

Eesti Kunstiakadeemia
Vabade kunstide teaduskond

Tamar Paal

Ekraani hägustunud piirid:
mäng näivuse ja tegelikkusega
videoinstallatsioonides

Magistritöö

Juhendaja: Raivo Kelomees, PhD

Tallinn 2022

Autorideklaratsioon

Kinnitan, et:

1. käesolev magistritöö on minu isikliku töö tulemus, seda ei ole kellegi teise poolt varem (kaitsmisele) esitatud;
2. kõik magistritöö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd (teosed), olulised seisukohad ja mistahes muudest allikatest pärinevad andmed on magistritöös nõuetekohaselt viidatud;
3. luban Eesti Kunstiakadeemial avaldada oma magistritöö repositooriumis, kus see muutub üldsusele kättesaadavaks interneti vahendusel.

Ülaltoodust lähtudes selgitan, et:

- käesoleva magistritöö koostamise ja selle sisalduvate ja/või kirjeldatud teoste loomisega seotud isiklikud autoriõigused kuuluvad minule kui magistritöö autorile ja magistritööga varalisi õigusi kasutatakse vastavalt Eesti Kunstiakadeemias kehtivale korrale;
- kuivõrd repositooriumis avaldatud magistritööga on võimalik tutvuda piiramatul isikute ringil, eeldan, et minu magistritööga tutvuja järgib seadusi, muid õigusakte ja häid tavaid heas usus, ausalt ja teiste isikute õigusi austavalt ning hoolivalt. Keelatud on käesoleva magistritöö ja selles sisalduvate ja/või kirjeldatud teoste kopeerimine, plagieerimine ning mistahes muu autoriõigusi rikkuv kasutamine.

(kuupäev)

(magistritöö autori nimi ja allkiri)

Töö vastab magistritööle esitatud nõuetele:

(kuupäev)

(magistritöö juhendaja allkiri, akadeemiline või teaduskraad)

Sisukord

Juhendaja arvamus	4
Sissejuhatus	5
Loominguline projekt	6
Minu varasem praktika	7
Ekraani mõiste	12
Keha ja ruumi suhted ekraani ruumi tajumisel	15
Vaataja ja ruumi suhted ekraani ruumi tajumisel	19
Aeg ja ruum	21
Kokkuvõte	24
Kasutatud allikad	26
Curriculum Vitae	39

Juhendaja arvamus

Tamar Paal paigutab vaataja installatsioonis olukorda, kus ta hakkab kahtlema oma reaalsuskogemuse usaldusvääruses. Vaataja näeb kujutist tegelikkusest ja tegelikkust ennast, näeb originaali ja koopiat, mis on üksteisest raskesti eristatavad. Tema installatsioon tegeleb näilisuse ja tegelikkuse kujutamiselega. Kuna vaataja positsioon on määrav, siis ka vaatajast saab kunstiteose performatiivne täiendaja. Vaataja vaatepunkt määrab seda, mida ta näeb ja millisel viisil kunstiteos ennast ilmutab. See on järjekordne ja huvitav väljakutse kogu kunsti vaatamise rutiinile. Siin ei ole eristust vaataja ja kunstiteose vahel, vaid nad sulavad kokku. Vaataja positsioon määratleb kunstiteose ilmnemist.

Tamar Paal on süüvinud kaasaegsete teoreetikute kirjutistesse, kellest saab nimatada Lev Manovichit ja Oliver Graud, kes on osutanud ekraani problemaatika küsimustele oma kirjutistes ja faktidele, mis teeb selle probleemi kuuluvaks kunsti varasemase ajalukku. Sellel on tegemist maalikunsti ja illusoorse ruumikujunduse temaatikaga.

Arvan, et see on määrav, et tudeng ei uuri mitte pelgalt oma loomingulist praktikat, püüdes läheneda sellele peegelduslikku lahtimõtestusega, vaid paigutab oma loomingu laiemasse kunstiajaloolisse ja teoreetilisse konteksti.

Raivo Kelomees, PhD

Vanemteadur, EKA

Sissejuhatus

Magistritöö kirjalik osa on saatev magistritöö praktilisele osale. Kirjateose eesmärk on uurida videoinstallatsioone, mis tegelevad näilisuse ja tegelikkuse kujutamisega. See uurimus aitab mul mõista enda loomingulist projekti. Minu loominguline projekt lähtub senisest kunstipraktikast, mille kontseptsiooni kirjeldan järgnevalt.

Kunstiteoseid luues kirjeldan inimeste sisemisi protsesse. Hiljem loon konteksti mõtiskledes inimloomuse üle üldiselt. Kunstiga tegeledes on mu mõtted suunatud vaataja kogemusele, mis on ka minu kunstitöö tuum. Astudes kunstiteosega suhtlusesse saab vaatajast kunstiteose performatiivne osa. Ta uurib, loob ja annab uusi tõlgendusi lähtudes enda vaatepunktist.

Tekst on viidetega varustatud ning minu lõputöö praktilise osaga suhestuv, seda täiendav. Magistritöö kirjalik osa koosneb varasema loomingu analüüsist ja näilise ja tegelikkusega tegelevate video installatsioonide uurimisest, meedia teooriast ning näidetest minu ja teiste kunstnike loomingust. Esimene peatükk räägib minu varasemast loomingust. Teine peatükk annab ülevaate loomingulisest projektist „Kõik ajad, kohad ja asjad on meiega igal hetkel, kuid ükski neist pole siin”, mis on eksponeeritud TASE'22 lõputööde näitusel. Viimased neli peatükki kajastavad uurimust, mis toetab minu loomingulist projekti.

1. Loominguline projekt

Mõned aastad tagasi panin tähele kuidas ma olin enesele aimamata süvitsi nutitelefoni ekraani vaatama jäänud. Ma olin süvenenud video vaatamisse nii sügavalt, et ei märganudki, mis ümberringi toimub. Mind hakkas huvitama, kuidas me tajume ekraani ruumi. Ekraani ruumi süvenedes ei pane me enam hästi tähele, mis ümberringi toimub. Me siseneme justkui teise ruumi.

Ekraane leiame me tänapäeval kõikjal. Selleks võib olla nii arvuti monitor, teleri ekraan, kino ekraan kui ka virtuaalreaalsuse prillid. Ekraani ruum on saanud üheks osaks füüsilise ruumi kogemisel. Ekraani ruum mõjutab vaatajat, tema ruumi kogemust ning visuaalse info tõlgendamist luues paralleelse inforuumi. Läbi installatsiooni uurin ekraani ruumi ja pärisruumi vahelisi suhteid. Kuidas me tajume ekraani ruumi päris ruumis? Millised pettekujutlemad ekraani ruumi ja päris ruumi tajumisel tekivad?

