

Kõrgem Kunstikool Pallas  
Maaliosakond

## **Kalamehejutt**

Lõputöö

Anni Liina Mets  
Juhendaja: Indrek Aavik, MA

Tartu  
2022

## **SISUKORD**

<b>1. SISSEJUHATUS</b>	<b>3</b>
<b>2. OTSIDES VORMI</b>	<b>4</b>
<b>3. VORMI JA SISU LIITMINE</b>	<b>7</b>
<b>4. SELGITUSI NALJALE</b>	<b>9</b>
<b>5. PRAKTILISE OSA PROTSESSIST</b>	<b>13</b>
<b>5.1 Makett</b>	<b>13</b>
<b>5.2 Maalid</b>	<b>16</b>
<b>5.3 Valguskast</b>	<b>21</b>
<b>6. KOKKUVÕTE</b>	<b>25</b>
<b>7. SUMMARY</b>	<b>26</b>
<b>8. KASUTATUD ALLIKAD</b>	<b>27</b>
<b>9. LISA 1</b>	<b>29</b>

# 1. SISSEJUHATUS

Minu lõputöö “Kalamehejutt” on interpassiivne installatsioon, mis koosneb vilkuvast valguskastist, kalatopisest ja panoraamiks liidetud triptühhonmaalist. Valguskast vilgub pidevalt, tuues nähtavale digitaalselt moonutatud pildi delfiinist. Haugi trofee hoiab suus liikumisandurit, mille aktiveerudes vilkumine kastis lakkab, muutes delfiini ees oleva klaasi spetsiaalse kile abil läbipaistmatuks peegliks. Peegeldus liidab vaataja koos maalidega ühtsesse keskkonda.

Tegemist on kunstilise vimpkaga, mille tagamaid avan kirjalikus pooles. Kirjeldan lähemalt mõttekäike, mis viisid teose vormini ja räägin temaga kaasnevatest isiklikest seostest. Proovin siduda naljatlemist teadusliku ja ühiskondliku vaatenurgaga. Samuti selgitan põhjalikult praktilise poole tööprotsessi.

## 2. OTSIDES VORMI

Alustasin puhtalt vormi ning tehnilise poole välja mõtlemisest. See tuleneb sellest, et olen pigem visuaalselt mõtlej ning see oli mu jaoks kõige põnevam ja lõbusam koht, mille kallale asuda. Olin otsustanud, et tahan lõputööks maalida, kuid mõte ainult maalidest mind ei rahuldanud. Tahtsin ka midagi installatiivset kaasata. Tuletasin meelde ja analüüsisin mulle seni mulje jätnud teoseid, otsides nendest inspiratsiooni. Nende tööde põhjal otsustasin luua niinimetatud soovide reeglistiku, loetelu elementidest, mida lõputöös rakendada plaanin.

Mu esmane soov praktilise osa lahenduses oli tarbitavuse tingimuslikkus. Et teosel oleksid mingid omad nõudmised vaatamiseks, mis ei annaks sisu kohe kätte. Selleks sain ajendi paar aastat varem Pallase maaliosakonna lõpetanud Kristi Vendelini lõputööst. Kristi teema oli piiramatust vabadusest, mille ta lahendas päikesepaiste käes tekkivaid varje rakendades. Kuna eesti ilm on halastamatu, siis muidugi kaitsmise ajal päikest ei paistnud ja varje polnud. Kuigi oli kahju teost täies hiilguses mitte näha, toetas see tema ideed suurepäraselt. See poleks piiramatu vabadus, kui vari tellimise peale kohale ilmuks. Sellest innustununa kaalusin variante, kuidas varjata või katta enda maale nõnda, mis paneks külastaja mingisugusesse ebamugavasse olukorda. Üks algsetest mõtetest oli maalide peitmine proovikabiini meenutavate kardinate taha, milles on kõrgel asuv pilu. See paneks vaataja kohmetusse, sest maalide nägemiseks tuleks küünitada piluni. Otsustasin selle vastu. Maalide tähtsus teoses oleks tundunud liiga väike, sest tähelepanu saanuks hoopis suvaline kardin. Kaldusin oma idees liiga kontseptuaalseks, liiga sarnaseks Kristi teosega. Soovisin, et olulisel kohal oleks kindlasti maal, kuid idee algne säde säilis.

Teine soov oli proovida teose lugu mööda mitmeid osi laiali laotada. Mulle on jätnud sügava mulje Jevgeni Zolotko näitused, kus leitmotiiv rullub ümber vaataja lahti läbi artefaktide kogumi. Mulle tundub see kui põnev pahupidi mõtlemine näituse või teose loomisest - kuidas näidata midagi ilma seda näitamata. Tervik moodustub alles detailide vahel viibides ja peamiselt vaataja peas, jättes ruumi erinevateks interpretatsioonideks. Mõneti kantud sarnaseest mõttest, nagu Kristi Vendelini töö, kuid vormiliselt teisiti lahendatud. Ühel juhul seab teose vaatamiseks tingimused aeg (ja ka ilm), teise puhul ruum.

Kolmandaks soovisin teosesse kaasata interaktiivsust, milleks sain esimese tõuke 2019 Veneetsia kunstibiennaalilt. See kogemus mitmekesisistas mu kunstitaju ja silmaringi. Kuigi proovisin süveneda ennekõike maalidesse, märkasin kuidas liikuvus mu tähelepanu neilt röövis. Täheldasin seda enim saalis, mis oli täis maale, kuid kus oli ka Sun Yuan ja Peng Yu “Can’t Help Myself”<sup>1</sup> - loomalikult liikuma programmeeritud autotehase robot keset tohutut terraariumit, mis meeleheitlike liigutustega verd meenutavat lõga kokku pühkida proovis. Ahastava rapsimise käigus paiskus vedelik jälle ja jälle laiali ja muutis tegevuse tulutuks. Sisyphose müüt kolmanda tööstuspöörde võtmes. See oli minu jaoks nii haarav vaatepilt, et tõtt-öelda ei mäletagi, mis maalid selles saalis rippusid. Sellest ajast saadik olen nuputanud, kuidas enda töödesse kineetilisust tuua, kuna ei kahtle, et taolises situatsioonis sulaks ka mu enda maalid lihtsalt tapeediks. See on paratamatus, sest liikumist on raske ignoreerida.

Autorobotile lisaks jättis tagasihoidlikuma, kuid siiski olulise mulje samal biennaalil nähtud - ja kogetud - “Talking Plant”<sup>2</sup>. Selleks oli potilill, millega sai rääkida ja mis reageeris puudutusele nagu inimene. See oli minu jaoks mõtteline roheline tuli interaktiivsuse kaasamisele kunstis, kuna murdis passiivse kunsti tarbimise stereotüüpi - vaikne, pigem ükskõikse ilmega vaatamine eemalt, käed soovitatavalt selja taga või rinna peal risti<sup>3</sup>. Rääkiva taimega suhtlemise mõte viib ringiga tagasi antud loetelus välja toodud esimese punktini, kuna ka see taim oli võimalik lahendus kunsti tingimuslikkusele. Taim palus, et talle tehaks pai ja kui sellest sai liialt, nõudis, et ta rahule jäetaks. Teose täies mahus tarbimiseks tuli vaatajal läbi teha terve taime poolt dikteeritud stsenaarium.

