleks on umbes aasta jooksul kogutud kuivatatud lilled, mis sümboliseerivad sõprust, esteetilise naudingu igatsust, loodusarmastust.

Kirjaliku töö esimeses peatükis saavad esile toodud inspiratsiooniallikate lähemad tutvustused ja selgitused, miks just sellised kunstiilmingud on mind mõjutanud. Avan loomingulise tõuke andnud kunstnike eesmärke ning installatsioonikunsti olemust.

Kirjaliku töö teises peatükis kirjeldan installatsiooni loomise protsessi algusest lõpuni. Protsessi kuuluvad erinevate kangaste ostmine ja nende sobilikkuse katsetamine, lõpliku kanga ja muude vahendite ostmine, sisu loomine ja selle katsetamine, raamistiku ehitamine, kangaste asetuse katsetamine ja lõplik paikapane, heli- ja videomaterjali katsetamine, lõpliku materjali ülesfilmimine, videomaterjali ja heli kokkupanek, internetti üles laadimine.

Kirjaliku töö kolmandas peatükis tegelen kogu tehtu jooksul kogetu analüüsiga. Käsitlen erinevaid probleeme ja takistusi, mis teostamise juures esile kerkisid. Samuti toon esile rõõmu pakkunud aspektid.

Loov-praktilise lõputöö neljandas peatükis käsitlen erinevaid soovitusi ja nõuandeid, mida videoinstallatsiooni planeerimise, teostamise ja avaliku esitlemise juures silmas võiks pidada.

## 1. ALGIMPULSID JA INSPIRATSIOONIALLIKAD

Loov-praktilise lõputöö algimpulsse on mitmeid. Selle tõukeks on olnud nii installatsiooni- kui psühhedeelne kunst. Olulisemateks mõjutajateks on olnud aastaid tagasi nähtud foto kunstirühmituse USCO 1970. aastatel aset leidnud näitusest New Yorgis, Viljandi Kultuuriakadeemia õpingute käigus koos teiste multimeedia tudengitega loodud interaktiivne videoinstallatsioon Viljandi veetornis 2018. aastal, Kurt Schwittersi „*Merzbau*“ (1923–37), Olafur Eliassoni „*The Weather Project*“ (Ilmaprojekt, 2003/04), Yayoi Kusama „*Mirror room (Pumpkin)*“ (Peeglituba (Kõrvits), 1993). Samuti on inspireerinud mind kogu seminaritöö käigus uuritud rikkalik materjal.

### 1.1 Psühhedeelne kunst ja kunstirühmitus USCO

1970-ndatel hakkas levima psühhedeelne kunst, mille eesmärgiks oli viia inimesed n-ö „droogivabale tripile“. Selle kunstisuuna üheks pioneeriks oli ühendus USCO. Kunstnike eesmärgiks oli püüa meeli pommitades „mõistust aurustada/lahustada“. Kui väga selline eesmärk õnnestus, sõltus vaataja kannatlikkusest ja vastuvõtuvõimest. Mitmed külastajad veetsid galeriides tunde, millest võib järeldada, et inimestel oli suur soov kunstist osa saada ning seda mõista. Ühte USCO näitust New Yorgis külastasid tuhanded huvilised. USCO kunstnikud nimetasid oma näituste kaasahaaravaid ümbritsevaid keskkondi „*be-in*“-ideks, ehk „sees olemisteks“, kuna eesmärk oli, et inimesed ei vaataks ainult kunstiteoseid, vaid oleksid osa nendest (Psychedellic art ... 1966).

Ühe New Yorgi muuseumis üles pandud rühmituse USCO näituse juurde kuulus ka ruum, kus vaatajad võisid keerelda pöörleva diivani peal ning vaadata jumalaid, deemoneid ja inimesi, mis olid maalitud „koopa“ seintele. Ruumi laes paiknes maalitud riie ja põrandal maalitud paber. Seega oli tegemist täielikult endasse haarava ruumiga, mis võis rohkem või vähem sarnaneda meeli painutava reisiga meeli painutavaid aineid kasutamata. Kirjeldatud ruumist aastaid tagasi nähtud pilt on olnud üheks visuaalse kunsti juurde pöördumise

algpõhjuseks. See on tekitanud soovi luua ise midagi samalaadset. Midagi, mis ümbritseks inimesi täielikult, pakkudes samaaegselt täiesti uutmoodi kogemust. Kui psühheedset kunsti viljelevad loomeinimesed soovisid meeli pommitades jõuda vaataja „mõistuse aurustamiseni“, siis minu sooviks on pigem kindlameelse rahulikkusega vaataja teadvustamata olekut kõnetada.

## 1.2 Installatsioonikunst

Seminaritöö kirjutamise käigus kirjeldasin üsna põhjalikult installatsioonikunsti tekkepõhjuseid ja selle eesmärgi. B. Ely toob oma artiklis „*The Ancient History of Installation Art*“ (Installatsioonikunsti iidne ajalugu) installatsioonikunsti põhilise tekkepõhjuse esile järgneva mõtte: lääne kunstnike kokkupuude Hiina ja Jaapani väljendusvormidega harmooniast, õndsusest, ruumi olemuse osas mediteerimise kaudu tekkinud esteetilise pingest, vastastikustest seostest, kõrgendatud esteetilisusest on toonud kaasa nende edaspidise ruumilise väljenduse, mille puhul installatsioonikunsti kasutatakse objektide ja inimeste ruumis paiknemist kui dominantset väljenduselementi (Ely 2009).

C. Bishop toob aga installatsioonikunsti ajaloo teemalises raamatus välja, et kunstnikud pöördusid installatsioonikunsti poole seetõttu, et neil tekkis soov laiendada visuaalset kogemust kahemõõtmelisusest kaugemale ning pakkuda sellele väljendusriikast alternatiivi. Bishopi määratluse kohaselt on installatsioonikunst täiesti ebamateriaalne ja ebapraktiline meie praktilisel ajal ning kogu selle eksistents teenib kasumlikkuse põhimõttest loobumise ideed. Installatsiooni ei saa korrata ilma selle autorita, seda ei ole võimalik pikaajaliselt näidata, seda ei saa korrata või taas luua mõnes teises ruumis, kuna see on algse ruumiga kokku seotud, mõeldud vaid selle konkreetse paigaga koos mõtisklemiseks. (Bishop 2005, lk 11–17)

Minu lõputöö on mõjutatud sarnastest ideedest. Senimaani aset leidnud kokkupuude hiina ja jaapani traditsiooniliste kunstivormidega on mulle sügavat muljet avaldanud. Mind kõnetab nende rahu ja sügavus, võimalus mõtiskleda ruumis olevate elementide üle. Sel viisil olen lummatud jaapani aia ideest, mis seisneb minu jaoks armastuses ja austuses looduse vastu, lihtsuses peitavas ilus, inimeste ja looduse harmoonias.

Mulle sümpatiseerib idee ebamateriaalsest ja ebapraktilisest kunstist ning kasumlikkuse ideest loobumisest. Mind paelub kunst, mida ei ole võimalik osta ega müüa, millele ei ole võimalik hinnasilti külge panna, kaubastada. Installatsioonikunst kannab tugevalt just seda ideed. Kõige kõnetavamad teosed võivad olla sellised, mida ei ole võimalik igaveseks jäädvustada. Mis on ajutised, mida ei saa korrata või mis aja jooksul muutuvad millekski hoopis teiseks, jällegi sõltumata kunstnikust. Nagu juhtub *land-art*'i ehk maakunstiga.

Bishop toob oma raamatus veel välja, et kunstnikud pidasid vaatajakogemuse puhul oluliseks erinevaid elemente: ego kaitsest läbitungimist, alateadvuslike ihade ja ärevuste vallandamist; vahetu tundmuse tekitamist; rituaalsete ja sotsiaalsete kvaliteetide avamist; institutsionaalset kriitikat; multiperspektiivsust, meelelist kogemust (Bishop 2005, lk 11–37).