Minu loominguiline projekt „Kõik ajad, kohad ja asjad on meiega igal hetkel, kuid ükski neist pole siin” on projektsioonidest koosnev videoinstallatsioon. Monitorid ja projektsioonid on asetatud kõrvuti suure vaateaknaga. Vaateaken on füüsilises ruumis olev ekraan, mis sarnaneb monitori või projektori ekraaniga. Aknast avaneb vaatajale vaade ruumist välja, füüsilisse ruumi. Ekraanid on paigutatud erinevate kaldenurkade alla, nii et vaatenurk moonutab kaamera tegelikku perspektiivi. Ekraanil esitan reaalselt edastatud videopilti, mis on ajalises nihkes.

Oma installatsioonis kasutan erinevaid meetodeid, mis loovad pettekujutelmata ekraani ruumi ja päris ruumi tajumisel. Vaateakent ja ekraane kõrvutades annan vaatlejale võimaluse luua seoseid ekraani ruumi ja päris ruumi vahel. Erinevate perspektiivide kasutamine muudab füüsilise ruumi kogemise mitmetasapinnaliseks. Reaalselt filmitud videopildi ajalise nihutamisega tekitan mitu aja voogu, mis tekitab illusiooni oleviku ja mineviku kogemisest.

2. Minu varasem praktika

Oma varasemat loomingut kirjeldan läbi kolme isikunäituse. Need näitused kirjeldavad minu loomingu kujunemist ja lähtepunkti. Kunstiteoseid luues kirjeldan inimeste sisemisi protsesse. Ideed tekivad mõeldes oma sisemisele tunnetusele. Hiljem loon konteksti, mõtiskledes inimloomuse üle üldiselt. Oma ideede kirjeldamiseks mõtlen vaatajale ja tema võimalikule reaktsioonile kunstisaalis. Kunstiga tegeledes on mu mõtted suunatud vaataja kogemusele, mis on ka minu kunstitöö tuum. Minu põhiline huvi on jälgida publiku võimalikke vastuseid minu kunstile ja seda, kuidas nad sellega suhtlevad. Mind huvitab, millisel viisil suhtleb publik ja kunstiteosega galerii ruumis ja mis seda suhtlust aktiveerib. Astudes kunstiteosega suhtlusesse saab vaatajast kunstiteose performatiivne osa. Ta uurib, loob ja annab uusi tõlgendusi lähtudes enda vaatepunktist. Kasutan kontseptuaalse idee kirjeldamiseks kognitiivseid mehhanisme. Töötan peamiselt installatsioonidega ning kasutan tihti interaktiivseid vahendeid tõmmates vaatajat sensorsete kogemuste maailma.

Üheks selliseks näiteks on isikunäitus Põltsamaa kunstigaleriis. Näituse pealkiri oli „Kas sa usaldad oma instinkte?“¹. Näituseruumi oli ehitatud suur pime tunnel. Külastaja läbis tunneli puutemeelt kasutates. Tunneli lõpus oli suur ruum, kus liikumisandurit aktiveerides projitseeritakse valgust valgele ekraanile. Külastajad väljuvad tunnelist ekraani sisse lõigatud avause kaudu. Pimedas koridoris ei saa me lootda ainult nägemismeelele, vaid muutume täielikult sõltuvaks teistest meeltest. Edasi liikudes peame usaldama oma meeli ja lootma, et leiame tunnelist väljapääsu. Pime ruum muudab tavapärast ruumi kogemust ja aitab luua ümberkaudse ruumiga seoseid teisel viisil. Seda võib vaadelda kui võimalust väljendada ideaalset eluviisi, kus pimedus on see osa elust, kus asjad kipuvad paistma, nagu oleksid nad võtnud vale pöörde. Me peame toetuma teistele asjadele, mis on meie ümber ja juhivad meid pimedas tunnelis, kuni jõuame valguse kätte.

¹ T. Paal, näitus Põltsamaa kunstigaleriis, <https://tamarpaal.wixsite.com/tamar/copy-of-naeituse-aeng-2>



Tamar Paal, Kas sa usaldad oma instinkte?, 2019, Põltsamaa, pArt galerii.

Me võime seostada seda Martini Creed'i installatsiooniga "*The Lights Going On And Off*". Installatsioon asub valgete seintega ruumis, mille seinad on tühjad ja kus tuled lülituvad sisse ja välja viie sekundilise intervalliga. See teos põhineb korduvatel tsüklilistel muutustel, mis mängib vaataja ruumi tajumise kogemusega ja muudab vaataja tavapäraseid ruumilisi, ajalisi parameetrid.²

Valguse abil saab kunsti muuta ideaalseks ja tuua sellesse esteetilisi omadusi, sest valguse sisse- ja väljalülitamine aitab vaatajatel näha kunsti uutes mõõtmetes, kus valgus saab kontrollida värvi, tooni ja meeleolu. Vaataja saab aru, kui oluline on, et valgus on meie igapäevases elus olemas.

Paljud kaasaegsed kunstnikud kasutavad idee edastamiseks sensoorseid kogemusi. Chuck Close'i ebatavalised ja massiivsed portreed ning Ron Muesk'i hiiglaslikud inimfiguurid panevad meie nägemismälu proovile. James Turrell'i valgusinstallatsioonid, Martin

² MoMA, The Museum of Modern Art, Martin Creed Work NO.227, The Lights Going On And Off, 2000.

<https://www.moma.org/collection/works/101549> (vaadatud 15. 04 2022).

Creed'i töö "*Lights Going On And Off*". Selliseid tundeid tekitavad meis ka näiteks järsk pimedus või järsk tugev valgus. See on inimese esmane sensoorne reaktsioon.³

Järgmine isikunäitus toimus Haapsalu Linnagaleriis. Näituse pealkiri oli „Vaikus kui tundmatu ruum“⁴, mis paneb uurima objektide ja ruumi seost meie mõtetes. Objektide vaheline ruum jääb sageli märkamatuks. Inimese nägemismeel fookuseerub sinna, kus on rohkem teavet. Me eirame alateadlikult objektide vahelist ruumi. Ruum muudab aga meie tõlgendusi objektist. Sageli pole objektid ise nii olulised, kui ruum nende vahel. Ruum aitab objektide vahel luua seoseid ja tõlgendus. Eesmärk oli tähelepanu juhtida nähtamatule ja sellele, mis meie tähelepanu alateadlikult kõidab. Näitusel eksponeerisin esemeid, mille ma olin kõrvale pannud või mis olid lihtsalt seisma jäänud. Aja möödudes olin ma nendest asjadest loobunud ega hoidnud neist enam kinni. See andis mulle võimaluse laotada need asjad galerii ruumi laiali, et asjade kaudu korrastada mälu ruumi. Sest alati on olemas ajalugu, kui need asjad olid minu jaoks mingi viisil tähenduslikud. On oluline mõista, et inimloomus on sunnitud kasvama ja kasvuga kaasneb mõnede asjade surm, et anda teed uutele.



Tamar Paal, Vaikus kui tundmatu ruum, 2020, Haapsalu Linnagalerii.

³ G. Mather, *The Psychology of Visual Art: Eye, Brain and Art*. Cambridge 2014, lk 40.

