

# Kunstiteose multilokaalne ja immateriaalne keha

Raivo Kelomees

Artikli eesmärgiks on uurida kommunikatsioonikunsti aluseks olevaid ideid, tehnoloogilisi- ja kunstiajastuid, loomingulisi paradigmasid; kirjeldada ja võrrelda mitte- ja mitmepaikse kunsti näiteid, osutada tähelepanu silmapaistvatele autoritele ja nende ideede arengule osutades peamiselt tähelepanu viimasele kolmele aastakümnele.

Peafookus on suunatud tehnoloogilisele ja kommunikatiivsele kunstile, kuid pööran tähelepanu ka nende eelkäijatele. Olulisteks küsimusteks kujuneb kunstiteose paiksuse, esemelisuse ja materiaalsuse teema. Allpool toodavate näidete varal moodustub loodetavasti loogiline joon kunstiteose materiaalsuse ja lokaalsuse idee muutumisest. Detailselt jääb peatumata “vaataja” ja “kasutaja” erinevustel, osaliselt siinses kontekstis selle endastmõistetavuse tõttu: üks on “passiivne” ja teine “aktiivne”. Artiklis püütakse vastata või viidata olulistele küsimustele, nagu: kas kunstiteos tähendab tingimata representatsiooni ja lõplikku objekti? kas kasutajate/vaatajate vaheline kommunikatsioon võib ise olla kunstiobjekt? kas kasutaja kommunikatsioon läbi võrkude, suhtluses teiste inimestega või programmeeritud keskkondadega võiks olla võrreldav olukorraga, kus kasutaja suhtleb kunstiteosega muuseumis või galeriiruumis? kas esteetilise objektina võiks näha ka telekommunikatiivset elektroonilist suhet vähemalt kahe ruumis eraldatud objekti

vahel? mida üldse nimetada teoseks ja kunstiliseks materjaliks? Need ja teisedki küsimused sisalduvad siinolevas tekstis ning loodetavasti ka vastused, mis ei saa olla kindlasti lõplikud. Kuna tegemist on elava kunstivaldkonnaga, mis ei ole veel “valmis”, siis olgu see mõningase rabaduse vabanduseks.

Siinse artikli eesmärgiks on samuti tulevastele teoreetilistele interventsioonidele platvormi ettevalmistamine. See tähendab ka arusaama tekitamist “maastikust”, mille sisuks on multilokaalse ja immateriaalse kunsti probleemaatika. Tänu siinsetele näidetele ja aruteludele tekib loodetavasti võimalus näha uurimise objekti kontekstis, ent ometi eraldi tähelepanu väärivana.

## Distants ja viivitus

Kõneldes distantskunstist ja selle uuest ning puudevast objektist, ei maksaks unustada, et kaugolemine, distants-suhtlus ja isegi -eksistents on muutunud argipäevaseks. Kaugõppimise teema on populaarne: korraldatakse konverentse ja õpetatakse kasutama tarkvara. Kogemuse vahendamine interneti teel on igapäevane ja võime küsida, kus on see tarvilik ja sobiv – näiteks kirjalikult ja vastastikku mõnda kunstiteost analüüsid –, ning kus see muutub tarbetuks, kuna ei anna edasi füüsilise reaalsuse aistinguliselt rikast keskkonda. Kus on vajalik kehaline ja psühhofüüsiline kogemus, seal pole sensoorselt vaesega midagi peale hakata. *Online*-autokool oleks absurdne, kahjulik ja isegi ohtlik. Seevastu konverentside videoülekannete kaudu on sündmused võitnud: paneelid ja diskussioonid toimuvad sünkroonselt, kaugkasutaja võib neisse süüvida asünkroonselt omal äranägemisel.

Kunst on oma olemuselt teadete asünkroonne edastamine kauguste taha, kaugelt või minevikust kohalolek, kaug-kohalolek. Meistrid on loonud teoseid, mida vaatajad naudi-

vad sadu ja ka tuhandeid aastaid hiljem. Kunstiteose vastuvõtuga käib kaasas kunstiteosest osasaamine, kaasaelamine ja võib-olla selle elamuse väljendamine. Kunstisõnumi saatja võib olla aastatuhandeid tagasi kadunud, interaktsioon saatja ja vastuvõtja vahel ei ole võimalik.

Retseptiooniviisidest võiksime viivituse alusel moodustada kujuteldava telje, kus ühel pool on kaljujoonised, mis on loodud aegu tagasi, ning nende praegune vaataja (jooniste autorid on kunsti “saatjad”, saatmist ja vastuvõtmist eraldav “viivitus” on aastatuhandete pikkune) ja telje teisel pool kunstiteosed, kus saatja-vastuvõtja on kaasaegsed, toimivad näiliselt üheaegselt, kuid võivad olla eraldatud ruumis, luues kunstiteost ja osaledes selles, mis “paikneb” nendevahelises ühises “virtuaalses kommunikatsiooniruumis”. Saatja sõnum (kommunikatsioonivõrkude vahendatud reaktsioon) jõuab vastuvõtjani murdosa sekundite jooksul, inimese taju seisukohalt viivitus puudub, on nullilähedane.

Kohalolek üle aja ja ruumi läbi kreatiivse ja miks mitte ka destruktiiivse tegevuse on motiveerinud suuri kreaatoreid ja destruktoreid läbi aastatuhandete. Nagu mäletatakse suuri rajajaid, teatakse suuri lõhkujaid ja hävitajaid. Inimkultuuri ajalugu manifesteerub läbi arhitektuursete või füüsiliste artefaktide (või nende puudumise), mis on igale põlvkonnale või ajastule edasi antud eelkäijate poolt. Eelkäijad kõnelevad ja saavad oma sõnumeid läbi allesjäänud kunstliku reaalse. Ja kompleksivaba pilk ajaloole tähendab nii positiivset kui ka negatiivset rolli mänginud ajalooliste häälte kaasahaarmist ja kuulamist. Kuigi siin on tegemist füüsilise aspektiga, on tulevastele põlvedele “teleporteeritav”, edasikantav reaalsus pigem mitte-materiaalne, selleks on ideoloogiad, tunded, mõtted, hoiakud. Mida ei olnud võimalik

tollal talletada, seda saab artefakte uurides lugeda “ridade vahelt”. Seda oleme kogenud Eesti ajaloo näitel, kunstiteosed või ehitised on kui salvestused, kandes edasi tegelikkust, mille toimimise reeglid tunduvad raskesti usutatavana.

Selles tähenduses võib füüsilist ja materiaalselt kunsti vaadelda inimkultuuri teadete- ja mäletüöstusena, eesmärgiga vahendada loojalt – mujal, hiljem või mujal/hiljem selle kunstiga kohtuvatele – vaatajatele mõtteid ja tundeid. Tehnoloogia arenguga ja elektroonilise keskkonna tekkega on tekkinud võimalus ajalist vahet, viivitust, mis eraldab saatjat vastuvõtjast, vähendada miinimumi või isegi puudumiseni. Siiski jääb üle konstateerida, et ajaline viivitus ei kao, selle pikkuseks on ajaühik, mis kulub valgusel saatja ja vastuvõtja vahemaa läbimiseks. Teated levivad ja telekommunikatsioon toimub valguse kiirusel.

### Telesuhtlemise meediaarheoloogia

Alljärgnevalt on toodud lühike ülevaade meediaarheoloogiaga seotud aruteludest, mis on olulised sinise multilokaalse kunsti teema jaoks. Kuigi kommunikatiivne kunst on tehnoloogiliselt determineeritud, siis viitega meediaarheoloogiale näeme, et “tehnoloogiad” on sõnumite edastamiseks ja distants-tegutsemiseks kasutatud läbi aastatuhandete.<sup>1</sup>

Autoriteetsemaid meediaarheoloogia uurijaid Siegfried Zielinski kirjutab Giambattista della Portast (u. 1538–1615),<sup>2</sup> kes oli üks väljapaistvamaid premodernismi kujusid, tänapäevaste arusaamade kohaselt rohkem kui pelgalt loodusteadlane. Tema kuulsaim teos

1 Open Source Telematics Timeline. – <http://telematic.walkerart.org/timeline/index.html>.

2 S. Zielinski, Media Archeology. – Digital Delirium. Eds. A. ja M. Kroker. Montreal: New World Perspectives, 1997, lk. 272–283.

on kahekümneosaline “Magiae naturalis” (1558/1584): bioloogia, füüsika, keemia, meditsiini ja filosoofia alane traktaat ja samal ajal ka meeelahutuslik “kunsti ja imede raamat”, nagu seda ütleb teose saksakeelse tõlke alapealkiri. See on omamoodi varajane populaarteaduslik entsüklopeedia, fantastiline piire ületav trükitud teadmiste võrgustik. Looduse fenomenid ei ole autori jaoks pelgalt muutmatud objektid, mida vaid uurida saab; nad on materjaliks, mida saab muuta ja millega manipuleerida. Entsüklopeedia XVII raamat, mis käsitleb peegleid ja läätsesid on paljude meediaarheoloogide poolt tsiteeritud teos.<sup>3</sup>

Della Portat huvitasid peeglite ja läätsede uurimisel perspektiivi muutumine, transmutsatsioon, topeltkujutised, deformatsioonid jne. Zielinski arvates oli huvitav, et ta ei käsitletud optilisi abivahendeid proteesidena, õige kujutise korrigeerimisvahendina, vaid just moonutusinstrumendina.<sup>4</sup> Raamatu 6. peatükis<sup>5</sup> kirjeldab Della Porta meediaarheoloogidele eriti huvipakkuvat objekti, filmikunsti eelkäijat *camera obscura*. Della Porta näitab, kuidas jahti ja võitlusseene on võimalik etendada ruumis, ning nii elutruult, et vaataja ei tee sellel ja päriselt toimival sündmusel vahet. Veelgi enam, 8. peatükis on autor ka ise väga erutatud, kirjeldades, kuidas on võimalik tekitada õhku kujutist nii, et ei originaali ega ka peegleid pole näha.<sup>6</sup>

Keeruliste peeglipaigutustega saavutab Della Porta tänapäevaste hologrammide efekti. Seejärel avaldab ta oma läätsede analüüsis mõtteid televisiooni kohta: inimene võib selle seadme abil näha kaugemale, kui ta ette kujutab, ning et haritud inimesed võivad ära tunda neist miilide kaugusel asuvaid objekte ja isegi lollid võivad lugeda väikeseid tähti suurelt kauguselt.<sup>7</sup>

Samal viisil osutab Zielinski teistegi teadlaste ja kunstnike pildiülekanne aparatuuride-

le. Oma raamatus “Media arheologia” leiab Zielinski, et telemaatika ajaloos on kaks olulist tehnoloogiat arendanud sündi, mis on olemuselt erinevad: kommunikatsiooni kiirendamine etableerunud aparatuuri, nagu kiriku, riigi või sõjaväe huvides ja tehnikad sõpradevahelise üksteisemõistmiskultuuri arendamiseks.<sup>8</sup> Siin viitab Zielinski Porta kirjalikule Rudolf II-le, kus too pakub üsna veidrat “telegraafilist meetodit”<sup>9</sup> sõprade verevendlusele põhineva üksteisemõistmise saavutamiseks. Mõlemad sõbrad teevad kätele nuga-dega haavad, mille ümber kirjutavad tähestiku. Noad määratakse teineteise verega kokku ja seejärel osutatakse nootsaga tähtedele. Kui üks torkab näiteks v-le, peaks teine seda oma käel tundma. Kui kõik tähed on nõnda läbi käidud, peaksid sõbrad ka teineteise mõtteid teadma.

Meediamasinat ja -ideede ajalugu on käsitletud veel nt. Simon Penny,<sup>10</sup> Oliver Grau<sup>11</sup> ja Erkki Huhtamo.

3 Giambattista della Porta, The Seventeenth Book of Natural Magick (vt. ka <http://homepages.tscnet.com/omard1/jportac17.html>).

4 S. Zielinski, Media Archeology, lk. 276.

5 Giambattista della Porta, The Seventeenth Book of Natural Magick, Ch. VI (vt. ka <http://homepages.tscnet.com/omard1/jportac17.html#bk17VI>).

6 Giambattista della Porta, The Seventeenth Book of Natural Magick, Ch. VIII (vt. ka <http://homepages.tscnet.com/omard1/jportac17.html#bk17VIII>).

7 S. Zielinski, Media Archeology, lk. 276.

8 S. Zielinski, Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch, 2002, lk. 97.

9 S. Zielinski, Archäologie der Medien, lk. 97–98.

10 S. Penny, Virtual Reality as the End of the Enlightenment Project. – [http://www.ace.uci.edu/penny/texts/VR\\_Dia.htm](http://www.ace.uci.edu/penny/texts/VR_Dia.htm), 1992; samuti: S. Penny, Twenty Centuries of Virtual Reality. – Inter-Communication 1995, No. 14, [http://www.ntticc.or.jp/pub/ic\\_mag/ic014/penny/penny\\_e.html](http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic014/penny/penny_e.html).

11 O. Grau, Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, London: MIT Press, 2003.

Huhtamo on ühes oma intervjuus öelnud, et meediaarheoloogia on vajalik eeskätt selleks, et mõistaksime, millised tänapäeva arvutikultuuri nähtused ja aspektid on tõepoolest uued ja millised on endiste taaskasutus. Meediaarheoloogi peamine ülesanne on uurida motiive ja mustreid, mis rändavad läbi aja, et siis jälle esile kerkida. Teiseks ülesandeks on püüda leida seniteadmatuid seoseid või põhimõttelisi erinevusi mineviku ja tänase päeva vahel.<sup>12</sup>

Huhtamo peab oluliseks ka tänapäevaseid minevikutehnoloogiaid kõnetavate kunstiteoste vaatlemist kultuuris korduvate teemade valguses, osutades tähelepanu paraajaloolistele projektidele<sup>13</sup> ning viidates Toshio Iwai ja Jeffrey Shaw' teoste.

Huhtamo vaatleb 19. sajandi stereofotograafiat ja kirjutab, et on võimalik kogeda teatavat tuttavlikku *déjà vu*'d, mida võib iseloomustada "tugitoolireisija" (*armchair traveller*) mõistega. Huhtamo tsiteerib Oliver Wendell Holmesi kirjutist 1859. aastast, kes võrdleb stereofotode vaatlemist reaalse rändamisega kauguste taha ning meenutab 1940. aastate reklaamimetafoore televisiooni kohta: seda kirjeldati kui "lendu maagilisel vaibal", "vastust iidsele inimlikule soovile ületada vahemaid".<sup>14</sup>

Stereoskoopia printsiipe demonstreeris Charles Wheatstone 1838. aastal, kuid nähtus sai tuntuks siis, kui šoti teadlane David Brewster konstrueeris kompaktsed stereoskoobi, mida eksponeeriti 1851. aasta maailmanäitusel Londoni Kristallpalees. Isegi kuninganna Victoria olevat vaimustunud tehnoloogiast ja aitas sellega kaasa stereoskoopia populariseerimisele.<sup>15</sup>

Huhtamo tõlgenduses on "tugitoolireisimine" kultuuriline *topos*, mida võib tagasi viia isegi jungiaanlike arhetüüpide juurde. Need on inimeses ja kultuuris alati kohal, kuid aktiveeruvad tehnoloogiliste tingimus-

te tõttu erineval viisil. Nüüdisaegse virtuaaliseeruva kultuuri tingimustes on "surrogaatreisijal" esiletulemise võimalusi veelgi rohkem. 1990. aastate interaktiivse kunsti esinimesid Jeffrey Shaw on nimetanud seda kunstipraktikat *virtual world voyaging*. Nõnda siis on "rännak" või "reis", millega seonduv ümberpaiknemine ruumis, läbiv metafoor ka virtuaalsete või kujuteldavate retkede tähistamisel.