B. Mitchell kirjutab aga artiklis „*The Immersive Artistic Experience And The Exploitation Of Space*“ (Immersiivne kunstiline kogemus ja ruumi rakendamine), et multimeediliste uurimuste aluseks on läbi aegade olnud erinevad lähenemised: eksperimenteerimise võimaluste pakkumine, iseenda kogemuse loomise võimaldamine; virtuaalse reaalsuse süsteemi piires reaalsele maailmale omase suhtlemise jäljendamine; immersiooni psühholoogiline mõju; ekstremismi kontseptsioon; enesevaatluse, rahulikkuse ja transformatsiooni idee; kosmose kontseptsioon; ruumi emotsionaalne kogemine (Mitchell 2010).

Installatsiooni- ja videoinstallatsioonikunsti loomise äsja esile toodud eesmärkidest olen saanud inspiratsiooni soovist tungida läbi ego kaitsest, vallandada vaatajas teadvustamata tundmusi, tekitada vahetut, mitmest perspektiivist lähtuvat meelelist kogemust. Läbi immerstiivse videoinstallatsiooni loomise soovin võimaldada inimestel luua iseenda kogemus, suhestuda teosega läbi isikliku maailmatunnetuse, pakkuda rahu, mõtteainet ja ilu.

Kõiki neid ideid aga teostada ei ole võimalik. Teos saab esitletud mitte immerstiivse installatsioonina, millesse inimene saab siseneda, vaid videosalvestusena sellest samast installatsioonist. Jääb üle vaid loota, et valitud formaat ei vähenda ideede kaalu ning teos suudab siiski pakkuda mõtteainet, ilu ja rahu. Tungida vaataja teadvustamata kihtideni ning neid kuidagi vibreerima panna.

Installatsioonikunstist on mind kõnetanud väga mitmed eriilmelised teosed, aga siinkohal tooks välja eelkõige neli:

1) **Kurt Schwittersi „Merzbau“** (1923–37)

Saksa päritolu kollaažikunstniku ja skulptori Kurt Schwittersi teos „Merzbau“ oli keskkonnapõhine töö, mis sai alguse tema stuudiost ning laienes kõrval olevatesse ruumidesse, sisaldades ajalehti, vana puitu ja mööblit, katkiseid rattaid, kumme, surnud lilli, peegleid ja traataeda. Samuti oli seal metonüümilisi (ajaliselt, ruumiliselt, põhjuslikult või päritolult seotud) esemeid tema sõpradelt. Praegusel ajal viidatakse sellele teosele kui installatsioonikunsti eelkäijale. (Bishop 2005, lk 41) Schwittersi teos tekitab minus suurt äratundmist – igasugune nostalgiline moment, mis käib vanade esemete, surnud lillede, aegunud informatsioonikandjate kogumise ja enda ruumides väljapanekuga kaasas, on väga tuttav. Kindlasti oleks seesuguse installatsiooni kogemine tekitanud minus tugevat heldimustundmust.

2) **Olafur Eliassoni „The Weather Project“** (Ilmaprojekt, 2003/04)

Taani-islandi päritolu skulptor ja installatsioonikunstnik Olafur Eliasson kasutab oma teostes elementaarseid materjale, nagu valgus, vesi ja õhutemperatuur, et võimendada vaataja kogemust (Biography). Installatsiooni „The Weather Project“ osadeks olid kaugele seinale kinnitatud monosageduslikest pirnidest koosnev tagantvalgustusega poolringikujuline ekraan, laest alla riputatud peegelfooliumiga vooderdatud alumiiniumraamid, mis moodustasid visuaalselt saali mahtu kahekordistava hiiglasliku peegli ja tehisudu, mis ühises sümbioosis löid kokku illusiooni tohutust päikeseloojangust. Teos täitis kogu Londonis paikneva kaasaegse kunsti galerii Tate Modern saali Turbine Hall. (The Weather ...) Tegemist on teosega, mis on jäänud silma oma massiivsuse, loodusläheduse ja potentsiaaliga mõjuda võimsalt inimeste tajuaiustingutele. Selles on ühendatud imeline loodusnähtus ja rikkalikud tehnoloogia kasutamise võimalused, mis innustab mindki rohkem millegi sarnase poole pöörduma. Andes julgust katsetada teemavalikuga, mis on minu jaoks väga kõnekas, ning teha seda vajaduse ja võimaluse korral ka suuremahuliselt.

3) **Yayoi Kusama „Mirror room (Pumpkin)“** (Peeplituba (Kõrvits), 1993)

Jaapani päritolu installatsioonikunstnik Yayoi Kusama tegeleb maalikunsti, disaini, skulptuuri ja installatsioonikunstiga. Ruumiinstallatsioon „Mirror room (Pumpkin)“ koosnes peeglitega kaetud seintest ja ruumis paiknevatest kõrvitsatest, mis olid kaetud Kusama signatuurmuustriga. Avamisel kandis kunstnik sama muustriga kleiti ja kübarat,

saades justkui teose osaks. Lisaks jagas ta külastajatele väikeseid käsitsi maalitud kõrvitsaid. (Yayoi Kusama) Kusama originaalse käekirjaga kunstimaailm jõudis minuni neli aastat tagasi, kui tema retrospektiivnäitus oli üleval Soome kunstigaleriis HAM. Tol ajal oli mul küll suur soov minna ja näitust külastada, aga erinevatel põhjustel jäi plaan siiski teostamata. Ometi on Kusama isikupärane kunstiline väljendusviis minuga jätkuvalt kaasas käinud ning tekitanud soovi väljendada ka enda ideid sarnases, vaatajat kõikjalt ümbritsevas, väga erilises võtmes. Algselt pidid lõputöö raamistiku keskel paiknema peeglid, mis oleks olnud viide Yayoi Kusama teostele. Need oleks olnud samaaegselt nii lõpmatuse tasandi tekitajad kui väljastpoolt sissepoole liikumise vältel nähtud kujutiste korrutajad. Kodus üles pandud installatsiooni juurde peeglid siiski ei kuulu.

#### 4) **Interaktiivne installatsioon Viljandi veetornis (2018)**

Viimasena toon välja ühe kooliprojekti, mille tegemise jooksul mõistsin veelgi kindlamalt, et soovin just 360° videoinstallatsiooni teha. Õppeaine „IT alused“ raames tegime 2018. aasta kevadel õppejõu Toomas Tiku ja kaasõpilaste Johanna Mägini ning Maria Elisaveta Roosaluga muuseumiöö tarbeks Viljandi veetorni interaktiivse installatsiooni. Projitseerisime ühele osale ringikujulisest seinast fotosid, mis olid tehtud *live*-kaameraga külastajate kokkupandud kollaažidest. Ettevalmistamise ajal oli arutlusel, kas kasutame kogu ümbritsevat seina või ainult osa sellest. Lõpuks otsustasime vaid ühte osa kasutada. Minu jaoks oli väga inspireeriv olla selles keskkonnas ning mõelda võimalusele kasutada tervet ümbritsevat seina videoprojektsiooniks. Sealt küpses idee edasi.

### 1.3 Loov-praktilise lõputöö sisu areng

Enne 2020. aasta kevadel saabunud eriolukorda oli sisuliseks teemaks inimese eneseloome käsitlemine. Soovisin uurida, kuidas inimesed ennast loovad ja tajuvad, enda isiksust kujundavad ja seda ise mõistavad. Kuidas nähakse ja mõistetakse teisi inimesi enda ümber.

Kavatsus oli luua suuremahuline ruum ruumis teos Viljandi Supernonicumi galeriisse. Plaanis oli nelinurkne vuaalist (poolläbipaistvast kangast) seintega ruum, kuhu oleks saanud ühest küljest sisse astuda. Sees oleks olnud vuaaliseintest labürint, mille keskel oleks saanud kõndida ning installatsiooni keskmes oleksid olnud peeglid. Algne mõte oli näidata projektsiooni kolme projektoriga kolmest erinevast küljest – ühest küljest n-ö null-inimest – mitte ühegi konkreetse tunnusega inimkuju; teisest küljest oleks näidanud erinevate tunnustega inimkujutisi; kolmandast küljest mingit suuremat detaili inimese kehast. Keskel

oleks inimene näinud peeglitest iseenda kujutist ning samaaegselt peegeldusi projektsiooniga rikastatud kangastest. See oleks olnud võimalus mõtiskleda inimeste olemuse ja nende olemusest arusaamise üle.