Kõiki neid eeskujusid silmas pidades jõudsin interpassiivsuse ideeni. Defineerin interpassiivsust interaktiivsuse vastandina - vaataja juures viibimise tõttu mingi tegevus lakkab, mis vaataja eemaldudes jätkub. Mulle meeldis mõte teosest, millel on tugev peibutav aspekt vilkuva valguskasti näol, kuid mis vaataja lähendes kustub mõjudes pooleldi õela naljana vaataja kulul. Kuna tavaolukorras saaksid maalid valguskastist vähem

---

<sup>1</sup> Sun Yuan and Peng Yu - Can't Help Myself  
<https://www.guggenheim.org/artwork/34812>

<sup>2</sup> UCI computer scientists breathe life into Venice Biennale installations  
<https://news.uci.edu/2019/06/11/uci-computer-scientists-breathe-life-into-venice-biennale-installations/>

<sup>3</sup> Muuseumi koreograafia  
<https://tartmus.ee/naitus/muuseumi-koreograafia/>

tähelepanu, tundus kustumine hea kompromissina. Kast mõjub peibutisena ja peegeldus suunab tähelepanu maalidele. *Bait and switch*.

Kaalusin varianti kasutada ahvatlevat nuppu, et anda vaatajale võimalus tappa koos uudishimuga šanss näha kasti olevat pilti, kuid see ei tundunud mulle piisavalt elegantse lahendusena. Sel juhul oleks vaatajale jäänud liiga suur kontroll ning teos oleks kaotanud oma tingimuslikkuses. Pärast veel paari kohutava idee läbimängimist jõudsin otsusele kasutada liikumisandurit. Olles nähtaval kohal, jätaks see vaatajale võimaluse “käituda õigesti”, kuid külvaks ka segadust, jättes teosele iseteadliku mõju.

### 3. VORMI JA SISU LIITMINE

Olin oma teosele võrdlemisi universaalselt kasutatava vormi leidnud ja seega otsisin sellele sisu. Olin sügavas talvemasenduses, kuid ei tahtnud saada oma kibestumuse orjaks. Suunasin oma mõtted selle poole, mis mulle lohutust tõi - suvi ja meemid. Tahtsin oma lõputööks teha kunstilise vimpka, midagi lihtsat, positiivset ning efektset, mis poleks tüütu ega lämmatavalt targutav<sup>4</sup>.

Tajusin, kuidas talv ja koroonapiirangud olid mu tihedalt internetiga sidunud. Seda, kuidas see keskkond mu tähelepanuvõimet vähendab ja isu päris maailma järgi kasvab. Nälg füüsilise reaalsuse järgi kasvas, kuid olin aheldatud lõputu meelelahutuse külge - nutisõltuvus. Sellest tulenevalt kahanes mu tähelepanuvõime tuntuvalt, mõjutades kunstieelistust ja -tarbimist. Ehmatav oli märgata end sügavamalt süvenemata oma Instagrami voogu kerimas - see on täis kunstnike töid, mis vääriskid pikemat tähelepanu, kui tühja pilguga klikitud "like" ja kohene ununemine uue, värvilisema teose ilmudes. See mõte tekitas minus miniatuurse loomingulise ja eksistentsiaalse kriisi, millega toime tulemiseks põgenesin idüllilistesse unistustesse suvest, merest ja digivabadusest. Naasmisest vahetusse reaalsusesse.

Sellega seoses meenus, kuidas umbes seitse aastat tagasi kalastamise vastu huvi tundes infot haugipüügi kohta internetist otsisin. Foorumis (mida ma kahjuks tagantjärele ei suuda leida), kust lootsin leida lihtsaid näpunäiteid kalastamiseks sobilike vee sügavuste kohta (olin nii algaja, et tol hetkel ei teadnud, et haugi püüdmiseks läheb spinningut vaja, seega ujuki kõrguse reguleerimine vee sügavuse suhtes ei mängi mitte mingisugust rolli), läks arutelu umbes kümne postituse jooksul saagi üle kelkimiseks. Mulle tundus ääretult naljakas, kuidas usutavast paarist suuremast kalast päevase saagi kohta sai teema arenedes kakskümmend haugi tunnis. Seda enam, kuna mäletan lapsepõlvest, kuidas mu vanaisa samuti kalastamisega tegeles (küll hobi korras) ja juba ühe haugi kätte saamine oli perele piisav ja uhke sündmus. Kogu see jutt kahekümnest haugist tunnis tundus mulle nagu ülepaisutatud kalamehejutt.

---

<sup>4</sup> Lisa 1

Kalamehejuttude kõrgklassina meenusid ka uudised delfiinidest Läänemeres, mis mulle lapsena esimest korda kuuldes täiesti uskumatuna kõlasid. Tahtsin ka delfiini näha, muidu juttu ei uskunud. See eksootiline imeloom seostus mulle soojade maade, palmide ja palavate liivarandadega, mitte porise, suusahulludest pungil Eestiga. Praeguseks on neid Läänemeres regulaarsemalt täheldatud, kuid mäletan ehedalt kuidas esmakordne kuulmine sellest fantaasiana kõlas.

Nende nelja mõtte kooslusest (tähelepanu hüplikkus tänu internetile, igatsus suvise mere järgi, kalamehejutud haugipüügist ja delfiinidest Läänemeres) sündis sisu teosele. Maal päikesepaistelisest läänemerest dialoogis vilkuva valguskastiga, milles elab digitaalselt manipuleeritud foto delfiinist. Valguskast, mis vilgub pidevalt, sümboliseerides netimeelelahutuse lõputut olelusvõitlust tähelepanu pärast, ekraane mis on oma eredusega peibutavad, vastandudes ideega rahumeelselt lainetavast merest. Samas on see olukord metafooriliselt ennast ironiseeriv, kui mõelda vanasõnale kolmest asjast, mida inimene võib lõputult vaadata, ühena neist voolavat vett. Maalituna jääb ka meri seisma, see tähendab kirevatele ekraanidele alla. Alles jääb romantiline mälestus sellest, kuidas mere ääres viibimine täitis südame rohkema rõõmuga, kui lõputu *scrollimine*. Maali ette astudes kustub valguskast ja muundub peegliks, kujutlus merest muutub vaataja suhtes terviklikuks keskkonnaks, tuues romantika taas päevakorda. Seekord jõuab päralt realsuse nihe digi suhtes - loodus ei ole nii kiireloomuline, kui internet. Uus meelelahutus ei ilmu silme ette pelgalt tahtmise peale. Peab olema kannatlik, kui metsikuid loomi tahta näha. Sarnaselt kaladele, kes pelglikult minema ujuvad kui jalgupidi järve astuda, kaob ka delfiin valguskastist ootamatu külalise saabudes. Delfiin lõpetab ajutiselt dialoogi merega, poeb sügavamale peitu sarnaselt sellele, kuidas sõprade vaheline vestlus korraks lakkab, kui võõras seltskonnaringi astub. Alles kannatlikult liikumatuna seistes ilmutab delfiin end taas, värvikirevalt vilkuvana, nagu slotimasina võit kasiinos. Jackpot!

