

Ülesanne #2a: Inimvaatlus

Avastage seosed inimkeha ja ruumilise keskkonna vahel.

Ülesanne #2a jaguneb õpilaste jaoks kaheks alaülesandeks:

- 2.1 Liigutuste, asendite, liikumiste kaardistamine
- 2.2 Liigutuste, asendite, liikumiste improviseerimine

Võime koolimajas toimuvatest liikumistest mõelda kui meile tuttavast koreograafiast või tantsust. Õpetaja siseneb klassi, õpilased tõusevad, istuvad, vaatavad, kuulavad, kirjutavad, arutlevad, tõusevad, väljuvad, kõnnivad, vestlevad, sisenevad, istuvad, õpetaja siseneb klassi, õpilased tõusevad jne. See on kõik nii tuttav, et me ei pane seda tähelegi, keskendume sisule – mida keegi ütleb või näitab, mida meie arvame või tunneme. Selles ülesandes aga vaatame seda nähtamatut, tähelepandamatut liikumist avastamata uurimisvaldkonnana. Kuidas me istume? Kus me istume? Kuidas kuulame, vestleme, arutleme? Millistes asendites oleme? Kuidas liiguvad meie käed? Kuidas on pea, kuidas jalad?

2.1 Liigutuste, asendite, liikumiste kaardistamine

Ülesande esimese osa eesmärk on õppida märkama nüansse meie igapäevastes liigutustes ja asendites ning nende seost meid ümbritsevate esemete ja keskkonnaga.

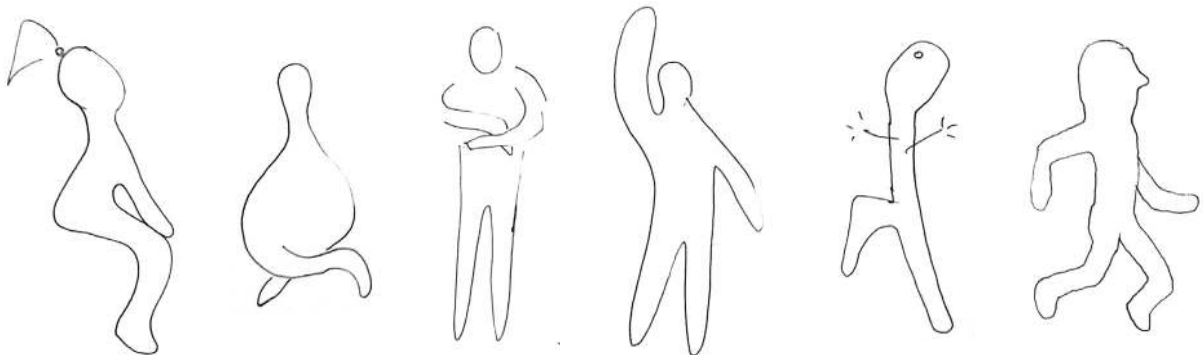
Selleks sobiv uurimismeetod on vaatlus. Uurime inimest nagu loodusvaatlejad. Kuigi iseenesest lihtne ja selge tegevus, peaks selle ühiselt läbi arutama. Keda üldse vaadelda? Arvestades koolipäeva ülesehitust, veedetakse kõige rohkem aega ilmselt pinginaabri läheduses – tema võikski olla pahaaimamatu vaatlusobjekt. Et uurimistulemused saaksid võimalikult ausad, ei tohiks vaadeldav teada, et ta oma igapäevase olemisega teaduse arengusse panustab. Muidu tekib ju väga lihtsalt kiusatus olla natuke parema rühiga või paista silma mitmekülgsemate asenditega. Meid aga huvitab inimene oma kõige igapäevasemas siiruses – tubli tegutsemise kõrval ka lötsi vajunud rühi või kaugeltki mitte kauni kõhutamise hetked. Seda teeme me kõik ja oma hootises laiskuses võime olla väga leidlikud, kuidas ka kõige askeetlikuma mööbli peal või ruumis end mugavalt tunda.

Kui Kooliruumi projektis osaleb terve klass, kes kõik peavad üksteist vaatlema, võib vaatleja n-ö jälgede segamiseks valida või loosiga tõmmata endale ajavahemiku (kellaajad), millal ta oma vaatluse läbi viib. Nii võib vaadeldav küll teada, et ta on uurija tähelepanu all, aga ei tea täpselt, millisel hetkel.