Eriolukorra saabudes tuli aga uus idee. Teose uueks sisuks sai kuivatatud taimede ja muu loodusliku materjali mitte-eksisteerivateks looduskeskkondadeks kokkuseadmine. Minu suureks inspiratsiooniallikaks on alati olnud loodus. Erinevates kodudes, kus ma olen elanud, on ikka kogunenud taimi ja lilli, mis on kallite inimeste poolt kingitud või mis on ise ostetud või korjatud. Lilled on algselt olnud värskeks kaunivärviliseks silmailuks ning hästilõhnavaks haistmismeele ergutajaks. Nende vaatamine ja nende lõhna tundmine on looduse pikenduseks siseruumis. Edasi aga järgneb närbumise protsess, mille puhul ei ole mul raatsimist lilli kohe ära visata, vaid ennekõike jätan need veel pikemaks ajaks vaasi või lauale kuivama. On olnud põnev jälgida lagunemise, suremise, aja kulgemise protsessi. Sellistest kuivanud, poolenisti kuivanud ja alles närbuma hakkavatest lilledest ja taimeosadest on kokku pandud algmaterjal.

Sisu luues olen mõelnud, kuidas mind huvitab kaduvus, looduse eluring. Kord ja kaos, tõusud ja mõõnad. Algmaterjalist olen loonud fotoanimatsiooni kaudu maastikud, täis korda ja kaost. Maastikud, mida ei ole olemas ei kusagil mujal kui ainult minu abstraktses fantaasiamaailmas. Maastikud, mis on kohati väga intensiivsed ja sealsamas jälle härdad ja õrnad. Maastikud, mis võivad tekitada helget äratundmist ning selle kõrval olla täiesti abstraktsed. Need on minu isiklikku siseilma, teadvustamata ja samas esteetilist tunnetust avavad maalilised vaated. Pisut justkui teistlaadi universumeid kirjeldavad liikuvad maalid.

## 2. INSTALLATSIOONI „POEEM LOODUSELE“ LOOMINE

### 2.1 Ettevalmistus

Idee arenes pikaajase kodusolemise ning selle vältel toimuva loometegevuse käigus. Eelmises peatükis sai pikemalt käsitletud, millest täpsemalt idee alguse sai. Loodus on suur osa minu elust ja selle nautimisest. Seega on looduse käsitus loomingut tehes mulle igati loomupärane. Installatsiooni nimi „Poeem loodusele“ tekkis viimasel momendil. Selle inspiratsiooniks olid meediakunsti ajaloo loengud. Teose tööpealkirjaks oli „Maastikud“.

Varasematest ettevalmistustest võtsin kaasa teadmise, et projitseerimismaterjaliks sobib valge vuaal. Helikujundajaks sai Kenn-Eerik Kannike. Kasutusse läks sama projektor, mida kasutasin esialgsete kangakatsetuste puhul.

Sisu loomiseks kasutatud materjalid:

- kuivatatud ja alles kuivavad lilled (roosid, hortensia, krüsanteemid, gerberad, preeriakellukesed, harilik ussikeel, lumemarjo oksad, madal ja kõrge mätashari, želeen jm);
- toataimede lehed;
- ananassi ülemine leheots;
- sibulakoortega värvitud munakoored;
- väikesed kivid;
- merekarbid.

Sisu digiteerimiseks, töötlemiseks ja mahamängimiseks kasutatud tehnoloogia ja programmid:

- projektor Nec P554U, 5300 luumenit (valgusvoo mõõtühik) + VGA-kaabel;
- sülearvuti Lenovo ThinkPad W540;
- peegelkaamera Canon EOS 30D;

- mälukaart SanDisk Extreme III 2 GB;
- hübriidkaamera Panasonic Lumix DMC-GX80;
- mälukaart Lexar Professional 150 MB/s 128 GB;
- videotöötlusprogramm *Adobe Premiere Pro 2020*;
- videoesitlusprogramm *Resolume Arena 5.0.4*.

Installatsiooni ülesehituses kasutatud materjalid:

- 10x3m valge vuaal;
- 50x20mm 3m prussid, 6 tk;
- 4x18mm 2,75m katteliistud, 7 tk;
- pesulõksud ja haaknõelad, 14 tk;
- 5 cm täiskeermega poldid, 10 tk.

## 2.2 Teostus

### 2.2.1 Algmaterjali jäädvustamine

Algmaterjali jäädvustamiseks koondasin suurele valgele lauale ja selle ümbrusse kõik eelpool mainitud sisuloomise materjalid. Seadsin fotokaamera (Canon) statiivile, mille asukoha fikseerisin põrandale kindlasse paika, et kogemata vastu minnes selle asukoht ei muutuks. Märkisin läbipaistva kleplindiga kaamera kaadriservad. Pildistasin nelja päeva vältel kogu materjali üles. Kaadris olevaid esemeid kollaažideks komponeerides püüdsin pidevalt meeles pidada, et tegemist oleks mingit laadi maastikuga ning mitte täiesti abstraktse kujutisega. Esimesel päeval läks poole pildistamise pealt fookus kaduma ning seadsin lõpuks materjale omavahel kokku täiesti ilma suunata. Õhtul fotosid üle vaadates ning algseks videoks kokku pannes (programmis *Adobe Premiere Pro*) sain uuesti selgeks, et eelkõige on tarvis keskenduda maastikele ning et erinevaid taimi ja muid objekte juurde lisades või ära võttes on pidevalt tarvis ka kõike muud kaadris olevat liigutada, selleks et fotode vaheldumine oleks voolavam, loomulikult liikuvam. Järgmisel kolmel pildistamise päeval oli fookus pidevalt selge ning õhtul fotosid üle vaadates ja videoteks seades oli näha, et teguviis toimib hästi. Iga päeva vahel jätsin sama päeva viimase kaadri sisu lauale, et

järgmisel päeval samast kohast jätkata. Sel viisil tekkis pildistatust viimaks pidevalt täienev, järjest muutuv ja arenev fotomaterjal.

### **2.2.2 Fotode videomaterjaliks koondamine**

Järgmine samm oli fotomaterjali ühtseks tervikuks koondamine. Kasutasin selleks *Premiere Pro* programmi, milles panin kokku fotojadad, et nendest tekiks liikuva pildi illusioon. Kuna pildistamise ajal ei olnud pidevalt samasugune valgus (päikeseline ilm vaheldus pilvisega), tegin ka väikest fotode valgustuse korrektuuri. Kasutasin erinevate kaadrite omavaheliseks kokkusulatamiseks *Premiere Pro*'s sisalduvat video üleminekuefekt – *Cross Dissolve* ehk ristilahustumine. Efekt toimib nii, et kui tegemist on videomaterjaliga, siis esimese klipi lõpust ja teise klipi algusest lõigatakse ära nii pikk osa, mille võrra soovitakse kahte videoklipi üksteise sisse sulanduma panna. Neid omavahel efektiga ühendades sulanduvad kaks videoklipi sama materjali võrra üksteise sisse. Kui tegemist on fotodega, kasutab efekt ära kahe liikumatu pildi visuaalset materjali – esimene pilt kaob vähehaaval ära, samas kui uus pilt tuleb järjest rohkem esile. Seesugune efekt oli minu materjali puhul väga sobilik, kuna andis juurde sujuva liikumise tunnet.

### **2.2.3 Videomaterjalile 3D-illusiooni lisamine**

Edasi lisasin *Premiere Pro* programmis valmistatud videomaterjalile efekte juurde. Muutsin videoklipi terviku valgushulka ja kontrasti, varjude ja valgustatud alade osakaalu, tõin mingi osa värviinformatsioonist rohkem esile, lisasin ringikujuliselt väljalõigatud liikumisi, tehniliku päikesevalguse liikumise. Kõik see aitas kaasa sisu konkreetsemaks ja sügavamaks muutmisele. Nüüd ei olnud enam tegemist 2D-fotodega, mis omavahel vaheldusid, vaid kõige selle kaudu sai lisatud justkui 3D-liikumise illusioon.

