

Eesti Kunstiakadeemia
Vabade kunstide teaduskond
Kaasaegse kunsti eriala

Martin Buschmann

Dokumentaalfotograafia virtuaalsetes keskkondades

Magistritöö

Juhendaja: Reimo Võsa-Tangsoo, MA

Tallinn 2021

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 käsutatakse 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 tavasid 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:

Sissejuhatus.	4
Virtuaalsed keskkonnad.	6
Virtuaalkeskkondade olulisus kunstimaailmas.	8
Avatar virtuaalses elus.	15
Fotograafia virtuaalsetes keskkondades.	19
Virtuaalse fotograafia iseärasused.	22
Kes on pildil?	24
Näitus „Dok.Foto 2020“ ehk praktiline osa.	28
Valik näitusetöid.	31
Kokkuvõte.	34
Kasutatud allikad.	35
Summary.	37
Curriculum Vitae.	38

Sissejuhatus.

Käesolev magistritöö tegeleb virtuaalsetes keskkondades toimuvate sündmuste dokumenteerimisega ja uurib keskkondi ning inimekäitumist dokumentaalfotograafia vaatenurgast lähtuvalt. Magistritöö ideeks on tuua vaataja ning ka dokumentaalfotograafia tänapäevasesse ajahetke.

Virtuaalsete ürituste parimaks näiteks on praegune kontsertide kolimine virtuaalsetesse keskkondadesse. Tegemist ei ole pelgalt nišiüritustega – Travis Scotti kontserti *Fortnite* mängukeskkonnas külastas esimesel korral 11 miljonit inimest ja 5 kontserdi peale kokku 27 miljonit inimest (Treese, 2020). Block by Block West, mis pidi toimuma Minecrafti keskkonnas 2020 aasta aprilli lõpus ja kus pidid üles astuma bändid nagu Pussy Riot ja Massive Attack jpt. lükati kuu võrra edasi, kuna serverid ei pidanud vastu keskkonda sisenevatele massidele (Murray, 2020)

Kuna dokumentaalfotograafia ülesandeks on dokumenteerida sündmuseid kohapeal, siis virtuaalsete sündmuste ja keskkondade puhul peame paratamatult mõtlema selle üle, kuidas olla kohal ning kuidas see mõjutab fotograafiat üldiselt. Võttes arvesse tänapäevaseid olukordi, kus reaalses maailmas fotograafi töö tegemine võib olla võimatu, kuna füüsilisi üritusi lihtsalt ei toimu (ürituste korraldamise piirangud Covid-19 pandeemia näitel).

Tulevikku silmas pidades tuleks arvesse võtta ka seda, et kontserdid virtuaalses keskkonnas on kasvav (arenev) nähtus ja korraldajatele rahaliselt potentsiaalselt kasumlik. Kontserdi korraldamine füüsilises maailmas, üle 100 000 külastajaga, on juba korraldusliku poole pealt kallid ja keerulised, rääkimata siis miljoni või kümne miljonilise külastajate arvuga kontserdist, mille korraldamine on füüsilises maailmas põhimõtteliselt võimatu ettevõtmine (ruumilised piirangud).

Eelnev juhatabki küsimuseni, kuidas kajastada virtuaalses keskkonnas toimuvat läbi fotograafia? Millised on ühised jooned reaalse ja virtuaalse maailma vahel? Millised on võimalused ja piirangud ning kuidas toimib ja peab vastu tänapäevane fototeooria virtuaalses keskkonnas.

Praktilise poole pealt lähenen nendele muutustele läbi dokumentaalfotograafia. Näitusel on esitletud fotod, erinevates virtuaalsetes (mängu)keskkondades toimunud kontsertidest. Vormiliselt rakendan tänapäevast kontsertfotograafia võttestikku (lai plaan, artistid, publik, lähivõtted publikust) virtuaalsetes keskkondades ja vaatan, kuidas on võimalik

seal tekkiva visuaaliga toimunut (meeleolu, sündmuste kulgu, eripära) edasi anda.

Teisisõnu plaanin mõtestada lahti kaasaegse dokumentaalfotograafia erinevad virtuaalseid vorme ning anda edasi virtuaalset kontserti, meile harjumuspäraste, kontsertfotograafia visuaalsete vahendite abil. Selle kõige kõrval arutlen ka üha enam aktuaalsust koguva küsimuse üle isikukaitse valdkonnas – mis iseloomustab isikut kui ta eksisteerib virtuaalses keskkonnas? Reaalses (optikal põhinevas) fotograafias tunneme ja eristame isikuid kujutisel näojoonte ja kehahoiaku järgi, aga kuidas teha seda virtuaalse maailma fotograafias, kus avatarid on eelnevalt (mängu)arendaja poolt loodud? Fotograafia laienemine nendes keskkondadesse ei oma veel teoreetilist konteksti ja magistritöö/näituse põhieesmärgiks saabki olema selle dialoogi alustamine.

1. Virtuaalsed keskkonnad.

Fotograafina on mind alati tõmmanud ligi need kohad, mis on inimeste jaoks uudsed või kuhu tavakülastaja naljalt ei satu, näiteks lavatagused olukorrad, aga selleks, et tööga edasi minna tuleb esmalt paika panna, mida ma mõistan virtuaalsete keskkondade all. Antud juhul loen ma virtuaalseteks keskkondadeks online mängud ning spetsiaalselt virtuaalsete ürituste jaoks loodud platvormid. Kui viimased on ehk iseenesest mõistetavad – keskkonnad ongi arendatud konkreetselt virtuaalsete ürituste ja suhtluse tarbeks, siis arvutimängude, eriti nende mitmikmängu osade või online mängude, olulisust ei saa alahinnata. Seoses ideedega tuua üritused interneti hakkasid kontserdikorraldajad otsima juba n-ö valmis platvorme ja online mängud, või mängud kus on võimalik tekitada mitmikmängu servereid, pakkusid just seda. Kuigi arvutimängude keskkonnad ei ole midagi uut, muutusid nad järsku laiemale publikule oluliseks, ning üleöö sai arvutimängurite pärusmaast laiatarbekaup. Võiks öelda, et tänu Covid-19 pandeemiale on suisa tekkinud virtuaalsete keskkondade „buum“, tänu millele on kultuurimaailm hakanud avastama midagi, mis on kogu aeg sisuliselt nende nina ees olnud. Keskkondade valikus lähtusin täiesti subjektiivselt enda eelistustest ja parasjagu toimuvatest kontsertidest. Konkreetselt külastasin aasta jooksul erinevaid kontserte *Fortnite* (*Fortnite*, s.a.), *Robloxi* (*Roblox*, s.a.), *Minecrafti* (*Minecraft*, s.a.) ja *Sansari* (*Sansar*, s.a.) keskkonnas. Tuntumatest eksisteerivad veel ka *Wave* (*Wave*, s.a.) ja *Altspace* (*Altspace*, s.a.), aga paraku igale poole ei jõua.

Ilmselgelt lasub virtuaalsetes keskkondades toimuva „buumi“ põhjus ka põlvkonnal, keda tuntakse nime all „*Digital natives*“. Eesti keeles sellele vist päris head vastet polegi, viimasel ajal on küll kasutusel digipõliselanikud, kuid mulle isiklikult on suupärasem digitaalsed ilmakodanikud. Hoolimata sellest, kuidas me neid nimetame on oluline selle mõiste sisu. Laskumata nüüd väga teaduslikku teksti, siis tegemist on põlvkonnaga, kes on üles kasvanud ajal, kui sotsiaalmeedia ja virtuaalsed keskkonnad olid juba olemas. Ehk erinevalt allakirjutanust, ei ole nad kogunud maailma ilma internetita, ega ilma nende keskkondadeta. Samuti puudub neil ka kogemus kõikidest „vaheetappidest“, nende jaoks on toimivad keskkonnad siin ja praegu ja nad ei tee vahet n-ö päris- ja virtuaalsel maailmal (McHugh, 2014, lk. 31).

Loomulikult tekitab see omajagu probleeme ja erinevate põlvkondade vahelist mittemõistmist. Arvutimängude keskkondi peetakse siiani vaid „mängudeks“, arvestamata nende suuremat potentsiaali. Samuti tuleb nentida, et hoolimata nende olulisusest uuemale

põlvkonnale ei ole vanem põlvkond nendega lihtsalt kursis. Asju, mida ei tunta, kiputakse võõrastama. Tegelikult ei ole need keskkonnad ju midagi uut. Samuti ei ole ka midagi uut kunstiteosed, mis on tehtud virtuaalsetes keskkondades.

