

Kõrgem Kunstikool Pallas

Tekstiiliosakond

Gobelään “Olemus”. Sotsiaalsed rollid läbi filtrite.

Lõputöö

Ester Must

Juhendaja: prof. Kadi Pajupuu

Tartu 2021

# SISUKORD

<b>SISSEJUHATUS</b> .....	<b>3</b>
<b>1. SOTSIAALSED ROLLID</b> .....	<b>5</b>
<b>1.1 Minapilt</b> .....	<b>5</b>
<b>1.2 Staatused</b> .....	<b>7</b>
<b>1.3 Rollid</b> .....	<b>8</b>
<b>2. RGB</b> .....	<b>10</b>
<b>2.1 RGB kunst</b> .....	<b>10</b>
2.1.1 Carnovsky.....	10
2.1.2 Philippe Blanchard.....	11
2.1.3 Ikea.....	13
2.1.4 Royal Blood.....	14
2.1.5 Maari Soekov.....	15
<b>2.2 Värvilised valgused</b> .....	<b>17</b>
<b>3. PROTSESS</b> .....	<b>19</b>
<b>3.1 Mõjutused</b> .....	<b>19</b>
<b>3.2 Katsetused ja kudumine</b> .....	<b>21</b>
<b>KOKKUVÕTE</b> .....	<b>26</b>
<b>SUMMARY</b> .....	<b>27</b>
<b>KASUTATUD KIRJANDUS</b> .....	<b>28</b>
<b>LISAD</b> .....	<b>31</b>
LISA 1. „Olemus”.....	31
LISA 2. Gobelään punases valguses.....	32
LISA 3. Gobelään rohelises valguses.....	33
LISA 4. Gobelään sinises valguses.....	34
LISA 5. Lähivõte.....	35
LISA 6. Protsess.....	36

## SISSEJUHATUS

„Olemus” on eesti keele seletava sõnaraamatu järgi “eseme v. nähtuse sügavate, püsivate omaduste ja suhete kogum, mis määrab tema eksistentsi, iseloomu ja arenemise” (EKSS 2009). Leidsin, et see on tabav sõna kirjeldamaks gobelääni, millega edastada sotsiaalseid rolle. Inimene, täpsemalt tema isiksus, koosneb erinevatest rollidest, mida ta vastavalt teda ümbritsevale olustikule (teised inimesed, koht) kasutab. Ükski isik ei ole teiste silmis täpselt samasugune, igaühel on vastavalt nende staatustele täita mitmeid rolle. Seetõttu on näiteks kahe inimese kujutluses nende ühisest tuttavast täiesti erinevad versioonid.

Samuti panen ka ise tihti peale tähele, et mind on justkui mitu. Kuidas on võimalik, et mu lähedaste ja tuttavate arvamused ja muljed minust ei lähe kohati kokku? Miks ei saa ma igas olukorras olla see, kellena end tean? Ning miks minu ja teiste arvamused kellestki kolmandast lahku lähevad? Et end ja teisi mõista, tutvun lähemalt sotsioloogia-alase kirjandusega ning arvamused artiklitega.

Koon lõputööna piltvaiba, mis koosneb kolmest erinevast kattuvast kujutisest. Iga kujutis tähistab ühte mu põhirolli ning need tulevad eraldi esile värviliste (RGB) valguste ja filtrite abil. Valges valguses nähtav tervik on kokkuvõte minu olemusest.

Mu eesmärk on leida kavand, mis toimib kujutiste edastamisel kõige paremini ning selgitada enda jaoks välja RGB kunsti ja spektroskoopia põhimõtted, et kududa eesmärgipäraselt toimiv (kujutised hajuvad või tulevad esile) gobelään. Samuti on see heaks lähtepunktiks, et tulevikuski tegeleda interaktiivsete tekstiilide loomisega. Osaliselt on lõputöö praktiline osa minu jaoks ka kui katsetus võõra maailmaga, sest valguste sissetoomine kunsti on küllaltki eksperimentaalne ning õigetest värvivalikutest ja lõngadest ning ümbritsevast valgusest sõltub selle töö puhul palju.

Minu lõputöö kirjalik osa koosneb kolmest peatükist. Esimeses kirjutan täpsemalt sotsiaalsetest rollidest ning staatustest ja minapildist, mis rolle ja inimesi kujundavad. Lisaks toon näiteid iseenda elust ja haakuvatest mõtetest. Teises peatükis avan gobelääni kudumisel kasutatud RGB kunsti mõiste. Tutvustan lähemalt kunstnikke, kes antud teemaga süvitsi tegelevad või on põgusalt tegelenud ning teoseid, milles on kasutatud

valguste neeldumise põhimõtet. Selle teises pooles selgitan välja, kuidas ja miks värvid erinevates filtrites ja valgustes neelduvad või peegelduvad. Kolmandas peatükis kirjeldan gobelääni "Olemus" valmimise protsessi. Kirjutan töö tegemise ajenditest, sealhulgas oma eelmisest piltvaibast "Kallistus", kavandamise käikudest ja katsetustest värviliste valguste ja filtritega.

Lisades on fotod töö kudumise protsessist ja valmis gobeläänist, sealhulgas ka pildid sellest läbi värviliste filtrire.

# 1. SOTSIAALSED ROLLID

## 1.1 Minapilt

“A different version of you exists in the minds of everyone who knows you”. Kohtasin seda lauset juhuslikult Redditi foorumis. Sellele järgnes anonüümse autori mõttekäik, et see, kuidas inimene mõtleb iseendast, eksisteerib vaid tema peas. Kõik teised inimesed – ema, isa, sõbrad, kallim, töökaaslased – teavad igaüks erinevat persooni. Ühestainsast inimesest on tuhandeid erinevaid versioone, kes asuvad eluteel kohatud inimeste kujutlustes.

Olen alati mõelnud, millisena teiste silmis paistan. Näen end kõrvalt vaid fotodelt ja videotelt ja seegi mulje endast on pigem väline. Samas tean ise kõige paremini, milline inimene olen ning tahan olla. Kui kellegi hinnang erineb mu minapildist, siis võib see olla kas haavav või enesehinnangut tõstev.

"See tüdruk tundub ülbe," ütles keegi. Tükk aega analüüsisin end, mõeldes, miks ta nii arvas. "Andekas ja usin" iseloomustuseks saades olen aga kui kõrvust tõstetud, sest tean oma elust episoode, kus päevade viisi voodis leban ja kohustusi edasi lükkan ning mõni idee sünnib alles ööl enne tähtaega. Ometi on kõik need omadused, nii negatiivsed, positiivsed kui ka need, mida ma ei tunnista, minus olemas.