### **2.2.4 Videomaterjali moonutused, eriilmeliste maastike teke**

Järgmisena liikusin materjaliga edasi *Resolume Arena* programmi, mis võimaldab klippe projektoriga maha mängida, lisades samal ajal soovi korral eriilmelisi lisaefekte. Sealne töötlus ja sobilike efektide leidmine võttis kõige enam aega. Kui *Premiere*'is võttis materjaliga toimetamine ühe õhtu, siis *Resolume*'is tegelesin sellega enam kui kolm nädalat. Katsetatud said kõikisugu videomaterjali venitamised, moonutused, järelkajad,

värvimuutused. Sulandasin neid kokku kevade jooksul tehtud looduslähedaste visuaalklippidega, mis tagantjärele mõeldes olid samuti tõukeks materjali just sellisesse vormi jõudmiseks. Paralleelselt erinevate katsetustega salvestasin neid klippe, mis paremini välja tulid.

Sisu loomise keskpaigas, kui ideed hakkasid justkui vaibuma, sai *Premiere*'is lisatud videomaterjali täiesti abstraktseks muutumine läbi efekti *Turbulent Displace*, mis moonutas ja väänas videoklipi informatsiooni pea tundmatuseni. Selle tulemusel sain täiesti uue sisualge, mida *Resolume*'is erinevate kihtide kokkusulutamisel kasutada.

Kihtide kokkusulutamine toimub väga mitmel erineval viisil, millest mina kasutasin eelkõige järgmisi variante: läbi alfakanali, mis muudab osa video pikslinformatsioonist läbipaistvaks; läbi informatsiooni tumedamaks või heledamaks tegemise; läbi informatsiooni vastupidiseks värviks muundamise; läbi informatsioonist hoidumise; läbi valguse ja värvi informatsiooni konkreetseks väärtuseks muutmise; läbi informatsiooni RGB-kanaliteks muundamise. Alguses oli suures osas tegemist katse-eksitusmeetodiga, mille puhul ei osanud päris hästi arvata, kuidas üks või teine efekt võiks mõjuda. Materjali valmistamise lõpus aga oli enam-vähem selge, milliseid kihtide kokkusulutamise efekte võiks kasutada, mis omavahel võiks kokku sobida ja kuidas korrata teatud tulemust, mis alguses sai väiksemate teadmistega saavutatud.

### **2.2.5 Maastike ühtseks voolavaks tervikuks liitmine**

*Resolume*'is tegutsemise käigus salvestatud videotega liikusin uuesti *Premiere*'i, kus liitsin erinevate efektidega rikastatud klippe ühtseks tervikuks. Eesmärgiks oli kasutada ära kogu pildistatud materjal, aga lõpuks sai välja jäetud umbes nelja minuti pikkune videoklipp kõige lõpust, kuna rahunemisele järgnes uuesti intensiivsuse kasvamine ning sel viisil ei paistnud installatsiooni lõpetamine sobilik. Sisu ühtseks tervikuks kokkupanekul lähtusin soovist alustada ja lõpetada rahulikult, keskel intensiivistuda ning sobilikel hetkedel tõmmata ka keskel tempot ja intensiivsust allapoole. Vaheldusin värvide, sooja ja külma, intensiivse ja rahuliku, selgelt arusaadava ja täieliku abstraktsuse vahel. Nii nagu efektide lisamisel olin lähtunud intuitsioonist, nii kasutasin intuiitvset lähenemist ka selles faasis, vaadates mitmel korral üle, kuidas seni tehtu omavahel kokku sobitub.

### **2.2.6 Installatsiooni heli**

Installatsiooni heli on loodud nii juhuse ja üksteisest sõltumatuse kui ka videoga sünkroniseerimise põhimõttel. Muusika algversioon oli Kenn-Eerikul juba varem olemas. Kui heli videomaterjalile katsetusfaasis peale proovisime, sobis see imehästi. Videomaterjali katsetuste ajal panime paika konkreetseid momendid, kus mingit laadi muutus võiks muusikas toimuda. Kenn-Eerik täiendas oma valmisolevat helimaterjali vastavalt sellele, mida projektsioon vajas. Seega kuuluvad installatsiooni juurde hetked, kus heli ja video on omavahelises kooskõlas. Muusikategemise viimane faas aga liikus jälle videomaterjalist lahku. Lõplikud heliloomingu täiendused said jällegi sõltuvaks ainult helilooja isiklikest soovidest ja ideedest. Ühisesse kogemuslikku ruumi jõudsid heli ja video lõppversioonid üksteisest sõltumatult.

### **2.2.7 Raamistiku ehitus**

Installatsiooni sisu loomisega paralleelselt toimus ka projitseerimiseks mõeldud raamistiku ülesehitus. Selle suurus on seotud Tallinna kodu elutoa suurusega. Kuna algne mõte oli ehitada installatsioon kuubina, lähtusin ka kodus samast ideest. Ehituse tegi hõlpsamaks elutoa seina ääres asetsev vitriinkapp, mille järgi sai paika pandud raamistiku kõrgus. Vitriinkapp on kaks meetrit kõrge ning sellest lähtuvalt on raamistik suurusega 2x2x2 meetrit. Raamistik on ehitatud prussidega. See on kolmest küljest lahtine ja läbikäidav ning tagakülg lõppeb vitriinkapiga, mis on ka raamistiku üleval hoidmise toeks. Vitriinkapile on ette pandud valge lina, et selle klaasist ukсед ei peegeldaks projitseeritavat pilti tagasi. Prussid on omavahel ühendatud poltidega. Eestvaatest n-ö sissepoole ehk vitriinkapi poole liikudes on ülemiste prusside peal nendega risti seitse peenikest katteliistu, mille külge on pesulõksudega kinnitatud valgest vuaalist n-ö seinad. Algne mõte oli kinnitada iga katteliistu külge üks 2x2m suurune vuaalist sein. Esimestel videokatsetustel selgus aga, et projektori valgusvoog ei ole nii tugev, et jõuda kolmandast seinast arusaadavalt edasi. Seega sai mõeldud uus lahendus, mis seisneb väiksemate tükkide erinevatele kaugustele asetamises. Erinev kaugus seisneb nii eestvaates vasakult paremale paralleelil kui eest tahapoole liikumise sügavuses. Esimesed viis seinat on suurusega 0,5–1mx1,8–2m ning viimased kaks on 1,8–2mx2m. Selline kangaste asetamine on tekitanud projitseerimisel rohkem sügavuse ja ruumilisuse tunnet. Nii võib öelda, et sellest võimalikust probleemist tuli siiski midagi head.

### 2.2.8 Installatsiooni filmimine ja teose jagamine

Kui video, heli ja raamistiku katsetused olid jõudnud lõpule, oleks justkui võinud töö lõpetatuks lugeda ning inimesed vaatama kutsuda. Ometi, lähtuvalt eriolukorrast, ei oleks see kuidagi mõistlik olnud. Seetõttu lisandus veel järgminegi etapp, milleks oli videomaterjali kangastele projitseerimise ülesfilmimine. Kasutasin filmimiseks *Lumix*'i kaamerat. Filmimine võttis aega kolm ööd. Kuna väljas on õhtuti juba sedavõrd valge, siis ei saa korralikku filmimist alustada enne kella poolt ühtteist õhtul. Enne filmimist oli tarvis ka projektori pilt lõplikult paika saada, milleks oli vaja projektori pilti vastavalt selle asukohale nurkadest kohendada. Selliseks tegevuseks on projektoril reguleerimisvõimalus *Cornerstone*. Filmimisel lähtusin mitmest erinevast aspektist – kogu terviku, mitme erineva külje, detailide, ruumilisuse jäädvustamine. Soovisin, et ülesvõetud videomaterjal annaks võimalikult hästi edasi kogu teose multiperspektiivsust ehk mitmest küljest vaatamise võimalust. Filmitud materjali monteerimisel, milleks kasutasin jällegi programmi *Adobe Premiere Pro*, soovisin säilitada liikumise tunde, hoides samal ajal meeles ka tervikut. Videosalvestus saab üles pandud *Vimeo* videoplatvormi. Mõnel hilisõhtul käisid lõpuks siiski üksikud vaatajad ka kohapeal teosest osa saamas.

Kogu installatsiooni loomine võttis koos eelmise idee arendusega aega kaks ja pool kuud. Selle aja jooksul pörkasin kokku erinevate takistuste ja ootamatustega, mille lahendamine sai rohkem või vähem osaks teose lõpptulemusest. Edasine eneseanalüüs – teostuse käigus – saab läbi viidud järgnevas peatükis.