Minu jaoks võtab tänased probleemid kokku päris hästi Sten-Kristian Saluveer, kes Sirbis ilmunud Maria Mölderis artiklis „Digikultuur, digilõhe ja digipööre“ (Mölder, 2021) ütleb järgmist:

„Otsuseid, milline hoiak Eesti kultuuriruumis ja kultuurisektoris nende teemade suhtes kujundada, kuidas sellega edasi liikuda, on edasi lükatud väga kaua. Meil ei ole enam luksust seda teha kahel põhjusel. Koroona-aasta on eskaleerinud järgmise kümne aasta arengu kuue kuu sisse. Protsessid digisuunal leidsid aset juba varem, aga karjuv vajadus voogedastuse, näitustel osalemise, digikontsertide järele on nüüd ja praegu, seda ei saa ignoreerida. Teiseks on meil juba ka väga selge põlvkondlik vahe. Digipõlviselanikud nagu minu 11aastane poeg hüppavad sujuvalt Kumu näituselt Youtube'i, sealt edasi Twitchi ja Fortnite'i laadis keskkonda, et vaadata mõnd kontserti. Küsimus on selles, kas ja miks heidame nad meie praeguse arusaama järgi kujundatud ja ajale jalgu jäävast kultuuriruumist välja.“

Tal on õigus. Samas võib tekkida mõnedel ikkagi küsimus, mis asi on *Fortnite*. Või täpsemalt, milline see kontsert võiks seal välja näha. Siinkohal saabki kasutusele võtta dokumentaalfotograafia, mis varustab meid pildimaterjaliga. Olles kirjutamise hetkeks juba virtuaalseid kontserte pildistanud üle aasta, saan siinkohal lugejat aidata. Kontsert *Fortnite* keskkonnas näeb välja selline:



Illustratsioon 1. Party mode Fortnite keskkonnas. Martin Buschmann 2020

1.1. Virtuaalkeskkondade olulisus kunstimaailmas.

Mure kunstivaldkonna tuleviku pärast on ääretult kena ja võib-olla isegi ehk romantiline. „Keegi peab kunstimaailma päästma“. „Kuidas saada noored digiinimesed pärisellu tagasi?“ Kõlavad, kuid minu silmis natukene mõttetud probleemid. Ma ei näe probleemi selles, et inimeste elu on virtuaalsete keskkondadega seotud. Loomulikult on äärmusi – on neid kes siiani ei kasuta meiliaadressi ja on inimesi kelle kogu elu möödub arvuti taga istudes. Kuid enamik inimesi on tänaseks need kaks maailma suuremal või vähemal määral ühendanud. Muuseas, kui te tähele panete, ka mina räägin veel harjumuspäraselt digimaailmast ja pärismaailmast. Samas digitaalsed ilmakodanikud sellel vahet ei tee.

Siinkohal luban endale kerge kõrvalepõike teemast ja mainin korra digitaalseid vahendeid. Krüptoraha pole midagi uut, samuti ei ole inimestele täna enam uudiseks, et on olemas sellised asjad nagu NFT (*Non Fungible Token*). Küsimus ei ole hetkel minu jaoks ei tehnoloogias, krüptorahas ega selles, et Beeple fotokollaž osteti selle aasta märtsis NFT kujul 69 miljoni dollari eest (Reyburn, 2021). Kogu selle suure numbri ja krüptoraha teema juures on ära unustatud NFT võib-olla kõige olulisem osa, mis puudutab kunstimaailma: nimelt on võimalik NFT tekitada sellisel moel, et selle igakordse müügi järel saab autor automaatselt

osa müügisummast. Enamikes keskkondades on täna selleks numbriks kujunenud 10%. Seega kunstiteru peamist ebavõrdsust üritatakse lahendada juba eos. Mõõdas on need ajad kui keegi ostis, piltlikult öeldes, sentide eest alustava kunstniku töö ja müüs selle edasi vaheltkasuga, samal ajal kui kunstnikule jäi vaid teose valmistamise rõõm. Sellest on näha, et tulevane kunstimaailm on võtnud suuna võrdse kohtlemise poole, kus kunstnik saab iga edasimüügi ja teoste hinna kallinemisest samuti kasu. Siinkohal võib ju öelda, et ka päris maailmas peaks kunstnik teose edasimüügi korral ju saama oma 5%. Paraku on müügitehingute jälgimine jäänud täna, Eestis, pigem kunstniku või tema esindaja ülesandeks. Pealegi kehtib see vaid oksjoni või kaubandus- või kunstiorganisatsioonide vahendusel toimunud müügitehingute kohta (Autoriõiguse seadus §15). Seega NFT likvideerib potentsiaalselt üsna olulise lünga õiglase tasustamise protsessis.

Muuseas krüptoraha lembesus või selle aktsepteerimine tuleb näiteks nendele inimestele kergemini, kes on kursis arvutimängudega. Enamik online mängu on aastaid kasutanud oma poodides maksevahendina n-ö oma raha, olgu selleks punktid, virtuaalsed dollarid või lihtsalt mündid (*coins*) ja seda enne igasugust krüptoraha. Sisuliselt sai mängija osta päris raha eest teatava arvu žetooni, mida poes/mängus kulutada. Analoogia päriselust oleks ehk kasiino žetoonid. Uue põlvkonna jaoks ei ole digitaalne kaup või digitaalne maksevahend midagi uut või kummastama panevat.

Mis nüüd puudutab kunstimaailma ja virtuaalset näitusegevust, siis võin oma kogemusest lähtuvalt öelda, et tegelikult on kunstimaailm juba praegu virtuaalsetes keskkondades täiesti esindatud. Me võime küll vaielda, kas kontsertide juurde tekitatud galeriid on „päris“ galeriid või kas üks või teine kunstiteos vastab tänase kunstimaailma reeglitele, kuid olematuks me neid ei tee. Samas on see oluline vaidlus seni vaidlemata, sest osapooled on senise olukorraga rahul. Ei kipu päriselu kunstimaailm nendes keskkondades ise näituseid kureerima ja samas virtuaalsete ürituste korraldajad saavad oma „kunsti poole“ kah kuidagi tehtud. Vajadus, ühtsete ja kõigile mõistetavate reeglite järgi on nagu olemas, samas kumbki osapool seda omale prioriteediks seadnud ei ole.

Ära märkimist väärrib ka see, et virtuaalkeskkondade elu on tõepoolest seotud ja segamini päris maailmaga. Heaks näiteks oli siinkohal klubi *Elsewith*, mis oli *Minecraft*'i keskkonda tehtud New Yorki linnas asuva klubi *Elsewhere* koopia. Kontsert, mida mina külastasin, toimus 6 juuni 2020. Kunstivaldkonna poolelt on võibolla kontsert, kui selline, vähem oluline, olulisem on see, mis toimus klubi ees, virtuaalsel tänaval. Mingil määral annab vihje

toimumise aeg. *Black Lives Matter* protestid ja sellega kaasnevad rüüstamised olid Ameerika Ühendriikides täies hoos. Kui virtuaalse kontserdi külastaja astus klubiruumist välja tänavale, siis võttis teda vastu põlev *Targeti* kaubamaja (illustratsioonid 2 ja 3). Tegemist on küll keskkonna disainiga, aga seda võib võtta ka kui kohaspetsiifilist installatsiooni.



Illustratsioon 2. Põlev *Targeti* kaubamaja. Minecrafti keskkond. Club Elsewither. Martin Buschmann 2020



Illustratsioon 3. Põlev Targeti kaubamaja. Minecrafti keskkond. Club Elsewither. Martin Buschmann 2020

Samuti tundub, et virtuaalsetes keskkondades toimunud kontsertidel on väga oluline osa galeriiruumidel, mida ühel või teisel moel on üritanud implementeerida enamik keskkondi. Sõltuvalt keskkonna eripärast on tulemused erinevad. Mõni keskkond on lihtsalt n-ö „fotogeenilisem“ kui teised. Näiteks on väga suured visuaalsed erinevused Minecrafti keskkonnal ja Sansari keskkonnal.

Vaadates erinevaid keskkondi, siis Minecrafti keskkonnas toimunud kontsertidel olid galeriiruumid rohkem eristatavad. Sansari puhul olid kasutuses erinevad lähenemisviisid, ehk kasutusele oli võetud nii eraldi galeriiruumid kui ka kunstiteoste paigutamine erinevatele aladele sh. näiteks tantsupõranda kõrvale.

Peale galeriiruumide olemasolu ühendas neid kahte keskkonda ka virtuaalsete kaupade, näiteks virtuaalse riietuse müük. Virtuaalsest poest ostetud särki saad enda avatarile või tegelaskujule, kuidas iganes suupärasem on, kohe selga tõmmata. Seega keskkondade visuaalsed erinevused ei pruugi alati tähendada erinevust sisu osas.