⁴ Vaikus kui tundmatu ruum, näitus Haapsalu Linnagaleriis, <http://galerii.kultuurimaja.ee/>

Sarah Sze'i "*Triple Point (Pendulum)*" on üks näide installatsioonist, mis on tehtud prügist või asjadest, mida ei olnud vaja. Selle näituse jaoks on ta kogunud suure hulga asju ümbritsevast maailmast ja loob nendest asjadest kaootilise kompositsiooni. Sellel on skulpturaalne ebamäärane vorm. Installatsioon tekitab ebamäärase tunde, mida tekitab ka tänapäeval teabe ja objektide rohkus.⁵

Viimase näitena toon välja Pärnu linnagaleriis toimunud „16 ~ 20000 Hz” näituse⁶. Läbi selle näituse uurin, kuidas informatsiooni üleküllus takistab otsustusprotsessi, mille tulemuseks on halb otsus või isegi otsustusvõimetus. Teabe üleküllus raskendab meie teadlikkust sellest, mis toimub meie ümber ja meie sees. Selle tulemusena tekivad sotsiaalsed probleemid: teabe turvalisus, teabe ebavõrdsus, teabe kontroll ja väärkasutamine, identiteedi kaotus. Installatsioon koosnes neljast mustast kõlarist. Kõlar on kinnitatud kõlari jala külge ja iga kõlar on paigutatud ruumi erinevasse nurka nii, et kaugussensorid katavad enamuse ruumi pindalast. Kõlarist väljuvad juhtmed, mis moodustavad galerii põrandale juhtmete võrgustiku või rägastiku. Need juhtmed ühendavad kõiki nelja kõlarit. Heli kuulamisel tajume, millises suunas heli kostub. See annab meile vihje, kus kohas heliallikas ruumis asetseb. Kaugussensorid mõõdavad nende ja külastaja vahelist kaugust. Niipea kui see vahemaa väheneb mängitakse heli ühes teises suvalises kõlaris. Heli kandub helitugevust reguleerides sujuvalt üle teise kõlarisse. Heli liikumist teise kõlarisse kontrollib külastaja kauguse muutumine sellest kõlarist. Kui külastaja liigub selle teise kõlari juurde, kus heli mängitakse tuvastab see kõlar läheneva külastaja ja heli esitatakse mingis teises suvalises kõlaris ja nii kordub see lõpmatuseni. Selle installatsiooni ülesanne aga oli tekitada heli tajumisel nihestus. Heliteos oli komponeeritud erinevatest sagedustest. Erinevad sagedused kattuvad üksteisega. Iga sagedus tähistab mõtet. Sageduste kattumine heliteoses tähistab mõtete üleküllust ja otsustusprotsessi hõivamist.

⁵ MoMA, The Museum of Modern Art, Sarah Sze, *Triple Point (Pendulum)*, 2013.
<https://www.moma.org/collection/works/177636> (vaadatud 15. 04 2022)

⁶ Tamar Paal, *16 ~ 20000 Hz*, näitus Pärnu Linnagaleriis, 2020.
<https://linnagalerii.ee/tamar-paal-16-20000-hz/>



Tamar Paal, 16 ~ 20000 Hz, 2022, Pärnu Linnagalerii.

Kõikide nende kolme näituse lähtepunkt on sarnane. Kõik need näitused kirjeldavad inimese sisemisi protsesse, mis on ka minu kunsti tuumaks. Visuaalselt ja toimimis põhimõttelt sarnanevad ehk kõige rohkem näitused „Kas te usaldate oma instinkte?” ja „16 ~ 20000 Hz”. Mõlemal näitusel on kunstiteose põhiroll aktiveerida külastaja tajukogemused. Esimene näitus aktiveerib kompimistaju, teine kuulmistaju. Näitus "Vaikus, kui tundmatu ruum" võib esmapilgu küll tunduda erinev, kuna ei tegele otseste taju aistingutega ja millegi käegakatsutavaga. See näitus kutsub külastajad teadvustama, mis nende tähelepanu juhib ja kuidas nad ruumis objektidega seoseid loovad.

3. Ekraani mõiste

Ekraani ruum on võimaluste kogum - võimaluste kogum ruumist, ajast ja mälust. Ekraani all mõistame nelinurkset tasapinnalist objekti, millel on kujutatud ruumiline või kahe dimensiooniline kujutis, mis on staatiline või liikuv. Igal juhul tungib ta meie visuaalsesse ruumi ja nõuab tähelepanu.

Kunstiajaloolane Jonathan Crary räägib sellest, et nägemine on üks kõige kergemine mõjutatav meel. Tähelepanu on nägemistaju funktsioon, mis võimaldab objektidel keskenduda teatud osadele ümbritsevast ja ülejäänud edasi lükata või tähelepanuta jätta.⁷

Nägemine on üks peamine meel, mille kaudu me infot kogume. Nägemismeele kaudu oleme võimelised töötlemas kiiresti suure koguse visuaalset infot korraga. Kui me tahame saavutada maksimaalset efektiivsust peame suutma oma tähelepanu suunata sellele, mis on antud ajahetkel kõige olulisem. Tähelepanu ruumis koondub automaatselt sinna kohta kus kõige rohkem infot. Sellepärast suudab ekraani ruum meie tähelepanu oma atraktiivsusega kaasata. Helendav, liikuv ja värviline ekraanipilt hõivab meie tähelepanu märksa enam, kui näiteks kujutis fotol. Eristudes taustal olevast, kuna ekraani ruumi sees olev kujutis ei allu ruumi füüsikalistele omadustele, luues hoopis tehismaailma. Tehismaailma eesmärk ei ole otseselt reaalsust peegeldada, vaid tekitab pigem illusiooni. Virtuaalruum konstrueerib reaalsust, pakub uut tüüpi taju, uut süsteemi, väärtusi, võimaldab vaatajatel sukelduda uude reaalsusse.

Oliver Grau tutvustab oma raamatus "*Virtual Art: From Illusion to Immersion*" tehismaailma. Tehismaailma kogemine ei seisne ainult visuaalses stimulatsioonis; see tähendab ka vaimset ja füüsilist osalust tehismaailmasse sisenedes, virtuaalsesse ruumi sisenemist.⁸

Video installatsioonide mõistmiseks peame me esmalt mõistma milliste tunnuste alusel võime ekraani vaadelda. Lev Manovich oma raamatus „Uue meedia keel” jagab ekraani klassikaliseks, dünaamiliseks- ja reaalsaja ekraaniks. Klassikalise ekraani omaduste järgi

⁷ J. Crary, *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, The MIT Press, 2001, lk 24-25.

⁸ O. Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, The MIT Press, 2003, lk 168.

võib olla ekraan nii maal kui ka arvutikuvar. Raam on lame ristküliku kujuline pind. Ekraan ise on tasapinnaline ja on mõeldud vaatamiseks otse vaatest. Raam aga on kui aken või uks mis viib vaataja teise ruumi. Ekraan kuvab aknas kolmemõõtmelise pildi.⁹

Tegelikult võiksime paralleele tuua ka vaateaknaga. Akent ääristab samuti raam ja aken ise on tasapinnaline. Sellisel juhul avaneb aknast vaade päris ruumi mitte tehisruumi. Ekraani raami ja aknaraami kõrvutamisel tekib kohe võrdlus tegelikkuse ja tehislikkuse vahel, eriti kui ekraani ruumi kujutis on päris ruumi kujutisele ligilähedane. Maali, päris ruumiga võrreldes tekib illusioon ainult juhul, kui maal püüdleb kolmemõõtmelise täiuslikkuse poole. Abstraktse maali puhul sarnast võrdlust ei teki, kuna abstraktne maal on meie jaoks pigem tõlgendusruum pärismaailmast.