### 3. ENESEANALÜÜS

Kõigepealt võib öelda, et loov-praktilise lõputöö tegemine ei kulgenud kindlasti mitte selliselt, nagu ma seda ette kujutanud olin. Põhjuseks võib muidugi lugeda 2020. aasta kevadel saabunud eriolukorda, mis on segi paisanud suures plaanis kogu elu Maa peal, aga kitsamas mõttes nii mõnedki kultuurivaldkonna plaanid. Tundub, et see on tahes-tahtmata väga tugevalt mõjutatud valdkond. Uue reaalsusega tuleb harjuda mitmel erineval tasemel. Kui mind kui koolilõpetajat võib kurvastada lõpuaktuse tavapärasest vormis ärajäämine ja lõputöö miniversioonis läbiviimine, siis on neid, kelle puhul praegune olukord mõjutab igat eluaspekti, alates tööst kuni eraeluni välja. Viljandi Kultuuriakadeemia tudengina mõtlen kõigile näitlejatele, tantsijatele, kõiksugu muudele etendajatele, muusikutele, kultuurikorraldajatele, valgustajatele, butafooridele, lavastuskorraldajatele, multimeedikutele, kes kõik sellest olukorrast väga tugevalt mõjutatud on. Ma tunnen neile kaasa ja loodan, et olukord läheb paremaks. Usun, et iga inimese jaoks on olemas uusi lahendusi, uusi koostöö- ja eneseväljendusvorme, uusi loomingulisi võimalusi.

Tulles aga lõputöö tegemise juurde, sai minu installatsioon oma uue vormi üsna rahulikult ja loomulikult. Muidugi olin ma Supersonicum'is installatsiooni tegemisest väga elevil ning minu suurimaks sooviks kogu töö juures oli pakkuda inimestele just isiklikku vahetut kogemust. Soovisin, et inimesed oleksid justnimelt teose sees, osa sellest, looksid nähtavat analüüsisid ise enda jaoks selle tähenduse. Nii olid ka erinevad kihid vaaalist seintega labürindis ja peeglid keskel mõeldud selleks, et vaataja saaks ise kulgeda, ise oma tee ja kogemuse pidevalt valida, erinevaid vaatenurki ja videomaterjali kooslusi, mis seintele projitseeritakse ja peeglitest peegelduvad, ise kokku sobitada. Et tegemist ei oleks mitte minu etteantud lähenemise ja n-ö ainuõige mõttekäiguga, vaid tekiks ideede ja kogemuste paljusus. Elu ja võimalused/võimatused aga juhatasid mind uude suunda.

Olen rõõmus, et Tallinna kodu elutoas nii palju ruumi on, et sain installatsiooni siin üles ehitada. Sein ääres olev vitriinkapp oleks justkui selleks mõeldud, et sellele saaks midagi vajalikku toetada. Kogu planeerimine läks üsna sujuvalt ning muidugi oli abiks juhendajaga

nõupidamine, kes oli vajalikel momentidel toeks ja suunajaks. Kodus tegemise idee saigi enne tema poolt välja pakutud, kui mina sellele väga tõsiselt veel mõtlesin. Seega sai tänu Taavetile ette võetud üks põnev tegutsemine turvalises ja rahulikus keskkonnas.

Teostamise käigus sattus minu teele ka mitmeid takistusi. Nagu eelmises peatükis mainisin, oli algne plaan näidata videomaterjali 2x2 meetri suurustele vaaalist seintele, aga videomaterjali katsetamise käigus selgus, et projektsioon ei jõua plaanitud seitsmest seinast rohkem kui ainult esimesele kolmele. Seega tuli mõelda, mille alusel kangatükke väiksemaks lõigata. Viljandis läbiviidud esmastest katsetustest oli alles erineva suurusega kangatükke, millest üks oli suurusega 1x1,8m. Selle kõige esimeseks kihiks seadmine andis soovitud tulemuse – projektsioon muutus koheselt ruumilisemaks ning kanga külgedelt jõudis rohkem projektsiooni informatsiooni tahapoole. Tegin paar 2x2m suurust vaaali tükki veel meetri laiuks ning seadsin erinevatele kaugustele, arvestades nii paremalt vasakule paralleeli kui installatsiooni sügavust. Kõige taha jäi lõpuks kaks seinat, suurusega 1,8–2mx2m. Kuigi need väga arusaadavalt projektsiooni kinni ei suuda püüda, on need siiski head installatsiooni mahu suurendamiseks ning ruumilisuse võimendamiseks.

Üheks takistuseks sai veel esimesel pildistamise päeval Canon'i kaamera mälukaardi (SanDisk Extreme III) mahu väiksus – 2 GB – ning korraliku mälukaardilugeja puudumine. Kuna tavaliselt kasutan pildistamiseks analoogfotokaameraid, siis Canon'i kaamera mälukaardimaht ei ole varasemalt nii oluline olnud. Samuti olin seadistanud kaamera tegema korraks nii .jpg faile kui .cr2 faile, millest esimene salvestab tunduvalt väiksema suurusega faile kui teine. CR2 failid on n-ö toored failid, mis on kõrge kvaliteediga, komprimeerimata ja suure mahuga. Selliste failide hilisem töötlus on hõlpsam, kuna need omavad foto üldise valgustatuse, värvitasakaalu, varju ja valguse tasakaalu kohta rohkem infot. JPG-failid on vastavalt väiksema kvaliteediga, komprimeeritud ja väiksema mahuga. Komprimeerimine tähistab siinkohal info kokkusurumist, selle vähendamist. Esimese pildistamise päeva õhtul sai probleem lahendatud sel viisil, et seadistasin kaamera tegema ainult .jpg faile ning laenasin sõbralt korraliku kaardilugeja. Edaspidi oli pildistamine palju kiirem ja lihtsam.

Probleemaatiliseks kujunes ka oma isikliku arvuti – Lenovo ThinkPad W540 – kasutamine, mis ei ole seesuguseks videotöötuseks piisavalt võimas. Olin küll proovinud broneerida endale koolist MacBook Pro sülearvutit, mis on varasemate projektide teostamisel väga hea olnud. Kuna see oli kasutuses, pidin enda arvutiga toime tulema. Murepunktiks osutus see

nii *Premiere Pro* kui *Resolume*'i kasutusel. Esimeses ei saanud materjali kokkusobivust ja üleminekute kulgemise headust korralikult tegemise ajal kontrollida ning teises ei olnud võimalik soovitud videoklippe hõlpsalt salvestada, mis olid mõlemad tingitud videomaterjali jõnksumisest (hetkelistest peatustest). Probleemi lahendamiseks pidin tihti arvutit või programme taaskäivitama ning kõiksugu muud programmid sulgema, mis arvuti jõudlust samuti aeglustasid. Probleem oli kindlasti pinget tekitav ning tõestas veel kord, kui oluline on heade tehnoloogiliste vahendite olemasolu.

Üha rohkem kujunes probleemiks ka päevavalguse pikenemine. Kui alguses sai videokatsetusi alustada juba kella kaheksast õhtul, siis viimased filmimised toimusid vahemikus 23.00–04.00. Kella nelja paiku varahommikul hakkas juba jällegi valgemaks minema. Selle mure lahendamiseks ei olnud muud varianti, kui varuda kannatust ja energiat. Kuna elutoal on kaks suurt akent, on isegi kardinatega kaetud ruum õhtuti jätkuvalt pigem valge. Samuti paistab aknasse õhtupäike. Kindlasti on see olnud projekti kulgemise mõttes üks väsitavamaid aegu.

Mis mind aga projekti tegemise juures rõõmustas, on kogu protsessi kulgemine kõigis erinevates etappides. Mulle on kooli jooksul omaseks saanud alustada loomingulisi projekte käsitsi tegemise faasist. Olen alustanud nii joonistades, maalides kui pildistades, mis vajab iseenesest füüsilist ringi liikumist ja paremate nurkade/kaadrite leidmist. Nagu varasemalt, on ka lõputöö puhul käsitsi tegemisel suur osakaal. Pildistamistele kulus neljal päeval iga kord keskmiselt umbes viis tundi. Selle aja jooksul sain mõelda taimede erinevatele järjestustele, seada neid pidevalt muutuvateks kollaažideks. Mõelda, mida need taimed või muud loodusest pärit esemed minu jaoks tähendavad ning kust need saadud on. Kes mida on kinkinud ning mis on ise ostetud või korjatud. Millised on olnud need ajahetked, kui erinevad esemed on minu ellu saabunud. Ning kuidas on nende eluring mind mõjutanud. See on pakkunud meditatiivset seisundit, rahu ja rõõmu.