Illustratsioon 4. Kunstigalerii. Minecrafti keskkond. Block by Blockwest. Martin Buschmann 2020



Illustratsioon 5. Virtuaalne pood ja kunstigalerii. Minecrafti keskkond. Block by Blockwest. Martin Buschmann 2020



Illustratsioon 6. Virtuaalne pood. Sansari keskkond. Lost Horizons. Martin Buschmann 2021



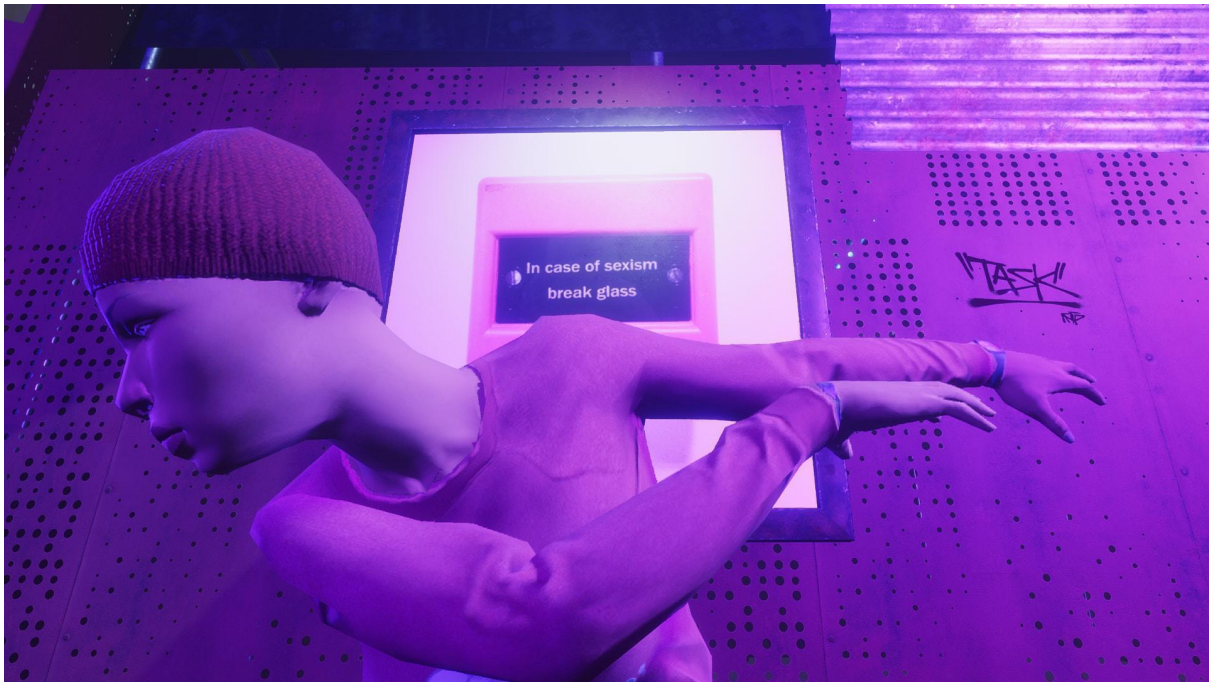
Illustratsioon 7. Kunstigalerii. Sansari keskkond. Lost Horizons. Martin Buschmann 2020



Illustratsioon 8. Kunstigalerii. Sansari keskkond. Lost Horizons. Martin Buschmann 2021



Illustratsioon 9. Teos tantsupõranda äärsel alal. Sansari keskkond. Lost Horizons. Martin Buschmann 2021



Illustratsioon 10. Teos tantsupõranda ääres. Lost Horizons. Martin Buschmann 2021

1.2. Avatar virtuaalses elus.

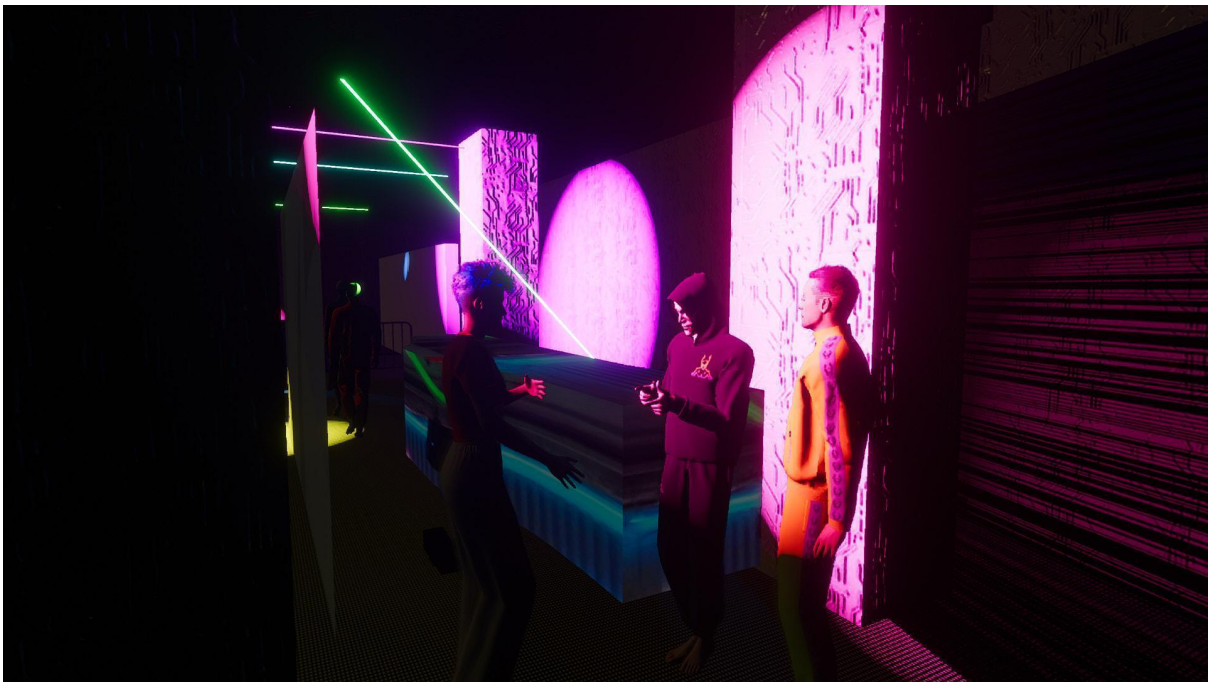
Avatar on mängija kujutis virtuaalses mängukeskkonnas. Iseenesest ei ole selle teadvustamisel mingisugust probleemi. Nii nagu päris elus on meil olemas keha, on avatar meie nii-öelda virtuaalne keha vastavas keskkonnas.

Siinkohal on oluline, et kui inimesi me eristame näojoonte, kehakuju ja -hoiaku järgi, siis virtuaalseid avatare on üsna raske ainult selle baasil eristada. Põhjus on lihtne – avataride visuaalne pool on piiratud. Enamasti lubatakse kasutajal muuta natukene nahatooni, soengut ja sugu. Seega olulisemaks saab avatari välimuse puhul riietus, mida ta kannab. Inimestele, kes on online mängudega tuttavad, ei tule see üllatusena. See mida inimene kannab seljas on alati olnud prestiiži küsimus ja peaaegu ainuvõimalus teistest eristumiseks. Mida haruldasem riideese või aksessuaar, seda parem.

Virtuaalsed keskkonnad teavad seda suurepäraselt ning loomulikult on see tekitanud täiesti omaette tööstusharu, mis toodab virtuaalseid riideid avataridele ning samuti ka virtuaalseid esemeid virtuaalsete kodude jaoks. Muuseas, osavamad tootjad üritavad pakkuda tänapäeval rõivaid nii virtuaalse kui ka füüsilise keha jaoks.

Eeskujulik näide on 2020 Londoni moenädalal toimunud Kappa ja Cyberdogi moeshow, millel esitleti Rave Teami kollektiooni ning mis toimus samaaegselt Cyberdogi poes Londonis ja Sansari virtuaalses keskkonnas, kuhu loodi Cyberdogi poe koopia. Kusjuures tegemist oli maailma esimese moeshowga, mis toimus samaaegselt nii päris maailmas kui ka VR keskkonnas (Kimura, 2020).

Kuna Londoni moenädalale ma paraku ei pääsenud, aga moeshow lavatagused mind huvitavad, siis loomulikult piilusin ka mina selle ürituse virtuaalsesse ossa ning proovisin pildistada modelle lava taga.