Nägemust iseenda kohta nimetatakse minapildiks. See kujuneb sotsialiseerumise tulemusena. “Sotsialiseerumine on isiksuse kujunemise protsess, mille käigus omandatakse ühiskonnale või grupile omaseid väärtusi ja norme, hoiakuid ja käitumisstandardeid ning kujuneb individuaalne sotsiaalne kogemus.” (Aimre 2005: 127). Inimene omandab minapildi peamiselt teiste inimestega suheldes. “See, kuidas inimene tõlgendab saadavat informatsiooni, on põhimõttelise tähtsusega inimese minapildi kujunemisel.” (Hess, Markson, Stein 2000: 76).

Psühholoogiaektori Monika Schmidt järgi on tänapäevases isiksuse- ja sotsiaalpsühholoogias enim levinud käsitlus minast kui teatud uskumuste süsteemist, mis

inimesel enda kohta on. Need uskumused puudutavad peamiselt enese omadusi ja väärtusi ning hinnangut iseendale (Schmidt, i.a).

Sotsioloogia kontekstis eksisteerib inimese peas kolm versiooni iseendast, ehk peegelpildiminad, mille ta omandab samuti sotsialiseerudes. Esimene neist on ettekujutus sellest, kuidas teised teda näevad, teine sellest, kuidas teda hinnatakse ning kolmas tema arvamus teiste hinnangute kohta (Aimre 2005: 138). Sotsiaalse mina kontseptsiooni järgi on inimesel sama palju sotsiaalseid minasid, kui on teisi inimesi, kes temaga suhtlevad või tema kujutlust kaasas kannavad. Nende kaudu liituvad inimesed ühiskonnaks (Hess jt, 2000: 77).

Samuti olen tähele pannud, kuivõrd erinevad on minu ja mõne vestluskaaslase nägemused mõnest ühisest tuttavast. Isik, kes minu jaoks tundub sümpaatne, on kaaslase silmis ebameeldiv; mind on see isik aidanud ja kohtumisel sõbralikult tervitanud, kaaslane teab rääkida, et ta ei ole kõige parema iseloomuga. Hinnangute erinevus avaldub selleski, kuidas endised klassivennad kiidavad sõiduõpetajat, kelle ebameeldiva käitumise tõttu autokooli pooleli jätsin. Mõnikord põhinevad hoiakud eelarvamustel, näiteks paljud vanemad inimesed eeldavad automaatselt, et tätoveeringutega inimesed on kuritegelike kalduvustega või peab kristliku kasvatusena isik neljandat korda abielluvat naist liiderlikuks.

Erinevused arvamustes tulenevad ka sellest, milline ümbrus kedagi kujundanud on. Inimeste igapäevased suhted teistega toimivad alati teatud kontekstis, nendeks kontekstideks võivad olla keskkond, kultuuritraditsioonid, erinevad inimrühmad, aga ka perekond. Kontekstide abil omandatakse lapsest saati hoiakuid, norme, motiive ja käitumismudeleid, mida vastavalt kohandada suhtlemisel teiste inimestega (Arro 2006).

Seega mõjutavad ühelt poolt inimese arvamust ja arusaama kellestki teisest see, kuidas ta suhtub iseendasse ning kõik, mis teda selliseks on kujundanud, alates kodusest kasvatusest (sealhulgas pere väärtushinnangud, religioon) kuni koolipõlveni või nähtud filmideni. Teisalt aga isiklikud kokkupuuted isikuga, kelle kohta kujuneb mulje vahetust kogemusest või kellegi teise juttude põhjal.

## 1.2 Staatused

Rollide tekkimisel on oluline osa staatustel. “Staatuse esindab inimese positsiooni sotsiaalses süsteemis. Igaühel on mitu staatust, sest igaüks osaleb mitmes sotsiaalses süsteemis. Staatused on alati seotud, igaüks on igal konkreetsel ajahetkel sotsiaalselt kinnistatud vähemalt ühe staatuse juurde ja selle kaudu asub suhetes teiste staatustega.” (Hess jt, 2000: 49). Sotsiaalne süsteem on grupis kehtiv tervikuks liidetud sotsiaalsete staatuste kogum, näiteks perekond või töökollektiiv.

Staatused saavad olla nii omistatud kui omandatud. Omistatud staatused on üldjuhul muutumatud või puudub nende üle kontroll, nagu näiteks vanus, rass, sugu ja sünnikeskkond (Hess jt, 2000: 50). Need on ühtlasi ka üldiseks infoks, mida teised Eesti inimesed minuga lähemalt tutvumata tajuvad – näiteks, et olen valgenahaline noor naine ja eeldatavalt Eestist.

Omandatud staatused on saadud valikute, teenete või pingutuste teel. Abiellumine ja laste saamine kuuluvad valikute alla. Samamoodi on selleks hariduse omandamine ja töökoht. Elukäik ja staatused kujunevad valdavalt osas vastavalt sellele, milliseid otsuseid ja valikuid elu jooksul tehakse. Omandatud staatuste olemasolu saab teada, kui inimesega kergesse vestlusesse laskuda.

Nendele lisanduvad üldisemad staatused, mis muudavad inimese osaks olustikust ja suuremast massist, nagu kodanik, elanik, jalakäija, reisija, tarbija jne.

Kõige tähtsam sotsiaalne staatus on peremees-staatus, millega inimest ühiskondlikult kõige enam identifitseeritakse ja mis on kõige väljapaistvam. Selle staatuse puhul eeldavad inimesed, et staatuse omajal on veel hulganisti teisi iseloomujooni, mida sellega seostada. (Hess jt, 2000: 50). Tihti ongi nendeks kindlad ametid või elukutsed, näiteks arst, politseinik ja õpetaja.

### 1.3 Rollid

Inimese poolt täidetavad sotsiaalsed rollid, mis omandatakse staatuse alusel, on isiksuse osaks. Nii staatusi kui rolle on igal inimesel tohtul hulgal (Aimre 2005: 139). Isiksuse keskne osa on mina, mille osadeks on inimese nägemus ja taju iseendast; milline ta sooviks olla ja millisena ennast näha ning peegelpildimina (Aimre 2005: 138).