Järgmisse faasi sisenedes oli alguses keeruline lülituda ümber konkreetsest füüsilisest maailmast ekraanipõhisesse digitaalmaailma. Ometi meeldis mulle järgmise etapi juures, kus pilte videoteks seadsin ja kõiksugu efekte ning kihtide sulatamisi katsetasin, et kogu pildistatud materjal hakkas elama. Selle juurde tekkis loomulik kulgemine ja mitmed loodusele omased liikumised (justkui pilved, tuul, planeedid, maastikud, kosmos), mille puhul oli pidevalt põnev jälgida, mida veel on võimalik tänu videotöötlusprogrammidele

teha ning kuhu algmaterjal võib liikuda. Selle tegemise juures on nii palju ettearvamatut, etteplaneerimatut. Katsetuste ajal tekib järsku teadvustamatu, aga läbivalt kindel arusaamine, mis omavahel kokku sobib ja mida võiks edaspidiseks kasutuseks salvestada. Meditatiivse oleku võimalikkus liikus ühest meediumist teise.

Kui kogu materjal koos video, heli ja kangaste asetusega lõpufaasi jõudis, olid sellele järgnenud õhtused installatsiooni vaatamised ja filmimised eriti rõõmu toovad. Terviku nägemine, sisu kulgemisele aja ja võimaluse andmine tegid heameelt. Olen lõpptulemusega ise väga rahul. Veelgi õnnelikumaks teeb aga loomeprotsessi nautimine.

#### 4. ARUTELU

Loov-praktilise lõputöö viimases peatükis käsitlen erinevaid ettepanekuid, mida tuleks arvestada enne immerstiivse installatsiooni ehitamist, vastavalt enda kogemusele.

Oluline on läbi mõelda, millist ruumi võiks installatsiooni ülespanekuks kasutada. Kas selleks võiks olla mõni galerii, kunstimuseum, kunstniku stuudio, linna peal avastatud inimtegevusest kõrvale jäänud põnev ruum. Võimalusi on palju. Soovitan siinkohal mõelda, millise tähenduse see ruum endaga kaasa võib tuua ning kas on võimalik installatsiooni sisu kuidagi ruumi olemuse või ajalooa siduda.

Installatsiooni sisu puhul soovitan mõelda, mis on see teema, mis on enda jaoks pikemat aega mõtteainet pakkunud. Tegemist võib olla millegi väga isiklikuga, mida ei tasu karta. Usun, et kehtib järgnev tõsiasi – mida rohkem kõnetab teema kunstnikku ennast, seda enam võib selle teostus kõnetada vaatajat. Samas võib sisu puhul tegemist olla ka mingi sotsiaalse probleemi või sotsiaalpoliitilise tähelepaneku või isegi kriitikaga. Kui on soov mingit teemavaldkonda valgustada ja inimeste tähelepanu sellele juhtida, võib sisuks olla justnimelt midagi sellist. Sisu loomisel võib olla abiks esimeses peatükis viitena kasutatud C. Bishopi 2005. aastal välja antud raamat „*Installation art: a critical history*“. Autor käsitleb installatsioonikunsti ajalugu vastavalt sellele, millised on olnud installatsioonikunsti viljelevate kunstnike eesmärgid vaatajakogemusest lähtuvalt, tuues esile konkreetseid näiteid.

Enne sisu loomist on tarvis aga keskenduda vahendite olemasolule – kui midagi on puudu, tuleb mõelda, kust vajalikke vahendeid on võimalik saada. Näiteks mõnest rendifirmast, nagu RGB või Eventech. Juhul kui arvuti on olemas, aga ka sel juhul, kui selle saab rentides, tuleb mõelda, millist tarkvara on installatsiooni sisu loomiseks tarvis. Tarkvara valik sõltub kasutaja enda eelistustest, soovidest, oskustest. Sobilikud programmid videoinstallatsiooni loomiseks on näiteks *Adobe Premiere Pro* (videotöötlus ja efektid), *Adobe AfterEffects* (animeerimine ja efektid), *Max 8* (programmeerimise kaudu kõikvõimaliku sisu loomine ja

mahamängimine), *Resolume Arena* (videoefektid ja mahamängimine), *VDMX 5* (videoefektid ja mahamängimine), *QLab* (video, heli ja valguse mahamängimine), *Millumin* (videomapping, efektid ja mahamängimine), *MadMapper* (videomapping ja mahamängimine), *miniMad* (video mahamängimine) jm.

Arvuti valikul on olulised kasutatava arvuti spetsifikatsioonid (graafikakaardi sobilikkus – mida võimsam, seda parem; arvuti kõvaketta maht – mida rohkem, seda parem; kõvaketas – SSD, kuna on failide talletamise ja mahamängimise osas palju kiirem kui HDD; protsessori tuumade arv – mida suurem, seda parem; kiire operatiivmälu (RAM) – 16GB – 32GB, ekraani värviedastus – vähemalt 100% sRGB). Arvuti puhul tasuks ka mõelda, kas materjali loomiseks kasutatav arvuti on sama, mis mahamängimiseks kasutatav arvuti. Juhul, kui need ei ole samad, võivad spetsifikatsioonid mõningal määral erineda. Mahamängimiseks kasutatav arvuti ei pea olema nii heade näitajatega kui materjali loomiseks kasutatav arvuti. Arvuti spetsifikatsioonide täpsustamiseks soovitan uurida järgnevat lehekülge: <https://fotojutud.ee/topics/tehnika/kuidas-valida-fototootluseks-sobivat-arvutit/>. Tegemist on küll fototöötamiseks mõeldud arvuti soovitustega, aga tekstist võib leida nii mõnedki soovitused, mis sobivad mõlemale.

Vahenditest on oluline ka projektori valik. Tähtis on leida, vastavalt enda võimalustele, kõige parem hinna ja valgusvoo suutlikkuse tasakaal. Valgusvoo tugevuse puhul, mida tähistatakse luumenite arvuga, kehtib reegel: mida suurem on number, seda tugevam on maksimaalne valgusvoog. Ometi, mida suurem on projektori maksimaalne luumenite arv ja kvaliteetsem selle objektiiv, seda kallim on projektori ost ja rent. Alati ei ole oluline valida kõige suurema valgusvoo suutlikkusega projektor, kuna väikeses ruumis suudab väiksem valgusvoog juba palju ära teha. Aga kui teha näiteks südasuvel välitingimustes videoinstallatsioon, on valgusvoo maksimaalne suurus väga tähtis. Projektori puhul on tähtis ka objektiivi valik, mis sõltub sellest, kui laia videopilti soovitakse näidata. Kui on vajadus suurema pildi järele, soovitan valida lainurkobjektiivi. Projektorite valikus on lähikuvaprojektor (pigem väiksema pildi kuvamiseks, aga aitab vältida võimalikke projitseeritava pinna ees olevaid takistusi, nagu nt liikuvad inimesed), tavaline projektor ja holograafiline projektor (võimaldab kuvada 2D-pilte ja animatsioone ruumilises taustas 3D-efektina), mille valik sõltub iga installatsiooni spetsiifilistest vajadusest.

Installatsiooni üles seades tuleb mõelda, kuidas mahamängimiseks kasutatavat, väga hinnalist tehnikat turvaliselt hoiustada. Siinkohal tuleb mängu ka koht ise. Kui tegemist on näiteks galerii või muuseumi ruumidega, on suur võimalus, et kohapeal on turvaliseks näitamiseks kõik läbi mõeldud. Kui aga installatsioon on üleval ruumis, mis paikneb näiteks kusagil mahajäetud majas või hoopis välitingimustes, on oluline panna paika, kas ruumis on pidevalt keegi valvamas või käia teatud aja tagant installatsiooni juurest läbi. Võimalik on ehitada tehnika ümber (ka ilmastikutingimuste eest) kaitsev raamistik.