19. sajandi Euroopat iseloomustab industrialiseerumise kasv, proletariaadi ja keskklassi tekkimine, asumaade rikkuste ammutamine. Fotograafia ja trükitehnoloogia kujunesid asumaade "horisoniditaguse" maastiku kohaletoomise vahenditeks. Huhtamo nimetab stereoskoopi esimeseks kodukasutajale mõeldud tehnoloogiaks. Kuigi tollalgi oli arutelusid kunstiliselt väärtuslike ja amatöörlike stereofotode üle ning stereoskoobi tehnoloogiat võrreldi zootroobi-, fenakistiskoo-

12 Media Archaeology Writes Polyphonic History. Media Researcher Erkki Huhtamo was interviewed by Piia Laita. – Kiasma Magazine 6 -00, <http://www.kiasma.fi/www/viewresource.php?id=3Ls9nGC13LEKyfwh&lang=en&preview=>.

Vt. ka: E. Huhtamo, From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Towards an Archeology of the Media. – *debalie* 1996, <http://www.debalie.nl/artikel.jsp?articleid=10104>.

13 E. Huhtamo, Resurrecting the Technological Past: An Introduction to the Archeology of Media Art. – *InterCommunication* 1995, No. 14, [http://www.ntticc.or.jp/pub/ic\\_magic014/huhtamo/huhtamo\\_e.html](http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_magic014/huhtamo/huhtamo_e.html).

14 E. Huhtamo, Armchair Traveller on the Ford of Jordan: The Home, the Stereoscope and the Virtual Voyager. – *Mediamatic* 1995, Special Vol. 8 (2/3 Home Issue), [http://www.mediamatic.net/article-5910-.html?q\\_person=993](http://www.mediamatic.net/article-5910-.html?q_person=993).

15 E. Huhtamo, Armchair Traveller on the Ford of Jordan.

bi- ja praksinoskoobi- sarnaste<sup>16</sup> meelelahutuslike tehnoloogiatega, oli see siiski esimehe kodune meediamasin. Paljud stereopilte vaadanud autorid kirjutasid lausa puutelisest sidemest nähtava maastikuga.<sup>17</sup>

Sarnaste üleskutsetega olid täidetud 1822. aastal diaraamakunstiga alustanud Louis Daguerre'i plakatid, millel lubati pariislastele Dveits ja Inglismaa kohale tuua, ilma et nad peaksid pealinnast lahkuma.<sup>18</sup>

Diaraamade, kosmoraamade ja panoraamade eksponeerimisest Eestis 1826–1850 saab ülevaate Moonika Teemuse raamatus “Reisides toas”.<sup>19</sup> Temagi lähenemist võiks nimetada omal kombel meediaarheoloogiliseks, kuigi vaevalt see oli autori eesmärgiks. Diaraamad ja panoraamad teenisid sarnaseid eesmärke stereofotograafia ja fotograafiaga, tuues vaatajateni kaugeid paiku ja jäädvustades enneolematuid sündmusi. Teemuse arvates olid vaated reisimise imaginaarne asend. Need pakkusid võimalusi põgenemiseks igapäevarutiinist kättesaamatusse kaugusse ja ekstreemsetesse olukordadesse ajal, mil reaalne reisimine oli kättesaadav vaid murdosale inimestest.<sup>20</sup>

Vaatajatele pakuti maalilisi mägimaastikke, suuremate Prantsusmaa, Suurbritannia, Hispaania jt. riikide vaateid. Tutvustati Lääne-Euroopa ja Vene impeeriumi valitsejate lossiansambleid, samuti Itaalia kirikute interjööre.

Teemus nimetab kosmoraamasid kinokroonikate eelkäijateks: kujutati Napoleoni sõadega seotud sündmusi, Napoleoni ümbermatmist Invaliidide kirikusse Pariisis, kreeklaste vabadusvõitlust, Vene-Türgi sõda ja muud. Lemmikelementideks olid tuli ja vesi: merevahingud, laevahukud, geisri- ja vulkaanipursked.<sup>21</sup> Nii võib ütelda, et pilditehnoloogia tõi kohale kaugel asuva kunsti, andis vaatajale kaugnägemisvõime.

Kuigi televisioon kui massimeedia rajati alles 20. sajandi keskpaiku, algasid vastava-

sisulised uuringud 1870. aastatel. Algerioodil uuriti televisiooni kui tehnoloogiat, mis võimaldaks suurel hulgal inimestel näha sama asja kauge distantsi tagant, televisioon on ju sõna otseses mõttes “kaugnägemine”. Televisiooni eksperimentid olid osa paljust 19. sajandi leiutistest: telegrammi ülesandeks oli toimetada teksti ühest kohast teise, telefoni sihiks kõne edastamine, televisioon aga edastas pilte ja kujutisi. Alles 1920. aastatel defineeriti televisiooni mõiste uuesti – see on tehnoloogia, mis võimaldab üle kanda spetsiaalselt ettevalmistatud programme samaaegselt paljudele inimestele.

### Telekohalolek ja kehast lahkumine

*Telepresence* e. telekohalolek (“kohalolek-üle-kauguste”) pole ajalooliselt suutnud toimida kujutisteta. Usuti, et kujutisel on vägi, mis on otseses ühenduses kaugete asjade ja olenditega. Saksa uurija Oliver Grau otsib

16 Sõna *zoetrope* võiks mõista kui eluratast, elavat ratast. See on filmieelne animatsioonimasin (leiutas George Horner 1834. aastal), mille piludega silindri siseküljele on kinnitatud liikuva kujutise erinevad faasid. Silindri pöörlemisel näeb läbi pilude tsüklilist animatsiooni. Fenakistiskoobi (*phenakistiscope*) leiutasid samaaegselt 1831. aastal belglane Joseph Plateau ja austerlane Simon von Stampfer. Selles on kujutise erinevad faasid kantud lamedale kettale, mille vahel on pilud. Animatsiooni vaadatakse peeglist. Praksinoskoobi (*praxinoscope*) leiutas Charles-Émile Reynaud 1877. aastal Prantsusmaal. See seade oli täiuslikum kui zootroop: ümber pöörleva seadme telje olid paigutatud peeglid, mis võimaldasid selget pilti silindri siseküljele kinnitatud kujutistest. Silindri pöörlemisel tekkis illusioon kujutise liikumisest.

17 E. Huhtamo, *Armchair Traveller on the Ford of Jordan*.

18 E. Huhtamo, *Armchair Traveller on the Ford of Jordan*.

19 M. Teemus, *Reisides toas*. Pano-, kosmo- ja diaraamadest Tallinnas ja Tartus (1826–1850). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, 2005.

20 M. Teemus, *Reisides toas*, lk. 94.

21 M. Teemus, *Reisides toas*, lk. 96.

oma 2002. aastal ilmunud raamatus “Virtual Art”<sup>22</sup> immerstiivse, virtuaalse ja telekommunikatiivse kunsti sajanditevanuseid juuri. Telekohalolekut näeme kultusobjektides ja nende elususes, millest tunnistavad pisarad, veri ning muud imed. Voodoo praktikas usutakse nukkudel ja kujutistel olevat võime mõjuda kauguste taha.<sup>23</sup>

Telekohalolek on seotud müütiliste, maa-giliste ja utoopiliste konnotatsioonidega. Grau arvates tuleks telekohalolekut kirjeldada kolme ideedevaldkonnana: esiteks, unistus kunstlikust elust ja automaadist; teiseks, virtuaalreaalsuste traditsioon kunstis; ja kolmandaks, telekommunikatsiooni okultne eelajalugu.<sup>24</sup>

Peegli osa illusoorse reaalsuse loomisel on olnud samuti suur. Ennustaja vaatab peeglist tulevikku. Peeglitel usuti olevat kaugele ulatuv vägi. Pythagorase peeglile verrega kirjutatud võis projitseerida Kuule. Ruumis, kus viibisid haiged, soovitati peeglid kinni katta, et hing ei läheks rändama.<sup>25</sup>

Telefonoskoop (*telephonoscope*, 1879; ill. 1) ja Thomas Alva Edisoni telegraafiline kino (*cinéma telegraphique*, 1900) jäid tehnoloogilisteks fantaasiatteks. Need projektid ennustasid liikuvate piltide edasiandmist. Telefonoskoobi abil saavutatavat kaugnägemist ja -suhtlemist illustreerisid toonased ajalehed.<sup>26</sup>

Näiteid varastest leiutistest võib veelgi tuua. 1843. aastal disainis Alexander Bain fototelegraafi, mis skaneeris originaali rida-realt. 1863 saatis itaalia füüsik Giovanni Caselli pantelegraafi (ill. 2 ja 3) pilte Pariisi ja Lyoni vahel. 1880 kasutas Alexander Graham Bell *photophone*'is seleniumi helen-davaid rakke.<sup>27</sup>

Christian Riessi “nägemise masinas” (1916) oli kaamera ühendatud riistaga, mis sai saata elektrilisi signaale kujutisest telefoniliini pidi teise otsa, kus see muudeti tagasi pildiks. Seda peetakse omal kombel veebikaamera eelkäijaks.<sup>28</sup>

1930. aastatel fantaseerisid itaalia futuris-tid (Filippo Tommaso Marinetti, Pino Masnata) metallist kehast, mis muudetakse elusaks mehhaaniliste impulssidega kauguste tagant. Marinetti tahtis suurendada keha tundlikkust radiofoonia abil. Oletati, et puudutuse-, maitse- ja lõhnaaistinguid saab võimendada punktini, kus ärritajaid võib võtta vastu suurte kauguste tagant.<sup>29</sup>

Ka tänapäeval jätkuvad mõttemudelite arengud, mille juured on religioonis, parapsühholoogias ja müstitsismis (hingede rändamine, transtsendentne lahkumine kehast). Müstilised teooriad kuulutavad transtsendentse maailma olemasolu ja materiaalse maailma mõttetust, kirjutab Grau.<sup>30</sup> Jutlustatakse netikommuni globaalsest ühtsusest, küber-

22 O. Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, London: MIT Press, 2003. Grau on ka vastavasisulise uurimisprojekti juht Berliini Humboldti ülikooli juures: *Immersive Kunst: Technik – Theorie – Geschichte* – <http://www2.hu-berlin.de/arthisory/pub/resCont4.php?pg=r2>.

23 Kujutise ja tegelikkuse vahekorra ning vastasmõju teema oleks siin eraldi harunev aruteluvaldkond, seetõttu toetun valdavalt meediakunsti uurijatele. Viidata võiks siiski Boris Bernsteinile, kes kirjutab artiklis “Mimesis ja inkarnatsioon I” (*Kunstiteaduslikke Uurimusi* 10, Tallinn: Teaduste Akadeemia Kirjastus, 2000, lk. 357j.) antiigi kujutamiskunsti “varjupoole” uurimisest. Varjupooleks on inkarnatsioon, animatsioon, maagia jms., mida tuleks kreeka plastikast kõneldes silmas pidada: kujutised olid jumala või vaimu juuresolekust hingestatud olevused. Bernstein kirjutab ka “Pygmalioni väest”, millega Ernst Gombrich nimetas kunsti võimet pigem luua kui portreerida.

24 O. Grau, *Virtual Art*, lk. 279.

25 O. Grau, *Virtual Art*, lk. 280.

26 O. Grau, *Virtual Art*, lk. 280.

27 Vt samuti: T. J. Campanella, *Eden by Wire: Webcameras and the Telepresent Landscape*. – *The Robot in the Garden: Telerobotics and Telepistemology in the Age of Internet*. Ed. K. Goldberg. Cambridge: MIT Press, 2001, lk. 22–48.

28 O. Grau, *Virtual Art*, lk. 281.

29 O. Grau, *Virtual Art*, lk. 281.

30 O. Grau, *Virtual Art*, lk. 284.

gnoosisest, pääsemisest tehnoloogia läbi, üleloomuliku dataväljaga ühtesulamisest ja keha mahajätmisest. Transsendeerumine igavese datasuurematuse poole oma füüsilist keha hüljates viitab kehast lahkumise, teleportatsiooni ja telekommunikatsiooni teema jäävusele, mis jätkab eksisteerimist riidetuna nüüdisaegsete teadlaste uurimustesse ja sõnavarasse.

Grau viitab juba varem tuttavatele visioonääriledele, nagu Marshall McLuhan, kelle jaoks tehnoloogia oli inimese võimete või omaduste pikendus (*extension of man*). Analoogne kujutus kogu maakera ümbritsevast “infosfäärist”, “noosfäärist”, on sarnane küberneetilisele ühisintelligentsile, mida samastatakse internetiga, kus kõik on ühte teadvusesse ühendatud. Pierre Lévy arutelu “kollektiivsest intelligentsist”<sup>31</sup> meenutab kangesti kulunud, veidi utoopilisi inimkonna teadvuste sulandumisi ühtseks ja millegipärast vältimatult produktiivseks intelligentsiks.

Kuigi need kujundid on valdavalt metafoorsed, on kahtlemata tõsi taga veendumusel, et tehnoloogia võimaldab inimestel ulatuda vahemaade taha; toimida koostöös mujal olevatega sihhipärase tegevuse nimel.

## Telepistemoloogia

“Telepistemoloogia” on uudne termin kaugkogemusliku tunnetusõpetuse tähistamiseks. Mõiste autoriks on Ken Goldberg, kes nimetab telepistemoloogiat “üle kauguste saadud teadmiste õpetuseks” (*the study of knowledge acquired at a distance*).<sup>32</sup> Ta peab eelkõige silmas seda, et kauguste tagant saadud teadmist on vahendanud tehnoloogia. Ja edasi võib arutleda, millisel määral vahendatud teadmine ja võib-olla kogemus, mis on saadud medieeritud aktsiooni kaudu, mõjutab meie tunnetust ning on aluseks uuele tunnetusõpetusele.<sup>33</sup>

Oliver Grau peab meedia vahendatud telepistemoloogiat paradoksiks: tunnetus ja taju

on vahendatud, füüsis selles otseselt ei osale. Tema arvetes on telekohaloleku puhul tegu kolme alaga, mis on seotud kujutise edasikandmisega kauguste taha ja iidsete inimlike pürgimustega: automatiseerumine, automaadiks muutumine (*automation*), virtuaalsed illusioonid ja enese mõistmine mittefüüsilisena. Telekohalolek võimaldab kasutajal olla korruga kolmes kohas:

1. kasutaja kehaga määratud asukohas;
2. teletaju abil simuleeritud pildikeskkonnas, virtuaalses pildiruumis;
3. teleaktsiooni vahendusel kohas, kus paikneb nt. robot, mida kasutaja juhib ja millelt ta saab sensorite kaudu tagasisideinfot edasisise tegevuse jaoks.<sup>34</sup>

Kuidas mõista kauguse mõju meie tunnetusja avastamisvõimele? Objekt ei paikne tajuva subjektiga ühes füüsilises aegruumis, vaid on eraldatud.