Illustratsioon 11. Modellid lava taga. Sansari keskkond. Cyberdog & Kappa. Martin Buschmann 2020

Iseenesest üritus võis ju olla maailmas esimene, kuid milleks see kõik? Eelkõige muidugi promo ja kuidagi kehtivatest (koroona)piirangutest mööda hiilimine, aga ei tasu unustada ka rahalist poolt. Virtuaalse riietuse tootmiseks, ei kulu lisatööd või lisamaterjali. Selleks pole vaja tehaseid. Ning kui on olemas juba disain siis saab sisuliselt virtuaalses keskkonnas müüa riideid lõputult.

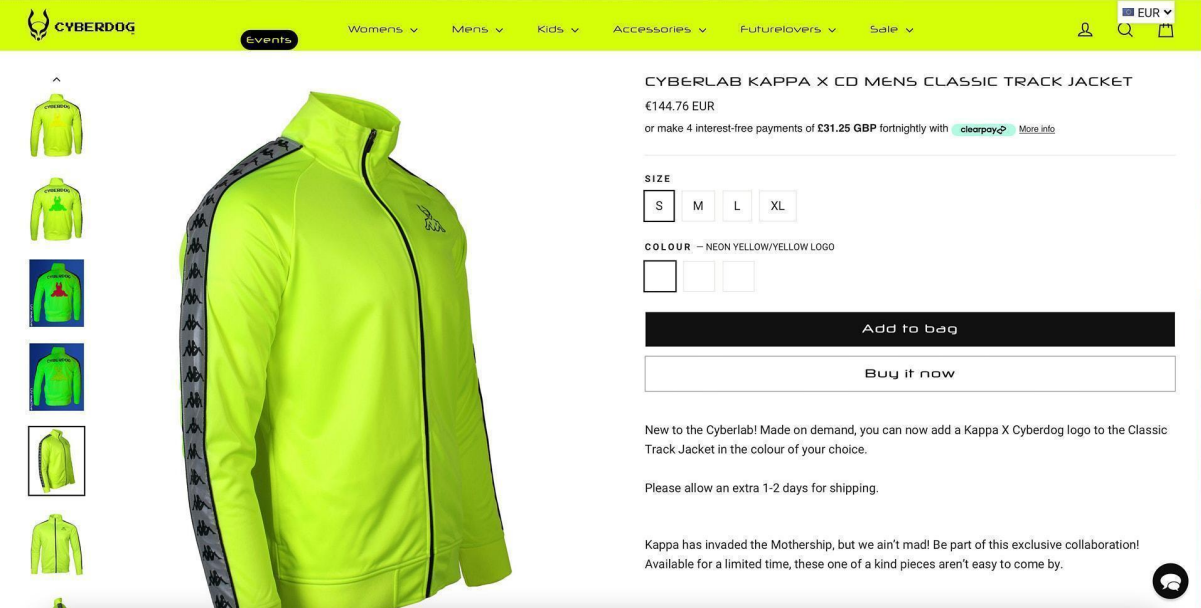
Välja arvatud tootmine, ei erine virtuaalne moetööstus tavapärasest. Vaieldavalt on ta isegi loodussõbralikum, kuna puuduvad materjalid ja nende ülejäägid. Samas ei tasu seda vaadata

kui vaid keskkonnasõbralikku käitumist. Moetööstus on ammu mäginud eksklusiivsusele ja eristumisele. Virtuaalne moetööstus selles mudelis ei erine. Loomulikult on olemas ka tasuta riided, millega oma välimust muuta, kuid tasuta – tähendab kättesaadavust kõigile.

Samuti ei saa arvestamata jätta inimese valikuid riietuse osas. Miks mitte kanda samu riideid nii virtuaalses kui ka päris maailmas? Pealegi aitab see vaimselt ühendada virtuaalset avatari füüsilise kehaga.

Ehk väga kavalalt seotakse ära virtuaalne ja reaalne maailm, mida muidugi on digitaalsetel ilmakodanikel ääretult kerge teha, kuna nad juba eos näevad neid keskkondi oma elu osana. Miks mitte olla siis virtuaalses ja päriselus samasugune.

Seesama näide Cyberdogi ja Kappa ning Sansari koostööst on muuseas huvitav just nimelt turundusliku poole pealt. Kõik need, kes moeshowl osalesid said tasuta riided (ja tegelikult saab neid Sansari poest ka nüüd tasuta). Samas neid esemed, mida jagati tasuta virtuaalses keskkonnas, ei saa „päris“ poest osta, ehk neid ei eksisteeri realses maailmas. Samas need riided, mis on müügis „päris“ poes on raha eest saadaval ka virtuaalses ostukohas.



The screenshot shows the Cyberdog website interface. At the top, there is a navigation bar with the Cyberdog logo and menu items: Events, Womens, Mens, Kids, Accessories, Futurelovers, and Sale. The currency is set to EUR. The main product is the 'CYBERLAB KAPPA X CD MENS CLASSIC TRACK JACKET' priced at €144.76 EUR. Below the price, there is a note about interest-free payments with Clearpay. The product page includes size selection (S, M, L, XL) and color selection (Neon Yellow/Yellow Logo). There are 'Add to bag' and 'Buy it now' buttons. A promotional message states: 'New to the Cyberlab! Made on demand, you can now add a Kappa X Cyberdog logo to the Classic Track Jacket in the colour of your choice. Please allow an extra 1-2 days for shipping. Kappa has invaded the Mothership, but we ain't mad! Be part of this exclusive collaboration! Available for a limited time, these one of a kind pieces aren't easy to come by.'

Illustratsioon 12. Cyberdogi e-pood, kuvatõmmis 8.04.2021

The screenshot shows a product page on the Sansari platform. On the left is a product image of a neon yellow track jacket with reflective details and the Cyberdog logo. The right side contains the product title 'MENS CLASSIC TRACK JACKET', a price of 770, and a 'LOG IN TO BUY' button. Below the product image is a metadata table:

Category	Avatar Looks > Clothing
Tags	cyberdog kappa rave reflective party
Item name	MENS CLASSIC TRACK JACKET
Sold by	Cyberdog
Resale	No

Illustratsioon 12. Sansari e-pood, kuvatõmmis 8.04.2021

Siinkohal selgitav hinnavõrdlus: 1000 Sansari dollarit on 25.04.2021 väärt 9.99 USD. Seega 770 sansari dollariline hind dressipluusile on kirjutamise hetkel 7.7 USD ehk 6.37 EUR. Samas arvestades, et tootmiskulu on (sisuliselt) null, siis pole üldse mitte paha hind. Ning olgem ausad, kui maksta päriselus 145 eurot dressipluusi eest, siis sama asja hankimine oma virtuaalsele tegelaskujule 6.37 euro eest ei tundugi justkui nii väga kallis.

Ma ei toonud sisse virtuaalset moetööstust niisama, minu jaoks oli see ehk kõige kergem näide sellest, kuidas ka virtuaalses elus üritavad inimesed teistest erineda. Nii nagu päris maailmas on ka virtuaalses maailmas olemas mingisugused staatust näitavad sümbolid.

Kunstituru mõistes tuleb aru saada sellest, et sama tähtis nagu on virtuaalses keskkonnas avatar on tähtis ka inimese nõ virtuaalne kodu, mida osad keskkonnad pakuvad. Virtuaalne kodu ei erine samuti reaalsest – nii nagu virtuaalne elu soosib riiete ostu, soosib ta ka tegelikult esemete ostu sh. ka kunsti ostu. Mida eksklusiivsem seda parem.

Siinkohal ehk piisab tausta selgitamisest ja liigub edasi fotograafia juurde.

2. Fotograafia virtuaalsetes keskkondades.

Jätkame järgmise olulise küsimusega: kas virtuaalses keskkonnas pildistamine on fotograafia? Siinkohal on kõige lihtsam pöörata pilk minevikku ja mitte hakata lahtisest uksest sisse murdma. Virtuaalsetes keskkondades olev fotograafia ei ole midagi uut.

Tegelikult on seda ju ammu kasutatud arvutimängu keskkondades. Eriti ja peamiselt nendes, mis võimaldasid vabalt ringi liikumist, ehk nii öelda liivakasti (*sandbox*) ja avatud maailmaga (*open world*) mängud. Mõlemad on tegelikult avatud (mängu)maailmaga keskkonnad, lihtsalt tõeline *sandbox* mäng annab mängijale pea täieliku vabaduse oma sisu loomisel (näiteks *Minecrafti*) ja open world või avatud maailmaga mäng annab vabaduse ringi liikuda ja teha oma mängusiseseid toimetusi endale sobivas rütmis (näiteks GTA V). Mõlema puhul on oluliseks komponendiks võimalus mängumaailma vabalt (või suhteliselt vabalt) avastada.