Või siis mitte. Võimalik, et delfiin ei ilmugi nähtavale. Sellisel juhul on tegemist lihtsalt järjekordse kalamehejutuga.



## 4. SELGITUSI NALJALE

Leevendasin oma talvemasendust internetimeemidega. Naljadega. Ja osalt sellest inspireerituna soovisin, et ka mu lõputöö oleks naljakas, kuid tundsin selle osas mõningast piinlikkust. Pidasin lõputööd tähtsaks ja seega pigem millekski tõsiseks, millega pole sobilik nalja teha. Samas tajusin, et enda liiga tõsiselt võtmine mõjub mu loovusele kahjulikult. Sellest kerkis huvi, kas on põhjust nalja tõsiselt võtta.

Tänu YouTube algoritmide juhusele sattusin veebruaris vaatama intrigeeriva teemaga populaarteaduslikku saadet - "Using Play to Rewire & Improve Your Brain"<sup>5</sup>. See oli episood taskuhäälingust, mida veab Andrew D. Huberman. Tegemist on neuroteadlase ja Stanfordini ülikooli meditsiinikooli professoriga, kes jagab oma saates teaduspõhiseid tervisenippe. Kõnealuses saates refereerib ta uurimusi, mille seas on Stephen M. Siviy ja Jaak Panksepa (Gettysburgi kolledž Pennsylvanias ja Washingtoni Osariigi Ülikool) töö, mis käsitleb mängulisust imetajates<sup>6</sup>. Täpsemini, kas ja kuidas töötab mängulisus rottides. Oma eksperimentidega jõudsid nad järeldusele, et rottidele meeldib omavahel mängida ja nad kogevad ka mängu osas ootushimu. Nad väljendavad seda spetsiifilisel sagedusel piiksudes, kui nad teavad, et saavad varsti sõbraga koos maadelda.

Teadlased hakkasid koheselt otsima paralleele inimestega. Testide käigus tekitasid nad rottidele erinevaid ajukoore (*neocortex*) kahjustusi, mis imiteerisid vaimseid häireid, nagu näiteks aktiivsus- ja tähelepanuhäire ning depressioon. Nad lasid ka rottidel üksteisest isolatsioonis olla. Sõltumata vigastustest ja üksildusest tahtsid rotid siiski üksteisega mängida. Vigastatud rottide mängustiil oli veidi erinev tervetest, kuid teatud vigastuste (näiteks eelmainitud ATH ja depressioon) ja regulaarse mängimise kombinatsioonis häirete mõju vähenes. See on oluline avastus mitmel põhjusel. Esiteks, kuna *neocortex* peetakse kõige uuemaks ja evolutsiooniliselt hiljem välja arenenud osaks imetajate ajus jäi mängutahe selle vigastamisest hoolimata alles. Sellest järeldus, et mänguhimu on ehitunud palju ürgsematesse närvisüsteemi osadesse: "we should be confident that play is an intrinsic function of the brain (...)"<sup>7</sup>, ütlevad nad. Teiseks saadi kinnitust varasematele

---

<sup>5</sup> Using Play to Rewire & Improve Your Brain | Huberman Lab Podcast #58  
<https://www.youtube.com/watch?v=BwyZlWeBpRw>

<sup>6</sup> Siviy, Stephen & Panksepp, Jaak. (2011). In search of the neurobiological substrates for social playfulness in mammalian brains. *Neuroscience and biobehavioral reviews*. 35. Lk 1821-30.

<sup>7</sup> Siviy, Stephen & Panksepp, Jaak. (2011). In search of the neurobiological substrates for social playfulness in mammalian brains. *Neuroscience and biobehavioral reviews*. 35. Lk 1827

närvisüsteemiga seotud uurimustele, kus on täheldatud mängulisuse tervendavat efekti: “(...) play promotes various growth factors in the brain (...)”<sup>8</sup>. Seda viimast ütlesid nad küll pigem füüsilist müramist silmas pidades, kuid arvan, et omavaheline mängimine on vähemasti kaudselt seotud naljatlemisega. Sest kas naljad pole mitte sõnamängud? Ehk on naljade ja huumori koht meie eludes evolutsiooniliselt põhjendatud?

Taskuhääling refereerib ka René T. Proyeri (psühholoogia professor Halle-Wittenbergi Martin Lutheri Ülikoolis) uurimust testist<sup>9</sup>, millega määratleda mängulisust täiskasvanutes. Tema sõnul on mängulisus inimeseti varieeruv, kuid peamiselt omadus näha elu meelt lahutaval, vaimsel või isiklikul tasemel huvitaval viisil. Siin on juba võetud seisukoht, et mängulisus on vajalik, kuid ehk avaldub see täiskasvanuis veidi teisiti, kui näiteks müravates rottides. Oma testis jaotab ta mängulisuse neljaks tahuks: *other-directed* (näitena teistega koos mängimise nautimine ja pingeliste suhtlus hetkede leevendamine läbi mängulisuse), *lighthearted* (näiteks otsustega kaasnevate tagajärgede mitte liiga tõsiselt võtmine ja soov improviseerida), *intellectual* (näitena mõtetega mängimise nautimine, huvi komplekssete probleemide lahendamise vastu) ja *whimsical* (näiteks veidraks peetavate situatsioonide amüüsantseks pidamine). Naljad ja naljatlemine kattuvad neist neljast mitme kategooriaga, kuna erinevad situatsioonid kutsuvad esile erinevaid nalju. Seega julgen väita, et naljatlemist saab tõepoolest pidada mängulisuse vormiks.

Teises, sama teemat jätkavas uurimuses<sup>10</sup> avaldas Proyer ka tugevat korrelatsiooni täiskasvanute mängulisuse ja loovuse (*ingenuity; creativity*) vahel. Kõigepealt uuriti, kas ja millisel määral uurimuses osalejaid üldse mängualliks saab pidada. Seejärel anti osalejatele lai valik ülesandeid moodustamiseks erinevaid kombinatsioone numbritest ja tähtedest, näiteks koostada võimalikult palju erinevaid telefoninumbreid etteantud numbritest kahe minuti jooksul. Uurimuse tulemusena selgus, et mänguühilisemad inimesed jõudsid palju enamate kombinatsioonideni, kui need, kelle mängulisuse skoor oli madal. Samuti olid nende vastused palju leidlikumad. See annab alust arvata, et mängulisus on oluline komponent loovusele.