Oliver Grau juhib tähelepanu selliste ruumiliste illusioonide kujunemisele ja toob näiteid juba ammu enne arvutiajastut. Ta selgitab, kuidas iga ajastu püüdis olemasolevate tehniliste ressurssidega luua maksimaalset illusiooni, alustades Pompei's asuva Villa Dei Misteri freskodes ja Villa Livia aedadest Primaporta lähedal, lõpetades renessansi, baroki illusiooni ruumide ning panoraamidega.¹⁰

Võimalikult realistliku illusiooni tekkimiseks tuleks tehismaailma kujutisega hõivata kogu nägemisväli sarnaselt visuaalsest vaatepunktist. Vastasel juhul tekib alati võrdlus reaalse ja tehismaailma vahel.

Renessansi- ja barokiajastul tehtud panoraamid kujutavad endast Grau sõnul pöördepunkti, kuna neid esitletakse kaasahaarava meedia ühe algallikana. Nende ruum illusiooni kujutistest pärit esemete Panoraami põhieesmärk oli aga alla suruda reaalsuse aistingud, tekitada illusiooni, et vaataja viibib tegelikult kujutatud ruumis. Kogemuse, vaimus ja kehas elamise, kui ka alternatiivse reaalsuse kontseptsioon saab lõpuks läbi erinevate tehnoloogiliste ressursside kaasahaaravas kinos reaalsuseks, nii et vaatajad on osa loost ja kogemusest.¹¹

⁹ L. Manovich, *Language of New Media*, The MIT Press, 2001, lk 126.

¹⁰ O. Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, The MIT Press, 2003, lk 33-41.

¹¹ O. Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, The MIT Press, 2003, lk 33-41

Liikumatu kujutis ekraanil ei suuda meie tähelepanu kunagi sama kaua hõivata, kui liikuv ekraanikujutis. Liikumatu pilt edastab meile vähem infot kui liikuv pilt. Liikuv ekraani ruum hõivab vaataja tähelepanu agresiivsemalt, kuna kujutis uueneb pidevalt, nii peab vaataja analüüsima pidevat infovoolu. Sarnaselt kirjeldab ka Manovich dünaamilist ekraani. Dünaamiline ekraan kasutab illusioone ning loob vaataja ja kujutise vahelise suhte. Vaataja tähelepanu fokuseeritakse ekraani ruumi läbi liikumise, perspektiivi ja visuaalse mitmekesisuse. Vaatajalt oodatakse päris ruumi kõrvale jätmist.¹² Kõige rohkem pöörab ta aga rõhku uut tüüpi ekraanile, mis on reaalaaja ekraan. Sellist ekraani kasutatakse tänapäeval kõige rohkem. Reaalaaja ekraan kuvab reaalaajas muutuvat kujutist. Kujutis saab reaalaajas pidevalt uuendada. Reaalaaja ekraan esitab olevikku. Ekraani ruum on sellisel juhul tõlgendusruum, mis asub päris ruumi sees.¹³

Reaalaaja ekraan erineb dünaamilisest ekraanist, kuna võimaldab ekraani ruumis olevat kujutist reaalaajas uuendada. See annab kasutajale võimaluse astuda ekraaniga suhtlusesse, muutes ekraani ruumi reaalaajas.

Näilisusega tegelevate videoinstallatsioonide mõistmiseks jagan selles võrdluses video installatsioonid veel mitme tunnuse alusel kolmeks osaks. Esimeses osas välja toodud videoinstallatsioonide näited tegelevad ruumi ja keha suhetega ekraani ruumi tajumisel. Järgmisena toon esile videoinstallatsioonid, mis tegelevad ruumi ja vaataja suhetega ekraani ruumi tajumisel. Kolmandaks on näilisuse ja tegelikkusega tegelevates videoinstallatsioonides tähtis ka aeg.

¹² L. Manovich, *Language of New Media*, The MIT Press, 2001, lk 127.

¹³ L. Manovich, *Language of New Media*, The MIT Press, 2001, lk 132.

4. Keha ja ruumi suhted ekraani ruumi tajumisel

Keha ja ekraani ruumi suhete mõistmiseks toon sarnaste tunnuste alusel näiteid, mis aitavad mul mõista nii näilikusega tegelevaid videoinstallatsioone, kui ka enda loomingulist projekti.

Ekraani ruumi videopildis on näituse külastaja ise. Vaataja üritab aru saada oma rollist ekraanipildiga suheldes. Vaataja on kohal nii ekraani ruumis, kui ka päris ruumis ja püüab nende vahel seoseid luua. Ta võrdleb neid ja üritab asetada enda peegelpildi loogilisse ruumilisse konteksti. Sellisel juhul on pilt reaalses muutuv.

Ühe esimese näitena keha ja ruumi tajumisel toon välja Frank Gillette ja Ira Schneider'i installatsiooni "*Wipe Cycle*". Installatsioon koosneb üheksast monitorist, mis on üksteise peale asetatud. Kuvatakse pidevalt muutuvaid reaalses ja eelsalvestatud kaadreid, mida on segatud vaatajate endi kujutistega. Samuti on mõnes monitoris esitatud reaalses filmitud videopilt nihkes. Hallid ekraanipildid monitoris ehk „pühkimistsükliid“ liiguvad perioodiliselt üle virnastatud pindade, tühistades ajutiselt kõik pildid. Tegu oli ühe esimese videoinstallatsiooniga, kus vaataja sai enda peegelpilti jälgida reaalses.¹⁴

¹⁴ M. Rush, Video art, Thames & Hudson, 2003, lk 19-20.



Frank Gillette, Ira Schneider, *Wipe Cycle*, 1969. Allikas:
<https://zkm.de/en/artwork/wipe-cycle>

See on keerukas installatsioon, mis hõivab vaataja tähelepanu informatsiooni üleküllusega. Üksteise peale asetatud monitorid tõmbavad juba oma massiivsusega tähelepanu. Vaataja peab looma seoseid vahelduva ekraanipildi ja oma peegelpildi vahel. Ekraani ruumis vaheldub info kiiremini päriselust, hoides nii meie tähelepanu ekraanil. Oma loomingulises projektis tegelen samuti reaajas nihkes oleva videopildiga. Leian huvitaval kombel, et selline nihkumine tekitab vaatajas tunde, nagu oleks ta ajast ees, jälgides reaajas oma peegelpilti. Selline nihe haarab vaataja tähelepanu, ta hakkab analüüsima, mis on pildil valesti.

Sageli peetakse vaataja suhtlust teosega installatsiooni kunsti üheks tunnuseks. Sellest lähtuvalt on vaataja kehaline tunnetus installatsiooniga suhestumisel oluline.