Itaalia kirjanik Luigi Pirandello kirjutab ilukirjanduslikus teoses “Üks, ei ühtki, tuhat tükki” rollidest peategelase silmade läbi: “Aga teie tunnete ka seda kedagi, ja kindlasti ei ole see, keda teie tunnete, sama, keda mina tunnen, sest kumbki meist tunneb teda omal viisil ja omistab talle ka realiteeti omal viisil. Nii on sellel kellelgi nii palju realiteete, kui paljusid ta meist tunneb, sest ühtmoodi on ta tuttav minuga, teistmoodi teiega, kolmandat moodi kolmandaga, neljandaga ja nii edasi. See tähendab, et see keegi on tegelikult minuga lävides üks, teiega teine, kolmandaga kolmas, neljandaga neljas ja nii edasi, ehkki tal on illusioon, ja just temal eriti, et ta on kõigi jaoks üks.” (Pirandello 1967: 57).

Raamatu peategelasel Moscardal tekib identiteedikriis, kui ta märkab, et ta naine suhtub temasse kui naise enda peas loodud isikusse, kes on mehe jaoks täiesti võõras. Moscarda avastab, et temas elab võõras Moscarda, keda aga kõik teised paistavad väga hästi tundvat. Ja neid erinevaid võõraid on tema sees rohkemgi, täpselt nii palju, kui on inimesi, kes teda tunnevad.

Roll on isiku staatusele vastav oodatav käitumis- ja tegutsemisviis (Hess jt, 2000: 51). Igal teatud staatuses viibival isikul on rollikogum, millele vastavalt ta käitub suhetes teistes staatustes olevate isikutega ning see kogum määrab ära grupi poolt inimeselt oodatava käitumise (Hess jt, 2000: 52). Minus on korraga tütar, õde, lapselaps, tüdruksõber, sõbranna, tudeng, kolleeg ja klienditeenindaja. Sealjuures olen ema silmis ühtmoodi, isa silmis teistmoodi kujutlusena. Niisamuti näevad mind erinevalt kumbki mu vendadest, iga sõber ning kooli- ja töökaaslane. Tütrena on mul teistsugused rollikohustused- ja ootused kui näiteks sõbrannana. Kuigi mu vanematel on kolm last, on igaüks neist omamoodi ning vendade rollitäitmised poegadena erinevad minu omast tütrena.

Signe Sarah Arro kirjutab “Saarte Hääles”, et meie käitumine vastab rollile siis, kui teised inimesed meilt just niisugust käitumist ootavad ja selle heaks kiidavad. Ootustele



mittevastav käitumine toob aga endaga kaasa karistuse või tõrjutuse. Seetõttu valib inimene tavaliselt mingis situatsioonis endale sellise rolli, millega seotud inimgrupp on talle kõige tähtsam või mille hukkamõistu ta enim kardab (Arro 2006). Kindla ja fikseerunud rolliga isikult oodatakse sellele rollile omast käitumist. Mõnikord satuvad ühe staatusega kaasnevad rollikohustused vastuollu teiste staatuste poolt nõutavaga. Tekib rollikonflikt, kus isiku kahel või enamal staatusel on omavahel sobimatud nõudmised ja ootused (Hess jt, 2000: 52). Et konflikte ära hoida, sätestatakse mitme rolli lahushoidmiseks normid ja reeglid. Näiteks ei lasta kirurgil opereerida oma pereliiget ja õpetajal ei sobi olla romantilistes suhetes oma õpilasega. Kergemaks konfliktiks võib olla ka olukord, kus inimene töötab klienditeenindajana ja teda külastab töö juures sõber – kas suhtuda sõpra nagu teistesegi klientidesse või jääb ta igas situatsioonis ikkagi sõbraks?

Me ei mõtle inimestest, keda oleme tundma õppinud, kui rollide täitjast, vaid kasutame ära arusaama sellest isikust (sealhulgas tema veidrustest, eelistustest ja vastumeelsustest) (Arro 2006). Seega on loomulik, et lähedaste ja heade tuttavatega ei teki küsimust, kuidas oleks kohane käituda ning lülitatakse sisse nn. automaatprogramm, ehk kõige omasem ja mugavam roll.

## 2. RGB

### 2.1 RGB kunst

“Olemuse” loomisel kasutatud võttestik kuulub üldises plaanis valguskunsti alla, ehk selle loomisel on suur roll valguse kasutamisel ning see on üks teose oluline osa. Valguskunstis kasutatakse nii looduslikku valgust, varjude loomist, erinevate valgusallikate võimalusi.

Mõistet “RGB kunst” või “RGB art” kui sellist kindlalt defineeritud ei ole. Otsingutulemused kajastavad ühtlasi ka kunstnikke, kes kasutavad värvilist valgust muuhulgas varjukunstis või üritavad saavutada nn. diskoefekti. Mina uurin oma töös põhjalikumalt just neid, kelle tööd põhinevad valguste neeldumisel ja filtrite kasutamisel.

Vaadates lähemalt erinevaid sellelaadilisi töid, võib öelda, et RGB kunsti alla kuuluvad mitmekihilised teosed, mille puhul erinevad tavalises valges valguses kattuvad kujutised tulevad üksikuna esile punases (*red*), rohelistes (*green*) ja sinises (*blue*) valguses. Tööde loomiseks kasutatakse punast, rohelist ja sinist, kattumisel tekkivaid magentat, kollast ja tsüaani (või vastupidi) ja taustavärvusena valget või musta. Mõnel puhul puudub teostel taust ning kasutatakse selle loomiseks vaid kolme värvust ja/ või nende ülekatteid.

RGB tehnikat on kasutatud nii seinamaalide, tapeetide, videote, installatsioonide kui ka tekstiilide valmistamisel. Oma peaaegu maagilise mõju pärast on seda esinenud ka reklaamides ja meelelahutustööstuses, näiteks muusikavideotes. Järgnevalt toon välja RGB kunsti käsitlevad tuntuimad kunstnikud ja näited.

#### 2.1.1 Carnovsky

Tuntuim ühendus, kes on RGB kunstist teinud justkui oma firmamärgi, on Carnovsky. Milanost pärit kunsti- ja disainiduo, kuhu kuuluvad Francesco Rugi ja Silvia Quintanilla, on koos tegutsenud aastast 2007. Nende visuaalide peategelasteks on loodus ja anatoomia ning nende loomingus on seinamaale, tapeete, vaipu ja siidrätikuid (Walby 2016).

Samuti on välja antud Carnovsky illustatsioonidega lasteraamatuid, nagu "Illuminature" (2016), "Illumanatomy" (2017) ja "Illominosaures" (2020). Raamatutega on kaasas värvilised läätsed erinevate kihtide avastamiseks. Ametlikult kodulehelt [carnovsky.com](http://carnovsky.com) leiab telefonirakenduse RGB Lens, mis võimaldab igal soovijal oma seadme kaamera filtrina tööle panna.