---

<sup>8</sup> Siviy, Stephen & Panksepp, Jaak. (2011). In search of the neurobiological substrates for social playfulness in mammalian brains. *Neuroscience and biobehavioral reviews*. 35. Lk 1827

<sup>9</sup> Proyer, René. (2017). A new structural model for the study of adult playfulness: Assessment and exploration of an understudied individual differences variable. *Personality and Individual Differences*. 108. Lk 113-122.

<sup>10</sup> Proyer, René. (2012). Examining playfulness in adults: Testing its correlates with personality, positive psychological functioning, goal aspirations, and multi-methodically assessed ingenuity. *Psychological Test and Assessment Modeling*. 54. Lk 107

Tüüpliselt eelistavad täiskasvanud inimesed füüsilise müramise asemel mõttemänge, mis tõenäoliselt kasutavad samu ürgselt välja kujunenud närvivõrke nagu ka mängulisus<sup>11</sup>. Kõik eelpool mainitud uurimused on seotud pigem füsioloogilise ja vaimse taustsüsteemiga indiviidi tasemel, mikrovaates.

Kas naljal oleks ka koht makrokeskkonnas? Sotsiaalses sfääris? Henri Bergson oli prantsuse päritolu 20. sajandi analüütiline filosoof, kes oma essee "Naer: essee koomika tähendusest" lahkab koomika eri liikideks ning kirjeldab seda kõike kui "(...) tahtmatult saadud kasulikku tuttavat."<sup>12</sup> Tema sõnul nõuab koomika "... efekti saavutamiseks justkui südame hetkelist anesteasiat. Ta on suunatud puhtale arule."<sup>13</sup> Nõustun ta väitega, kui meenutan olukordi, kus tabav nali või meem on piksevardana leevendanud pingelist momenti. Näiteks tänavu kevadel leian erilist leevendust Ukraina sõda puudutavatest meemidest, kuna kajastatavad sõjakuriteod on nii räiged, et neist üksi võiks masendusse langeda. Seega pakuvad naljad ajutist eskapismi südantlõhestavast reaalsusest. Bergson leiab, et naerul peab olema ühiskondlik tähendus ja et koomika "(...) väljendab seega individuaalset või kollektiivset ebatäiuslikkust, mida tahab otsekohe parandamist. Naer ongi see parandamine."<sup>14</sup> Selles võib näha ühiskondlikult noomivat mehhanismi, kus ebatäiuslikkuse määra saab mõõta naljade ja meemide arvukuses. Mida suurem prohmkas, seda rohkem visatakse selle üle nalja.

Mõnikord juhtuvad naljad ka tahtmatult, kui keegi tabab ootamatult midagi üldinimlikku ja universaalselt humoorikat. Selle olukorra illustreerimiseks tooksin välja kunstnik Marko Mäetamme, kelle kunst otseselt ei taotle huumorit, kuid mõjub siiski selliselt. Ta rakendab nalja kommunikatsioonivahendina, pakkudes vaatajale ootamatut perspektiivi teoste sisuga kaasa mõtlemiseks. Tema tööde puhul on võimatu eristada loovust ja mängulisust. Ehk seetõttu ta ütleski, parafraseerides, et "minu töödega on tihti see häda, et inimesed naeravad"<sup>15</sup>. Jah, inimesed naeravad, kuid see on ainult tunnustus ta leidlikkusele.

---

<sup>11</sup> Polimeni, Joseph & Reiss, Jeffrey. (2006). The First Joke: Exploring the Evolutionary Origins of Humor. *Evolutionary Psychology*. 4. 10.1177/147470490600400129.

<sup>12</sup> Henri Bergson (2009). "Naer: essee koomika tähendusest" Tartu: Ilmamaa Lk 12

<sup>13</sup> Henri Bergson (2009). "Naer: essee koomika tähendusest" Tartu: Ilmamaa Lk 13

<sup>14</sup> Henri Bergson (2009). "Naer: essee koomika tähendusest" Tartu: Ilmamaa Lk 15

<sup>15</sup> Marko Mäetamm: minu töödega on tihti see häda, et inimesed naeravad <https://kultuur.err.ee/897694/marko-maetamm-minu-toodega-on-tihti-see-hada-et-inimesed-naeravad>

Paljud naljad vajavad toimimiseks keelelist vilumust ja võivad olla kultuurilist konteksti tundmata peaaegu tõlkimatud. Selliste oskuste jaoks on vajalik sotsiaalse keskkonna kompamine ja sellest õppimine, mis tähendab pidevat aju ümber kasvatamist. Sõnamäng on võimalik tänu närvivõrgustikele, mis on arenenud nautimaks mängulisust. Võimalik, et regulaarsel naljatlemisel on aju jaoks pikema toimeleisi positiivseid mõjusid, kui ainult teada-tuntud ajutine heaoluhormoonide suurenenud tootmine ja stressi langus<sup>16</sup>.

Esialgne kartus, et huumor on lõputöö kontekstis väär või maitsevaene hajus, kui uurimise käigus selgus, et see on lahutamatu osa inimeseks olemise kogemusest<sup>17</sup>. Sellel on arvestatav koht ühiskondlikul taustal: naljadel on pinget leevendav kuid ka korralekutsuv mõju ja oskust naljatleda seostatakse oskusega leidlikult probleeme lahendada. Võimalik, et koomika on lausa möödapääsmatu, kuna sellejärgne vajadus on meisse füüsiliselt kodeeritud - vajadus olukordi teisest vaatenurgast näha. Huumor on üks võimalik vahend selleks. Kui kohutav ja kohutavalt igav oleks elu ilma naljata. Leian, et nalja tegemine, ka lõputöö kontekstis, on tõsiselt õigustatud.

---

<sup>16</sup> Stress relief from laughter? It's no joke

<https://www.mayoclinic.org/healthy-lifestyle/stress-management/in-depth/stress-relief/art-20044456>

<sup>17</sup> Polimeni, Joseph & Reiss, Jeffrey. (2006). The First Joke: Exploring the Evolutionary Origins of Humor. *Evolutionary Psychology*. 4. 10.1177/147470490600400129.

## 5. PRAKTILISE OSA PROTSESSIST

### 5.1 Makett

Soovisin oma lõputööks teha interpassiivset maaliinstallatsiooni, kuid nalja on keeruline seletada. Seega alustasin maketist, et oma ideed illustreerida. Kuna soovisin töös kasutada peegeldavat kilet, vajasin maketti ka materjali testimiseks.