Mängusisese dokumentaalfotograafia puhul on oluline ka kolmas vorm mängust, ehk MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*). See on mänguvorm, kus mängivad koos, interneti vahendusel, samas mängumaailmas, erinevad inimesed. Huvitaval kombel loetakse arvutimänge siiani vaid „mänguks“. Olukorras, kus n-ö liivakasti mängud on saanud just nimelt virtuaalsete ürituste korraldamise eelkäijaks, saab iseloomustav sõna „mäng“ üsnagi huvitava tähenduse.

Tagasi foto juurde – nagu eelnevalt öeldud, ei ole *In-game photography* ehk mängusisene fotograafia midagi uut. Kuvatõmmiseid on tehtud sellest ajast kui see võimalus sisuliselt tekkis. Lihtsalt tänapäeval on mängusisisel fotograafial täita samasugune roll nagu fotograafial on päris maailmas: reklaam, keskkondi jäädvustav dokumentaalfotograafia ja ka fotokunst.

Kui nüüd rääkida mängusisese dokumentaalfotograafiast ja fotokunstist, siis vähemalt minul, tuleb esimesena ette Alan Butler oma seeriaga *Down and Out in Los Santos* (2015 – ...), kus ta dokumenteerib kodutute elu GTA V mängus. Ise on ta oma seeria kohta öelnud järgmist:

„Käesoleva seeria eesmärk on käsitleda teatavat tarkvara-ajastule iseloomulikku sotsiaalset realismi, lähtudes pressifotograafiale omasest lähenemisviisist. Seeria dokumenteerib vaesust ja kodutute igapäevaelu videomängukeskkonna sotsiaalmajandusliku hegemoonia kontekstis.

Kummastavate simulatsioonide kaudu, mis seovad performatiivselt ühiskonna haavatavaimate kihtidega, püüab „Down and Out in Los Santos“ esile tuua vaataja empaatia ja inimlikkuse, võttes abiks manipulatiivsed fotograafilised troobid.

Selle videomängu raames olen oma igapäevaste fotograafiliste rännakutega juba rohkem kui aasta jooksul püüdnud tabada nende kodutute olemust, nende elu- ja suhtluskeskkonda, ning loodetavasti ka nende olukorra põhjuseid. Esiolgu on tulemuseks tuhanded kvaasi-fotograafilised kujutised, mis kirjeldavad tõelise läheduse hetki minu ja nende virtuaalsete tegelaskujude vahel. Viise, kuidas see on saavutatud, on mitmeid – nagu näiteks oodates silmsidet või kasutades teravussügavust konkreetsete objektide, pooside või intiimsete hetkede esiletoomiseks inimrühmade vahel. Need üksikisikud ei lisa mängule olemuslikult mingit funktsionaalsust, kuna nad ei sekku narratiivi. Nende olemust nimetaks ma „kõikjalolevaks inimlikuks kohaoluks“. Pean tunnistama, et nad eksisteerivad samas reaalsuses nende kodututega, keda võib iga päev näha mu Dublini stuudio trepil istumas.“ (Butler, 2015).



Illustratsioon 13. Down and Out in Los Santos. Alan Butler (Allikas: www.alanbutler.info)



Illustratsioon 14. Down and Out in Los Santos. Alan Butler (Allikas: www.alanbutler.info)

Siinkohal tuleb tähelepanu juhtida Butleri pildistamise protsessi kirjeldusele. See ei erine tavapärasest fotograafiast mitte grammigi. Kasutades olemasolevaid tehnilisi vahendeid tuleb ikkagi kulutada aega foto saamiseks. Tulemuseks on tuhanded kaadrid, mis ei jõua kunagi avalikkuse ette. Töömaht on ajaliselt ja mahuliselt sama, kui päris tänavatel tehtaval fotoprojektil. See on muuseas ka midagi, mida ma kogesin enda projekti pildistades.

Loomulikult ei ole Butler ainus. Arvutimängude keskkonnas on toimetanud teisigi. Kindlasti tuleb ära märkida Eva ja Franco Mattes'i näitus *13 most beautiful avatars*, mis toimus *Postmasters'* galeriis, New Yorkis, aastal 2007 (Mattes & Mattes, 2007) ja Eesti publikulegi tuttav Rockstar Games & Karl Smith'i *Orca* (2015), mida sai EKKM-is näha Tallinna Fotokuu '15 kesksel näitusel *Prosu(u)mer* (Tallinna Fotokuu, 2015)

Kusjuures Eva ja Franco Mattes'i töö on oluline ka käesoleva magistr töö kontekstis ja seda üsna huvitaval põhjusel. Nimelt pildistasid nad oma avataride portreed üles *Second Life* virtuaalses keskkonnas, mida täna võib pidada sisuliselt kõikide virtuaalsete keskkondade esivanemaks. Ei ole mitte vähem oluline see, et *Second Life* keskkonnas puudusid keskkonna poolt juhitud avatarid ehk NPC, kõik kes seal ringi liikusid, olid päris inimeste poolt juhitud tegelased. Siinkohal tuleb ära märkida, et sarnasus *Sansari* keskkonnaga on ilmne ja üsnagi loogiline, kuna mõlemate keskkondade arendajaks on ettevõtte nimega *Linden Lab*. *Sansari* puhul on olemas VR tugi (täpsemalt öeldes on ta pigem VR keskkond, mida saab

külastada ka ilma VR komplektita) ning ta on rohkem orienteeritud virtuaalsetele üritustele (kontserdid) ja on keskkonnana 14 aastat noorem (*Second Life* 2003 ja *Sansar* 2017).

Seega fotograafia, virtuaalsete avataride pildistamise näol, nende enda keskkonnas, ning sellega seonduv näitustegevus on tänu Eva ja Franco Mattes'ile juba 15 aastat vana, arvestades, et nad oma portreede projekti teostasid aastatel 2006-2007.



Illustratsioon 15. 13 Most Beautiful Avatars. Postmasters galerii, New York, 2007. (Allikas: <https://0100101110101101.org>).

2.1. Virtuaalse fotograafia iseärasused.

Milline on siis fotograafia virtuaalsetes keskkondades? Teatavate mõõndustega, võin ma väita, oma kogemusele tuginedes, et üsna samasugune nagu n-ö päris maailmas. Fotograaf kadreerib, ootab sobivat hetke ja pildistab. Kuid olenevalt keskkonnast on sellel omad erinevused.

Erinevalt GTA V ei ole ei *Sansaris*, *Fortnites* ega *Minecraftis* n-ö klassikalist kaamerat, mis võimaldaks zoomida, muuta ava, et tausta udustada, ega muid vahendeid. Sansaris on

kaamera nupp, mis kaotab ära igasuguse UI (*User Interface*, ehk kasutajaliides) salvestatavalt pildilt, *Minecraftis* saab UI eemaldada menüüst. *Fortnite*, viimati kui ma seal pildistasin, ei võimaldanud sedagi - st. võimaldas ära võtta osad elemendid, aga n-ö täiesti puhast pilti või kuvatõmmist teha ei saanud.

Sisuliselt on nendes keskkondades kasutusel nii-öelda fikseeritud objektiiviga kaamera. Ainus erineja on *Minecraft*, kus on teoreetiliselt ja praktiliselt küll võimalik menüüst muuta vaate(välja)nurka, kuid praktilises pildistamise olukorras on see enam kui tüütu.

Olles aastaid pildistanud erinevaid üritusi, oli just aeg, mis kulub kahe järjestikuse pildi tegemiseks minu jaoks peamine probleem. Ehk me võime seda nimetada kiire sarivõtte puudumiseks. Vähem oluline, kuid ikkagi tuntav probleem oli suumimise võimaluse puudumine. Kui Butleri GTA V keskkonnas tehtud seeria puhul NPC (Non-player character) toimetavad näiliselt omasoodu, kuid on siiski programmeeritud antud kohal tegema teatud liigutusi mingisuguse ajalise intervalli järel, siis virtuaalses keskkonnas, kus avatare juhivad inimesed, mitte keskkond (mäng) ise, ei saa jääda lootma olukordade ja tegevuste kordumisele. Nagu ka „päris“ üritusel, kui hetk on möödas siis on see möödas.