Ka Carnovsky annab igale värvile või filtrile nende omadusi silmas pidades kindla tähenduse. Punane filter toob ühe maailma esile selge ja teravana, peites teised kaks. Sinine aga teisi kujutisi ei peida ning nende mõistes on see salapärasem, sügavama sõnumiga kiht (Mitsios 2010). Kõik kolm kattuvat pilti on väga detailsed ja peenejoonelised. Teosed, millel taustavärvi vähe, on tavalises valguses eristamatud, suurema taustapinnaga teostel on võimalik kujutisi paremini eristada.

Nende endi sõnade kohaselt on RGB kunsti juures parim see, et iga asja lahtimõtestamiseks on palju erinevaid mooduseid. Esimesena nähtu võib varjata teisi tähendusi ja maailmu ning mis tundub alguses ühetasandiline, ei pruugi seda olla. (Mitsios 2010)



Pilt 1. Carnovsky "Vesalio N.2". (Carnovsky)

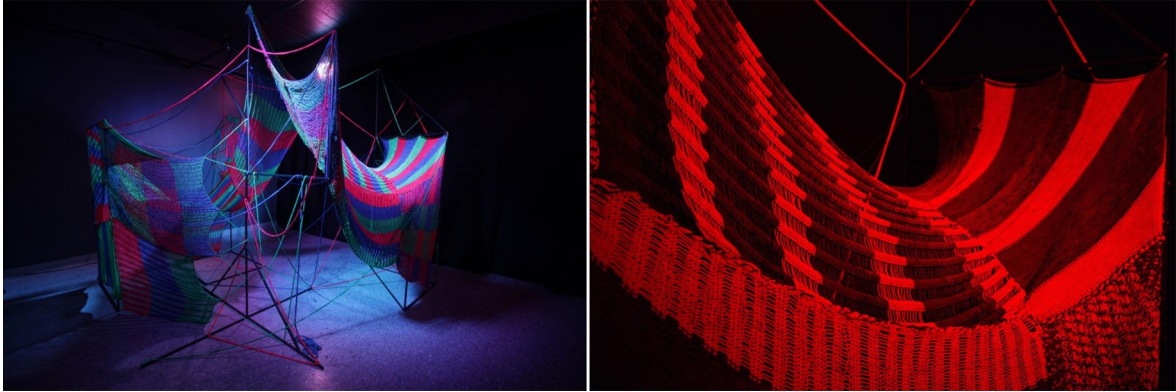


Pilt 2. Carnovsky loodusteemaline seinamaal. (Carnovsky)

### 2.1.2 Philippe Blanchard

Philippe Blanchard on Torontos tegutsev kunstnik, animeerija ja õppejõud. Oma töödes ühendab ta endale südamelähedase animatsiooni ning kahe- ja kolmemõõtmelisuse. Tema RGB installatsioonid, näiteks “New Troglodytes”, “Dream House” ja “Structured Light”, koosnevad erikujulistest vormidest, mis on kaetud punase-, roheline- ja sinisemustriliste kangaste ja paberitega (Phillipe Blanchard'i kodulehekül, i.a). “Karvasemad” vaibataolised objektid on moodustatud rebitud paberist. Kindla rütmiga vahetuvate valguste mõjul muutuvad objektid justkui animeerituteks. Tema tööd on inspireeritud arhitektuurist, *art déco*’st ja Bauhausist (Keiffer 2015).

2015. aasta intervjuus “The Patternbase’ile” toob Blanchard välja, et plaanib koostööd teha žakaarkudujatega ning on huvitatud ka muudest tekstiilmaterjalidest (Keiffer 2015). “Dream House” hõlmab endas heegeldatud ja silmuskootud tekstiile.



Pilt 3. Philippe Blanchard „Dream House”. (Blanchard)

### 2.1.3 IKEA

Saksamaa IKEA tellis 2014. aastal disainibüroolt thnkj reklaamilahenduse, mis mahutaks ühele tahvlile 9-ruutmeetrisele pinnale 27 ruutmeetri mahus ehk kolm korda rohkem informatsiooni. Idee oli lisaks visuaalsele köitvusele viia tähelepanu sellele, et IKEAs müüvad tooted, peamiselt mööbliesemed, on kompaktsed ja mahuvad hästi väiksele pinnale. RGB reklaamtahvlid võitsid samal aastal Red Dot disainipremia (The IKEA RGB Billboard 2014).

Reklaamplakatite ülaseru kinnitati RGB lambid, mille valgused tõid öösel välja sõnumid: “Tee nagu see reklaamtahvel”, “Kasuta oma ruumi hästi”, “IKEA väikeste ruumide lahendustega”. Ühtlasi olid need ka odavamaks ja ökonoomsemaks alternatiiviks digitaalsetele ekraanidele (Chiu 2014).



Pilt 4. IKEA RGB reklaamtahvel. (feeldesain)

#### 2.1.4 Royal Blood

Inglise rokkbänd Royal Blood on värviliste valguste efekti kasutanud oma tuntuima loo “Figure It Out” (2014) muusikavideos. Peamiselt muusikavideote režissöörina tuntud Ninian Doffi videos vahelduvad punane ja sinine valgus, tuues igal vahetumisel välja uusi detaile, mis muudavad loo kulgu (Ninian Doff IMDB, i.a).

Alguses on filter punane ja näitab kaubanduskeskuse toidukohas jalutamas noort naist, kelle lähenedes teised inimesed arusaamatult põgenevad. Hetkel, mil loos algab trummipartii, reedab sinine valgus naise särgil oleva suure verepleki ja näovigastused. Punases valguses on näha vaid täiesti valge särk ja sinisest silmast pole jälgegi.

Kummalegi filtrile ei ole kindlat tähendust antud, kuid loo käigus avaldub hulgaliselt detaile, mida filtrid kas varjavad või esile toovad. Huvitava lisandusena vahetuvad värvid enamjaolt vastavalt muusikapala käikudele (kitarrisoolo, trummikäigud jne.). Nagu vihjab laulu pealkiri, annavad värvid vaatajale erinevad stsenaariumid, mida lahti mõtestada.