Juhul kui tegemist on pikaajase installatsiooniga, mille puhul ei ole kunstnik alati ise kättesaadav, tuleb mõelda, kuidas teha installatsiooni taaskäivitamine vastutavale isikule võimalikult lihtsaks. Taaskäivitamine võib toimuda näiteks igapäevaselt, kui see ööseks kinni pannakse, või siis võib 24 tundi järjest töötaval installatsioonil tekkida viperus, mille tõttu see jääb seisma. Mida lihtsamaks on taaskäivitamine tehtud, seda parem.

Installatsiooni puhul on veel üheks oluliseks küsimuseks valguskujundus ruumis. Enne projektiga alustamist võiks mõelda, kas valguskujundus on selle teose puhul oluline. Kas see on midagi, mis annab sisule uue kihi juurde, või oleks see pigem miski, mis hakkaks häirima. Tugev valgus samas suunas, kuhu on näidatud video, võib selle täielikult ära kaotada, kuna kaks valgusallikat hakkavad omavahel võistleva ning valgusti jääb tavaliselt peale. Ometi on siinkohal võimalik mängida valguse suuna, värvi ja tugevusega, mis võib videoprojektsioonile huvitava lisaväärtuse anda.

Tähtis on ka helitausta küsimus. Tuleks mõelda, kas soovitakse kaasata helilooja, kes loob originaalhelitausta, või kasutatakse midagi juba eksisteerivat. Muusika annab kindlasti palju videoinstallatsioonile juurde. Heli ja video võivad üksteist täiustada. Kindlasti soovitan mingit laadi heli kasutada. Siin lisandub installatsiooni planeerimisele veel üks kiht, milleks on helitehnika vajaduste ja võimaluste läbimõtlemine, nende rentimine, oskuslik installatsioonile juurde lisamine.

Installatsiooni ehituse puhul tuleb mõelda läbi kõik vajalikud vahendid – millisele materjalile sisu näidatakse (ekraan, kangad, ringina seatud sein, puit jm), mille abil materjalid üles seatakse (puidust prussid, metallist trussid jm), milliseid kinnitusvahendeid kasutatakse (naelad, poldid, kaablisidemed jm), kuidas neid kokku ühendatakse (akutrell, haamer, käsitsi). Oluline on ehitada vastupidav karkass, mis ei oleks ei tegijatele ega

vaatajatele ohuallikaks. Karkassi vastupidavuse täpsustamiseks soovitan projekti alguses teha joonised ja vajalikud arvutused. Vajadusel kaasata keegi, kes seesugusest ehitusest rohkem teab ja oskab soovitusi/õpetusi jagada või füüsiliselt abiks olla.

Projekti planeerimise puhul on oluline panna paika ka eelarve, ettevalmistusaeg, teostusaeg ja avaliku näitamise aeg. Kõik see võiks olla planeeritud enne projektiga päriselt alguse tegemist, et olla kursis erinevate tegurite ja muutujatega. Eelarve koostamisel tuleb arvestada järgmiste kuludega: arvuti, tarkvaraprogrammide, projektori, kaablite, ehituseks vajalike spetsiifiliste vahendite ost/rent, ruumirent, enda ja kaastegijate töötasud, (vastavalt projektile) valgustite, helitehnika jm ost/rent. Võiks arvestada vastavalt varasemale isiklikule kogemusele (või juhul, kui enda kogemus veel puudub, siis kaastegijate kogemusele) kui pikalt võib aega võtta ettevalmistus, teostus ning kui pikalt soovitakse installatsiooni avalikult vaatajatele näidata.

Installatsiooni valmimisega paralleelselt võiks mõelda ka reklaamile. Kas teost näidatakse mingi muu sündmuse raames (nt muusika-, teatri-, tantsufestival), kas see on osa mõnest suuremast kunstinäitusest (koos teiste kunstnikega kusagil galeriis või kunstimuuseumis), kas see on täiesti eraldiseisev omaette teos kusagil kõigest eemal (nt Suurpea endisel sõjaväelinnaku territooriumil asuvas mahajäetud majas Soome lahe rannikut pidi kulgeva tee ääres). Sellest kõigest sõltub, millele tuleb reklaami puhul keskenduda, millistes meediakanalites seda näidata, kes võiksid installatsiooni külastada, kui palju reklaami teostamisest võib olla kellegi teise poolt kaetud. Kindlasti on mõistlik levitada kutset inimeste seas, kes on varasemalt sellisest sündmusest huvitatud olnud, kellega on varem koostööd tehtud, kes on samas valdkonnas tegijatega.

## KOKKUVÕTE

Käesolev loov-praktilise lõputöö kirjalik osa käsitleb videoinstallatsiooni „Poeem loodusele“ praktilist teostust, alates planeerimisest ja ettevalmistusest kuni teostuse ja esitluseni välja.

Teose inspiratsiooniks on olnud psühhedeelne ja installatsioonikunst, täpsemalt kunstirühmituse USCO 1970. aastatel New Yorgis üleval olnud näitus, Kurt Schwittersi installatsioon „*Merzbau*“, Olafur Eliassoni teos „*The Weather Project*“, Yayoi Kusama teos „*Mirror Room (Pumpkin)*“ ja Viljandi Kultuuriakadeemias õppimise käigus loodud interaktiivne installatsioon Viljandi veetornis. Lõputöö loomise käigus on olnud eesmärgiks psühhedeelne ja installatsioonikunst omavahelises sünergias ühtseks kogemuseks siduda. Loodud immerstiivse videoinstallatsiooniga, mille sisuks on maastikes väljenduv looduse eluring, selles sisalduv kord ja kaos, soovisin võimaldada inimestel suhestuda teosega läbi iseenda maailmatunnetuse, pakkuda rahu, mõtteainet ja ilu.

Videoinstallatsioon sai sõltuvalt 2020. aastal ülemaailmselt levinud COVID-19 viirusest põhjustatud eriolukorrast lähtuvalt teostatud enda kodus. Installatsiooni loomisel on kasutatud ühte projektorit, kahte kaamerat (pildistamiseks ja filmimiseks), videotöötlus- ja esitusprogramme *Adobe Premiere Pro* ja *Resolume Arena*. Raamistik on üles ehitatud prussidega, selle keskel on vaaalist seinad, millele on näidatud projektsioon. Installatsiooni juurde kuulub ka originaalhelilooming. Teose esitus toimus mõnele üksikule vaatajale kohapeal, kuid eelkõige sai see jagamiseks üles pandud *Vimeo* videoplatvormi.

Kirjaliku töö osadeks olid ka eneseanalüüs ja arutelu. Eneseanalüüsis said esile toodud installatsiooni teostamise suuremad probleemid ja rõõmud. Arutelu käsitles erinevaid soovitusi ja nõuandeid, mida ühe videoinstallatsiooni loomisel tuleks silmas pidada. Selle juurde kuuluvad soovitusel tehnikavalkute, sisu loomise, eelarve koostamise, reklaami jm kohta. Võib öelda, et jäin kogu protsessi ja lõpptulemusega väga rahule.

## KASUTATUD KIRJANDUS

Bishop, C. 2005. Installation art: a critical history. Routledge.

Ely, B. 2009. The Ancient History of Installation Art. [https://www.academia.edu/8093481/The Ancient History of Installation Art](https://www.academia.edu/8093481/The_Ancient_History_of_Installation_Art), (12.05.2020).

Kunstiabi. 2020. Yayoi Kusama. <https://kunstiabi.weebly.com/yayoi-kusama.html>, (13.05.2020).

Mitchell, B. 2010. The immersive artistic experience and the exploitation of space. <https://pdfs.semanticscholar.org/2160/87d9b4b59b51a337cf0c475421364270452f.pdf?ga=2.196986540.1484082650.1589800515-496481179.1589800515>, (12.05.2020).