Järgmine oluline küsimus on, kuidas vaatlustulemusi üles märkida. Selleks peaks igaüks leidma enda jaoks mugavaima viisi, mis samas võimaldaks infot ka

võimalikult täpselt edasi anda. Sõnades kirjeldamine ilmselt tundub paljudele esialgu parem mõte kui joonistamine, aga kuna tegu on ruumiliste kehade ja ruumiliste asenditega, siis soovitaksin just visandamist. Joonistusoskus ei ole siinkohal üldsegi oluline! Tähtis on edasi anda keha asendi eripära ja selleks sobib hästi ka midagi kriipsujukulaadset (püüa leida midagi enam kui ainult kriipsud, sest kehad on siiski ruumilised). Enne vaatlusaktsiooni sukeldumist tee käesoojenduseks mõned kriitseldused, et iseenda jaoks mugavaim visand-inimene leida. Katseta erinevaid stiile, et aru saada, milline joonistusviis sinu käele kiire ja lihtne joonistada on. Kui oled oma inimese leidnud, leia vaatlusmärkmik ja asu uurima.

Mõned näited lihtsatest visand-inimestest:



Meid huvitavad küsimused: milliseid erinevaid asendeid inimesed koolimajas võtavad? Kui palju erinevaid märkad? Mis neid asendeid võtma ajendab (miks on inimene sellises asendis)? Kuidas mõjutab ruum inimeste liigutusi, asendeid, liikumisi?

Lihtsam on keskenduda kõigepealt eri asendite ülesmärkimisele ja pärast vaatlustulemusi üle vaadates või teistele tutvustades arutleda, millised on tavalisemad, millised erilisemad ja kuidas keskkond neid asendeid on soosinud (või mitte).

2.2 Liigutuste, asendite, liikumiste improviseerimine

Ülesande teises osas tuleb kehastuda üheaegselt kunstnikuks ja arhitektiks. Siin tuleb osata end mõelda näite-, tantsu- või *performance*-kunstnikuks, kes asub uurima omaenda keha liigutusi, asendeid ja liikumisi. Arhitekti mõtlemine ammutab selleks inspiratsiooni ümbritsevast ruumist.

Eesmärk on uurida oma keha abil ruumi erinevaid osi (ukseavad, trepid, trepialused, avarad saalid, kitsad koridorid, nurgatagused, nišid, orvad, eendid jne). Kuidas — see ongi loominguline ülesanne. Mitu erinevat trepil sammumise viisi leiutad? Kas ühele trepiastmele mahub pikali heitma? Kus ulatuvad käed puudutama midagi pea kohal asuvat? Kas leiad koha, kus mõlemad külgedele välja sirutatud käed ulatuvad seinani? Võimalusi on lõputult, inspiratsiooniks vaadake videoklippe (lingid allpool).

Väga oluline on leida endas pühendumus: oskus võtta kehalise loomingu ülesannet sama tõsiselt kui midagi harjumuspärasemat, näiteks numbritega valemi lahendamist või töövihikus lünkade täitmist. Kehalise liikumise ülesandeid, uurimisi, avastamisi teevad igapäevase tööna kaasaegsed tantsijad ja näitlejad. Neil on palju teadmisi kehakeele väljendusrikkusest ja nüanssidest, mida meil ei ole — kuid mida meil on võimalik koguda! Seega pole meie ülesande eesmärk niisama, pea laiali,

ringi joosta, vaid vastupidi. Mõttetööd on siin sama palju kui tööd kehale. Kuhu keha mahub? Kuidas ennast seal tunnete? Kuidas on olla avaras kohas? Kuidas on olla nurgas? Milline kehaasend väljendab endassetõmbumist ja kus on seda loomulik teha? Kus mitte?

Jäädvustage oma katsetused ja avastused fotodena või lühikese videoklipina. Ülesande esitamiseks valige välja mõned visandid ülesande esimesest poolest ja 3–5 fotot või kuni minutine videolõik tiimi kohta ülesande teisest poolest. Kirjeldage lühidalt, mida põnevat märkasite.