## Pildid kaugtegutsemise instrumentidena

Igaüks, kellel on alnegi praktika veebidsaini valdkonnas, teab, kuidas HTML-i elemendi <IMG> ja selle atribuudi “ISMAP” abil on võimalik määratleda “nuppu” (*hot-spot*) pildil. Sama tulemuse võib saavutada mõne *offline*-multimeedia autoriseerimistarkvaraga, ehk näiteks CD-ROM-il või DVD-l olev info siduda internetis olevaga – klikkida end plaadi pealt internetti ja võib-olla ka

31 P. Lévy, *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. New York: Plenum Trade, 1997.

32 K. Goldberg, *Introduction: The Unique Phenomenon of a Distance*. – *The Robot in the Garden*, lk. 3.

33 Samal teemal: H. Dreyfus, *Telepistemology: Descartes' Last Stand*. – *The Robot in the Garden*, lk. 48–64.

34 O. Grau, *Virtual Art*, lk. 285.

mõnele reaalseid-füüsilisi protsesse käivitavale tegevusele. Pildi, kujutise osi võib programmeerida nuppudeks, pilt muutub juhtimispuhdiks, kasutajaliideseks ja *interface*-iks, mille kaudu võib internetilehel olev kujutis olla seotud teiste lehekülgedega või protsessidega teistes füüsilistes kohtades. Sobivaks näiteks oleks Masaki Fujihata "Light on the Net" (1996).<sup>35</sup> Sellel võrgulehel on pilt Tokyo Rahvusliku teadusarengu ja innovatsiooni muuseumi avalikku ruumi riputatud valgustist. Iga lambipirni on võimalik otse internetis ja reaalses sisse ning välja lülitada. Tulemus on kohe nähtav.

Selline otse kirjutuslaual olev telekommunikatiivses teoses osalemise võimalus viib arutelu Lev Manovichi raamatu "The Language of New Media" juurde,<sup>36</sup> kelle mõttega tahaksin laskuda diskussiooni, sest tema loetellu ei kuulu kaasaegsete teleinstrumentide näiteid.

Manovich kasutab telekohaloleku asemel mõistet "teleaktsioon", mis on tema tõlgenduses üks kolmest uue meedia "operatsioonist" lisaks selektsioonile ja kokkuseadmisele (*selection, compositing*) ning see kirjeldab arvutitega kaugsuhtlemist. Ta kirjutab, kuidas pilt vahendab, annab edasi objekti kuju üle kauguste. Pilt on isegi traditsioonilises tähenduses tegelikkuse ülekandaja, teleülekandja, mingi realiteedi kaugedastaja. Kuid arvutitehnoloogia ja digitaalajastu keskkonnas on tekkinud võimalus mõjutada kujutise kaudu seadmeid või füüsilisi protsesse. Fujihata "Light on the Net" seda ka ilmestab.

Manovich'i sõnul arenesid 19. sajandist alates tehnoloogiad kahte kindlat trajektoori pidi. Esiteks representatsioonitehnoloogiad: filmi, pildi ja heli erinevad talletustehnoloogiad kuni digitaalseteni. Teiseks reaalaegsed kommunikatsioonitehnoloogiad, mis algavad liitega "tele": telegraaf, telefon, teleks, televisioon, telekohalolek.

Telekommunikatsiooni tehnoloogiad on allunud representatsiooni tehnoloogiatele. Teletehnoloogiad olid teiste vahenditega teostatud kunstiteoste ülekandjateks, edasiviijateks. See oli vahendus- ja mitte loometehnoloogia. Kunstiobjekt oli esmane ning mõistetud kindlapiirilise diskreetse esteetilise objektina. Alles 1960. aastatel hakati seda arusaama lammutama, aktuaalseks muutusid protsess, praktika, idee.<sup>37</sup>

Manovich vastandab oma arutelu traditsioonilisele esteetikale, mis otsib kunstiteoses ikkagi objekti ning viitab Nelson Goodmanile, kes pakub neli sümptomit esteetilise kirjeldamiseks: süntaktiline tihedus (*syntactic density*), semantiline tihedus (*semantic density*), süntaktiline küllastatus (*syntactic repleteness*), näitelisus (*ability to exemplify*).<sup>38</sup> Samas ei peatu Manovich Goodmani autograafilise ja alloograafilise kunsti eristusel, mis annab siiski võimaluse kunstide eristamiseks selle alusel, mida näeme/tunneta me meeltega tajutavate (maal, skulptuur jne.) objektidena või mis on noteeritud teatavas märgisüsteemi ja manifesteeruvad interpreedi osalusel (muusika, tants, kirjandus, teater, arhitektuur) ning mis on ses mõttes mitteobjektsed, kuigi materiaalsed.<sup>39</sup>

35 Masaki Fujihata "Light on the Net" – <http://lightwe.miraikan.jst.go.jp>.

36 L. Manovich, *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001, lk. 161jj.

37 L. Manovich, *The Language of New Media*, lk. 163.

38 L. Manovich, *The Language of New Media*, lk. 163.

39 Vt. N. Goodman, *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1976, lk. 113–122. Goodman'i "noteeringute teooria" jätaksin väljapoole praeguse arutelu piire. Goodman'i teooria analüüsi muusika noteerimise osas ning seoseid muusika digitaalse kodeerimise keelega MusicXML vt: M. Winget, Goodman's *Languages of Art, Notation, and Artistic Representation: An Analysis of Music Notation* (2005). – [http://www.unc.edu/~winget/research/Winget\\_Notation.pdf](http://www.unc.edu/~winget/research/Winget_Notation.pdf).

Nii reaalaegse kui asünkroonse telekommunikatsiooni jaoks on esteetilise objekti paradigma kitsas. Manovich küsibki, kas kunstiteos tähendab tingimata representatsiooni ja lõplikku objekti? Kas kasutajatevaheline kommunikatsioon ei või ise olla esteetika objekt? Kas kasutaja infootsinguid ei võiks mõista esteetilistena? Kui kasutaja, otsides informatsiooni või kommuniqueerudes teistega läbi võrkude, on sama tavaline nagu kasutaja interaktsioon representatsiooniga, kas me ei saaks siis arutellu lülitada ka neid kahte uut olukorda? Manovich ei pea seda kergeks teemaks, kuid püüab läheneda “tele” küsimusele mõiste teleaktsioon kaudu.

Manovich toob näite James Cameroni filmist “Titanic” (1997), kus kohe alguses rändab uppunud laevas ringi telejuhitav kaamera.<sup>40</sup> Tiptehnoloogia kasutamine distantstegevuseks merepõhjas, ohtlikes piirkondades või kosmoses on kättesaadav valitud ekspertidele. Tänapäeval pole see põhimõte aga nii haruldane. Internet on täis veebikaameraid, mis on suunatud kohvimasinadele, tänavatele, raudteedele ja magamistubadesse.<sup>41</sup> Harvemal juhul on kasutajal võimalik kaamerat ise suunata.

Oluline on asjaolu, et pilt, tegelikkuse esitus ja representatsioon, mille toob kasutajani kaamera (mis võib olla juhtumisi seotud teatud funktsioone täitva ja juhitava masinaga), osutub vahendiks, mille kaudu kasutaja tegelikkust manipuleerib. See pädeb mõistagi kaugjuhitava roboti, kuid ka tegevust võimaldavate tehnoloogiate puhul, nagu kaardid, arhitektuurijoonised ja röntgenpildid. Need võimaldavad tegutseda distanttsilt.

Telekohalolek (*telepresence*) on Manovich järgi kui kohaolek kahes paigas: kas arvutite genereeritud sünteetilises tegelikkuses või videopildi vahendatud eksisteerivas füüsilises kohas.<sup>42</sup> Manovich jaoks on need kaks erinevat keskkonda. Populaarne vir-

tualse reaalsuse käsitlus on rõhutanud just esimest, s.t. kohalolekut sünteetilises arvutitegelikkuses, mida me pildi ja muu sensoorse tagasiside tõttu saame mõjutada. Arhitekt saab tõsta ümber seinu või majablokke. Kuid kõik leiab aset ikkagi arvuti programmikeskkonnas ja mälus, reaalseid muudatusi ei pruugi aset leida. Telekohalolek videopildi vahendusel kohas, milleni füüsiliselt ei ulatuta, võimaldab sobiva kasutajaliidese puhul toimeta selles reaalsuses eneses, mida Manovich nimetabki teleaktsiooniks. Tegevuseks, aktsiooniks, reaalaegseks aktiivsuseks üle vahemaade.<sup>43</sup>

Teleaktsiooni olukorras toimub kõik endiselt visuaalse, pildilise ja harvem ka füüsilise tagasiside kaudu. Nagu Lahesõja ja nüüd ka Iraagi sõja teleülekannetes oleme näinud, annavad kaugjuhtimisega kaameraga varustatud raketid pildilist infot sihtmärgist, millele nad on suunatud kuni plahvatuse hetkeni. Üks vapustavamaid uudised oli ühe Iraagi sõjaväelaste rühma alistumine mehitamata militaarsetele robotiseeritud lennuseadmele. See paigutab tehnoloogilise võidujooksu iroonilisse, kuid ka kõhedust tekitavasse valgusse: järgmine tasand oleks ühe roboti alistumine teisele ning siit pole kaugel düstoopiline, 1990. aastate lõpu filmides popiks saanud kujutus tulevikust, kus inimkond on surutud maa alla, et anda ruumi päikesevalguseta atmosfääris võitlevate robotite armeedele.

40 Näiteks sobivaid online-roboteid peaks praegu olema piisavalt, vt: Online Robots List. –[http://ford.ieor.berkeley.edu/ir/online\\_robots\\_list.html](http://ford.ieor.berkeley.edu/ir/online_robots_list.html). Manovich raamatu kirjutamise ajal 1990. aastate teisel poolel ei pruukinud need olla kättesaadavad.

41 Online Cameras List. – [http://ford.ieor.berkeley.edu/ir/online\\_cameras\\_list.html](http://ford.ieor.berkeley.edu/ir/online_cameras_list.html).

42 Oliver Grau raamat “Virtual Art” ja tema arutlus televaatlaja paiknemisest kolmes “kohas” ei olnud selleks ajaks veel ilmunud. Viide tema arutlusele vt. eespool.

43 L. Manovich, *The Language of New Media*, lk. 167.

Piltide kasutamine kaugtegutsemise instrumentidena ei ole uudne. Pilte on ikka kasutatud võimu instrumentidena ressurside mobiliseerimiseks ja nende juhtimiseks. Sobivaks näiteks on perspektiivkujutis. See on kolmemõõtmelise ruumi tasapinnaline kujutis.

Kas telekohalolek toob midagi uut? Põhierinevus pildi-instrumentide, nagu Manovich neid nimetab (*image-instruments*), ja telekohaloleku vahel seisneb selles, et viimases kantakse representatsioon üle samaaegselt. Kaardi, foto, filmi tegemise, ülekandmise ja selle instrumendina kasutamise vahel on mingi ajaline viivitus. Reaalaegset videopilti ülekandev kaamera, kuid ka radari, infrapunakujutist edastava kaamera abil kandub pilt edasi reaalaajas ning võimaldab samaaegselt tegelikkust mõjutada.

Küsimus on ajalises intervallis, viivituses, mille järel värskendatakse representatsiooni ja mis võimaldab kaugreaalsuses adekvaatselt tegutseda. See oleneb kindlasti protsesside kiirusest. Sobivaks näiteks toob Manovich Ken Goldbergi “Teleaia” (“Telegarden”, ill. 4),<sup>44</sup> mis küll antud hetkel pärast üheksat tegutsemisaastat ei tööta. Seal sai staatiliste piltide kaudu interneti teel juhtida peenra eest hoolitsevat tööstusrobotit, klikates kohal, mida ta peab kastma, ja nähes hiljem muutunud pilti. Nii võib ruumiline ja ajaline resolutsioon, lahutusvõimsus olla erinev. Tegelikkuse kaugmõjutamiseks ei pea tegu olema tingimata elava pildiga ning pilt ei pruugi olla fotograafiline, kui mõtleme näiteks radarite töö spetsiifikale, kus liikuv objekt on markeeritud pelgalt punktina. Reaalaegse toimimise tarvis piisab sellestki informatsioonist.

### **Distants, aura, puudumise esteetika**

Igal kunstiaruteludega kokkupuutunud assotseeruvad sõnad “distants” ja “aura” Walter Benjamini nimega, kes kirjutas 1935–1936

essee “Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit”.<sup>45</sup> “Aura” on klassikaline objektse, originaalse, kordumatu ja paikse kunstiteose atribuut. Benjamini kuulus tekst on peamise viitetekstina kasutusel erinevate autorite kirjutistes.

Kunstiajaloo ja kultuuri “performatiivset pööret” analüüsiv Dieter Mersch kirjutab kunstiteose radikaalsest muutumisest teoslikust (*Werkhaften*) performatiivseks, objektist sündmuseks.<sup>46</sup> “Teoslikkuse” kadu oli kõige selgem 1960. aastate kunstis ja jätkus ka hiljem.

Jacques Aumont peab Benjamini mõistet üldse küsitavaks, kuna tänapäeval on kunstiteosed omandanud teisigi “auraatilisi” tunnuseid.<sup>47</sup> Aura on seotud pigem institutsioonidega või kunstniku signatuuriga. Benjamini võib aga nõustuda omaaegsete auraga kunstiteoste devalveerumises ajal, mil need on allutatud ohjeldamatule reproduktsioonile ja rekombinatsioonile. Kunstiklassika tipp-teosed on iga reklaamikunstniku pildipangas ja satuvad reklaampiltide või -videode konteksti regulaarse seaduspärasusega.

Pöördusin Benjamini poole taas Lev Manovich vahendusel, osaledes tema esitatud kahe teoreetikutepõlvkonna ideede vastanduses. See lähtub kahest tehnoloogilisest ajastust ning on oluline kunstiteose originaali-

44 Teleaia mittetoimiv sait, kust leiab dokumentatsioon projekti kohta: <http://queue.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars>.

45 W. Benjamin, Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Zweite Fassung. – W. Benjamin, Gesammelte Schriften VII, 1. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1989, lk. 350–385.

46 D. Mersch, Ereignis und Aura. Radikale Transformation der Kunst vom Werkhaften zum Performativen. – Kunst ohne Werk/Ästhetik ohne Absicht. Kunstforum International 2000, Bd. 152 (Okt.–Nov.), lk. 94–103.

47 J. Aumont, The Image. London: British Film Institute, 1997, lk. 230jj.

koopiat, elavust-kunstlikkust, loomulikkust-tehnilisust ja teisi tähendustelgi puudutavates aruteludes. Lev Manovich toob Benjamini teksti kõrvale nüüdisautori Paul Virilio essee "Big Optics" (1992).<sup>48</sup> Mõlema põhiteema on tehnoloogiliste vahendite tekitatud katkestus, mille Benjaminil põhjustab film ja foto ning Virilios telekommunikatsiooni-vahendid. Benjamin käsitleb loodust ja maali kui loomuliku tajulukorda. Selle loomuliku olukorra katkestab tehnoloogiliste vahendite sissetung, mis asuvad vaatleja ja vaadeldava vahele ning põhjustavad füüsilise ruumi kao.