Bruce Naumani puhul võib tema tööd “*Live-Taped Video Corridor*” pidada isegi performatiivseks. See installatsioon koosneb pikast ja kitsast koridorist. Sissepääsu lähedal on koridori ülaossa nähtavale kohale on paigaldatud kaamera. Koridori lõpus asetsevad üksteise peal kaks monitori. Monitorid on ühendatud kaameraga ja monitoris edastatakse reaajas kujutis koridori sisenedes. Huvitav on aga see, et kui vaataja liigub koridori lõpus asetseva monitори juurde, siis kujutis muutub väiksemaks. Alumises monitoris kuvatakse pilt tühjast monitorist. Vaataja tajub ekraanipildis enda kujutist ebaproportionaalselt.¹⁵



Bruce Nauman, *Live-Taped Video Corridor*, 1970. Allikas:
<https://www.guggenheim.org/artwork/3153>

Vaataja mõtestab kehalist kogemust päris ruumi ja ekraani ruumi vahel. Sarnaselt tajume oma peegelpilti ka peegli ees seistes, kui teadvustame endale, et peeglis on näha kujutis meist endist. Kui aga peegelpilt ei vasta meie arusaamale peegelduse kujutisest tekib kohe

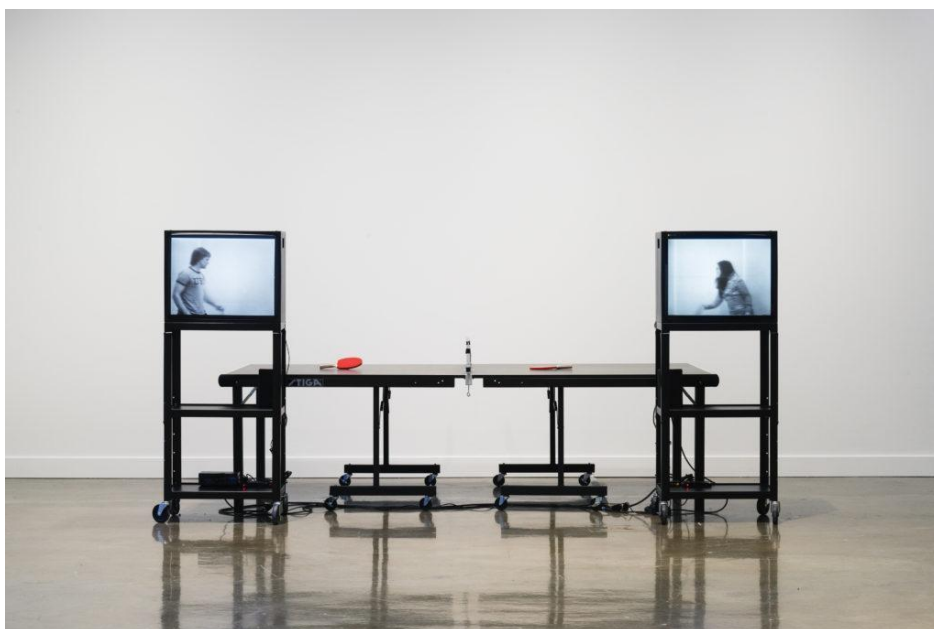
¹⁵ T. Mann, Bruce Nauman, *Live-Taped Video Corridor*, <https://www.guggenheim.org/artwork/3153> (vaadatud 15. 04 2022).

arusaamatus. Antud olukorras on vaataja roll aru saada enda ruumi suhetest. Selleks peab ta kõrvutama reaalsuse ja tehislikkuse.

5. Vaataja ja ruumi suhted ekraani ruumi tajumisel

Kõrvutades ekraani ruumi päris ruumi või objektiga näeme, et ekraani ruum juhib vaataja tähelepanu päris ruumile või objektile, mis asetseb selles ruumis. Sellisel juhul päris ruum ja ekraani ruum täiendavad üksteist ja loovad kihistunud reaalsus pildi. Ekraani ruumis olev objekt on toodud füüsilisse ruumi ja ekraani ruumi kujutis sarnaneb päris ruumi omaga. Luues virtuaalseid ja tegelikke ekraani põhiseid ruume ning neid kõrvutades muudetakse ruumi dünaamikat. Sellisel juhul ei ole ekraani ruum piiratud vaid teda ümbritseva raamiga. Ekraani kasutatakse viisil, mis tõmbab tähelepanu vaataja ja ekraani vahelisele ruumile.

Ühe näitena toon välja Ernst Caramelle "*Video-Ping-Pong*" milles on sarnaselt eelmainitule näha, kuidas ekraani kasutatakse sellisel viisil, et tähelepanu osaliseks saab ruum, mis on vaataja ja ekraani vahel. See installatsioon koosneb kahest monitorist, mis on asetatud inimesega samale kõrgusele. Mõlemas monitoris kuvatakse video, kus vastas mängijad mängivad üksteisega lauatennist. Monitoride taga on aga lauatennistise laud, pall ja reket. Monitori ekraanil toimuv tegevus suunab vaataja füüsilisse ruumi. Tähelepanu juhitakse lauatennistise lauale, aktiveerides tegevuse füüsilises ruumis.¹⁶



Ernst Caramelle, *Video Ping-Pong*, 1974. Allikas:

¹⁶ J. Reiman, Being Present in the Space of Video, <https://thechart.me/being-present-in-the-space-of-video/> (vaadatud 15. 04 2022).

Teise näitena toon välja Nam June Paik'i "*TV Buddha*". Installatsioon koosneb 18. sajandist pärit mediteerivast Buddha kujust, mille ette on asetatud televiisori ekraan ja kaamera. Kaamera filmib Buddha kuju otsevaatest ja edastab ekraani kujutise televiisori ekraanil. See näide toob hästi välja vaataja suhted ekraani ruumi ja päris ruumi tajumisel. Installatsioonis kõrvutatakse ekraani ruum päris ruumiga. Selles installatsioonis peegeldub füüsiline objekt ekraani ruumi, nii on nad lõpmatus suhtluses. Kui me vaatame füüsilist objekti, siis juhitakse meie tähelepanu ekraani ruumi ja kui me vaatame ekraani ruumi siis juhitakse meie tähelepanu füüsilisse ruumi.¹⁷



Nam June Paik, *TV Buddha*, 1974. Allikas:
<https://publicdelivery.org/nam-june-paik-tv-buddha/>

¹⁷ Public Delivery, Nam June Paik's TV Buddhas – His best-known work
<https://publicdelivery.org/nam-june-paik-tv-buddha/> (vaadatud 15. 04 2022).