Mõned märkmed veel

1. Tehke oma uurimiste ja avastuste kohta märkmeid. Kirjutage üles vaatlustulemused, läbiproovitud mõtted, selle käigus tekkinud tähelepanekud ja ideed. Neid on projekti järgmiste ülesannete puhul väga hea tagantjärele vaadata!
2. Kuna tegu on silmade avamise ja märkamise trenniga, siis ei pea tulemused omama mingit otsest praktilist väärtust, st me ei taotle muutuseid – et keegi teistmoodi istuma või astuma hakkaks –, vaid püüame kaardistada võimalikult palju istumiste ja astumiste ja kõiksugu muude asendite võimalusi).
3. Loomulikult võib ülesande teemat uurida mõnel muul moel, vaatlema ei pea tingimata pinginaabrit, erinevaid asendeid ei pea tingimata visandama ja oma kehaga ruumi uurimisel pole üldsegi mingeid piire seni, kuni tegevus on turvaline ja teiste suhtes lugupidav.
4. Kui alguses tundub, et miskipärast ei tulegi järsku ühtki asendit pähe, mida proovida, või et see on kuidagi väga harjumatu ja imelik, võib appi kutsuda tantsulist liikumist tundva kehalise kasvatuse õpetaja või mõne klassikaaslase, kes oma trennikogemusi võib teistele tutvustada. Sisseelamiseks võib proovida erinevate spordialade tavalisi soojendus-, venitus- ja lõdvestusharjutusi ja uurida, kuidas need ruumi erinevates osades mõjuvad (ehk proovida neid teha ka üllatavates kohtades). Ja sealt tuleb vast juba uusi mõtteid, kuidas keha võiks ruumis asetseda või liigutada.
5. Et erinevus esimesest ülesandest oleks selgem: käesolevas ülesandes proovime oma kehaga läbi erinevaid kohti koolimajas (eelmisses otsisime üht head või põnevat paika). Seekord kasutame keha mõõdikuna – see mõõdab nii pikkust, laiust, sügavust kui ka tundeid, meeolusid jne (eelmine kord keskendusime ainult liikumisele).

Rohkeid avastusi!!

[videolingid on järgmisel lehel]



Videonäiteid keha liikumisest ruumis:

Näide #1

SHAPED: Dialogue Between Motion and Matter

VORMITUD: Liikumise ja aine vaheline dialoog

<https://vimeo.com/118228956>

Loominguline etteaste, mis on ühtaegu nii tantsuline lavastus kui ka ruumiline installatsioon. Tantsija liigub ruumis ja tema liikumise järgi loovad disainerid ruumi ning vorme, neist saab tantsija omakorda uut inspiratsiooni, liigub, tantsib, ja disainerid täiendavad tantsija keskkonda uute tugeodega tema tantsule. Nii saab sooletteastest peaaegu et paaristants, tantsija dialoog ruumi ja vormiga.

Näide #2

Ergonomic Excursion: We Want to Become Architecture

Ergonoomiline ekskursioon: me tahame saada arhitektuuriks

<https://www.youtube.com/watch?v=Taq51-KBUn4>

<https://vimeo.com/102820770>

Tantsuline aktsioon, mis uurib keha ja ruumi suhet ehk seda, kuidas mõista ruumi keha abil ja vastupidi – kuidas mõista keha ehitatud keskkonna kaudu.

Näide #3

Bodies in Urban Spaces

Kehad linnaruumis

<https://vimeo.com/69324332>

Austria koreograafi Willi Dorneri loodud teos, mida taasesitatakse üle maailma. Tantsijate ülesanne on leida linnaruumis ja arhitektuuris kohad, millega nende keha sobitub. Enamasti ei ole need leidkohad inimkehaga arvestanud – see ongi juhuslikkus ja uue olukorra loomine, mis köidab nii teose esitajaid kui publikut.

Näide #4

ainult juhendajale

Järgnev video on pigem taustainfoks juhendajale, kuna see on natuke liiga kehva kvaliteediga, et klassis suurelt seina peal näidata, ja enamusest videost räägib juba liiga täpselt žestide teemast. Meie aga proovime keskenduda lihtsamalt liigutustele ja asenditele. Video esimeses pooles (kuni 02:40, edasi on juba liialt täpne) selgitab Desmond Morris, inglise etoloog – loomade (sh inimese) käitumise uurija – ja arvukate inimkäitumist selgitavate populaarteaduslike raamatute autor, kuidas ta jõudis inimese vaatlemiseni:

"1960ndate lõpus istusin ühes restoranis Malta saarel ja rääkisin oma kirjastajaga. Juhtisin tema tähelepanu kahele mehele teisel pool tänavat, kes žestikuleerisid omapärasel moel. See oli väga huvitav! Minu kirjastaja aga ütles: "Tead, sa jälgid inimesi nagu linnuvaatleja jälgib linde!" ja mina vastasin: "Jah, tõepoolest, mind võiks kutsuda inimvaatlejaks!" Täpselt sellest hetkest sai alguse minu uurimistöö, mis viis mind mitmete aastate vältel enam kui 60 riiki."

The Human Animal by Desmond Morris - The Language of the Body

<https://www.youtube.com/watch?v=wTsp9A7OaBI> (video on inglise keeles)