Tegin valguskasti käepärastest vahenditest - pildiraamist, kapast ja LED valgusribast, mis mul kodus olemas olid. Klaasi katsin sama peegelkilega, mida plaanisin kasutada teose lõplikus variandis. Tegemist on privaatsuskilega, mida kasutatakse akendel päikese ja võõraste pilkude takistusena. Kiletamiseks puhastasin klaasi ja pritsisin selle lahja seebi lahusega üle, seejärel silusin kile peale. Protsessi käigus sain teada, et seda on väga keeruline teha kodustes tingimustes - seda enam, kuna olen kahe kassi omanik. Ka peale mitmekordset puhastamist ja pühkimist sattus ikkagi üks karv kile vahele. See oli oluline teave, kuna tolm ja karvad jätavad kile alla õhumulle, mis takistavad nakkumist ja seega ei jää peegli pind ühtlane - selle põhjal otsustasin lõpliku valguskasti kooli ruumides kokku panna. Karbi sisemistele külgedele liimisin valgusriba ja tagumise külje sisse kleepisin trükise delfiinist. Kuna valgusriba oli ilma vajaliku vilkumise funktsioonita, vilgutasin seda käsitsi toitejuhtmega mängides. Maalide tähistamiseks kasutasin tasuta litsentsiga *stock* fotot merest. Tegin maketist ka video<sup>18</sup>.

---

<sup>18</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=2Y947IsHohw>

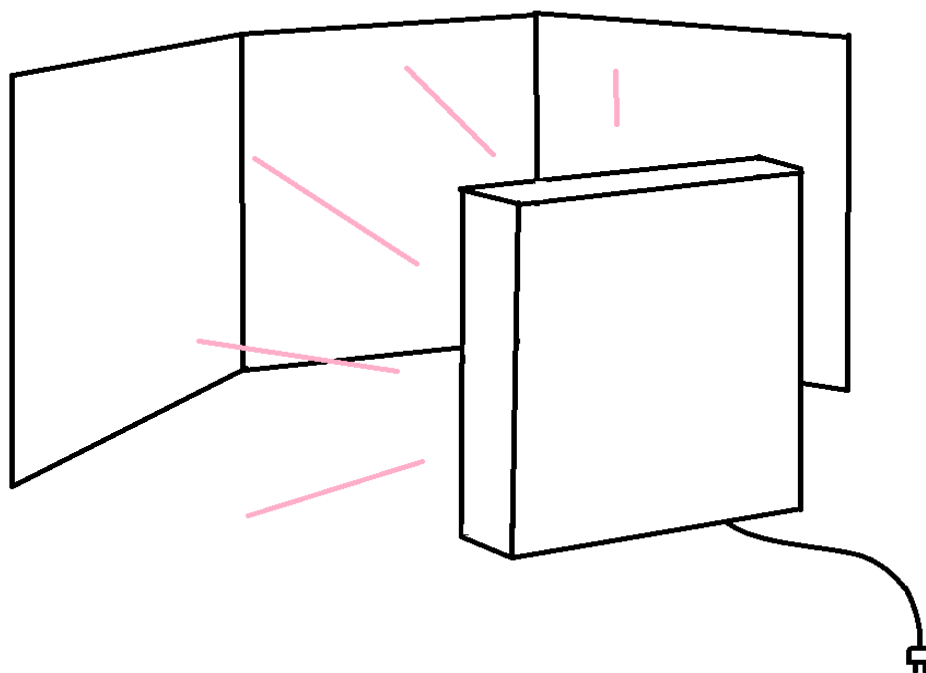


Kuvatõmmis maketi videost. Mai 2022



Teine kuvatõmmis samast videost. Näitab peegel-efekti hetkel, mil valguskast ei põle. Mai 2022

Videost on näha valguskasti vilkuvat efekti koos pildiga merest, kuid see ei selgita hästi installatsiooni osade omavahelist paigutust. Selle tarbeks tegin umbkaudse joonise.



Selle joonise taga on 24 aastat kogemust Paintis. Veebruar 2022

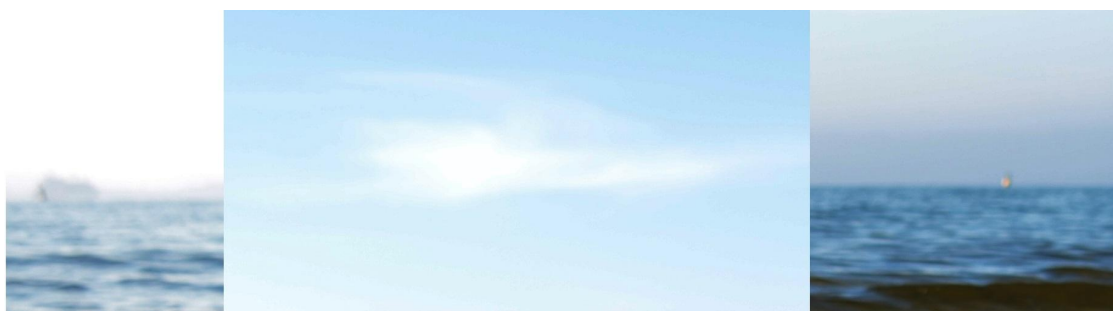
## 5.2 Maalid

Plaanisin maalidel kujutada Läänemerd ja vajasin visuaalset materjali. Selleks käisin varakevadel Russalka rannas laineid pildistamas. Valisin piltidest lemmiku:



Foto Russalka rannast. Märts 2022

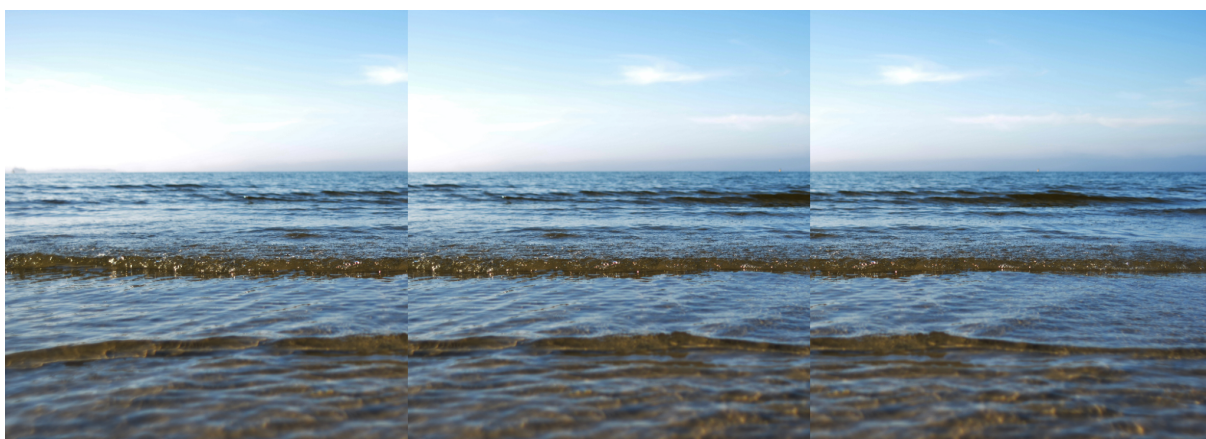
Valisin selle foto lihtsal põhjusel, et sellele jäid peale lisaks ilusale merelainetusele ka kaks kauget kruisilaeva ja edeva kujuga pilv. Need olid minu jaoks visuaalsed pidepunktid, hõlbustamaks laialivalguva keskkonna maalimist. Samuti meeldis mulle väga vee läbipaistvus esiplaanil.