Siinkohal tuleb tunnistada, et ka minu Londoni moenädala pildistamine oli tegelikkuses täielik läbikukkumine ja seda just nimelt nende samade põhjuste tõttu. Olles küll harjunud moeüritusi pildistama tavalise kaameraga, siis virtuaalse kaamera iseärasused (ja minu oskuste puudumine selle kasutamisel) tingisid selle, et lõppkokkuvõttes oli mul kogu üritusest täpselt kaks(!) kasutatavat pilti. Peamiseks põhjuseks saigi see, et kui minu Canon 1 DX võimaldab pildistada sarivõtet kiirusega 12 kaadrit sekundis, siis *Sansari* keskkonna virtuaalne kaamera võimaldas mul teha ühe pildi (ja selle salvestada) iga kuue või seitsme sekundi tagant. Ka täna, kus ma olen selle kaameraga harjunud, ei suuda ma pildistada kiiremini kui 1 kaader 4 sekundi jooksul. Ütleme nii, et *Sansari* virtuaalne kaamera ei ole maailma kõige mugavaim ega kiireim fotoaparaat.

Samuti võiks probleemina välja tuua just kõikide keskkondade erinevused. Kuna iga keskkonna puhul tuleb läheneda pildistamise protsessi erinevalt, siis see võtab omajagu harjumisaega. Piltlikult väljendades on igas keskkonnas pildistamiseks „oma“ kaamera. See oli muuseas ka üks põhjuseid, miks ma ei pildistanud veel rohkemates keskkondades.

Abi võiks olla tulevikus NVIDIA Ansel tehnoloogiast (NVIDIA Corporation, s.a), mis on sisuliselt arvutimängude jaoks mõeldud fotoaparaat ja mis toimib NVIDIA

graafikakaartidega, kuid praktilise poole pealt, virtuaalsete ürituste puhul, on kaks ülisuurt probleemi. Esiteks paljud keskkonnad seda ei toeta ja teine, sama tõsine, probleem seisneb selles, et kuigi ta pakub imelist pildikvaliteeti on ta ülimalt aeglane ja tema kasutamine on kohmakas. Tuues nüüd analoogi fotomaailmast, siis oleks justkui tegemist suureformaadilise kaameraga (4x5 ja üles). Suurepärase kvaliteet, kasutusmugavusest loobumise hinnaga.

2.2. Kes on pildil?

Vaikselt hakkame jõudma sinna, kus tegelikkuses põrkuvad kaks maailma natukene tugevamalt. Kui pildistamise tehnilise poole pealt võime teha üldistuse, et protsess on üsna sarnane meile harjumuspärase maailmaga, siis virtuaalsed keskkonnad oma avataridega tekitavad juba probleeme nende lahtimõtestamisel või kirjeldamisel.

Konkreetne küsimus, millele tuleb tulevikus virtuaalsete keskkondade kontekstis vastata on seesama, mis on peatüki pealkirjaks: kes on pildil?

Võtame näiteks selle pildi:



Illustratsioon 16. Sansari keskkond. Lost Horizons. Martin Buschmann 2020

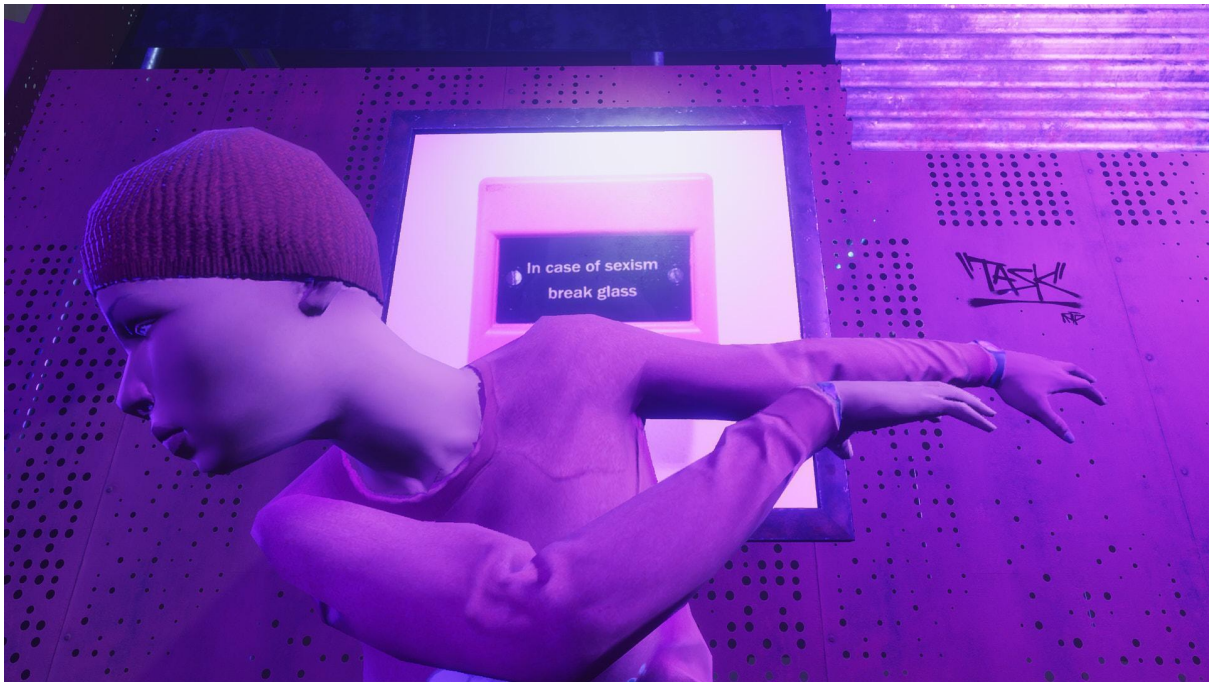
Keda või mida me näeme? Esiplaanil on paljas avatar, mis meenutab ühe suurriigi ekspresidenti. Suure tõenäosusega võime oletada, et ta seda ei ole. On üsna suur tõenäosus, et tegemist on mõne inimesega, kes otsustas sellise kostüümiga oma meelsust avaldada.

Samas, fototeoreetilisest aspektist vaadatuna, me tegelikult ei saa olla kindlad, et tegemist ei ole sama isikuga, keda ta meenutab. Me võime oletada ühte ja teist, aga me ei saa väita 100% kindlusega, et tegemist ei ole isikuga, kes soovib olla täiesti oma nahas ja paljalt mööda virtuaalset maailma ringi joosta. Visuaalse vaatluse tulemusel ei saa me kinnitada või ümber lükata avatari taga peituvat päris isikut.

Teiseks on raske eristada inimeste juhitavaid avatare ja virtuaalse keskkonna poolt juhitavaid tegelaskujusid, ehk *player vs non-player character*. Näiteks *Sansari* keskkonnas on sisse toodud reaalse inimeste juhivate tegelaskujude kõrvale näiteks NPC. kelle ülesandeks on olla n-ö ruumitäide. Nad on paigutatud tantsupõrandate ümber, et tekitada illusiooni rahvamassist. Samas, arvestades, et virtuaalses keskkonnas on kõik digitaalne, siis kuidas neid fotolt eristada? *Sansari* puhul me saame väita, et keskkonnas on nad natukene vähem detailrikkad ja „varjus“, samal ajal kui inimeste poolt juhitud avatarid on natukene kirkamad. Kuid see info on ainuüksi piltkujutist vaadates raskesti tuvastatav vt. illustatsioone 17 ja 10.



Illustratsioon 17. Sansari keskkond. Lost Horizons. Martin Buschmann 2020



Illustratsioon 10. NPC, tantsupõranda ääres. Sansari keskkond. Lost Horizons. Martin Buschmann 2021

Kusjuures ka illustratsiooni 10. puhul on tegemist lähivõttega ühest tantsupõranda äärsest mängu poolt juhitud tegelaskujust. Asja ei tee kergemaks ka see, et näiteks *Minecrafti* keskkonnas toimunud üritustel NPC-d kasutusel ei olnud. Ehk kõik need tegelased, mis on näha illustratsioonis 18. on päris inimeste poolt juhitud avatarid. Taaskord midagi, mida teab inimene, kes on antud keskkonnaga kursis, kuid mida fotot vaadates on tegelikult võimatu tuvastada.

Seega on tekkinud virtuaalsetes keskkondades unikaalne probleem, mis samaaegselt on ka õnnistus. Ilma keskkonda tundmata on väga raske oletada, kes on päris inimene ka kes mitte. Kuna avataride puhul on tegemist anonüümse ja tihtipeale korduva disainiga siis on visuaalselt nende eristamine peaaegu võimatu.



Illustratsioon 18. Minecrafti keskkond. Block by Blockwest. Martin Buschmann 2020

Inimesed ei ole tuvastatavad isegi siis, kui nende avatari nimi on nende valikust lähtuvalt (või keskkonna seadetest tulenevalt) nähtav.



Illustratsioon 3. Minecrafti keskkond. Club Elsewither. Martin Buschmann 2020

Näiteks, kuidas aitab tuvastada isikut nimi „*ifeelsodamngood*“ (matunnenennastpaganahästi)? (Illustratsioon 3.) Pildi vaataja jaoks on see sama anonüümne nagu nimetu avatar.