Pilt 5. Royal Blood „Figure It Out” muusikavideo. (Kuvatõmmised YouTube’ist)

### 2.1.5 Maari Soekov

2021. aasta jaanuaris toimus Viljandis visuaalkunstifestival “Viljandi tuled”, kus mahajäetud koolimaja Linnu 4 tänaval oli täidetud valgusinstallatsioonidega. Kuigi RGB valgust kasutas enamik kunstnikke, jäi just värvide muutumiste osas silma Maari Soekovi “Kaamose taltsutajad”, mis on varem olnud esindatud Galerii Noorus (praeguse Galerii Pallas) näitusel Kontrast 5: POMP (2019). Maari Soekov on kunstnik ja illustraator, kes on muuhulgas Kõrgema Kunstikooli Pallas fotograafiaosakonna vilistlane. Ta inspireerub isiklikest kogemustest, rahvapärимusest ja alateadvuse meditatiivsetest seisunditest. (Maari Soekovi kodulehekülg, i.a.)

“Kaamose taltsutajad” on šamanistliku temaatikaga teos, millel värvilised valgused midagi peidetut nähtavale ei too, küll aga loovad rütmiliste valguste ja helide mõjul visuaali, mille eri osad n.ö “vilguvad” ja muudavad pildi elavaks.



Pilt 6. Maari Soekovi „Kaamose taltsutajad” festivalil „Viljandi tuled 2021”. (Olev Kenk)

## 2.2 Värvilised valgused

Kudumiseks katsetusi tehes ning ka valmis tööd vaadeldes tekkisid küsimused: miks on läbi punase valguse ja filtri paistvad kujutised selgemad, kui sinises ja rohelises? Miks ümbritsev valgustus kujutiste selgust nii palju mõjutab ning kuidas värvide hajumine ja esiletulek üldse aset leiavad? Mõistmaks, kuidas ja miks RGB kunst toimib, tuleb tutvuda valguste ja spektroskoopiaga.

Gobelääni “Olemus” tervikpilt on vaadeldav tavalises ehk valges valguses. Valgeks valguseks nimetatakse päikesevalgust, mis sisaldab kõikvõimalikke värvilisi valgusi. Selle alla kuulub nii päikesepaistelisel päeval esinev kui ka pilvisel päeval paistev looduslik valgus, nõ. päevavalgus. Valge valgus on liitvalgus, koosnedes erinevat värvi valgustest (Tempel 2016).

Värviliste valguste korral kasutatakse RGB süsteemi (*red, green, blue*), kus aluseks on värvused, mis vastavad kindlatele lainepikkustele: punane = 700,0 nm; roheline = 546,1 nm; sinine = 435,8 nm. Erineva lainepikkusega valguslained tekitavad värvusaistinguid, mille tulemusena näevad inimesed värve. Nende põhivärvuste liitmisel tekibki valge valgus (Tarkpea, Voolaid 2013).

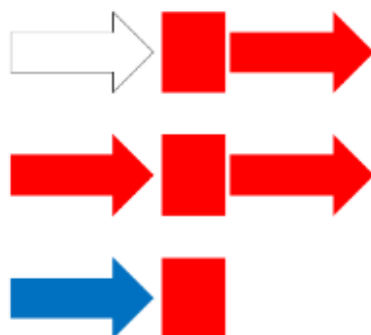


Värviliste valguste liitmisel ei teki samasugust segunemist, kui kunstitudidest tuttavalt värvide segamisel. Värvuste liitmiseks juhitakse valgele ekraanile või muule taustale üheaegselt erinevate lainepikkustega valgusvihud. Kahe primaarvärvi segamisel saadakse sekundaarsed värvid: tsüaan sinise ja rohelise, fuksiarioosa ehk magenta punase ja sinise ning kollane punase ja rohelise segamisel (Rinde, i.a).

Nende saamiseks võib kasutada värvilisi klaase või muid valgusfiltreid, mis pannakse valge valguse allika (näiteks hõõglambi) ette. Valgusfilter on mistahes läbipaistev keha, mis laseb endast läbi ühte kindlat värvi valgust. Filtrid lasevad läbi valikuliselt erineva lainepikkusega valgust. Punane klaas laseb läbi punast valgust, roheline rohelist ja sinine sinist. Värvifiltri tööpõhimõte seisneb selles, et see laseb läbi teatud lainepikkusega kiirguse, kuid neelab kõik ülejäänud lainepikkustega kiirgused.

Värviline pind peegeldab temaga sama värvi valgust, ülejäänud valgused neelduvad. Kui valgel taustal on sinine kujutis, paistab see läbi punase filtri mustana, sest see neeldub kujutises. Kui aga vaadata punast kujutist punases filtris, siis see peegeldub. Valge paistab punasena, sest ta peegeldab punast valgust (TaskuTark, i.a).

Mõne värvuse puhul ei lähe läbi ainult valgusfiltriga sama värvi valgus, vaid ka selle värvi valguse naabervalgused. Näiteks laseb roheline filter läbi rohelist valgust, aga ka rohelise valguse naabervalgusi spektris, kollast ja sinist (Ambos, Õispuu, i.a). Seetõttu hajuvad rohelises valguses ka sinine ja kollane värv, välja arvatud juhul, kui värvid on liiga tumedad, heledad või pole päris puhtad.



Pilt 7. Valguste neeldumine ja peegeldumine punases filtris. (Taskutark)

## 3. PROTSESS

### 3.1 Mõjutused

Seadsin oma lõputöö praktilise osa eesmärgiks kududa gobelään, mis koosneks kolmest eri värvi kujutisest, mis muutuvad eraldi vaadeldavateks punases, rohelises ja sinises valguses. Tavalises ehk valges valguses moodustuks neist ülekatetega, kihiline tervik. Iga kujutis tähistaks ühte põhirolli minu elus.

Ühel oktoobriõhtul vaatasin Dan Browni samanimelise raamatu põhjal loodud filmi “Da Vinci kood”. Minu tähelepanu paelus üks stseen, kus Tom Hanksi poolt kehastatav peategelane Robert Langdon valgustas UV-lambiga seina. UV tõi nähtavale peidetud sõnumi, mida tavalises valguses näha polnud. See viis mind mõttele luua ise teos, mis ei annaks vaatajale korraga kogu informatsiooni, vaid mis pakub teatavat avastamisruumi.

Mu peas oli plaan kindlalt kududa lõputööks gobelään, sest see on tehnika, milles tunnen end kõige kodusemalt ja mis võimaldab mul ennast kõige paremini avada. Kolmanda õpinguaasta piltvaibakursuse raames kudiosin töö nimega “Kallistus” (pilt 8). Tegin selle foto järgi, millel mu ema ja isa kallistasid ning töötlesin seda nii, et tulemus oleks abstraktne, kuid aimatav. Pärast selle kudumist tundsin, et tahan sama tehnikaga ka edaspidi töötada.