Paat-Pilv-Paat. Mai 2022



Valitud foto kollaažisin kolm korda üksteise kõrvale osalise sisulise kattuvusega. Jätsin silmapiiri ühtseks. Valisin lõuendite suuruseks 140 x 150 sentimeetrit paneeli kohta ja tegin kollaaži osade suurused sama suhetega. Mulle pakkus huvi mõte maalida praktiliselt sama pilti, kuid kerges nihkes, eelnevalt nimetatud visuaalseid pidepunkte erinevates kohtades korrates. See andis mulle võimaluse eksperimenteerida paneelide maalimisel ilma vajaduseta jääda koloriidilt või pintslitöölt samaks. Selle valiku eesmärk oli toimida piiranguna, mille sees ülesannet loovamalt lahendada.



Maalide algmaterjal. Märts 2022

Kuna mulle oli oluline saada silmapiir ja visuaalsed pidepunktid täpselt paika, kasutasin alusmaali markeerimiseks projektorit. Töötasin paneel-haaval, markeerides hele-tumedused vesiseks lahjendatud õlivärvidega. Otsustasin taeva jaoks hele-tumedused pahupidiselt peale kanda, kuna plaanisin kõige heledamad pilved kiht kihilt üles ehitada - et alusmaal jääks ka kõige paksemate kihtide vahelt läbi kumama. Vee osa maalisin ultramariiniga, kuna varasemast kogemusest on mulle väga meeldinud kuidas puhas ultramariin mõjub läbipaistvate pruunide ja kollaste pigmentide all. Protsess oli kiire ja alusmaal valmis kolme tunniga.



Alusmaal kuivamas. Aprill 2022

Edasi jätkasin fotot järjest vähem järgides - vaatasin hele-tumeduste vahekorda ja värvi alade muutusi, kuid abstraherisin ja muutsin koloriiti meelevaldselt. Mu eesmärk oli jõuda kolme maalini, mis töötaks ühe suure panoraamina, kuid oleks ka mõjusad ja erinäolised üksikute paneelidena. Kuna maalid on pigem fantaseeritud visioon suvest ja merest, ei pidanud ma reaalsuse järgimist väga oluliseks.



Foto maaliprotsessist, kompositsioonilt kõige parempoolsem paneel. Mai 2022

Enamuse ajast töötasin maalide kallal eraldi. Kruvisin nad panoraamiks kokku alles siis, kui tajusin tugevat ületöötamise ohtu ja paneelide liialt erinevaks muutumist üksteisest. Ühtse maalina käsitlemine tuli kasuks detailsuse ja hele-tumeduste tasakaalustamisel.



Foto maaliprotsessist, maalid peale kokku kruvimist. Mai 2022

### 5.3 Valguskast

Praktilisest osast läbis valguskast kõige enam muutusi disainis. Seda peamiselt materjalide ja elektroonika tõttu. Naljakkal kombel jõudis lõplik variant sarnase tulemuseni, milline ta maketina oli.

Materjalideks on 2 sentimeetri paksune vineer ja klaas. Kaalusin algselt pleksiklaasi kasutamist, kuna valisin kasti mõõtmeteks 100 x 140 sentimeetrit ja arvasin, et tavaklaas oleks tarbetult habras ning muudaks kasti tohutult raskeks. Pleksiklaas kaalub päris klaasiga võrreldes vaid kolmandiku, kuid on ka kolm korda kallim. Otsustasin soodsama variandi kasuks, mille tõttu on see kast tapvalt raske.

Suuruse tõttu proovisin ka erinevaid valgustusviise. Maketil häiris mind, kuidas teatud nurga alt vaadatuna külgmiline valgusriba väga ere oli, seega proovisin varianti kus delfiini pilt on prinditud läbipaistvale kilele ning asus valgusallikast eespool. Lootsin kasti põhja katta tihedalt valgusketiga, et see ühtse pinnana peegelkilest ja trükisest läbi kumama hakkaks. Kuna LED valguskette on ka vilkumisfunktsiooniga, lootsin nõnda lihtsal viisil saada ühtlase valguse erilist kaalu lisamata. Lootsin saavutada sarnast efekti, nagu on valgusreklaamid. Testimise käigus selgus, et peegelkile kehva läbipaistvuse tõttu on LEDid liiga tuhmid. Proovisin ka valmislahendusena müüdavat strobo, kuid ka see jäi liiga nõrgaks. Selleks, et kile toimiks mulle soovitud viisil, peab kasti sisemine valgus ületama väljast sisse paistvat valgust. Kile läbipaistvus muutus veel halvemaks, kui lisasin trükise.

Loobusin läbipaistvast trükisest ja otsustasin pildi panna kasti põhja, samamoodi nagu oli maketil - valgustus mööda kasti sisemisi külgi. Kuid ka sellisel juhul olid LEDid liiga tuhmid või mõjusid punktvalgusena. Otsisin variante edasi.

Juhendaja mõistis mu muret ja suunas mu tähelepanu YouTube videole<sup>19</sup>, kus kasutati luminofoortoru starterit lambi vilgutamiseks. Idee tundus mulle intrigeeriv, kuna on täiesti mitte-eesmärgipärane kasutusviis starterile ja olin lootusrikas, ent skeptiline. Lootusrikas, sest see võimaldaks kasutada tavalisi pirne, mille valgusvõimsus ületab tavalised LED'id kordades. Skeptiline, sest kui LED lahenduste puhul võib võrdlemisi pika elueaga arvestada, siis antud variandi puhul pole õrna aimugi kas ja kui kaua see töötab. Aga mõeldud-tehtud - arutasin ahela tuttava elektroonikuga läbi ja peale veidikest aega

---

<sup>19</sup> Flicker Flashers - Flickering Light Effect With A Florescent Light Starter  
<https://www.youtube.com/watch?v=XdUp6z7mzfw>