6. Aeg ja ruum

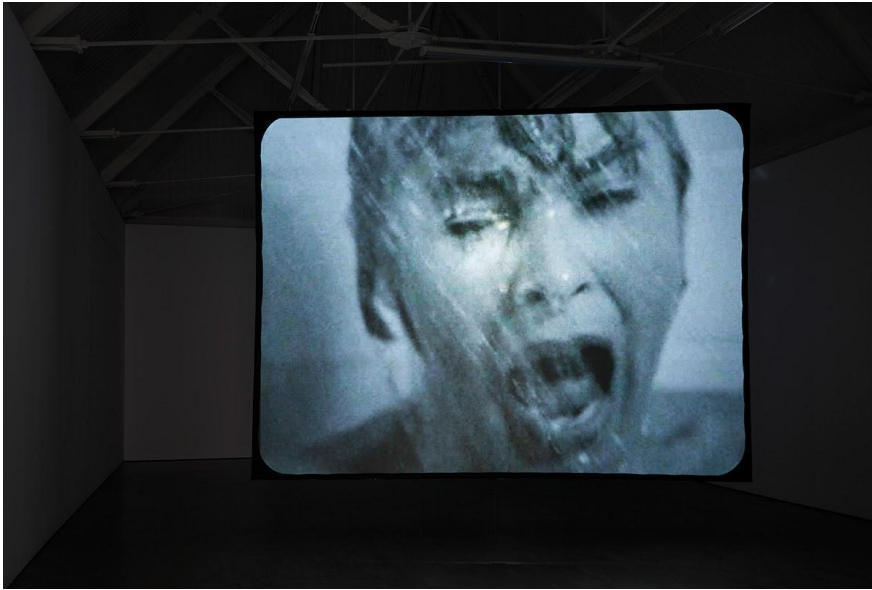
Kunstigaleriis esitatud video installatsioonidest suurem enamus on kindla kestusega. Need on videoinstallatsioonid, mille puhul on vaataja eeldatav ajakulu ette määratud. Vaatajat informeeritakse video ajalisest algusest ja lõpust. Teose mõistmiseks oodatakse, et vaataja vaatab video otsast lõpuni. Tegelikult oleme me leppinud kokku ajalised piirid, mida vaataja veedab kunstisaalis seda videoinstallatsiooni vaadates. Sellistes videoinstallatsioonides tundub olevat aeg kiirendatud. Visuaalse info edastamiseks kasutatakse siinkohal lugude jutustamise võtteid. Video kaadrist jäetakse ebaoluline ära ja fokuseeritakse ainult olulistele infokildudele nii, et vaataja paneks kokku tervikpildi. Kuigi selline viis ei pruugi olla reaalsusele väga lähedane, on sellest kujunenud peamine viis kuidas me video meediumi tarbime.

Teiseks toon välja videoinstallatsioonid, mille puhul on oluline kestvus. Videoinstallatsioon võib kesta isegi 24 tundi nagu näiteks Douglas Gordon'i "*24 Hour Psycho*"¹⁸. Sellisel juhul ei ole oluline, et vaataja vaatab teose otsast lõpuni. Pealtvaatajad määravad iseseisvalt kindlaks aja, mille nad tööga veedavad.

Gordon'i installatsioonis on filmikaadrid Alfred Hitchcock'i klassikalisest põnevikust „Psühho” projitseeritud ekraanile dramaatiliselt vähendatud kiirusel. Vähendades filmi normaalset projitseerimis kiirust 24 kaadrit sekundis, pikendab ta algset salvestust umbes kahekümne neljaks tunniks. Projitseeritud kujutis on nähtav ekraani mõlemalt küljelt, mis asub muidu tühja galerii ruumi kaugemas otsas. Film „Psühho” on külastajatele peaaegu koheselt äratuntav, olenemata sellest, kas nad on filmi näinud või mitte. Umbes kaks kaadrit sekundini aegustatud ekraanipilt võimaldab publikul näha nüüdseks pisut võõrdunud originaalis uusi detaile ja seoseid. Vaatajad ühendavad konkreetse stseeni vaevaliselt peaaegu kaaderhaaval kokku, manipuleerides filmi visuaalse tajuga.¹⁹

¹⁸ D. Ballestrasse, Douglas Gordon's temporary alterations on 24 Hour Psycho <https://dergreif-online.de/artist-blog/douglas-gordons-temporary-alterations-on-24-hour-psycho/>(vaadatud 15. 04 2022).

¹⁹ D. Ballestrasse, Douglas Gordon's temporary alterations on 24 Hour Psycho <https://dergreif-online.de/artist-blog/douglas-gordons-temporary-alterations-on-24-hour-psycho/>(vaadatud 15.04.2022).



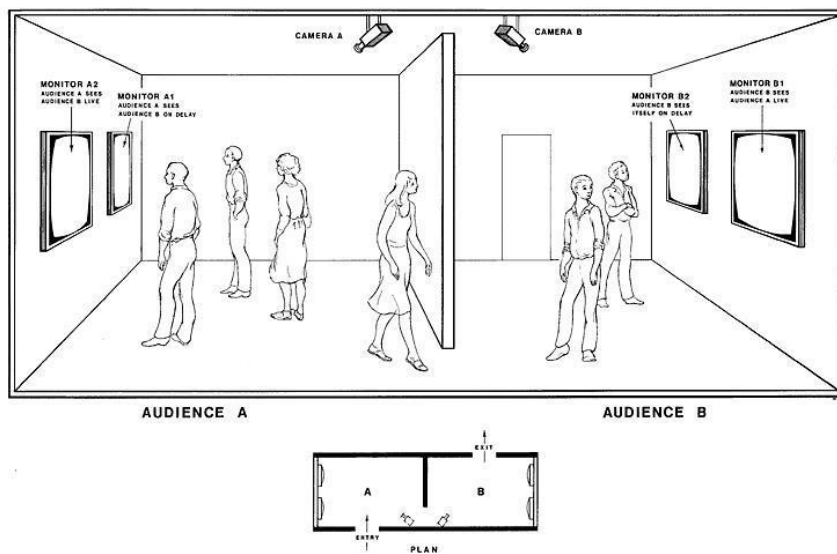
Douglas Gordon, *24 Hour Psycho*, 1993. Allikas:
<https://artsandculture.google.com/asset/24-hour-psycho-douglas-gordon/2wHgmst8vaePqA>

Kolmandaks võime välja tuua reaalses toimuvad video installatsioonid, kus videopilt edastatakse vaatajale reaalses. Sellisel juhul näeme olevikus toimuvat. Otsepilt võib olla ka ajalises nihkes. Nii peame ootama kuna ekraanipilt meie reaktsioonile järgi jõuab. Näiteks Dan Graham'i "*Time Delay Room*"²⁰.

Selle installatsiooni esimene versioon koosneb kahest ühesuguste mõõtmetega ruumist, mis on ühendatud ühest küljest. Ruumis on kaks valvekaamerat, mis salvestavad iga ruumi pilti. Kummagi ruumi siseseinal on kaks telerit, millest vasakpoolne näitab kaheksa sekundilise viivitusega samas ruumis olevate vaatlejate käitumist. Teine ekraan näitab ruumi pidevalt reaalses. See on lühiajalise mälu ajaline piir, nii kui inimene näeb oma tegevust ajalise viivitusega, tekib tal tunne, et ta ei tunneta seda ajalist vahemaad. Vaataja on lukustatud vaatluse seisundisse, tagasiside ahelasse.²¹

²⁰ Media Art Net, Dan Graham, Time Delay Room
<http://www.medienkunstnetz.de/works/time-delay-room/images/9/?desc=full> (vaadatud 15.04.2022).