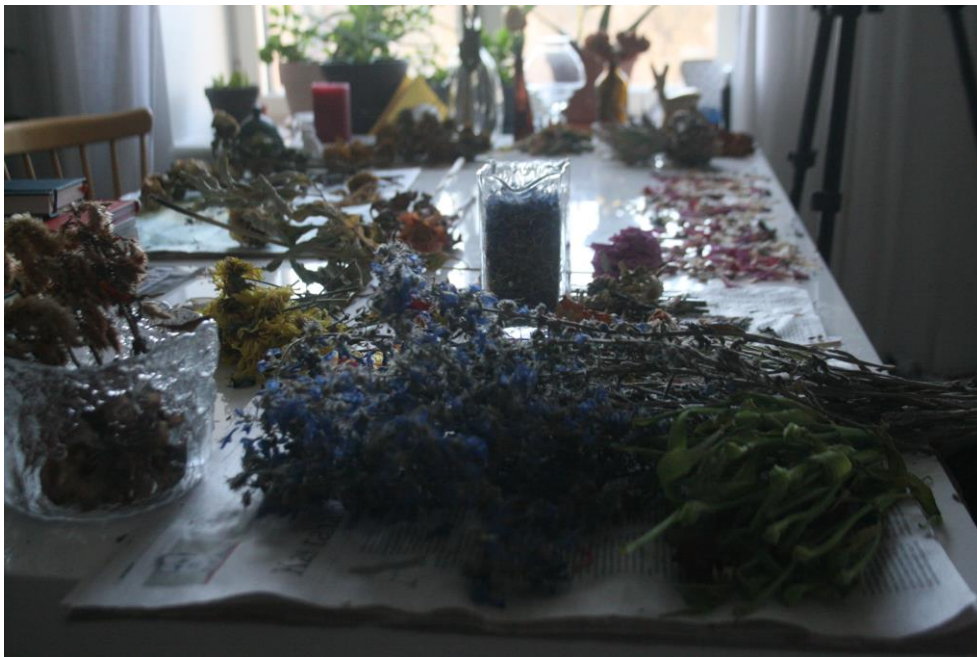
Olafur Eliasson. 2020. Biography. <https://olafureliasson.net/biography>, (13.05.2020).

Olafur Eliasson. 2020. The Weather Project. <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK101003/the-weather-project#slideshow>, (13.05.2020).

Trippingly. 2018. LSD Art from Life Magazine, 1966. <https://www.trippingly.net/lsd-studies/2018/6/11/lsd-art-from-life-magazine-1966>, (12.05.2020).

## LISAD

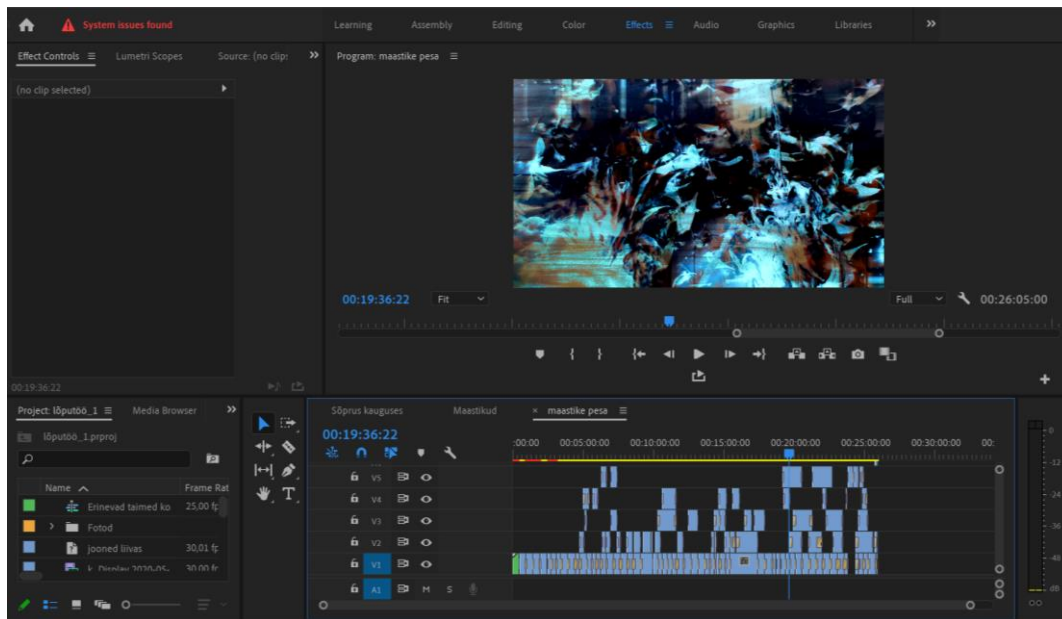
### Lisa 1 Algmaterjali pildistamine



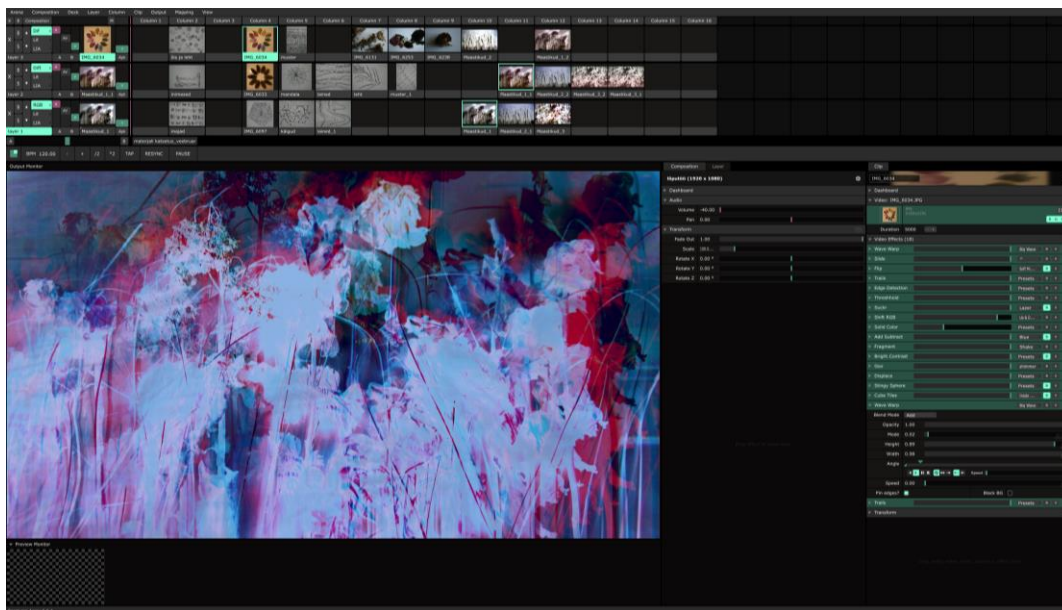
### Lisa 2 Raamistiku ehitamine



### Lisa 3 Videomaterjali kokkupanek programmis Adobe Premiere Pro



### Lisa 4 Videomaterjali loomine programmis Resolume Arena



**Lisa 5 Esmane kangakatsetus**



**Lisa 6 Lõplik kangaasetus**



**Lisa 7 Installatsiooni filmimine**



## **SUMMARY**

The aim of the current thesis is to describe and analyse the practical implementation of the video installation “A Poem for Nature” from planning and preparation to execution and presentation of the work.

The work is inspired by psychedelic and installation art. Some of the works that have been the source of inspiration are an exhibition in the 1970s by an art group called USCO, Kurt Schwitters’ “Merzbau”, Olafur Eliasson’s “The Weather Project”, Yayoi Kusama’s “Mirror Room (Pumpkin)” and an interactive installation created while studying in Viljandi Culture Academy. The aim of the work “A Poem for Nature” was to create un-existing landscapes, which represent the life cycle of nature in all its forms (the order, the chaos, the understandable, the abstract). And give viewers an opportunity to relate to the work through their own world awareness; to offer a sense of peace, beauty and a chance to contemplate.

Due to the COVID-19 pandemic in 2020, the work “A Poem for Nature” was eventually set up in my living room in Tallinn instead of a gallery in Viljandi. The main part of the work is see-through fabric (attached to wooden slats) onto which the video projection is shown. The projection consists of continuously changing abstract landscapes and is enriched by an original music background. Only a few people have seen the installation in person and mostly it will be displayed in Vimeo video platform.

The written part of the work also contains a self-analysis and a discussion in first of which there are the biggest problems and joys of making the work and in the second, there are tips and recommendations for making a video installation.

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, **Ave Palm**,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „**Immersiivse videoinstallatsiooni „Poeem loodusele“ loomine**“, mille juhendaja on **Taavet Jansen**, reprodutseerimiseks, eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi *DSpace* kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi *DSpace* kaudu *Creative Commons*'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

*Ave Palm*

**18.05.2020**