Paar aastat hiljem soovib Virilio mõiste *globaalne* asendada mõistega *lokaalne* (globaalne ja lokaalne kombinatsioon). Lokaalne võib olla ka globaalne, s.t. neil ei pruugi vahet olla.<sup>49</sup>

Benjamin tõlgendab aurat kui erilist distantsi fenomeni, ükskõik kui lähedal selle objekt on.<sup>50</sup> "Kui puhkaja jälgib suve pärastlõunal horisondil olevaid mäetippe või oksa, mis heidab temale varju, siis tähendab see nende mägede, oksa aura õhkumist."<sup>51</sup>

Benjamin kirjutab, et kunstnik säilitab oma tööde puhul reaalsusega loomuliku distantsi. Seda arusaama distantsi ühtsusest loomuliku taju ja joonistamise vahel on ümber lükanud uued massiproduktiooni tehnoloogiad, eriti fotograafia ja film. Kaameramees, keda Benjamin võrdleb kirurgiga, läheb läbi realiteedi võrgu. Kaamera suumib ja saab objekti läbi selle kesta kätte.

Kirjutades telekommunikatsioonist ja telekohalolust, kasutab Virilio sarnast distantsi-kontseptsiooni, et aru saada nende toimest. Virilio järgi kikutavad need tehnoloogiad füüsilise distantsi, juurides välja tuttava tajumisviisi, mis põhineb meie kultuuril ja poliitikal.

Virilio tutvustab mõisteid "väike optika" (*Small Optics*) ja "suur optika" (*Big Optics*) rõhutades muutuste dramaatilist loomust. Väi-

ke optika põhineb inimnägemise, lineaarperspektiivi, maali ja filmi geomeetrilisel tunnetamisel. See hõlmab endas erinevusi läheda ja kaugel vahel, erinevusi objekti ja horisondi vahel, millest tulenevalt esimene eristub teisest. Suur optika on reaajas toimuv informatsiooni elektrooniline edastamine, mis toimub valguse kiirusel.

Väike optika asendatakse suure optikaga, endised erinevused kustutatakse. Kui erinevat infot saab sama kiirelt edastada, siis läheda ja kaugel, distantsi, horisondi ja ruumi kontseptsioonil pole enam tähendust. Kui Benjamin jaoks industriaalne ajastu kõrvaldas ja nihutas paigast iga objekti asetuse, siis Virilio postindustriaalne ajastu kõrvaldab distantsi täielikult. Iga maailma paik on kättesaadav, ükskõik kust. Selle tagajärjel sulgub suur optika klaustrofoobilisse maailma ilma igasuguse sügavuse ja horisondita. Maailmast saab meie vangla.

Virilio juhib tähelepanu maise horisondi järjest kasvavale laienemisele, millega kaasneb ähvardavalt voolav optika reaajas, domineerimine eelkõige reaalaruumis paikneva *quattrocento* lineaarselt geomeetrilise optika üle. Ta leiab distantsi, geograafilise suurejoonelisuse, määramatut vahemaa hävingut; kadu sündmuste ja reaktsioonide vahel, mis annab meile aega ainult korrektsete otsuste jaoks. Suure optika režiim viib paratamatult reaalaraja poliitikani, mis nõuab valguskiirusega reaktsioone ja toimib tõhusalt arvutite abil.

48 L. Manovich, *The Language of New Media*, lk. 170jj. Sarnaseid arvamusi avaldab Paul Virilio artiklis "Speed and Information: Cyberspace Alarm!" (*CTheory* 1995, [www.ctheory.net/articles.aspx?id=72](http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=72)).

49 P. Virilio, *Speed and Information: Cyberspace Alarm!*

50 W. Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, lk. 355.

51 W. Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, lk. 355.

1936. aastal kasutab Benjamin maastiku-pilti ja maalimisnäiteid, mis on loomulikud inimitajule. See loomulikkus on alistanud filmi ja foto poolt, mis kaotavad distantsi, tuues kõik võrdselt lähedale ja hävitades aura. Virilio kirjutab pool sajandit hiljem asjadest hoopis teises valguses. Praeguseks on film, mis Benjamini jaoks oli tulevik, saanud meie loomuliku nägemise pikenduseks. Renessansi perspektiiv, maal ja film kuuluvad Virilio väikese optika hulka.

Mis võiks olla radikaalselt uus elektroonilise telekommunikatsiooni puhul, küsib Manovich – näiteks vastukaaluks filmile – ning vastab: kahesuunaline kommunikatsioon. Peale selle, et kasutaja saab kiirelt hankida endale kujutised erinevatest paikadest, tuues nad oma ekraanile, saab ta läbi “tele” ka “vii-bida” nendes paikades.

Benjamini ja Virilio analüüsid tegid võimalikuks arusaamise selliste tehnoloogiate ja terminite ajaloolisest toimest. Need tehnoloogiad vähendasid ja lõpuks kõrvaldasid täielikult millegi, mida võiks pidada taju fundamentaalseks seisundiks – ulatusliku distantsi. Distantsi vaataja ja vaadeldava vahel.

Nende kirjutistes sisaldub ka nägemise tõlgendamine puutele vastupidisena. Distantsi puudumine teeb puute aktuaalseks. Benjamin ja Virilio peavad seda negatiivseks, mitte õrnusega, vaid agressiivsusega ja vägivaldaga seostatavaks.

Nägemise ja puute konnotatiivne tähendus muutub vastupidiseks. Benjamin ja Virilio arvates distants, mille garanteerib nägemine, säilitab aura. Elektrooniliselt saavutatav puude võimaldab objekte purustada ja neid vahemaa tagant mõjutada. Vaatlemine ja nägemine on süütum kui elektrooniliselt vahendatud agressiivne puude.<sup>52</sup>

Puudet, haptilist taju võimaldav “käega katsutatav” ruum ja tegelikkus on seotud “haardeulatusest välja jääva” ihaldatava ja igatse-

tava tegelikkusega komplementaarsuse põhimõttel: ühte ei saa olla teiseta. Läheduse/eemaloleku teema on paratamatult kaardistatav läbi keha ruumis paiknemise. See on omakorda seotud läheduse/kauguse subjektiivsete ja emotsionaalsete tõlgendustega, mis jäävad siinsest arutlust väljapoole.

Siit tulenevalt on telekohaloleku teiseks pooleks tele-äraolek. Äraolek neist kohtadest, mille suhtes tegutses on “tele-kohal”. See on põhjustatud suhtedimensiooni tekkimisest “siinse” ja “sealse” vahel. Samal kombel, kui meil on rohkem kui üks koht, millega meie eksistentsi siduda, võime ütelda, et kohtade suhtes, kus meid ei ole, suhestume “ära olevatena”, mitte-kohal-olevatena.

Äraoleku fenomen on võimaldanud Peter Weibelil arutleda “äraoleku ajastu” üle.<sup>53</sup> Weibel kõneleb telekommunikatsiooni immateriaalsest ruumist ja “puudumise ajastust”. Dematerialiseeritud tehnajaastu virtuaalne ruum on äraoleku ruum, puuduv ruum, kuid see on ka uus telekohaloleku ruum, mis asub nähtava teisel poolel – oli seal alati, kuid polnud nähtav. Tehnoruum ja tehnajaastu on väljaspool kehalist kogemust, ainult telemaatiliste masinate kaudu kogetavad aegruumid. Puudumise ruum on virtuaalne ja immateriaalne ruum, mis on võrdsustatav telekommunikatsioonitehnikate “vaheruumiga”, virtuaalse ühisalaga – piirkonnaga, kus neid kumbagi ei ole, kuid mis neid mõlemaid ühendab.

Telekommunikatsiooni valguses esitab kunstiteose loomuse kohta küsimusi Oliver Grau.<sup>54</sup> Mida võib siis nimetada “teoseks”? Manovich soovib esteetilise objektina näha

52 L. Manovich, *The Language of New Media*, lk. 175.

53 P. Weibel, *Ära der Absenz. – Ästhetik der Absenz. Bilder zwischen Anwesenheit und Abwesenheit*. Hrsg. U. Lehmann, P. Weibel. München: Klinckschardt und Biermann, 1994, lk. 17, vt. ka *Media Art Net*, <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/109/>.

54 O. Grau, *Virtual Art*, lk. 204.

ka telekommunikatiivset elektroonilist suhet vähemalt kahe ruumis eraldatud objekti vahel. Grau viitab paljukäsitletud teemale: avangardismi hoop kunstiteose objektsusele ja püsivusele, mis on tinginud avatud kunstiteose tekke. 1950. ning 1960. aastate *performance*'id ning *happening*'id märgivad punkti, kust senine kunstiteose kontseptsioon hakkab kokku varisema. 1960. aastate algusest alates kirjutatakse avatud kunstiteosest, kunstiteosest kui võimaluste kogumist (Umberto Eco "Opera Aperta", 1962). Kujutis on võimalike narratiivide, ajalugude summa. Avatud ja osaluslike projektide mõttes võib viidata dadaismile, futuristide teatrile, kõnelemata kuuekümnendate *happening*'idest ja tegevuskunstist.

Grau arvates on tegemist uue olukorraga pildimeediumi ajaloos. Elektrooniliste vahenditega on võimalik pilti genereerida otse silma võrkkestale ja mujal seda pilti ei olegi. Virtuaalreaalsus, mille reaalsuses loodud kujutis on igal hetkel uus, projitseeritakse retiinale, hetk hiljem on ta juba muutunud. Teleripilt on immateriaalne, kuid seda tekitav seadmestik füüsiline. Kunstiteos on määratletav läbi protsessuaalsuse, mis rõhutab selle lõpetamata ja avatud loomust ning paigutab teose kommunikatiivsete sotsiaalsete suhete võrgustikku.<sup>55</sup>

Eelkirjeldatud mõtete tulemusena võib jõuda vasturääkivate seosteni. Benjaminil toimib tehnoloogia distantsi vähendajana, selle hävitajana ning aura purustajana. Manovich'i telekommunikatiivne tehnoloogia ja kujutis toob ruumi ja vaadeldava objekti lähedale, võimaldab isegi puutelist kontakti, kuid füüsilises mõttes paikneb see reaalsus või ese hoopis "kaugemal" kui Benjamin'i "auraga" objekt.

## Fotograafiline helikunst ja telegrafeeritud film

Kommunikatsioonikunsti esteetika juurde jõudmisel tuleks peatuda seda ettevalmistaval faktoloogial. Lähemal vaatlusel võivad kunstiajaloolised tõsiasiad olla oodatust kirjumad. Peatudes neist mõnel, mis on mõningal määral hilisemad kui "meediaarheoloogiliseks" nimetatav, saab ilmseks, et telekommunikatiivse ja distantsilt teostatava kunsti üle mõeldi ka varasematel kümnenditel. 1970. ja 1980. aastatest on tähelepanev teadlik aktiivsus, programmiline tegevus uue telekommunikatsiooni esteetika sõnastamiseks. Etteruttavalt võiks rikkaliku eksperimentaatorluse ajalugu lugedes ütelda, et 1990. aastad polegi midagi uut lisanud, peale on tulnud vaid täiuslikum tehnoloogia. Kuid see on esialgne mulje.

Selleks et mõista uue meedia rolli, tuleb esmalt uurida hoopis vanemate meediavormide, nagu raadio, mõju näiteks teatrile. 1920. aastatel kujunes raadiost uus vahend, mis lubas kütkestada auditooriumi kujutlusvõimet ning vabastas nad ruumilis-ajalisest piirangust. Raadio kujunes sajandi alguses selgelt kommerts ja võimu atribuudiks ning on seda suuresti tänagi.

See on vastuolus raadio leiutamise järgsete lootuste ja unistustega kontakti saavutamise maavälise tsivilisatsioonide ja teistsuolusega; ajarändudega, universaalse keele leiutamisega ja üldlõigse maailmarahu saavutamisega. Raadiokunsti ajaloo käsitlustes on välja toodud mõned selged realiseeritud võimalused ja fantaasiad.

1921. aastal tegi vene futurist Velimir Hlebnikov ettepaneku kujundada raadiost "riigi spirituaalne päike", mis pidanuks ühendama inimesi ja riiki, parandama hüpnootsi abil haigeid ja suurendama tööviljakust.

Saksa filmieksperimentaator Walter Ruttmann tegi 1920. aastate lõpus raadio jaoks ilma pildita helidepõhise “filmi” “Nädalalõpp”, millest loodeti, et see avab raadiolained avangardile ja kunstile üldse. Esiettekannet oli 13. juunil 1930.

Ruttmannil oli oma teose loomisel ligipääs tollal maailma parimale optilisele filmisalvestussüsteemile “Tri-ergon” (ill. 5), mis võeti kasutusele 1922. Ta monteeris oma narratiivset muusikateost nii nagu tavaliselt monteeritakse filmi. “Nädalalõpp” koosnes kuuest osast pikkusega 11 minutit ja 10 sekundit.<sup>56</sup> Ruttmann nimetas seda fotograafiliseks helikunstiks – *photographische Hörkunst*.<sup>57</sup>

Kuigi “Nädalalõpp” oli rohkem mõeldud raadiosse, sai sellest ettevalmistav samm uutele liikumistele nagu konkreetne muusika ning John Cage või Karlheinz Stockhauseni teosed. Autor ise pidas oma teost küll “optiliseks muusikaks”, kuid hiljem omistati sellele määratlus “akustiline film”.<sup>58</sup>

Itaalia futuristide Marinetti ja Masnata manifest “La Radia” (1933)<sup>59</sup> tahtis vabastada raadio katseteks, mis liiguksid edasi sealt, kus teater ja film peatuvad; näiteks soovitati katsetada keskkonna ja inimeste tekitatud helidega.

Marinetti mõttemaailm oli lähedane Mussolini ideoloogiale ning ta tegi fašistidega tihedat koostööd, saades vastutasuks võimaluse rakendada oma futuristlikke ideid. Esimalt kuulutas ta koos futuristidega, et raadios pole kohta näitlejatele ega kirjandustraditsioonidele. Seejärel, mängides heli ja vaikuse, elusolendite ning ainete vibratsioonide muundamisega “lauluks”, kuulutasid nad inimehääle ainsaks võimaluseks kõlada läbi raadio n.-ö. vabadussõnadena. Kõik, mis tuli raadiost futuristliku sildi all, pidi olema kiire, hoogne ja sünteetiline.<sup>60</sup>

1930. aastatel sai valida erinevate raadioprogrammide vahel ning raadio populaarsus

kasvas tohutult. Tähelepanuväärseim fakt toleaeegse raadio ajaloos on pärit 1938. aastast, kui USA pühapäevaprogrammis etendati raadioteatri lavastust “Maailmade sõda”. Iseenesest vana lugu (H. G. Wells, 1898) adapteeriti kaasaega. Jutustuse sisuks oli marslaste maandumine USA New Jersey osariigis Grovers Milli asulas. Kahjuks oli koht tegelikult olemas ning lavastuse ülesehitus sarnanes liiga uudistesaaatele. Lisaks vastav vahemuusika ning tulemus sai üle ootuste hea. Üleriigiline paanika samuti. Maanteid täitsid põgenikevoored ning politsei ja sõjavägi seisis täies lahinguvalmiduses.