Gobelään on mu jaoks ka parim vorm, mille abil lugusid jutustada. Märkasin, et mul on lihtsam luua, kui annan teosele isiklikuma tähenduse. Eelmist tööd planeerides võtsin nõuks, et sellest ei saaks ainult materjali-, värvi-, või vormikatsetus. Kui teose taga on lugu, mis on osake minust ehk loojast, suhestun oma tööga paremini ning suudan seda edukamalt presenteerida. Ühtlasi on minu jaoks kergem ennast selle kaudu avada, kasutades nii tööd ennast kui lugu selle taustal justkui kaitsekiibina, lootes, et töö räägib ka enda eest.

“Kallistus”(2019) kujutab mu ema ja isa kallistamas. Kirjutasin piltvaiba tutvustusse: “Kallitusel on tugev mõju ja erinevad tähendused. Sellega tervitatakse, soovitakse õnne, jäetakse hüvasti, lohutatakse, väljendatakse armastust jne. Inimestevahelise barjääri

lagunemise ja teineteise turvatsooni sisenemise tõttu pole kallistamine paljude inimeste jaoks just eriti nauditav tegevus, samas kui teistele see just meeldibki. Mõne teooria kohaselt toimub kallistajate vahel energiatega vahetus, mis mõjutab tugevalt nii emotsioone kui ka üldist tervist.”

Tegin kavandi foto põhjal, mida olin töödelnud kujundusprogrammis Adobe PhotoShop ning muutnud kõigest kahevärviliseks. Kujutis on üldjoontes küll abstraktne, kuid aimatav viide käele lubab vaatajal tajuda gobeläänis kahte figuuri. Sarnast muljet üritasin tuua ka “Olemuse” kavanditesse – konkreetsed, ent abstraktsed kujutised, mis oma lihtsuses on tõlgendatavad ja arusaadavad igale vaatajale.



Pilt 8. Gobelään „Kallistus” 2019. (Autor Ester Must, juhendaja Aet Ollisaar)

## 3.2 Katsetused ja kudumine

Peidetud sõnumitega meenusid mulle põhikooliaegsed füüsikatunnid. Üks osa programmist oli valguste neeldumine ja peegeldumine, mille käigus tegime koos õpetajaga katseid värviliste pliiatsite ja filtritega. Näiteks joonistasin punase pliiatsiga valgele paberile südame ja seda läbi punast värvi filtri vaadeldes nägin täiesti tühja paberilehte. Kui joonistasin südame sinise või rohelisega, olid need musta värvi. Tundsin, et see võiks olla meetod, mida gobelääniga ühendada.

Teadsin, et valguste ja värvide maagiat on kunstis varem kasutatud, kuid ma ei osanud sellele ühist nimetajat leida. Leidsin erinevaid sõnakombinatsioone kasutades kunstnikke, kes on oma tööde loomiseks kasutanud RGB värvide ja valguste põhimõtet. Paljud selle tehnikaga tegelevad kunstnikud nimetavad oma töid eksperimentaalseteks, sest eksimisvõimalus on täiesti olemas. Kui mingi värv on liiga tume või hele, siis mõjutab see soovitud efekti ja kõik kujutised ei pruugi olla kas selgelt nähtavad või on näha vales valguses. Kõige kindlam on kasutada täpse värvikoodiga toone.

Alguses ei teadnud ma aga seosest kindlate koodidega ning tegin iseseisvalt katseid värvide leidmiseks. Mu kodus on olemas puldiga värvi vahetavad lambipirnid. Vaatlesin erinevate valguste all majapidamises asunud esemeid, nagu mustrilisi lauanõusid, riideid, pakendeid, pilte ajakirjades. Joonistasin värvipliiatsitega valgele paberile kujundeid ja ruudukujulisi laigukesi ning katsetasin nendega. Hiljem tegin Adobe PhotoShopis värvide eri tonaalsustega katselehed (nt. 10 erinevat rohelist laigukest), nii mustal kui valgel taustal. Viimasena proovisin lõngajuppidega paberilehel. Lisaks lambipirnidele kasutasin katsetamiseks ka värvilist tsellofaankilet, mis paberile trükitud pildi puhul andis väga nõrga efekti ja lõnga puhul ei toiminud üldse.

Kui sain teada, et tuleb kasutada just kindlat punast, rohelist, sinist ja magentat, kollast, tsüaani, joonistasin juba teadlikult katsetusi nende värvidega. Printisin esialgsed kavandid välja ning valguste vahetumisel vahetusid paberil ka kujutised.

RGB kunstiga tegelev Carnovsky on välja töötanud ka spetsiaalse rakenduse, mis toob värvilised filtrid telefoni ning läbi kaamera on nende teoseid hea vaadata. Kasutasin seda

ka oma katsetuste ja lõputöö puhul. Valge taustaga teose puhul muutuvad kujutised mustaks või tumedaks ja taust võtab valgusega sama värvi, musta taustaga on taust tume ja kujutised vastava valguse värvi.

Kui värvid olid paigas, alustasin kavandite joonistamisega vastavalt sotsiaalsete rollide temaatikale. Et leida sobivaid kujutisi, mis vastaksid minu põhilistele rollidele/staatustele, omistasin igale värvile tähendused. Lähtusin omadustest, millega need värvid mulle seostuvad. Lõin enda jaoks mõistekaardi iseloomustuste ja seostuvate sõnadega.