²¹ Media Art Net, Dan Graham, Time Delay Room
<http://www.medienkunstnetz.de/works/time-delay-room/images/9/?desc=full> (vaadatud 15.04.2022).



Dan Graham, *Time Delay Room I*, 1974. Allikas:
<http://www.medienkunstnetz.de/works/time-delay-room/>

Installatsioon tekitab vaatlejast mitu erinevas ajavoos liikuvat pilti. See tekitab vaatlejas oma kehast eemal oleva tunde, kuna ta liigub ruumis ettevaatlikult, püüdes leppida sellega, et ta näeb endast mitut versiooni minevikust.

Kokkuvõte

Eesmärk oli uurida näidete põhjal, millisel viisil toimivad näivuse ja tegelikkusega tegelevad videoinstallatsioonid ja läbi selle mõista ka enda loomingulist projekti. Uurimuse jaotasin neljaks osaks. Esimeses osas tegelesin ekraani mõiste tõlgendamisega. Ekraani ruum hõivab meie tähelepanu agressiivselt, raam lõikab ära meid ümberkaudsetest ruumist. Selleks kasutab ta erinevaid illusioone, kuidas tähelepanu hõivata nagu näiteks kontrastne, valgustatud, liikuv ja interaktiivne ekraan. Näivuse ja tegelikkusega tegelevad installatsioonid jaotasin tunnuste alusel kolmeks osaks.

Esimeses osas kirjeldasin keha suhteid ekraani ruumi tajumisel. Ekraani ruum tekitab pettekujutelmata ja võib meie ruumikogemust mõjutada nii, et hetkeks võime tunda ennast justkui oma kehast eemal olevat. Teises osas rääkisin vaataja ja ruumi suhetest ekraani ruumi tajumisel. Sellisel juhul tekib näilik illusioon päris ruumi ja ekraani ruumi vahel. Ekraani ruumis juhitakse vaataja tähelepanu päris ruumi või vastupidi. Kolmandas osas tegelesin aja ja ruumi suhtega. Leidsin, et aeg dikteerib väga palju, kuidas me video installatsioone tajume. Video vaatamisel oleme juba eelnevalt kokku leppinud, et aeg kulgeb videos kiiremini, kui päriselus. Need videoinstallatsioonid, mis kestavad ebaloosulikulult kaua või esitavad videopilti mingis ajalises nihkes tekitavad vaatajas kummastavaid tundeid.

Kõik see, mis ei vasta meie kujutluspildile, võib tekitada meis näilikust. Näivuse ja tegelikkuse vahelist mängu võime märgata ka igapäevaelus. See võib olla hetkes, mil silmasid midagi, mis tundus kummaline, hiljem said selgust ja lõid tervikpildi.

Abstract

The aim was to explore examples of how video installations dealing with illusion and reality work and through this to understand my own creative project. I divided the research into four parts. In the first part I dealt with the interpretation of the concept of the screen. The space of the screen occupies our attention aggressively, cutting us off from the surrounding space. To do this, it uses different illusions to capture our attention such as contrasting, illuminated moving and interactive screens. I divided the installations dealing with appearances and reality into three parts based on the characteristics.

In the first part, I described the relationship of the body to the perception of screen space. The space of the screen creates an illusion and can affect our experience of space so that in the moment we can feel as if we are away from our body. In the second part, I talked about the relationship between the viewer and space in the perception of screen space. In this case, there is a semblance of an illusion between the real space and the screen space. The screen space draws the viewer's attention to the real space or vice versa. In the third part, I dealt with the relationship between time and space. I found that time very much dictates how we perceive video installations. When we watch a video, we have already agreed that time passes faster in the video than in real life. Those video installations that take an unnaturally long time, or present the video image in some kind of time-shift, evoke disconcerting emotions in the viewer.

Anything that does not match our imagination can create an illusion in us. We can also notice the play between illusion and reality in everyday life. It can be a moment when you see something that seems strange, but then it becomes clear and you get the whole picture.

Kasutatud allikad

Kirjandus

G. Mather, *The Psychology of Visual Art: Eye, Brain and Art*. Cambridge University Press, 2014, lk 40.

J. Crary, *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, The MIT Press, 2001, lk 24-25.

L. Manovich, *Language of New Media*, The MIT Press, 2001, lk 126-127, 132

M. Rush, *Video art*, Thames & Hudson, 2003, lk 19-20.

O. Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, The MIT Press, 2003, lk lk 33-41, 168.

Internet

MoMA, The Museum of Modern Art, Martin Creed Work NO.227, *The Lights Going On And Off*, 2000.

<https://www.moma.org/collection/works/101549> (vaadatud 15. 04 2022)

MoMA, The Museum of Modern Art, Sarah Sze, *Triple Point (Pendulum)*, 2013.
<https://www.moma.org/collection/works/177636> (vaadatud 15. 04 2022)

T. Mann, Bruce Nauman, *Live-Taped Video Corridor*, 1970
<https://www.guggenheim.org/artwork/3153> (vaadatud 15. 04 2022).

J. Reiman, *Being Present in the Space of Video*,
<https://thechart.me/being-present-in-the-space-of-video/> (vaadatud 15. 04 2022).

Public Delivery, Nam June Paik's TV Buddhas – His best-known work

<https://publicdelivery.org/nam-june-paik-tv-buddha/> (vaadatud 15. 04 2022).

D. Ballestrasse, Douglas Gordon's temporary alterations on 24 Hour Psycho

<https://dergreif-online.de/artist-blog/douglas-gordons-temporary-alterations-on-24-hour-psycho/>(vaadatud 15. 04 2022)

T. Paal, Vaikus kui tundmatu ruum, näitus Haapsalu Linnagaleriis,

<http://galerii.kultuurimaja.ee/>

T. Paal, näitus Põltsamaa kunstigaleriis,

<https://tamarpaal.wixsite.com/tamar/copy-of-naeitus-aeng-2>

T. Paal, 16 ~ 20000 Hz, näitus Pärnu Linnagaleriis, 2020.

<https://linnagalerii.ee/tamar-paal-16-20000-hz/>

Lisad



Tamar Paal, Kas sa usaldad oma instinkte?, 2019, Põltsamaa, pArt galerii.



Tamar Paal, Kas sa usaldad oma instinkte?, 2019, Põltsamaa, pArt galerii.