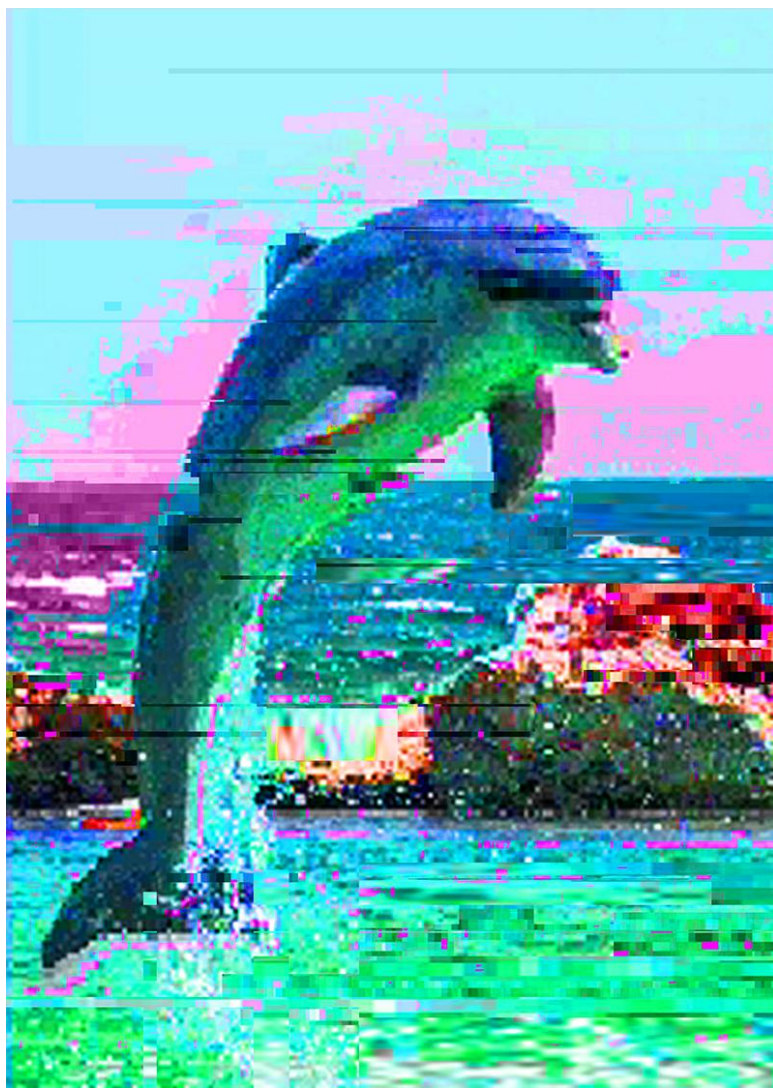
releega pusimist lahendus töötas. Ahel on järgmine: vool läbib liikumisandurit, selle sees on relee mis tavaolukorras süütaks lambi. Kuna mul oli vaja liikumise tuvastamise peale lamp hoopis kustutada, järgneb andurile teine relee, mis liikumisanduri pahupidiselt tööle paneb. Sellele järgneb omakorda peotäis startereid, mis paralleelselt igaüks ühe pirni vilkuma paneb siis, kui andur liikumist ei tuvasta. Anduri aktiveerudes pirnid kustuvad. Ahela lihtsustamise mõttes proovisin ka üksiku starteri järel lampe jadaühendusse lisada, kuid pingelang oli liiga suur ja pirnid põlesid tuhmilt. Eraldi ühendamise miinus on see, et kulub palju rohkem kaabeldust ja startereid, kuid eeliseks on eredus ja lampide täiesti kaootiline vilkumine, kuna starterid süütavad pirnid veidi erineval ajaga. Selline analoogelektroniline vilkumine oli minu arvates kordades esteetilisem, kui see, mida LEDid võimaldaks. Lisaks on hõõgpirnid minu arvates palju ilusamad.

Liikumise tuvastamiseks kasutasin tavalist PIR andurit. Algselt plaanisin kasutada süvistatavat varianti ning panna see otse valguskasti raami külge, kuid anduri suure profiili tõttu oleks see esteetilise lahenduse jaoks nõudnud valguskasti raami suuremaks ehitamist, mis omakorda oleks tähendanud, et juba raske kast oleks veel raskem. Palli kujulise anduri kasuks rääkis võimalus teha sellest eraldiseisev osa installatsioonist - selle asemel et andurit kuidagi maskeerida, sai sellest visuaalse lahenduse täisväärtuslik osa. Seda tänu haugitopisele, mis mul kodus oli. Kalastustrofee, mis seni esikus võtmenagina tolmu kogus, sobis teemaga suurepäraselt. Ümmargune liikumisandur mahtus kalale lõugade vahele, vaja oli vaid auk puurida kaabelduse tarvis. Olin eriti rõõmus, et see totter topis leidis endale lõpuks kõrgema eesmärgi.



Liikumisanduriga haugitopis. Mai 2022

Delfiini pildiks kasutasin tasuta litsentsiga *stock* fotot<sup>20</sup>, kuna Russalka juures merd pildistades mul neid kahjuks fotole püüda ei õnnestunud. Töötlesin seda Photoshopis, Paintis ja Snorpey Image Glitch Tooliga, et mõjuda meemina, segades internetikultuurist pärit *vaporwave* ja *glitch* esteetikaid.



Delfiini pilt peale töötlemist

---

<sup>20</sup> <https://pixabay.com/photos/dolphin-aquarium-jumping-fish-906176/>

## 6. KOKKUVÕTE

Kirjalikus osas mainisin minu lõputööd inspireerinud teoseid ja millised nüanse nendest laenasin, et enda jaoks teatud mängureeglid paika panna. Kuigi sisu järgnes vormile, ei ole see meelevaldselt valitud, vaid vorm ise tõukus pooleldi teadlikult mind vullanud meeleoludest, mis ka sisus pikemat kajastust leiavad. Et jätta rohkem päris kirjaliku (lõpu)töö muljet, kaasasin mulle juhuslikult silma jäänud põnevaid teaduslikke artikleid, mis kõik räägivad huumori ja mängulisuse olulisusest. Viimasena kirjeldan üksikasjalikult tehnilisi otsinguid, protsessi ning lahendusi.

Teos algas vormist, millele lisandus sisu, ja on seetõttu avatud paljudele erinevatele tõlgendusviisidele, millede seast ei soovi ühtegi vaatajale ette dikteerida. Pigem loodan, et teoses sisalduv nali võiks juhtida tähelepanu kunsti vaatlemise protsessile endale, mõtestades tähelepanu ja aega tänapäevases infokülluse kontekstis. Samas võib ka seda allhoovust tajumata lihtsalt teosega kaasa mängida, oodates mere ääres pingsalt delfiini ilmumist, vaadelda end peeglist justkui *greenscreenitud* mere panoraami taustal, (midagi väga tuttavlikku *teamsi/zoomi* koosolekutest) või tõmmata selle suve *to-do listist* mere ääres käimine maha. Võib ka lihtsalt õela nalja peale solvuda ja tuseselt lahkuda.

Teose lõplikku versiooni on võimalik näha käesoleva aasta Tartu Kunstikool Pallase lõputööde näitusel galeriis Pallas.



## 7. SUMMARY

For the last couple of years I have been fascinated by the idea of experiencing art as an environment. I love exhibitions where interdisciplinary works construct a common idea. Works that do not tell it straight, but function as details of a bigger theme. I took it as a goal to attempt a similar artwork in my final project. The nature of “Fisherman’s tale” reveals itself between the pieces and is finalised with the viewer. Engaging internet humour as a metaphor for playfulness, this interpassive installation expresses my longing for summer during the second winter of the pandemic.

By interpassive, I mean the opposite of interactive - something that is in motion but stops when interrupted by a viewer. The physical part of the project consists of a reasonably large scale painted triptych depicting the Baltic Sea, a lightbox and a taxidermied pike. The lightbox has a printed picture of a dolphin inside. Interpassivity is achieved by incessant flickering of the box, only to turn off when approached by a guest. It’s a practical joke in art form.