Äratundmise võimatus teeb virtuaalsetest keskkondadest omamoodi ideaalse fotograafide elu- või tööpaiga. Arvestades kõikvõimalikke piiranguid inimeste pildistamisel Euroopa Liidus, on värskendav olla vahelduseks keskkonnas, kus pildistamiseks ei pea küsima pildistatavatelt luba. Samuti jäävad ära kõikvõimalikud moraalsed dilemmad, nagu näiteks see, et kuidas on õige inimest kujutada avalikus ruumis. Eelmainitud Butleri seeria on suurepärase näide sellest, kuidas virtuaalseid kodutuid pildistades saab juhtida tähelepanu reaalse maailma probleemidele.

3. Näitus „Dok.Foto 2020“ ehk praktiline osa.

Minu töö praktiline pool koosneb, nagu eelnevast võib järeldada, ürituste pildistamisest virtuaalsetes keskkondades ja konkreetsemalt siis kontsertide jäädvustamisest. Kui Alan Butler dokumenteeris virtuaalsete kodutute elu NPC näitel GTA V keskkonnas, siis mina keskendun inimeste poolt juhitavatele avataridele enda poolt valitud keskkondades. Mõlemad tegeleme sisuliselt sama asjaga, lihtsalt sihik on teises kohas.

Aasta jooksul külastasin erinevaid kontserte nii *Minecrafti*, *Robloxi*, *Sansari* kui ka *Fortnite* keskkonnas. Tuntumad neist siis festival „*Block by Blockwest*“ (*Minecraft*), „*Lost Horizons*“ kontsertide sari (*Sansar*), „*Elsewith*“ (*Minecraft*) jpt. Keskkondade valik oli peaaegu et juhuslik ja kindlasti subjektiivne. 2020 aasta mais - juunis üritasin lihtsalt jõuda sinna, kus midagi toimus. Mis seal salata, paljud kontserdid jäid vahele, kuna minuni jõudis info siis, kui pidu oli juba läbi. Kui alguses keskendusin kõigile neljale keskkonnale, siis hiljem jäin peamiselt paikseks just Sansari keskkonda, kuna minu silmis on viimane kõige „fotograafisõbralikum“. Siinkohal pean tõdema, et fotograafisõbralikkuse all ma mõtlengi tegelikult pildistamise protsessi ja kaamerat, ehk kasutusmugavust. Nii nagu tihtipeale reaalses maailmas, jääme kindlaks ühele kindlale kaamerale või tootjale. Mugavus maksab ja samuti maksab aeg. Sansari sisemine kaamera pakub lihtsalt kõige lihtsamat ja mugavat viisi jõudmaks enam-vähem rahuldava lõpptulemuseni, hoolimata sellest, et ta on aeglane.

Samas ei saa ma lõpuni väita, et valikud olid täiesti juhuslikud. *Block by Blockwest* jäi silma, kuna esiteks oli ta üks esimesi üritusi, mis virtuaalses keskkonnas toimus ja teiseks oli esinejate nimekirjas ka *Pussy Riot*, kes andis seal oma esimese virtuaalse kontserdi. Londoni

moenädala raames *Sansari* keskkonnas toimunud Kappa ja Cyberdogi üritusele oleks ma läinud igal juhul, olenemata sellest, millises keskkonnas ta ka oleks toimunud, kuna maailma esimesest reaalelu ja virtuaalreaalsust ühendavast moeshowst poleks ma mitte mingil juhul tahtnud ilma jääda.

Magistritöö üheks eesmärgiks ongi anda ülevaade virtuaalsetes maailmas toimunud üritustest ja pakkuda visuaale, mis selgitavad, kuidas need keskkonnad välja näevad. Praeguses olukorras, kus aastal 2021 vaevavad paljud pead, kuidas oma kunstiteosed virtuaalses maailmas kättesaadavaks teha, valisin mina selle suuna, et otsustasin tuua virtuaalse (kunsti)elu reaalsesse maailma. Seda väga lihtsalt põhjusel. Oma tööga ma pigem üritan ehitada silda virtuaalse ja reaalse maailma vahele. Mul ei ole mingit soovi, neid maailmu eraldada. Siinkohal ma ütlen otse välja, et ma ei arva, nagu kogu kunstivaldkond koliks või peaks kolima virtuaalsetesse keskkondadesse, samas ei ürita ma ka kuidagi väita, nagu peaks kogu kunst jääma reaalsesse maailma. Küll aga leian ma, et digitaalne ei pea alati jääma digitaalseks. Oma töös soovisin jääda traditsioonilisse fotomaailma ja jääda nii fotokeskseks kui võimalik. Seetõttu ei ole näitusel eksponeeritud ei videot, ekraani, ega üldse tegelikult midagi digitaalset. Lihtsalt piltkujutised kõige tavalisemas fotonäituse võtmes. Lihtne ja kõigile tuttav formaat. Pealegi leian, et neid kahte maailma ühendav kunst võib täiesti rahulikult elada meile juba tuttavas vormis. Kuigi tegemist on kontsert- või üritusfotograafiaga, võib seda täiesti vabalt võtta ka kui reisifotograafiat virtuaalsesse maailma.

Loomulikult ei saa üle ega ümber visuaalsest erinevusest erinevate keskkondade puhul. Kuid nagu eelnevalt öeldud, võibki sellele läheneda läbi (virtuaalse) reisifotograafia. Nii nagu eri riikides tehtud reisifotodel on kujutatud erinev, nii on erinevate virtuaalsete keskkondade visuaal erinev. Minu jaoks nad ei peagi olema sarnased ja teatav visuaalne erinevus tuleb neile minu silmis ainult kasuks. Jah, mõned keskkonnad on silmale meeldivamad vaadata kui teised, kuid samas saab igaüks valida keskkonna, mis neile konkreetselt esteetilise (ja funktsionaalse) poole pealt meeldib ja seda hiljem ise külastada.

Keskkondade kõrval, kerkis oluliseks küsimuseks see, mida või keda me näeme pildil. Kes on pildistatav? Kui tavaelus oleme harjunud inimesi ära tundma näojoonte, kehakuju ja kehahoiaku järgi, siis kuidas eristada inimesi virtuaalses keskkonnas? Esmapilgul lihtsale küsimusele ei ole praktiliselt üldse kerge vastust leida eriti, kuna nii keskkonna poolt juhitud tegelaskujud ja inimeste poolt juhitud avatarid on visuaalselt sarnased. Kui jätta

kõrvale pikemaajalisem keskkondade vaatlemine, siis on lõpptulemusena esitletavalt piltkujutisel väga raske teha vahet, kes on kes. Mis tõstatab omakorda uue küsimuse – kui kõik on anonüümsed, siis kas isik on oluline ja millise piirini? Või on hoopis huvitavam meile teadmine, mida digitaalsed ilmakodanikud virtuaalses maailmas teevad, millised nad välja näevad ning mis neid huvitab, sest hoolimata isikute anonüümsusest me saame ikkagi pildi kuidas tänased virtuaalsed elukeskkonnad ning nende elanikud välja näevad.

Mis puudutab praktilist poolt, siis näitusel on esitletud valik fotosid, mis on tehtud virtuaalsetes keskkondades, kasutades nendele keskkondadele iseloomulikku virtuaalset kaamerat (või sellele vastavat jäädvustamise viisi). Lõplik näitus koosneb kümnest fotost, mis on valitud 1121 foto seast. Fotod on mustas alumiiniumraamis ja klaasitud. Raami suurus 70x100 cm, fotode suurus on 85x50cm ja neid ümbritseb valge paspartuu.

Valik näituseid.







Kokkuvõte.

Oma magistritöö kokkuvõtteks võin öelda, et fotograafia ja eriti dokumentaalfotograafia pole virtuaalsetes keskkondades mitte ainult võimalik, vaid on ka vajalik. Tõepoolest, esineb teatavaid erinevusi tehnilise poole pealt, kuid enamus fotograafiale iseloomulikke rolle on virtuaalses maailmas samad, mis on materiaalses maailmas.

Suurimaks küsimuseks tekkis ja jääbki see, et kes on pildil ja kuidas teda tuvastada. Oma kogemusest lähtuvalt, võin öelda, et konkreetset virtuaalset keskkonda täpselt tundmata on keskkonna poolt juhitud ja inimeste poolt juhitud avataride eristamine pea võimatu.

Samas leian ma, et anonüümsusel on ka positiivne külg. Kui võrrelda hetkel päriselus kehtivaid piiranguid, inimeste pildistamisel virtuaalse maailma vabadusega siis see on midagi mis minu jaoks on äärmiselt positiivne. Nii mõndagi delikaatset teemat saab virtuaalses keskkonnas paremini ja mugavamalt käsitleda kui päris elus.