Kogu etenduse taga oli raadioteatri 23-aastane juht Orson Welles, kelle leping kaitseteda sadade kohtusüüdistuste eest – ta ei olnud vastutav kuulajate lolluse eest. Lollus on muidugi karmilt öeldud, sest toleaeagne kuulaja polnud iial varem kuulnud sarnaseid heliefekte, mida etenduses kasutati. Enamgi veel: raadio oli ajajärgu usaldusväärseim informatsiooniallikas üldse. Seetõttu polnud kasu ka saate jooksul korratud teatest, et tegu on etendusega. Seadusesilm keelas edaspidi samasuguste tõepäraste raadiolavastuste etendamise. Kokkuvõtvalt saab ütelda, et reaalsuse simulatsioon, kujutledav tegelikkus, mi-

<sup>56</sup> Vt. “Weekendi” kirjeldus: Film-Kurier 15. Februar 1930, Nr. 41, <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/96/>.

<sup>57</sup> W. Ruttmann, Neue Gestaltung von Tonfilm und Funk. Programm einer photographischen Hörkunst. – Film-Kurier 26. Oktober 1929, Nr. 255, <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/40/>.

<sup>58</sup> E. Kac, Aspects of the Aesthetics of Telecommunications. – ACM Siggraph 92: Visual Proceedings. Eds. J. Grimes, G. Lorig. New York: ACM, 1992, lk. 47–57, vt. ka <http://www.ekac.org/Telecom.Paper.Siggraph.html>.

<sup>59</sup> F. T. Marinetti, P. Masnata, La radia. Manifesto sull'arte radiofonica (1933). – <http://www.medienkunstnetz.de/quellentext/18/>.

<sup>60</sup> E. Kac, Aspects of the Aesthetics of Telecommunications.

da edastati meediavahenditega, mõjutas reaal-  
sust ja inimeste käitumist.

“Dada-Almanac”, mida toimetas Berliinis Richard Hulsenbeck, avaldas 1920. aastal dadaistide provokatsioonini, et nüüd võiksid maalijad tellida maale telefoni teel. Sellest ideest olevat innustust saanud László Moholy-Nagy, kes elas tollal Berliinis.<sup>61</sup>

Vastupidiselt dadaistidele leidis ta, et kunsti saab väga hästi teha ka n.-ö. intellektuaalsetel alustel (ill. 6). Tõestamaks oma ideed, tellis ta telefoni teel endale otse tehasesest pilti, mille kujutised ta ruuthaaval värvikoode dikteerides edasi andis. Tulemuse tellis ta kolmes suurenduses, kontrollimaks, kuidas resultaat sellest muutub. 1922. aastal oli seega tehtud esimene tulevasele arvutikujundusele lähedane algeline akt. Nii “eemaldas” uudne idee ülekanne esmakordselt autori tema töö füüsilisest tulemusest, mis kehtivate arusaamade kohaselt oli samahästi kui ime.

Raamatus “Malerei, Photographie, Film” (1925) reprodutseeris Moholy-Nagy ka “traadita telegrafeeritud fotot” ja kahest pildist koosnevat sekventsi, mida ta kirjeldas kui telegrafeeritud filmi. Samas raamatus viitab ta uue telekommunikatsiooni ajastu saabumisele, leides, et maakera on tervik, televisioon on leiutatud ja homme oleme võimelised vaatama oma kaasinimeste südamesse, olles igal pool ja siiski üksi.<sup>62</sup>

McLuhanliku “globaalse küla” eelaimdus on Moholy-Nagy’i kirjutistes tuntav. “Telegrafeeritav foto ja film” on päris tõeks saanud alles nüüdisaegsetes digifotoaparaadiga varustatud ja kolmanda põlvkonna mobiiltelefonides.

## Kommunikatsioonikunsti esteetika

Arvestades selle peatüki sisu kronoloogilist paigutust 1960.–1980. vahemikku, tuleb tähelepanu juhtida kontseptuaalse ja tehnoloogilise kunsti seostele ning erinevustele.

Komplitseeritud dünaamika olemasolust nende nähtuste vahel saame aimu, lugedes Edward A. Shankeni artiklit “Art in the Information Age”.<sup>63</sup>

Shanken meenutab 1968. aasta olulist näitust “The Machine: As Seen at the End of the Mechanical Age”, mille korraldajaks oli Pontus Hultén New Yorgi Moodsa kunsti muuseumis. See oli nostalgiline ning samas futuristlik kunsti ja tehnoloogia näitus, kus olid väljas Leonardo da Vinci 16. sajandi joonistused lendamismasinatelt ja rühmituse E.A.T. (Experiments in Art and Technology) valitud projektid.<sup>64</sup>

Veel olulisemaks sai kaks aastat hiljem kriitik Jack Burnhami kureeritud “Software, Information Technology: Its New Meaning for Art” New Yorgi Juudi muuseumis. Shanken peab seda pretseedentult oluliseks kunsti ja informatsioonitehnoloogia suhete selgitamisel. See oli ka esimene näitus, kus kasutati arvuteid muuseumi kontekstis. Burnhami kontseptsioon sisaldas paralleelide tõmbamist arvutitarkvara efemeersete programmide ja protokollide ning eksperimentaalse kunsti “dematerialiseeritud” vormide vahel. Need funktsioneerisid tema arvates nagu infosüsteemid. Näitusel esitati kontseptuaalsete kunstnike Les Levine, Hans Haacke ja Joseph Kosuthi projekte ning esmakordselt hüpertekstiteost “Labyrinth”, mille disainisid Ned Woodman ja Ted Nelson.<sup>65</sup>

Dematerialiseeritud kunsti problemaatika on olnud seotud valdavalt kontseptuaalse

61 E. Kac, Aspects of the Aesthetics of Telecommunications.

62 E. Kac, Aspects of the Aesthetics of Telecommunications.

63 E. A. Shanken, Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art.–Leonardo 2002, Vol. 35 (4), lk. 433–438.

64 E. A. Shanken, Art in the Information Age, lk. 433.

65 E. A. Shanken, Art in the Information Age, lk. 433.

kunsti ajalooga ja selle aktiivsemad aastad on koondanud Lucy R. Lippardi päeviku-laadse raamatu “Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972” (1973) kaante vahele.<sup>66</sup>

Dematerialiseerumise teema tõusis päeva-korrale seoses 1990. aastate internetikunstiga ja silmas pidades 1960. aastate kontseptuaalset kunsti, väärriks see enamgi käsitlemist.<sup>67</sup>

Siinkirjutaja ei pea vajalikuks keskendu-da kontseptuaalse ja tehnoloogilise kunsti suhetele, mille põhjoneid võib leida Shan-keni viidatud artiklis, kuna see väärriks eral-di põhjalikumat tähelepanu. Teemat hoides ja lugejat pearajale tuues juhiksin tähelepa-nu kommunikatiivsusele, mittepaiksusele ja katsetele luua kunstiteost kui sõnumiedas-tust, saatja ja vastuvõtja vahelist sündmust.

1969. aasta 1.–14. novembril korraldati Chicago Kaasaegse kunsti muuseumis tele-fonikunsti näitus (“Art by Telephone”). 36 kunstnikule<sup>68</sup> tehti ettepanek edastada oma projektide andmed muuseumi telefoni teel. Eraldi kataloog koostati ka vastavate telefo-niühenduste dokumentatsioonist. Siiski ei olnud see mõeldud telekommunikatsiooni-kunsti sündmusena: pigem oli tegu ebahari-liku meetodiga teostada kunstnike projekte. Muuseumidirektor Jan van der Marck, kes kogu näituse algatas, nägi sünkretismi eks-pansiooni, mis väljendus keele, *performan-ce*’i ja kujutava kunsti seostes ning iseloo-mustas kogu kümnendit.<sup>69</sup>

Kunstnikud kasutasid uut telekommuni-katiivset võimalust üsna aralt ja eeskätt ob-jektsete kunstiprojektide teostamiseks. Vaid üksikud sõandasid transformeerida kunsti-tööks kommunikatsioonikogemuse. Kac ni-metab siin märkimisväärseteks eranditeks Stan VanDerBeeki, Joseph Kosuthi, James Lee Byars ja Robert Huot’ teoseid.

Hout’i ettepanek oli ehk originaalseim. Tähestiku järgi valiti 26 USA linna ning igas

neist üks Arthuri-nimeline mees. Nimed ühen-dati linna nimega. Külastajatel paluti muu-seumisse helistada ja sel viisil kõnelda “kuns-tiga”. Siin hüljati pildiline esitus, anti ära kontroll töö üle, kõik toimus reaalasjas, ka-sutades telefoni interaktiivseid omadusi.<sup>70</sup>

Hüpatas üle aastakümnete nüüdisaega, näe-me, et telefonide ja nüüd juba mobiiltelefo-nide kasutamine kunstis leiab endiselt tähe-lepanu. Sellele keskendunud uurimused ei pääse mööda ka eelpool mainitud Moholy-Nagy’i telefonikunstist.<sup>71</sup> Kaasaegsete kuns-tiprojektide erinevus seisneb mobiiliomanike ehk vaatajate reaalaegses haaramises kom-munikatiivsesse etendusse, nagu seda näeb Golan Levini projektis “Dialtones (A Tele-symphony)” (2001).<sup>72</sup> “Sümfooniast” mängi-takse vaatajate/publiku telefonidega.

Näidete täiendamiseks tuleks viidata 1960. aastate alguse kunstnike aktsioonidele ja pro-vokatsioonidele, mida inspireerisid tollane televisioon ja video. Ka nende puhul võib kõnelda üle vahemaade, elektrooniliste au-diovisuaalvahenditega teostatavatest suhtlus-teostest. Omamoodi standardiks on kujune-

66 L. R. Lippard, *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972*. Berkeley: University of California Press, 1997.

67 Nii räägib nt. Josephine Berry oma uurimistöö-s otseselt re-dematerialiseerumisest, dematerialiseeru-mise taastulekust. Vt. J. Berry, *The re-dematerialisation of the Object and the Artist in Biopower*. – Nettime 10 Feb 2001, <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-0102/msg00085.html>.

68 Osalejate nimekiri vt. UbuWeb, [http://www.ubu.com/sound/art\\_by\\_telephone.html](http://www.ubu.com/sound/art_by_telephone.html).

69 E. Kac, *Aspects of the Aesthetics of Telecommu-nications*.

70 E. Kac, *Aspects of the Aesthetics of Telecommu-nications*.

71 Vt. nt. A. de Souza e Silva, *Art by Telephone: From Static to Mobile Interfaces* (2004), mis põhineb tema samal aastal kaitsitud väitekirjal: <http://www.flong.com/telesymphony/press/souza/>.

72 G. Levin, *Dialtones (A Telesymphony)*. – <http://www.flong.com/telesymphony/>.

nud toonase televisiooni tõlgendamine “infodiktaatorina”, mille vastu kunstnikud oma dekollaažide ja “vaatajaid provotseerivate” aktsioonidega välja astusid.

1969. aastal valmis Nam June Paikil “Electronic Opera No. 1”, mis oli kavandatud osana Bostoni TV saatest “The Medium is The Medium”. Paiki video sisaldas aeg-ajalt ekraanile ilmutavaid kirjalikke instruktsioone “close your eyes”, “open your eyes”, mis pidanuks tema arvates takistama saate passiivset vastuvõttu. Vaataja muudeti sel kombel teadlikuks oma tarbijalikust käitumisest. See oli järjekordne katse murda massimeedia normeerivat survet ja anda talle tagasi kommunitatiivne funktsioon.<sup>73</sup>

Selliste eetriaaktsioonide vorm, kus vaatajat sunniti otsese telekommunikatsiooni või salvestuse kaudu midagi tegema, jätkus ka 1970. aastatel. 1973. aastal viis Hans Ortlieb Austria televisioonis läbi 30-minutilise saate võõristusbarjääri ületamiseks vaataja ja TV vahel, milles palus vaatajaid oma hingamisageduse taktis telerit sisse ja välja lülitada.

1977. aastal korraldas Douglas Davies koos Nam June Paiki ja Joseph Beuysiga otseülekande enam kui 30 maale. See projekt avas 6. Kasseli documenta, mille lõpetas Daviese “The Last Nine Minutes” (ill. 7), kus ta püüdis läbi telekraani “ulatuda” teiste inimesteni. Saksa telekanal näitas seda Kasselis esimese elava satelliitülekandena 24. juunil 1977.

Nam June Paik on hiljem osalenud veel kolmel satelliidisündmusel: “Good Morning, Mr Orwell” (1984), “Bye, Bye Kipling” (1986) ja “Wrap Around The World” (1988).<sup>74</sup>

Davies peab ennast üleüldse esimese satelliitaktsiooni läbiviijaks, mis toimus 29. detsembri õhtul 1976 Houstoni Astrodromil, tollal maailma suurimal kinnisel staadionil. Projekti nimeks oli “Seven Thoughts” ja see kestis 30 minutit. Satelliitsüsteemi ComSat

vahendusel saatis Davies võimalikele kuulajatele seitse mõtet, mis olid tema sõnul väga isiklikud. Mõtted suleti pärast kuuldavaletoomist uuesti kasti ja need on siiani salajased.<sup>75</sup>

Satelliitprojektide autoritena mainitakse ka Kit Gallowayd ja Sherrie Rabinowitzit, kes tegid 1977. aastal satelliidi vahendusel maailma esimese interaktiivse “liit-performance’i”, kasutades tantsijaid Ameerika Atlandi ja Vaikse ookeani poolel. Erinevates kohtades esinenud tantsijad “liideti” ekraaniruuale justkui ühes füüsilises ruumis toimuva *performance’i* osalejad.

1980. aasta novembris teostasid samad autorid projekti “Hole in Space” – avaliku kolmepäevase “kommunikatiivse skulptuuri” New Yorgi ja Los Angelese vahel. Mõlemas linnas oli ekraan elava pildiga teise linna. Möödakäijad avastasid selle juhuslikult, reklaami enne ei tehtud. Inimesed reageerisid ootuspäraselt, kasutades kanalit tutvumiseks või tuttavatega tervituste vahetamiseks.

Kommunikatiivse kunsti ajalukku on läinud Kit Galloway ja Sherrie Rabinowitzi “kunsti- ja kommunikatsiooni sündmus” “Electronic Café” (1984). Viies Los Angelese restoranis loodi 1984. aasta olümpiamängude ajal võimalus suhelda tekstide, joonistuste, fotode ja luuletustega. Abiks olid *slow-scan* televisioonivaraustus, arvutiterminalid, printerid, videokamerad. Et restoraniomanikud eraldasid sel-

73 A. Obwald, “To Grasp the Eternity” – Bemerkungen zu Videobändern Nam June Paiks. – Nam June Paik. eine data base. La Biennale die Venezia, XLV Esposizione Internazionale d’Arte, 13.6.–10.10.1993. Hrsg. K. Bußmann. Stuttgart: Edition Cantz, 1993, lk. 213–223.

74 W. Herzogenrath, Der Paradigmenwechsel bei Nam June Paik. Von Materialität zur Immaterialität zur Scheinmaterialität. – Nam June Paik. eine data base, lk. 78–80.

75 D. Davis (intervjuu). – T. Baumgärtel, [net.art 2.0]. New Materials towards Net Art. Verlag für Moderne Kunst Nürnberg, 2001, lk. 54–56.

leks lauad, oli suur vastutulek.<sup>76</sup> Vahetati üksteise pilte, esitati kaamerate ees *performance*'eid, kirjutati luulet.

1980. aastate olulisteks elektroonilise, imateriaalse ja kommunikatsioonikunsti näitusteks olid "Elektra" (1983), "Les Immatériaux" (1985), "Artmedia" (1985), "Transinteractivity" (1988). "Elektral" ja "Les Immatériaux'1" kasutati tekstiprojektide loomiseks prantsuse miniteli süsteemi.