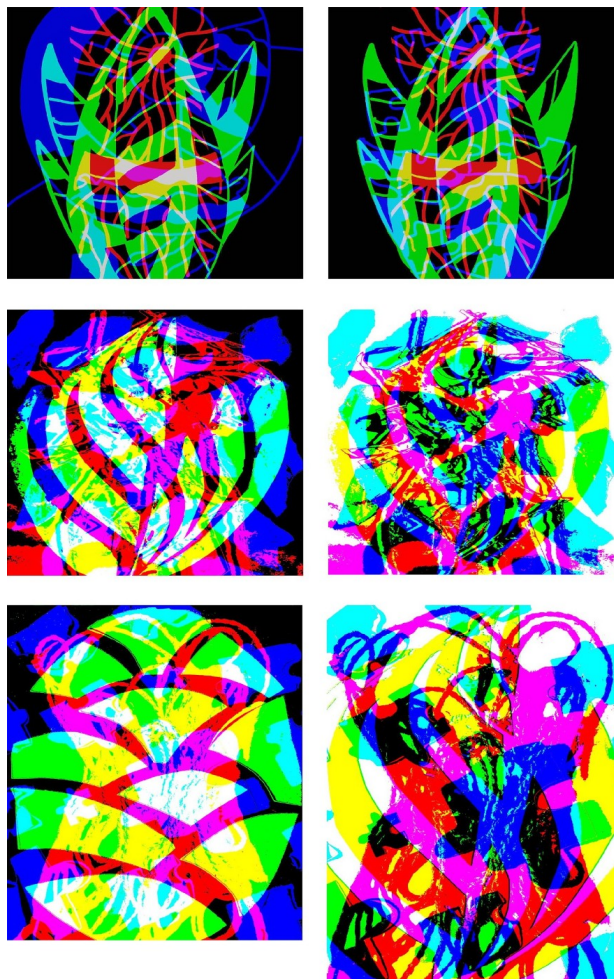
Näiteks sinine – jahedus, jää, lootus, rahu; punane – soojus, kirg, veri; roheline – kaitse, taim, noorus. Punane kui minu mõistes soojuse ja läheduse värv tähistab rolli, mida teavad või on näinud vaid lähedased ning mis on mulle kõige omasem. Sinine on mõistatuslik, mida teavad paljud, ehk osa minust, mida näevad tuttavad (koolikaaslased, kolleegid, sugulased jne). Roheline seostus mulle kohe looduse ja taimestikuga ning kujutlesin vaimusilmas varjavaid pungasid või lehti, vastena rollile, mida näevad võõrad või inimesed, kelle juuresolekul kardan enda tõelist olemust näidata. Valges valguses nähtav tervik sümboliseerib mu mina-pilti ehk seda, millisena ma end tean.



Pilt 9. Vormikatsetused paberi ja lõngaga. (Autori fotod)

Nii sai punane kiht naise keha vormi, sinine pusletükid ja roheline taime- või õiepunga. Tahvelarvutiga tehtud joonistused näitasid küll, et tulemus on huvitav, kuid elavama kavandi saamiseks katsetasin juhuslikkust värviliste paberite, lõngajuppide (Pilt 9) ja

kilega. Tegin neist eraldi fotod, mida töötlesin Adobe PhotoShopis ning ühendasin kihid tervikuks, millel on näha ka tekkivad ülekatted. Rohelise punga vahetasin välja suure lehekujutise vastu.



Pilt 10. Kavandikatsetused.

Pärast kudumiseks sobiliku kavandi (Pilt 11) leidmist hakkasin otsima materjale. Kuna lõnga on keeruline värvikoodi järgi otsida, kõrvutasin kodus olemasolevaid ja lõngapoe vihte väljatrükitud kavandi värvidega, sest see andis katsel RGB-lambi ja Carnovsky rakendusega oodatavaid tulemusi. Grupeerisin sobivaimad lõngad ning vaatlesin neid nii paberilehe taustal kui gobelääni proovitüki sees. Lõimeks sai tugev valge puuvillane niit.



Pilt 11. Lõplik kavand kudumiseks.

Katsetamiste käigus sain teada, kui palju mõjutab ümbritsev valgus tulemust. Juba suurt tööd kududes tundus, et pusletükkide jaoks valitud sinine lõng (ehk tegelikult tsüaansinine) on liiga tume. Rohelises valguses paistavad ka pusletükid, mis ideaalis võiksid olla veidi hajunumad (lisa 4). Eelnevad proovimised näitasid aga, et võrdluses teiste värvidega töötab see just hästi. Vaatasin toa nurgas seisval raamil olevat gobelääni päikesevalguses läbi filtri ja tegin sama õhtul toa hämardudes. Tulemused olid erinevad. Samuti andis teistsuguse ning samas parima mulje piltvaibale langev värviline lambivalgus täiesti pimedas toas.

„Olemuse” osaks on esitlemisel lisaks gobeläänile sellele langev valgus või filter, läbi mille seda vaadelda. Kuna tsellofaan jäi filtrina nõrgaks, pidin mõtlema valguslahendusele. Kasutasin ise töö edenemise ja vigade kontrollimiseks peamiselt Carnovsky rakendust. Et aga töö kihtide nägemisel oleks teatav juhuslikkus ja kindel vahelduvus, jäi mu valik WiFi-rakendusega lambipirni Smart+ LEDVANCE WiFi peale. Telefoni kaudu saab määrata ja



ise seadistada programmi, mille järgi värvilised valgused vahelduma panna. Lisaks saab valida vahetumise tempo, sujuvuse, valguse temperatuuri ja intensiivsuse ning eelis mu kodus varasemalt olnud LED-lambi ees on see, et režiimi saab lisada ka valge valguse.

Paralleelselt infootsinguga tegeledes ja teiste kunstnike töödest inspiratsiooni ammutades sain teada, et lõnga värvid ei peagi päris täpsed olema. Kuigi tõesti, kõige selgemalt tulevad kujutised esile küll kindlaid toone kasutades. Sellest hoolimata töötavad ka täpsest toonist erinevad lõngad ja materjalid üldkokkuvõttes nii, nagu vaja.



## KOKKUVÕTE

Lõputöö praktilise osana kodusin gobelääni, millel kolme erinevat rolli tähistavad kujutised muutuvad ükshaaval nähtavaks värvilistes valgustes. Sissejuhatuses püstitatud eesmärk kavandi leidmiseks, mis annaks rolle kõige paremini edasi, sai täidetud. Leidsin kavandades kolm kattuvat kujutist, mis on vaatajale mõistetavad. Kasutasin inspiratsioonimaterjalina teiste lõputöös käsitletud kunstnike teoseid, proovimata neid kopeerida, vaid kasutada enda väljakujunevat tekstiilikunstniku käekirja.

Erinevate katsetuste tegemine ei andnud täit ülevaadet sellest, kas päris teos võiks õnnestuda ehk erinev valgus tooks välja ühe kujutistest. Õppides rohkem spektroskoopiat ning valguste neeldumist ja peegeldumist sain teada, et sajabrotsendilisel ei pruugigi kõik välja tulla, eriti veel tekstiilse töö puhul. Ka teisi samalaadseid teoseid vaadates nägin, et rohelistes valgustes on pilt veidi segasem.

Töö valmistamine oli minu jaoks korraga mõnus tegevus kui ka omamoodi väljakutse. Gobelääni kasvades ja pikkuse lisandudes oli huvitav vaadelda, kuidas valitud materjali värvid värvilistes valgustes ja filtrites erinevalt toimisid. Rahunesin, kui tööle langev valge päevavalgus kõige tulemusrikkamaks keskkonnaks osutus.

