

ROOKY

Postapokalüptiline LOOP Kineetiline installatsioon, foto
Reimo Võsa-Tangsoo 2022

MASTER

Kineetiline installatsioon, pigmenttrükk Art Fiber Warmtone paberil.

Materjalid: CNC lõigatud HD-PEE, kasevineer; 45x45 männipruss; kett; vask; M5 poldid, washers, nuts; Arduino Leonardo, sammootorid, mootori ja LED juhtskeemid, RGBWW LED, jahutus, 3D prinditud ABS komponendid; program; pigmenttrükk Harman Glossy Art Fiber Warmtone paberil; magnet, 72 minutit

Aines: Fallout seeria alates Fallout II-st, lõpetade Fallout 76-ga; Cyberpunk 2077; The Long Dark; Disco Elysium; Johan Huizinga "Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture;" Kurt Vonnegut "Tapamaja, korpus viis ehk laste risitsõda;" Walter M. Miller Jr. "A Canticle for Leibowitz;" David Brin "The Postman;" Robert Sheckley "Dimensions of Miracles," Erin Macdonald "The Science of Sci-Fi: from Warp Speed to Interstellar Travel"

Tänud: Märt Liivik

NIGHTMARE

Umbes poolteist aastat tagasi tekkis idee kolme erineva teose loomiseks, mille ühiseks nimetajaks oli kõigil märksõna "(arvuti)mäng". Lisaks oli kõigi kolme idee taustaks aja kulg mängu sees - virtuaalsuses ja mängust väljas - reaalsuses. Mind hakkas mängudes kuidagi valesti paitama vastuolu teatava realismi- ja loogikahaluse ning samaaegse tinglikkuse ning etteantuse vahel. Aja kulg mängudes on üheks selle tinglikkuse kehastuseks.

Ma saan aru, miks aeg mängus kiiremini möödub, igasugune mäng sätestab niikuinii oma ajaraami, kuid lõpuks on kuidagi kummastav, kui kilomeetrite pikkuse vahemaa läbimiseks kulub mõni minut ja ca tunniga saab ööpäev läbi. Eks neid tinglikkusi ole veelgi, sõltuvalt mängust võib näiteks ehitamine/valmistamine olla momentne samal ajal kui kiir-rändamine kulutab mängusisest aega.

Üks nendest ideedest leidis väljundi sel sügisel Haapsalu Linnagalerii näitusel, teine jõudis EKKMi näitusele, kolmas jääb ootama õiget aega ja kohta. Seni teoks saanud projektid ühendavad endas lisaks ajalisele faktorile ka küsimust selle järele, mis on päris? Kas see, kui viibin mängus enda loodud tegelasena on vähem "päris" kui sama ekraani ees tabelarvutusprogrammi kasutades ja tööd tehes?

Üks seostest läheb aga ajas päris kaugele. Lapsena, algklassides oli tuumasõja oht minu jaoks reaalsus. Seda kinnitati meile plakatitel kooli koridorides, siis

kui tegime marlimaske või harjutasime häire korral kogunemist kooli varjendisse (suurte akendega garderoobis...). Toona esimest korda Lasnamäe lõpus, Loo karjääri lähedal, kuuldes lõhkamise eelset häiresignaali, sattusin päriselt ärevusse. See hirm või ebakindlus ei tahtnud lahtuda ka hiljem.

Vanilla versioonis on Fallout 4 aeg suhtes 1:20, mis tähendab, et mängutund möödub 3 minutiga ning ööpäev saab läbi 72 minutiga. Loomulikult võiks ju tõelist realismi ihaledes muuta selle konsoolis 1:1, aga kas siis oleks mäng rohkem päris?

Lõpetuseks. Loop viitab siin nii looduse tsüklilisusele kui ka mängutsüklile (gameplay loop). Kui ma peamiselt viitan oma teosega tagasi Fallout 4-le, siis lihtsustatud mudelina võib öelda, et selle mängutsükkel on järgmine: (maailma) avastamine > lahingu pidamine > asjade kogumine > ehitamine > (maailma) avastamine jne. Loomulikult on lugu tegelikult keerukam, aga oma põhiolemuselt saab selle just nii minimalistlikuks kokku tõmmata. Need on tegevused, mille nimel olen mina kulutanud selles mängus ja selle lisapakkides (küll väga pika aja jooksul, mäng avaldati 2015 aasta lõpus) ligikaudu 650 tundi. Vahepeal on juhtunud äpardusi, vanad salvestused kadusid ära, olen seda uuesti alustanud luues tegelasi eri perspektiivides jne. Ma ei ole peamist lugu lõpuni mänginud.