Teedrajav oli Robert Adriani projekt "Maailm 24 tunni jooksul" ("Die Welt in 24 Stunden", 1982). Adrian oli kasutanud telefaksimist juba 1981. aastal, selgituseks kirjutas ta: "Christine Schöpf viibis 1981. aastal Fax'i üritusel ning soovitas, et midagi sarnast oleks huvitav näha ka Ars Electronica festivalil 1982. aastal. Tulemuseks oli "Maailm 24 tunni jooksul", mis üritas globaalses multimeedia telekommunikatsiooni projektis kombineerida SSTV-d [*slow-scan TV*], arvutikommunikatsiooni ja telefaksimise võimalusi."<sup>77</sup>

Projekti idee oli Adriani arvates "demonstreerida elektroonilise võrgustiku globaalset loomust ja samuti fakti, et enamus maailmast on võrgust väljas (kogu Aafrika, Lõuna-Ameerika ja suurem osa Ida-Euroopast ning Aasiast)".<sup>78</sup> Projekti sisuks olid telekommunikatiivsed dialoogid kunstnikega erinevates ajavööndites 24 tunni jooksul. Algas oli 27. septembril kell 12.00 ja lõpp järgmisel päeval samal ajal. Suheldi Frankfurdi, Firenze, Amsterdam, Viini, samuti Toronto ja Pittsburghi, San Francisco ja Vancouveri, Hawaii, Sydney ja Tokyo partneritega.

1983. koostas Mario Costa esimese dokumendi rühmituse "Aesthetics of Communication Group"<sup>79</sup> eesmärkide formuleerimiseks: töötada välja esteetika ja psühhosotsiaalne teooria, mis on seotud uute kommunikatsioonitehnoloogiatega. Uued tehnoloogiad võivad transformeerida meie "reaalset"

kogemust ajas ja ruumis ning luua uusi sündmusi, mis ei ole seotud kohaga.<sup>80</sup>

Mario Costa sõnul aktiveeritakse sellise tegevuse tulemusena võrgustik, esteetiline objekt on vahetatud immateriaalsusega – vitaalse, orgaanilise energiaga (mentaalse, muskulaarse, afektiivsega) või kunstliku energiaga (elekter, elektroonika), mis transformeerib meie objektikeskset aja ja ruumi tundeid. Subjekt transformeerub samuti, see ei ole enam jäigalt ise/mitteise, vaid saab voolava energiavälja osaks.<sup>81</sup>

1983. aastal leidis Fred Forest manifestis "Aesthetics of Communication", et aeg ja ruum on homsete kunstnike toormaterjal. Nii nagu varem töötati marmori, puu ja metalliga, töötatakse nüüd "immateriaalsustega". Aeg ja ruum ei ole pelgalt füüsika mõisted, vaid elatavad reaalsused. Inimene liigub üha enam oma igapäevakogemuse dematerialiseerumise suunas.<sup>82</sup> Samal aastal kirjutavad Mario Costa, Fred Forest, Horacio Zabala,

<sup>76</sup> Electronic Café. – <http://www.ecafe.com/1984.html>.

<sup>77</sup> R. Adrian X, The World in 24 Hours. – Ars Electronica 1982. Catalog, [http://www.aec.at/en/archives/festival\\_archive/festival\\_catalogs/festival\\_artikel.asp?iProjectID=1294](http://www.aec.at/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=1294).

<sup>78</sup> R. Adrian X, The World in 24 Hours.

<sup>79</sup> Aesthetics of Communication Group'i liikmeid: Roy Ascott (Suurbritannia), Jean-Claude Anglade (Prantsusmaa), Roberto Barbanti (Itaalia), Stéphan Barron (Prantsusmaa), Gwek Bure-Soh (Singapur), Marc Denjean (Prantsusmaa), Éric Gidney (Austraalia), Jean-Pierre Giovanelli, Fred Forest (Prantsusmaa), Philippe Héлары (Prantsusmaa), Natan Karczmar (Iisrael), Derrick de Kerckhove (Kanada), Tom Klikowstein (USA), Jean-Marc Philippe (Prantsusmaa), Wolfgang Ziemer-Chrobatzek (Saksamaa).

<sup>80</sup> F. Popper, Art of the Electronic Age. London: Thames and Hudson, 1993. lk. 125.

<sup>81</sup> F. Popper, Art of the Electronic Age, lk. 122jj.

<sup>82</sup> F. Forest, For an Aesthetics of Communication (1983). – [http://www.webnetmuseum.org/html/en/expo-retr-fredforest/textes\\_critiques/textes\\_divers/3manifeste\\_esth\\_com\\_en.htm#text](http://www.webnetmuseum.org/html/en/expo-retr-fredforest/textes_critiques/textes_divers/3manifeste_esth_com_en.htm#text).



1.

Thomas Alva Edisoni telefonoskoop

George Du Maurier' joonistus

Almanahh "Punch"

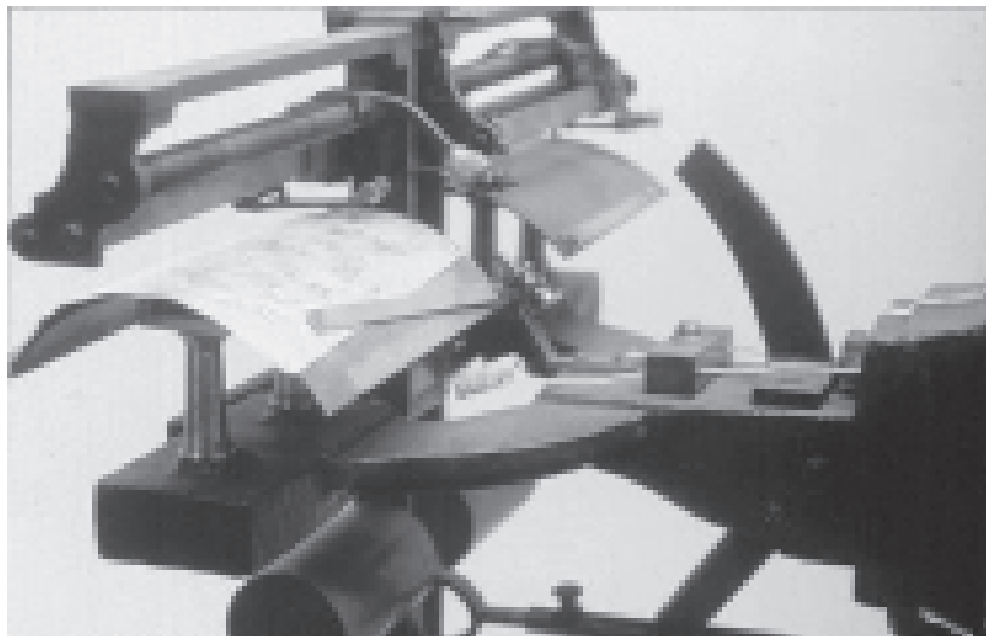
1879

*Lapsevanemad jälgivad laste toimetamist Tseilonil.*

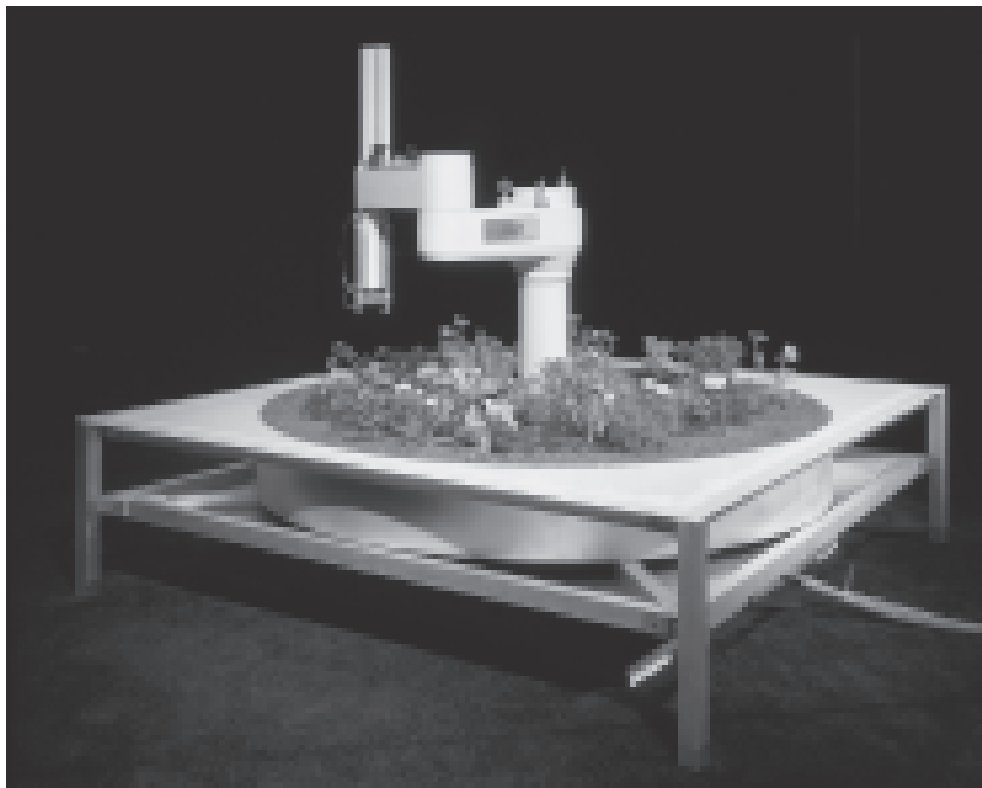
[http://histv2.free.fr/19/du\\_maurier.htm](http://histv2.free.fr/19/du_maurier.htm)



2.  
Giovanni Caselli pantelegraaf  
Faksimasinä eelkäija  
*1863. aastal hakkas pantelegraaf tööle Pariisi ja Lyoni vahel, side lõppes 1870 pärast Sedani lahingu kaotust. Esimesel aastal vahendas pantelegraaf ligi 5000 faksi.*  
<http://www.museoscienza.org/english/radio/telefax.html>



3.  
Giovanni Caselli pantelegraaf



4.

Teleaed

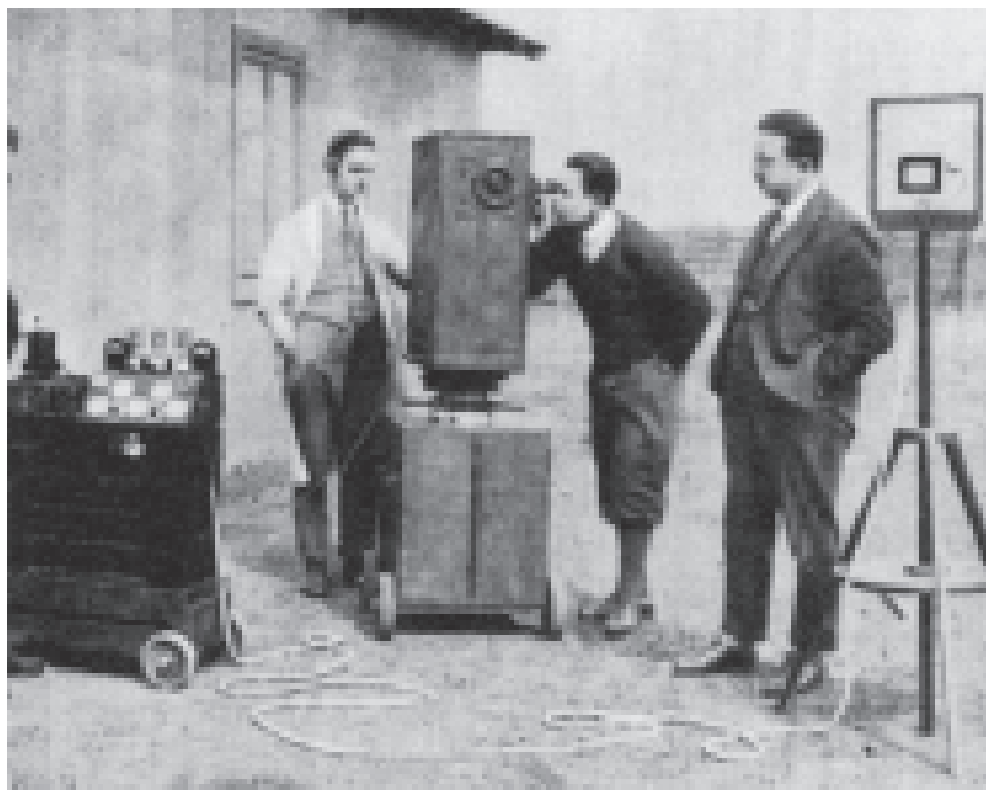
1995–2004

Robot-installatsioon internetis füüsilise asukohaga Ars Electronica muuseumis Linzis, Austrias.

Kaasautorid: Ken Goldberg ja Joseph Santarromana.

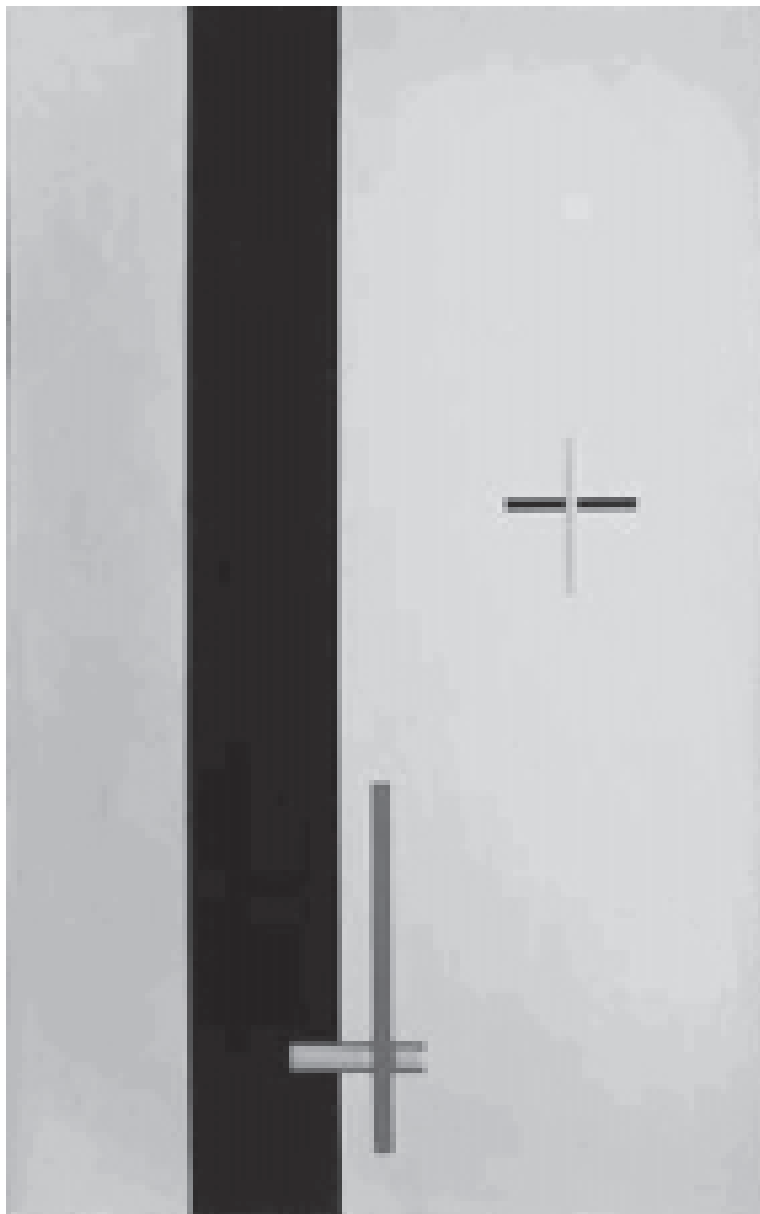
Projektirühm: George Bekey, Steven Gentner, Rosemary Morris Carl Sutter, Jeff Wiegley, Erich Berger. (Foto Robert Wedemeyer).