I explain the origins of the joke in the written part of the project. I also delve into some scientific research about the useful applications and importance of playfulness which humour and joking are an essential part of. Lastly I give an overview of my work process - starting by explaining the idea and my artistic influences in a detailed manner and finishing with a documentation of my work method in relation to the physical piece.

The finished artwork can be viewed at gallery Pallas as it is a part of this year's graduate’s exhibition of Pallas University of Applied Sciences.

## 8. KASUTATUD ALLIKAD

Sun Yuan and Peng Yu - Can't Help Myself [WWW]  
<https://www.guggenheim.org/artwork/34812> (29.05.2022)

UCI computer scientists breathe life into Venice Biennale installations [WWW]  
<https://news.uci.edu/2019/06/11/uci-computer-scientists-breathe-life-into-venice-biennale-installations> (29.05.2022)

Muuseumi koreograafia [WWW]  
<https://tartmus.ee/naitus/muuseumi-koreograafia/> (29.05.2022)

Using Play to Rewire & Improve Your Brain | Huberman Lab Podcast #58 [WWW]  
<https://www.youtube.com/watch?v=BwyZIWbPrw> (29.05.2022)

Siviy, Stephen & Panksepp, Jaak. (2011). In search of the neurobiological substrates for social playfulness in mammalian brains. *Neuroscience and biobehavioral reviews*. 35. Lk 1827 (29.05.2022)

Proyer, René. (2017). A new structural model for the study of adult playfulness: Assessment and exploration of an understudied individual differences variable. *Personality and Individual Differences*. 108. Lk 113-122 (29.05.2022)

Proyer, René. (2012). Examining playfulness in adults: Testing its correlates with personality, positive psychological functioning, goal aspirations, and multi-methodically assessed ingenuity. *Psychological Test and Assessment Modeling*. 54. Lk 107 (29.05.2022)

Polimeni, Joseph & Reiss, Jeffrey. (2006). The First Joke: Exploring the Evolutionary Origins of Humor. *Evolutionary Psychology*. 4. (29.05.2022)

Henri Bergson (2009). "Naer: essee koomika tähendusest" Tartu: Ilmamaa Lk 12-15 (29.05.2022)

Marko Mäetamm: minu töödega on tihti see häda, et inimesed naeravad [WWW]  
<https://kultuur.err.ee/897694/marko-maetamm-minu-toodega-on-tihti-see-hada-et-inimesed-naeravad> (29.05.2022)

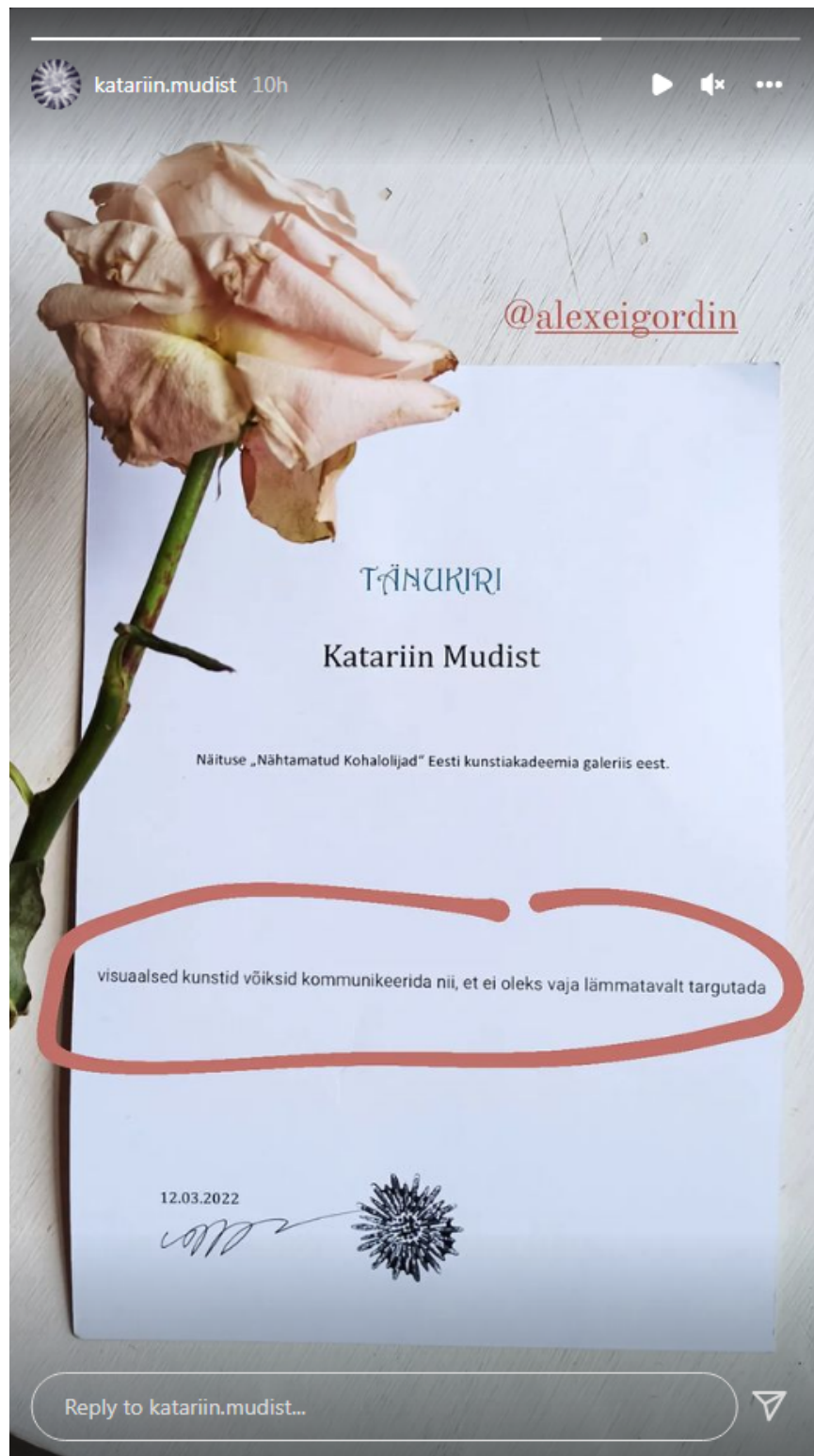
Stress relief from laughter? It's no joke [WWW]

<https://www.mayoclinic.org/healthy-lifestyle/stress-management/in-depth/stress-relief/art-20044456> (29.05.2022)

Flicker Flashers - Flickering Light Effect With A Florescent Light Starter [WWW]

<https://www.youtube.com/watch?v=XdUp6z7mzfw> (29.05.2022)

## 9. LISA 1



Kuvatõmmis Katariin Mudisti Instagrami *story*st. Märts 2022