Sotsioloogia-alase kirjanduse läbitöötamine ning seoste otsimine ja loomine iseendaga kirjaliku osa jaoks pani mind rohkem ennast ja teisi teadvustama. Samuti leidsin justkui loogilised põhjendused sellele, miks inimesed, sealhulgas ma ise, vastavalt olustikule nii erinevalt käituvad ning et teatud rollikäitumist ongi raske lõhkuda.

Värvide ja valguste omaduste selgestegemine oli heaks lähtepunktiks, et tulevikuski tegeleda interaktiivsete tekstiilide loomisega. Protsessi käigus tekkinud kavandeid vaadates tunnen, et nii mõnigi neist, näiteks mõni musta taustaga, võiks veel piltvaiba sisse kootud saada. Samuti tekkis soov sama tehnikat edasi kasutades ka uusi kavandeid luua. Järgmist sarnast tööd tehes tean juba arvestada, et tsüaaninise tooni valikule tuleb rohkem tähelepanu pöörata.

## SUMMARY

For my dissertation's practical part I weaved a tapestry, on which the images that stand for three different roles become viewable one by one in colored lights. The goal I set in the introduction for finding the design that would be the best to show the roles was accomplished. Through the designing process I found three overlapping images that are comprehensible to viewers. For inspiration I used other artists works I have described in my thesis, not trying to copy them, but using my own forming textile artist's style.

Carrying on different testings didn't give a full overview, if the actual piece would go right, meaning if different light would bring out one of the images. Learning more about spectroscopy and light absorption I discovered that everything wouldn't go right with hundred-percent probability, especially on textile art. Also watching other similar pieces I saw that the image tends to be a bit vague in green light.

Making the tapestry was an enjoyable activity and a certain challenge at the same time. In the growth and process it was interesting to observe how the colors of chosen material worked differently in the colored lights and filters. I calmed, when the white daylight turned out to be the most effective environment.

Working through sociology-themed literature and finding and making connections with my own life for the thesis made me understand myself and other people more. I also found kind of logical explanations why people, including me, act so differently according to the environment and that certain role behaviors are hard to break.

Clarifying the principles of colors and light was a great starting point to continue making interactive textiles in the future. Looking at the designs that came up from the process I feel there's quite a few, like some with the black background, that will likely end up woven in the tapestry. I would also like to make some new designs using the same RGB technique. When making the next similar artwork I can already consider that choosing the cyan blue requires more attention.

## KASUTATUD KIRJANDUS

Signe Sarah Arro. 9. detsember 2006. Sotsiaalse suhtlemise kontekstid. *Saarte hääl*.

Hess, B., Markson, E., Stein, P. (2000). *Sotsioloogia*. Tallinn: Külim

Aimre, I. (2005). *Sotsioloogia*. Tallinn: SKA

Pirandello, L. (1967). *Üks, ei ühtki, tuhat tükki*. Tallinn: Kirjastus "Perioodika"

Schmidt, M. Mina-uskumused iseenda kohta. *Psühholoogiaserver*.

<https://www.tnk.tartu.ee/0minauskumused.html> (16.03.21)

Sam Walby. (2016). Red, green, blue. *Nowthenmagazine*. 10.2016.

<https://nowthenmagazine.com/articles/carnovsky-red-green-blue> (18.04.21)

Carnovsky seinamaal

<https://weburbanist.com/2011/09/21/incredible-rgb-art-shifts-as-lighting-colors-change/>

(6.05.21)

Apostolos Mitsios. (2010). RGB Wallpapers by Carnovsky for Jannelli e Volpi. *Yatzer*.  
23.04.2010

<https://www.yatzer.com/RGB-Wallpapers-by-Carnovsky-for-Jannelli-e-Volpi> (18.04.21)

Philippe Blanchard'i kodulehekülg. (i.a)

<http://www.philippeblanchard.com/>

Philippe Blanchard Art & Animation Projects. (i.a) <http://www.philippeblanchard.com/>  
(20.04.21)

Audrey Keiffer. (2015). Featured artist interview: Philippe Blanchard. *The Patternbase*, 19.01.2015

<https://www.thepatternbase.com/blog/featured-artist-interview-philippe-blanchard>

(29.04.21)

The IKEA RGB Billboard. 2014.

<https://www.red-dot.org/project/the-ikea-rgb-billboard-20659/> (25.04.21)

Lauren Chiu. (2014). Ikea's RGB Billboard. *Stylus*. 3.03.2014.

<https://www.stylus.com/mfppcq> (25.04.21)

IKEA RGB reklaamtahvel

<https://www.feeldesain.com/ikea-rgb-billboard.html> (6.05.21)

Ninian Doff Internet Movie Database'is. (i.a)

<https://www.imdb.com/name/nm4888030/> (29.04.21)

Royal Blood- Figure it Out muusikavideo. 8.07.2014

[https://youtu.be/jhgVu2lsi\\_k](https://youtu.be/jhgVu2lsi_k) (29.04.21)

Maari Soekovi kodulehekülg. (i.a)

<https://www.maarisoekov.ee/about> (29.04.21)

Tempel, E. (2016). *Füüsika 8. klassile: Füüsika õpik põhikoolile*. Tallinn: Maurus Kirjastus OÜ <https://opik.fyysika.ee/index.php/book/view/36#/section/9920> (10.04.21)

Tarkpea, K., Voolaid, H. (2013). *Elektromagnetism: Füüsika õpik gümnaasiumile*. Tallinn: Maurus Kirjastus OÜ <https://opik.fyysika.ee/index.php/book/section/1486#/section/1486> (10.04.21)

Rinde, A. Multimeedium, värvid (i.a).

[http://www.cs.tlu.ee/~rinde/mm\\_materjal/pdf/mm\\_color.pdf](http://www.cs.tlu.ee/~rinde/mm_materjal/pdf/mm_color.pdf) (28.04.21)

Valgusfiltrid. TaskuTark. (i.a)

<https://www.taskutark.ee/harjuta/valgusfiltrid/> (27.04.21)

Ambos, M., Õispuu, K.- M. Värvusõpetus. (i.a)

<https://sites.google.com/site/karlmartinjamartin/valgusfilter> (27.04.21)

# LISAD

## Lisa 1. Olemus



Foto: Luisa Greta Vilo

## Lisa 2. Gobelään punases valguses



Autori foto



### Lisa 3. Gobelään rohelises valguses



Autori foto



#### Lisa 4. Gobelään sinises valguses



Autori foto

## Lisa 5. Lähivõte



Foto: Luisa Greta Vilo

## Lisa 6. Protsess



Autori foto