<http://www.ieor.berkeley.edu/~goldberg/art/big-images/>



5.  
Filmisalvestussüsteem "Tri-ergon"  
1922.

<http://www.medienkunstnetz.de/werke/tri-ergon-lichtton-aufzeichnung/>



6.

László Moholy-Nagy

Telefonipilt EM 2

1922

Portselaniemail terasel, 47,5 x 30,1 cm

The Museum of Modern Art, New York.

<http://www.moma.org/collection/provenance/items/91.71.html>



7.

Douglas Davies

Satelliitaksioon "The Last Nine Minutes"

24. juuni 1977

Kasseli 6. documenta

<http://www.medienkunstnetz.de/werke/last-9-minutes/bilder/1/>



8.

Stelarc

Ping Body performance

1996

*Analoogne internetiperformance'iga "Fractal Flesh" (1995–1998).*

<http://www.stelarc.va.com.au/>



9.

Paul Sermon

Telematic Dreaming

1992

*Telemaatiline videoinstallatsioon, mis ühendas omavahel kahte voodiga ruumi.*

<http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/dream/>



10.

Paul Sermon

A Body of Water

1999

*Kohaspetsiifilises installatsioonis suhestusid külastajad teise installatsiooniosa külastajatega, kes olid kaevurite riietusruumis mahajäetud kaevanduses Hertenis.*

<http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/herten/herte.html>



11.

Rafael Lozano-Hemmer

Vectorial Elevation

1999

*Arhitektuuri, füüsilist ruumi ja internetikeskkonda haarav installatsioon.*

<http://www4.alzado.net/edinformacion.html>



12.

Laurent Mignonneau / Christa Sommerer

Mobile Feelings

2003

[http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/IMAGES/MOBILE\\_FEELINGS\\_PICTURES/MobileFeelings1.jpg](http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/IMAGES/MOBILE_FEELINGS_PICTURES/MobileFeelings1.jpg)

et vahetuse sisu muutub teiseseks võrreldes vahetuse mehhanismi endaga.<sup>83</sup>

1985. aastal toimus Salerno Mario Costa initsiatiivil esimene rahvusvaheline meedia- ja kommunikatsiooniestetika sümposium ARTMEDIA. Selle kogumikus leiab McLuhani õpilane Derrick de Kerckhove, et raadio, telefon ja arvutid on “psühhotehnoloogiad”, meie meelte tehnoloogilised pikendused, mis mõjutavad olemist globaalselt.<sup>84</sup> Kommunikatsioonikunstinikke erutab vähem võrkude tehniline iseloom, vaid kuidas need mõjutavad aja ja ruumi tunnetust, taju ja kujutluse uut realiteeti.

1986. aasta Veneetsia biennaalil esinesid Roy Ascott, Don Foresta, Tom Sherman, Tommaso Trini telekommunikatiivse projektiga “Planetary Network” (Laboratorio Ubiqua). 5. novembril 1988 toimus Toronto ja Pariisi vahel maailma esimene kunsti- videokonverents “Transinteractivity”. Autoriks oli Derrick de Kerckhove ning 1990. aastal avaldatud kogumik “Transinteractive Artists” võttis kokku kunstnike ja teoreetikute arvamused.<sup>85</sup>

Eraldi väärrib märkimist *space art*’i tekkinine, mida parema eesti vaste puudumisel võib nimetada kosmosekunstiks.<sup>86</sup> Jean-Marc Philippe ja Pierre Comte kavandasid koostöös astrofüüsikutega projekti “Celestial Wheel” (1981) ning Pierre Comte projekti “ARSAT 1979–80”. Need pidid olema aluseks tuleviku orbitaaljaamade disainile.<sup>87</sup>

1980. aastate telekommunikatiivse kunsti olukorda hinnates sobiks viidata Robert Adriani kriitilisele artiklile “Elektronischer Raum”.<sup>88</sup> Hiliskapitalism oma kõige kaubastamise sooviga ja liiga kallite raudvarateenustega sundis kunstnikke looma pigem produkti simulatsioone kui projekte, mille sihiks on protsess ja interaktsioon. Erandina tõi Adrian esile Roy Ascotti projekti “La Plis-sure du Texte. A Planetary Fairy Tale” (1983/84, Pariis) ning Kit Galloway ja Sherrie Ra-

binowitzi “Hole in Space” (1980, New York). Probleem on selles, kirjutab Adrian, et eeskätt ollakse produtsendid ja tarbijad ning selle põhjuseks on industriaalse kultuuri 200-aastane ajalugu.<sup>89</sup>

1980. aastaid võibki pidada telekommunikatiivsete projektide väljakujunemise ajaks. Kommunikatsioonikunsti esteetiline eripära, mis on seotud tema tehnilise olemusega, mõjutab teose loomist ja vastuvõttu rohkem kui varem. Eripära seisneb sündmuse loomises materiaalse objekti asemel: reaalaegne geograafiliste piiranguteta inimsuhete võrgustik, uued ajalis-ruumilised suhted, kunstniku kavandatud interaktiivsus, mis võimaldab loovat kommunikatsiooni.<sup>90</sup>

Eduardo Kac leidis juba 1992. aastal, ennetades praegu iseendastmõistetavat, et telekommunikatsiooni kunst üldisemalt kujutab endast kulminatsiooni kunstiobjekti dematerialiseerimise protsessis. Telekommunikatsiooni esteetika aitab meil jõuda pildilisest esitusest kommunikatiivse kogemuseni.<sup>91</sup>

**83** M. Costa, F. Forest, H. Zabala, Manifest of the aesthetics of the communication. (Mercato san Severino October 29, 1983.) – [http://www.webnetmuseum.org/html/en/expo-retr-fredforest/textes\\_critiques/textes\\_divers/2manifeste\\_art\\_socio\\_en.htm#text](http://www.webnetmuseum.org/html/en/expo-retr-fredforest/textes_critiques/textes_divers/2manifeste_art_socio_en.htm#text).

**84** F. Popper, Art of the Electronic Age, lk. 126.

**85** F. Popper, Art of the Electronic Age, lk. 126.

**86** Vt. Space Art projektid ja kunstnikud Spacearts.info: <http://www.spacearts.info/en/info/index.php>.

**87** F. Popper, Art of the Electronic Age, lk. 130.

**88** R. Adrian X, Elektronischer Raum. – Im Netz der Systeme. Kunstforum International 1989, Bd. 103 (Sept.–Oct.), lk. 147.

**89** R. Adrian X, Elektronischer Raum, lk. 147.

**90** F. Popper, Art of the Electronic Age, lk. 139.

**91** E. Kac, Aspects of the Aesthetics of Telecommunications.

## Interaktiivne ja kommunikatiivne kunst digitaalsel teljel

1990. aastaid iseloomustab digitaaltehnoogie kasutuselevõtt ja interaktiivsuse mõiste aktualiseerumine. Juba varem väljakujunenud kommunikatiivne kunst siirdub digitaalplatvormile. “Interaktiivne”, “virtuaalne”, “digitaalne” ja “uus meedia” kujunevad meediakunstides olulisteks tõmbesõnadeks, mille ümber koondub rikkalik kunstiteoste, teoreetiliste arutelude, väljaannete, festivalide, näituste ja konverentside maailm.<sup>92</sup>

Christiane Pauli arvates tähendab digitaaltehnoogie meediumina kasutamine seda, et kunstiteos põhineb loomisest esituseni ainulaadsel viisil digitaalsel platvormil, ning et kunstiteos avastab ja toob välja selle loomuomased võimalused. Digitaalse väljendusviisi erijooned määravad ka selle esteetiliste vormide eripära: interaktiivsus, publiku kaasamine, dünaamilisus ja kohandatavus. Reaalsuses tähendab see seda, et kunstiteosed on vormilt mitmekesised ja äärmiselt hübriidsed, ulatudes interaktiivsetest installatsioonidest puhtalt virtuaalkeskonnas eksisteeriva internetipõhise kunstini.<sup>93</sup>

Interaktiivsusest on 1990. aastate uue meedia kunsti üle arutlemisel saanud üleüldine käibefraas. Selle ülekasutamine on omakorda põhjustanud interaktiivsust parodeerivate kunstiteoste tekke, millest eredama ja varasemana võib nimetada Perry Hobermani “Faraday aeda” (1990–1999). Teost on eksponeeritud kümneid kordi ja selle sisuks on täiturult ostetud 1980. aastate kodumasinad – mikserid, filmiprojektorid, laualambid, raadiod, grammofonid. Kõndides mööda vaipa lülitasid vaatajad neid sisse ja välja, sulgedes kontakte ja käivitades masinaid. Tegu oli justkui elluärrganud kodumasinade surnuaiaga.

Ei saa ütelda, et digitaalse meediakunsti apoloogeetid oleksid alguses olnud pimestatud uute tehnoogie maailma muutvast rol-

list. Seda iseloomustab näiteks Jeffrey Shaw lause 1991. aastal:

“Minu jaoks on virtuaalne maailm sama, mis ta on ka varem olnud kunstnike maalides, arhitektuuris ja skulptuuris. Seista muuseumis pildi ees – see on samuti virtuaalse ja reaalse ruumi vastandamine. Virtuaalne ruum on minu jaoks reaalsuse sürraalne või imaginaarne mediteerimise vorm. Mu tööde mõtteks on leida sild reaalse ja imaginaarse vahel.”<sup>94</sup>

Kui traditsioonilistes kunstivormides jääb interaktiivsus mentaalseks ja on eraldatud

<sup>92</sup> Viitan oma artiklite valikule vahemikus 1999–1994, et osutada eestikeelsetele interaktiivset kunsti puudutavatele sünkroonsetele kajastustele. See peaks vabandama põgusust, millega peatun siin interaktiivsusel ja digitaalsusel, mis sinise artikli kontekstis on ühe kunstiajastu taustaparameter: Video Eestis ja maailmas. – Kunst 1994, nr. 2, lk. 20–23; Interaktiivne kunst, tehnoloogia – inimese suhtlus ja osalus. – Rahva Hää 16. VII 1994; Vahtrasiirup ja elektrooniline kunst. (ISEA 1995.) – Kultuurileht 27. X 1995; Reaalne kunst ja virtuaalsed kommuunid. – Kultuurileht 1. XII 1995; Uus esteetika või digitaalse kultuuri diletantism. – Postimees 13. III 1996; Virtuaalne reaalsus kui metafoor ja praktiline rakendus. – Luup 18. III 1996; Interaktiivne televisiooni eelkäijad ja lähitulevik. – Postimees 10. IV 1996; Virtuaalreaalsuse sensuaalne hõivamine. – Sirp 4. IV 1997; Konformism net-kunstis. Intervjuu *netimaailma* sõltumatu kriitilise “guru” Geert Lovinkiga. – Postimees. Kultuur 26. IX 1997; Elektrooniline kunst Linzi–Tartu–Tallinna teljel. – Sirp 24. X 1997; Kodumasinade hauatagune elu. – Eesti Ekspress. Areen 7. XI 1997; Eesti kunst kommunikatsiooni ja dematerialisatsiooni ajastul. – Sirp 24. IV 1998; Kunstiserverid ja võrgukunstniku argileib. – Sirp 4. IX 1998; Offline @online ehk digitaalne ja netikunst. Prantsusmaa, Balti ja Põhjamaade video ja uue meedia festivalil Eesti Kunstiakadeemias. – Sirp 4. XII 1998; Festivalitiine september. (Ars Electronica 1999.) – Sirp 12. ja 19. XI 1999.

<sup>93</sup> C. Paul, *Digital Art*. London: Thames and Hudson, 2003, lk. 67jj.

<sup>94</sup> J. Shaw, *Reisen in virtuelle Realitäten. Ein Gespräch von Florian Rötzer*. – *Kunstforum International* 1991, Bd. 117, lk. 286jj.

loomisprotsessist, siis digikunstis saab sellest reaalne sündmus, kus “vaataja” saab osaliseks teose loomes. Digikunsti otsese või kaudse sekkumise võimalused on hoopis keerukamad ja totaalsemad kui varasemate aegade *performance*’i-, *happening*’i- ja videokunstis. Samas on oluline uurijate viide ka varasemate kunstisuundumuste interaktiivsusele. Enamasti alustatakse 20. sajandi esikümnendite avangardistlike kunstnike eksperimentaalsest tegevusest.<sup>95</sup>

Lisaks interaktiivsusele ja osaluslikkusele on digimeedium dünaamiline ja kohandatav.<sup>96</sup> Dünaamilisus tuleneb otseselt digikunsti avatusest pidevalt muutuvale ja kunstiteosesse sisenevale andmevoole. On mitmeid näiteid projektidest, mis sisaldavad reaalaegseid börsiteateid või jututubades vestlejate elavat kommunikatsiooni. Kõike seda võimaldab teose aluseks olev nähtamatu programmikood. Kohandatavus tähendab kunstiteose esitumist ja funktsioneerimist vastavalt üksikasutaja vajadustele või sekkumisele.

Need mõisted on sundinud uurijaid tekste ja kirjutamistavasid kriitiliselt analüüsima. Näiteks Lev Manovich kirjutab raamatus “The Language of New Media” otsesõnu digitaalsuse ja interaktiivsuse “müüdist” ning selle aluseks olevate põhimõtete olemasolust enne mõisteid endid. Kõnelda interaktiivsusest seoses arvutikeskse meediaga on mõtetu, sest arvuti-inimese kasutajaliidesed (HCI – *human-computer interface*) on oma olemuselt interaktiivsed.<sup>97</sup> Sama tautoloogiline peaks olema telekommunikatiivsete projektide nimetamine interaktiivseteks.

Kriitilist arutelu vajab 1990. aastate arvutikeskse kunsti üldnimetus uus meedia (*new media*). Manovich kirjutab näiteks ka sellest, mis ei ole uus meedia.<sup>98</sup>

Küsimustele, mis täpselt on uus meedia ja mis on uue meedia kunst, püüab Manovich vastata sissejuhatavas artiklis “New Media

from Borges to HTML”, tõmmates paralleelle tarkvaradisaini ja moodsa kunsti vahel. Uue meedia iseloomustamiseks teeb ta kaheksa ettepanekut: (1) uus meedia pole sama mis küberkultuur; (2) uus meedia kui levitamiseks kasutatav arvutitehnoloogia; (3) uus meedia kui digitaalne info, mida juhib tarkvara; (4) uus meedia kui segu eksisteerivatest kultuurilistest ja tarkvaralistest tavadest; (5) uus meedia kui iga uue meedia ja kommunikatsioonitehnoloogia arengu algusega kaasnev esteetika (ka foto ja film olid kunagi uued); (6) uus meedia kui endisest kiirem algoritmide kohaldamine; (7) uus meedia kui modernistliku avangardi ideede taastamine, kui metameedia; (8) uus meedia kui Teise maailmasõja järgse kunsti ja arvutimaailma samalaadsete ideede väljendamine.<sup>99</sup>

Viited 1990. aastaid läbivatele mõistetele interaktiivne, virtuaalne, digitaalne ja uus meedia, nende defineerimiskatsele, viited eelkäijatele ja nende mõistete kriitilistele käsitlustele on olulised asumaks järgmise teema juurde, mis sisaldab peamiselt näiteid 1990. aastate kunstist ning nendega liituvatest aruteludest.