Arvestades seda, et virtuaalsed keskkonnad on kultuuriruumi üks osa, on fotograafia ja fotograafide kanda samasugune roll nagu päris elus ja dokumentaalfotograafia tähtsust on siin raske ülehinnata. Kuna keskkonnad on pidevas muutumises, siis on kultuuriruumi ühe osa jäädvustamine ja visuaalsete mälestuse säilitamine vajalik, seda enam, et virtuaalsesse ruumi on ennast sisse seadnud nii (virtuaal)kaubandus, moetööstus, kunstimaailm ning ka muusikatööstus.

Jah, me võime teksti abil üritada kirjeldada virtuaalsetes keskkondades toimuvat, kuid ilma visuaaliga sidumata on vaatajal raske neid keskkondi endale ette kujutada – ma ei ütle võimatu, aga olgem ausad, kui pilt on kõrval on oluliselt mugavam aru saada millest käib jutt. Eriti täna, kus virtuaalsed keskkonnad ning nende võimalused on pidevalt arutelu objektiks.

Kasutatud allikad.

Altspace. (s.a.). <https://altvr.com>

Autoriõiguse seadus (1992) RT I 2004, 77, 527 <https://www.riigiteataja.ee/akt/810714>

Butler, Alan (2015). *Down and Out in Los Santos (2015-Present)*.

<https://www.alanbutler.info/down-and-out-in-los-santos-2016>

Fortnite. (s.a.). <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/home>

Kimura, Grant (2020, 10. oktoober). The World's First Live IRL/VR Fashion Show Presented by KAPPA X CYBERDOG at London Fashion Week. *Businesswire*.

<https://www.businesswire.com/news/home/20200910005179/en/The-World's-First-Live-IRLVR-Fashion-Show-Presented-by-KAPPA-X-CYBERDOG-at-London-Fashion-Week>

Mattes, Eva; Mattes, Franco (2007). *13 Most Beautiful Avatars*.

<https://0100101110101101.org/show-13-most-beautiful-avatars/>

McHugh, Gene 2014. The Context of the Digital: A Brief Inquiry into Online Relationships. — Kholeif, Omar (toim.). You Are Here — Art After the Internet.

Ühendkuningriigid: Cornerhouse and SPACE, lk 31.

Minecraft. (s.a.). <https://www.minecraft.net/en-us/>

Mölder, Maria (2021, 26. märts). Digikultuur, digilõhe ja digipööre. *Sirp*.

<https://www.sirp.ee/s1-artiklid/c5-muusika/digikultuur-digilohe-ja-digipoore/>

Murray, Robin (2020, 26. aprill). Block By Blockwest online festival featuring Massive Attack and Idles postponed after servers crash. *Bristol Post*.

<https://www.bristolpost.co.uk/whats-on/music-nightlife/block-blockwest-online-festival-featuring-4080302>

NVIDIA Corporation. (s.a.). *Nvidia Ansel*.

<https://www.nvidia.com/en-us/geforce/geforce-experience/ansel/>

Reyburn, Scott (2021, 11. märts). JPG File Sells for \$69 Million, as 'NFT Mania' Gathers Pace. *New York Times*.

<https://www.nytimes.com/2021/03/11/arts/design/nft-auction-christies-beeple.html>

Roblox. (s.a.). <https://www.roblox.com>

Sansar. (s.a.). <https://www.sansar.com>

Tallinna Fotokuu. (2015). *Prosu(u)mer 18.09.2015—18.10.2015*. Fotokuu'15.

<https://2015.fotokuu.ee/naitused/event/rahvusvaheline-kuraatorinaitus-prosuumer/>

Treese, Tyler (2020, 27. aprill). *27 million players watched Travis Scott perform in Fortnite*. www.digitaltrends.com.

<https://www.digitaltrends.com/gaming/travis-scott-fortnite-27-million-players/>

Wave. (s.a.). <https://wavexr.com>

Summary.

My master thesis, *Documentary photography in virtual worlds*, can be roughly divided into three parts.

First part, the introduction and first chapter is meant to give the reader some form of knowledge of virtual worlds. Why I am interested in them and why I think that documenting virtual lives of people is important. Especially in the age of Digital Natives - people who already grew up in the world where social media and virtual worlds with online gaming was already there. For them it has always been part of their lives. Also I take a look at digital avatars, what they are and what they represent. Considering that Avatars are the digital representation of our body in the digital world, I take a stronger look at industries that are connected with them, especially the fashion part with the digital clothes market.

In the second part I talk about problems that arise with photography in online worlds. I touch the technical aspects of it by looking at „virtual“ cameras or toolkits that we have, but mainly concentrate on what has been done before (works of Eva and Franco Mattes *13 Most Beautiful Avatars* and Alan Butlers *Down and out in Los Santos*) and my own experience doing virtual photography work in these environments for over a year..

Also in the second part i deal with the question, or to be precise i raise a question who is in the photo in digital worlds. How can we make a difference if the person in our screen is a person or NPC (Non Player Character)? The anonymous nature of digital avatars with their limited looks makes understanding *who* is in the picture really hard. Yet this anonymity also creates possibilities for artists and photographers, since laws regarding photographing people can't be applied to virtual photography.

In the third part, that concentrates on the practical part of the work, or on the exhibition, I take another look at the outcome and what I have learned. In this quick summary I can tell that albeit we have some technical issues in the photography process in the virtual worlds, it is quite possible to actually work in those environments as a photographer. Main issue for me remains who do we see in the picture. As in the real world we can understand who is in the picture by their face or body or posture. In the digital world those things are irrelevant.

Curriculum Vitae.

Martin Buschmann

14.07.1980

+372 56922277

Martin.Buschmann@artun.ee

Hariduskäik

2019 - ... Eesti Kunstiakadeemia, kaasaegne kunst MA

2016 - 2019 Eesti Kunstiakadeemia, fotograafia BA

1986 - 1998 Jakob Westholmi Gümnaasium

Erialane töökogemus

2020 - ... Eesti Kunstiakadeemia, koosseisuväline õppejõud

2013 - ... Vabakutseline fotograaf

Isiknäitused

2021 „Dok.Foto 2020“. Draakoni galerii. Tallinn (tulemas)

2020 „Millal nad magavad?“, galerii Positiiv. Tallinn

2018 „Loobu kohe!“, galerii Positiiv. Tallinn

Grupinäitused

2021 „Tase`21“, Eesti Kunstiakadeemia. Tallinn

2020 „Kunstnik töös“, veebinäitus

2019 „Ülevoolavad võimalused“, Evald Okase muuseum. Haapsalu

2019 „Tase`19“, Eesti Kunstiakadeemia. Tallinn

2018 „Plexus“, galerii ISFAG. Tallinn

2017 „BFO16: Esimene“, galerii Positiiv. Tallinn

Meediakajastus:

„Millal nad magavad?“. Kristel Schwede, Positiiv, 40/2020, lk. 68-71.

Kirjutatud tekstid:

„Vahetevahel on sabotaaži vaja“. Sirp, 15/2021, lk. 29-30.

„Koroona ja külmkapp“. Sirp, 11/2021, lk. 7.

„Andke ja võtke endale aega!“. Sirp, 6/2021, lk. 24.

„Eve Kiiler Vabaduse galeriis“. Positiiv, 43/2020, lk. 42-49.

„Foto ei ole klõps ja valmis“. Sirp, 41/2020, lk. 18-19.

„Sõõm värsket õhku“. Sirp, 39/2020, lk. 25.

„Kauni ajastu lõpp“. Sirp, 33/2020, lk. 8.

„Imeline retk“. Sirp, 11/2020, lk. 10.

„Eikuhugi“. Positiiv, 40/2020, lk. 72-77.

„Kiri kastil nagu kirss tordil“. Sirp, 4/2020, lk. 21.

„Vaata ja mõtle, mida sa näed!“. Sirp, 37/2019, lk. 31-32.

„Delikaatne ja hooliv romantik“. Sirp, 23/2019, lk. 30-31.

„Kingitus fotoinimestele“. Positiiv, 39/2019, lk. 14-15.

„Reklaamijumaluse hüljatud altariid“. Positiiv, 35/2018, lk. 36-45.

„Üle piiri“. Positiiv, 33/2018, lk.10-19.

„Sildid ja sõnumid“. Positiiv, 31/2017, lk. 60-61.

„Loodus jätkab loomist“. Positiiv, 31/2017, lk. 64-67.

„Kiri kunstnikule: Laura Kuuse näitus „*Flatland*““. Positiiv, 27/2016, lk. 60-61