Tamar Paal

Vaikus kui tundmatu ruum

Olen kogunud suure hulga asju. Need asjad on minuni jõudnud erineval viisil. Osa asju on antud sõprade ja sugulaste poolt ning osad asjad olen ma kogunud ise. Mõne asja olen ostnud poest. Mõne aga olen endale võtnud eesmärgiga seda omada. Osa nendest asjadest olen ma mingi aja jooksul kasutanud, kuid olen nendest asjadest siiski loobunud ja need on seisma jäänud. Neil asjadel ei ole minu jaoks erilist tähendust. Vähemalt teadlikult ei ole ma neid valinud. Neil asjadel ei ole ühist nimetajat peale selle, et kõik need asjad on mingil viisil minu kätte sattunud. Nende asjadega seoses ei meenu mulle ühtegi konkreetset mälestust. Vaatamata sellele, et ma neid ei kasuta võib neil asjadel olla mingi praktiline või dekoratiivne väärtus. Samuti ei ole tähtsust nende asjade materjalil, kujul, suurusel, ega värvil. Neid asju ei ole ma püüdnud kategoriseerida ega asetada üksteise kõrvale mingit süsteemi kasutades. Need asjad on pandud üksteise kõrvale lihtsalt selle pärast, et nad ei oleks hunnikus ja neid oleks parem vaadata.

Tamar Paal, Vaikus kui tundmatu ruum, 2020, Haapsalu Linnagalerii.

Seiske hetkeks ja vaadake ümberringi kuidas keskkond, kus te praegu olete on täis ruumi. Teie tähelepanu juhitakse kahtlemata objektidele. Vaadeldge kui palju ruumi on objektide vahel. Keskenduge sellele hetkeks. Seal on nii palju ruumi see on vaikne, võimas, kohalolev, suur, mitte midagi vajav.

Tamar Paal, Vaikus kui tundmatu ruum, 2020, Haapsalu Linnagalerii.



Tamar Paal, Vaikus kui tundmatu ruum, 2020, Haapsalu Linnagalerii.



Tamar Paal, 16 ~ 20000 Hz, 2022, Pärnu Linnagalerii.



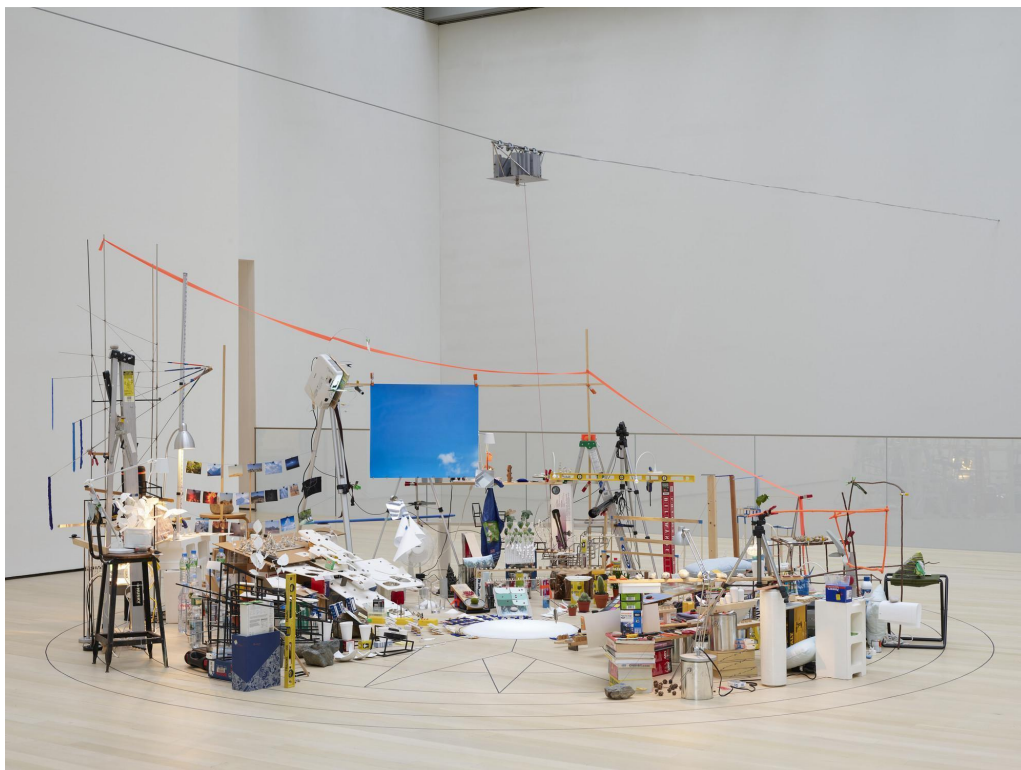
Tamar Paal, 16 ~ 20000 Hz, 2022, Pärnu Linnagalerii.



Tamar Paal, 16 ~ 20000 Hz, 2022, Pärnu Linnagalerii.



Martin Creed, *Work no. 227, Lights going on and off*, 2000. Allikas: <https://www.wikiart.org/en/martin-creed/work-no-227-the-lights-going-on-and-off-2001>



Sarah Sze, *Triple Point (Pendulum)*, 2013. Allikas: <https://www.moma.org/collection/works/177636>

Projekti kavandid



Foto: Taavi Piibemann









Curriculum Vitae

TAMAR PAAL

Sünniaeg: 10.06 1987

Aadress: Tartu

Telefon +372 58192802

E-post: tamar.paal@gmail.com

Haridus

2017-... Eesti Kunstiakadeemia (Magister)- Eriala: Kaasaegne kunst

2012 - 2016 Tartu Kõrgem Kunstikool (Rakenduskõrgharidus) - Eriala: Skulptuur

2010 - 2012 Kuressaare Ametikool- Eriala: Reklaamikujundaja

Isikunäitused:

2022 16 ~ 20000 Hz, Pärnu Linnagalerii, Pärnu

2020 Vaikus kui tundmatu ruum, Haapsalu Linnagalerii, Haapsalu

2019 Kas sa usaldad oma instinkte?, pAart galerii, Põltsamaa

2019 Unistus suureks kasvamisest, Amandus Adamsoni Ateljeemuuseum, Paldiski

2017 Äng, Tampere Maja galerii, Tartu

Ühisnäitused:

2021 Aastalõpunäitus, Tartu Kunstnike Maja, Tartu

2021 Tulvab olemisse-Eesti kujurite Ühenduse aastanäitus & VIII Eesti Pisiplastika näitus, Galerii Pallas, Tartu

2019 Mis saab asjadest, kui me neid enam ei vaja? Jõgeva kultuurikeskus, Jõgeva

2018 Tallinn-Rennes Workshop, Eesti kunstiakadeemia, Tallinn

2018 Videoprojekti „Nurga taha kaduv koer tegutseb nurgataguses edasi” linastus, Kanuti gildi saal, Tallinn

2018 Great Results on All Machines, Loomelinnaku Roheline saal, Tallinn

2017 Navid Foundation Gallery opening, Raja galerii, Tallinn

2017 Touched reality, 3,14 galerii, Tallinn

2016 Lend 2016 Galerii Noorus, Tartu

2015 Aastalõpunäitus, Tartu Kunstnike Maja, Tartu

2014 Aastalõpunäitus, Tartu Kunstnike Maja, Tartu

2014 Sõidupilet, Vanemuine(teater), Tartu

2014 Reaalaeg, Pärnu Linnagalerii Kunstnike Maja, Pärnu

2014 Mina ise, Rakvere Art Café, Rakvere

Sümposiumid:

2014 Baltic Stone Symposium, Imatra, Soome