95 Ülevaate interaktiivsuse ja vaataja/lugeja osaluslikkuse idee arengust 19. sajandi kunstist ja kirjandusest kuni 1990. aastate meediakunstideni saab Dieter Danielsi artiklist: D. Daniels, Strategien der Interaktivität. – D. Daniels, Vom Ready-Made zum Cyberspace. Kunst/Medien Interferenzen. Ostfildern: Hatje Cantz 2003. Vt ka: [http://www.hgb-leipzig.de/daniels/vom-readymade-zum-cyberspace/strategien\\_der\\_interaktivitaet.html](http://www.hgb-leipzig.de/daniels/vom-readymade-zum-cyberspace/strategien_der_interaktivitaet.html), lühendatud ingliskeelne versioon “Strategies of Interactivity” – <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/65/>.

96 C. Paul, Digital Art, lk. 68.

97 L. Manovich, The Language of New Media, lk. 52jj.

98 L. Manovich, The Language of New Media, lk. 49jj.

99 L. Manovich, New Media from Borges to HTML. – The New Media Reader. Eds. N. Wardrip-Fruin, N. Montfort. Cambridge, London: MIT Press, 2002, lk. 16–23. Vt. ka: [http://www.manovich.net/DOCS/manovich\\_new\\_media.doc](http://www.manovich.net/DOCS/manovich_new_media.doc).

## Mitmepaikne kunstiobjekt uuel ringil

Siinkirjutaja tagasihoidlikuks sooviks oleks kajastada 1990. aastate telemaatilist, telero-botlikku, netikunsti, tarkvara- ja lokatiivset kunsti ning juba varem konstateeritud kunstiobjekti kadu, kunsti dematerialiseerumist, suhtedimensiooni “objektistumist”, kus “diaaloo süsteemiga muutub kunstiliseks materjaliks”.<sup>100</sup> Kahjuks kujuneks näideteks toodav kunstiteoste koorem hõlmamatuks, sellesse võiks eksida nagu labürinti. Sel põhjusel piirdun valikuga.

1990. aastate kommunikatiivse kunsti iseloomustamiseks pakuksin välja alljärgneva lihtsustava klassifikatsiooni: (1) personaalne, kehaline, intiimne kunst; (2) arhitektuurne ja keskkondlik kunst; (3) interaktiivne ja kommunikatiivne installatsioon füüsiliselt eraldatud kohtade vahel; (4) kommunikatiivsed teksti- või tarkvarakeskkonnad internetis.

Telekohalolek kui kunst hakkas arenema varastel üheksakümnendatel enne internetibuumi ja sai eriti tugevaid mõjutusi kahelt kunstnikult: Eduardo Kacilt ja Ken Goldbergilt. Nende töodes on eeskätt tegemist telekommunikatsiooni aspektidega: teletegevusega operaatorite ja robotite abil.

Esmalt tuleks aga kõnelda üleminekugruppeeringust, 1980. ja 1990. aastaid siduvast organisatsioonist Ponton European Media Art Lab (asutati 1986 Saksamaal),<sup>101</sup> mis eksisteerib praegugi.

1990. aastate alguses koosnes see umbes 15 liikmest, kuid kaasates eri projektidesse veel ligi kaks korda sama palju inimesi, ühendas see sõltumatu grupp kunstnikke ja tehnikuid Saksamaalt, Itaaliast, Prantsusmaalt, Austriast, Kanadast ja USA-st. Nende tänapäevani ambitsioonikaim projekt oli interaktiivne televisioonisündmus Piazza Virtuale (“Virtuaalne väljak”), mida esitleti 1993. aastal 100 päeva järjest 9. Kasseli documental Saksamaal.<sup>102</sup>

Projekt lõi enneolematu pretседendi, olles kommunikatsioonihübriid otsetelevisioonist (kahe satelliidi toetusel), internetist, telefonist, faksist ja videotelefonist. Ilma eelnevalt paika pandud reeglite või vahendajata said osalevad inimesed kuni 20 kaupa korraga helistada, interneti teel ühendust võtta ja üksteisega “avalikus teleruumis” interaktiivselt suhelda. Erinevatest maadest tulev suhtlus kanti üle “Ponton/Van Gogh TV-s” (videokaamerad olid ruumi laes), mis oli Kasselis. See saade jõudis kõikjale Euroopasse, Jaapanisse ja Põhja-Ameerikasse. Projekti kohta Kasselis levitatud pisitrüki teatas, et Piazza Virtuale oli “suhtluse kujundlik keel, osavõtluse sümbol, mitte mingi maailma distantseeritud naturalistlik koopia, 19. sajandi esteetika, mida elektrooniliste kujundite maailmas senini tihti püütakse luua”.<sup>103</sup>

Projekt asendas televisiooni monoloogilise “avalikus kohas” suhtlemisega, mis on analoogne internetiga. Samas on tehnoloogia arengu tõttu omas ajas uudse televisioonivormiga seotud, tõeliselt kommunikatiivne ja interaktiivne Piazza Virtuale jäänud nüüdisajal emotsionaalse energiata. Selle võimalused on alla neelanud praegune internet.

Eduardo Kaci näituseid on olnud maailma eri paikades. Rahvusvahelise tuntuse saavutas ta 1980. aastatel uuendusliku projektiga “Holopoetry”, tähtsamate tööna võib mainida veel näiteks projekte “Ornitorrinco” (koos Ed Bennetiga alates 1989. aastast) ja “Uirapuru” (1999).

**100** S. Dinkla, *Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute*. Karlsruhe: ZKM, Ostfildern: Cantz, 1997, lk. 41.

**101** <http://www.ponton-lab.de/>

**102** Piazza Virtuale arhiivimaterjal vt.: [http://www.ponton-lab.de/archive/archive\\_piazza.us.html](http://www.ponton-lab.de/archive/archive_piazza.us.html).

**103** E. Kac, *Interactive Art on the Internet*. – <http://www.ekac.org/InteractiveArtontheNet.html>.

*Ornitorrinco* tähendab portugali keeles imetaja ja linnu hübriidi. Algselt 1987. aastal loodud projekt arendas suuresti edasi Kaci varasemaid ideid ja telekommunikatsioonteoseid, mis põhinesid laialt levinud (ja nüüdseks hüljatud) prantsuse videotekstisüsteemil. Telekohaloleku kontseptsiooni, mida ta tutvustas oma 1990. aasta artiklis,<sup>104</sup> oli juba 1980. algusest teadusringkondades laialdaselt kasutatud. Kac ise on samal määral oma valdkonna propagandist ja on viimasel ajal seotud rohkem geenikunsti projektidega.<sup>105</sup>

“Ornitorrinco” telekohaloleku installatsioonide põhistruktuuriks on juhtmeta tele-robot, tavalised telefoniliinid (nägemiseks ja kontrolliks) ja vahemaad. Vaatajad saavad osalisteks, kui nad “transpordivad” ennast eemalolevasse kehasse ja juhivad seda vabalt, vajutades lihtsalt telefoniklahve.

Kaci sõnul ühendati projektis “Ornitorrinco in Eden” hübriidseks teoseks internet, telerobotid, füüsilised arhitektuurivormid, telefonisüsteem ja paralleelne mobiilivõrk. See arvutivõrgul põhinev installatsioon löi erinevaid meediume ühendades uue interaktiivse kogemuse vormi, mis Kaci enda arvates on kooskõlas kunsti tulevikuvormidega. Kommunikatsiooni ja telekohaloleku tehnoloogiate arengu tulemusena arenevad välja uued inimeste, taimede, loomade ja robotite vahelise suhtluse vormid. See töö oli selle suuna teenäitaja, kirjutab Kac.<sup>106</sup>

Meediaorganisatsiooni Art+Com<sup>107</sup> projekt “T-Vision” (Terravision)<sup>108</sup> laiendab interneti võimalusi globaalse info otsingus. Siin veeretab kasutaja rannapallisuurst juhtpalli, ekraanil nähtav maailma kujutis liigub vastavuses palliga. Ekraanikujutis on kokku pandud satelliit- ja aerofotodest. Soovi korral saab maailma mõne punkti kujutist suurendada, mõnel juhul linna tänavani või isegi Art+Comi ateljeeni. T-Vision saab kasutada kogu internetti, valida infokillukesi nii,

et maailm on pidevalt ajakohastatud.

Üks provokatiivsemaid siin vallas ja kategooriasse “personaalne, kehaline, intiimne telekommunikatiivne projekt” sobiv on Stelarci “Fractal Flesh” (1995–1998).<sup>109</sup> See toimus sündmusel “Telepolis” Pariisis ning kasutajad said läbi interneti liigutada Stelarci reaalselt keha, olles samal ajal Helsingis (Media Lab, Taideteollinen korkeakoulu), Amsterdamis (konverents “Doors of Perception”) ja Luxembourg’is (ill. 8). Kasutajad Euroopa erinevates riikides said anda interneti vahendusel lihastele väikeseid elektrilööke, mis tekitasid Stelarci tahtmatuid liigutusi, sel viisil kunstniku kehaga manipuleerides ja tulemust arvutiekraanil nähes. Stelarc on tuntud ka oma proteeskeha kontseptsiooniga: keha ja inimene tervikuna on kellegi teise esindajaks ja “proteesiks”.

Briti kunstnik Paul Sermon sai 1990. aastate alguses tuntuks telemaatiliste installatsioonidega. Ta kasutab videokonverentsi võimalusi, ühendamaks inimesi erinevatest paikadest, ühtaegu võimaldades audiokommunikatsiooni ning haarates kaasa miimikat ja žeste. Nõnda saavutas ta tulemuse, mis on lähiintiimsuse tipuks. Paigutaksin tema tööd kategooriasse “interaktiivne ja kommunikatiivne installatsioon füüsiliselt eraldatud kohtade vahel”.<sup>110</sup>

**104** E. Kac, *Ornitorrinco: Exploring Telepresence and Remote Sensing*. – Leonardo 1991, Vol. 24 (2), lk. 233.

**105** Vt. tema võrgulehte: <http://www.ekac.org/>.

**106** E. Kac, *Ornitorrinco and Rara Avis: Telepresence Art on the Internet*. – Leonardo 1996, Vol. 29 (5), lk. 389–400.

**107** <http://www.artcom.de/>

**108** [http://www.iamas.ac.jp/interaction/i97/artist\\_artcom.html](http://www.iamas.ac.jp/interaction/i97/artist_artcom.html)

**109** Stelarc “Fractal Flesh”, <http://www.stelarc.com.au/fractal/>.

**110** <http://www.paulsermon.org/>

Projekt “Telematic Dreaming” (1992) oli otseülekandeline telemaatiline videoinstallatsioon, mis ühendas omavahel kahte voodiga ruumi (ill. 9). Voodil oli elav kujutis partnerist, kes võis olla ka mitu tuhat kilomeetrit eemal. Selge projektsioon teisest inimesest, kes saab reageerida peaaegu reaalselt vaataja liikumisele voodis, oli väga veenev. Sermon ütles, et tema eesmärk oli avarada kasutaja tundemeelt: ilmselgelt ei olnud võimalik puudutada virtuaalset voodikaaslast, ent inimene tundis veenvat puudutust läbi kiire, õrna või liigutusi peegeldava liikumise.<sup>111</sup>

Siinkirjutaja kogemuse põhjal Montrealis 1995. aastal jäi tööst pigem mulje kui atraktiivsest videovoodist, kus näitusekülastajad liikuva pildiga ennastunustavalt maadlesid.

Sermoni projektis “Telematic Vision” (“Telemaatiline nägemine”), mis loodi peaaegu samal ajal, leidsid külastajad end teletrit vaatamas. Mugavalt diivanil teleri ees istudes ei näinud nad mitte ainult ennast elu suuruses, vaid ka installatsiooni teise osa külastajaid, kes istusid füüsiliselt mujal, paiknedes tänu ISDN videokonverentsi ühendusele diivanil justkui nende kõrval.

Jõuline sotsiaalne aspekt avaldub Sermoni visualiseeritud kohaspetsiifilises installatsioonis “A Body of Water” (“Vees keha”, 1999), kus külastajad suhestusid teise installatsiooniosa külastajatega, kes olid kaevurite riietusruumis mahajäetud kaevanduses Hertenis (ill. 10). Vee-ekraanile projitseeritud video ühtedest külastajatest Duisburgis muutus konkreetseks ja realistlikuks kohaloluks Waschkaues, samal ajal kui teisele poole projitseeriti ajaloolist filmimaterjali kaevuritest duši all.<sup>112</sup>

Sermoni projektide kogu on rikkalik ning vaatamata nende lihtsusele ja selgusele (või tänu sellele) ei saa nende käsitlemisest mööda ükski 1990. aastate digitaalset kunsti kä-

sitlev kirjutis.

Rafael Lozano-Hemmeri kunst sobiks iseloomustama kategooriat “arhitektuurne ja keskkondlik telekommunikatiivne kunst”. Tema kuulsamaid projekte on “Vectorial Elevation” (ill. 11), mis telliti Mexico City aastatuhandevahetuse pidustusteks (1999).

Lozano-Hemmeri nime ja töid peetakse sünonüümseks “suhestunud arhitektuuri” (*relational architecture*) kontseptsiooniga. Kunstnik eelistab seda sõnastust vastandina “interaktiivsusele”, samuti eelistab ta “suhestunud arhitektuuri” ideed virtuaalsele reaalsusele ja virtuaalsele arhitektuurile.<sup>113</sup>

“Vectorial Elevation” kasutas kahte paika: Mexico City keskset Zocalo väljakut ning võrgulehte. Ümber väljaku asuvate ehitiste katustele paigutati 18 prožektorit, mille valguskiired olid nähtavad enam kui 15 kilomeetri kaugusele.

800 000 võrgulehe külastajat neljalt kontinendilt said kujundada oma kiirtekonfiguratsioon. Nad tegid valguskulptuure, mida näidati kella kuuest õhtul kella kuueni hommikul 26. detsembrist 7. jaanuarini. Projekti oli seega haaratud robotiseeritud prožektorid, internet, arhitektuurne keskkond ja kasutajate osalus üle maailma. Füüsiliselt kohal olevad vaatlejad olid passiivsed, kuid veebisurfajad aktiivsed – protsessi kirjeldamiseks pakkus Lozano-Hemmer välja mõiste *telecreation*. Analoogilisi projekte tegi Lozano-Hemmer Lyonis ja Dublinis.<sup>114</sup>

Kunstnikud Laurent Mignonneau / Christa Sommerer on omamoodi 1990. aastate mee-

111 Vt.: <http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/dream/>; pildid ja videod vt.: <http://www.medienkunstnetz.de/works/telematic-dreaming/>.

112 <http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/herten/>

113 Interview with Rafael Lozano-Hemmer by Geert Lovink. – <http://www.lozano-hemmer.com/texts/lovinkinterview.doc>.

114 “Vectorial Elevation” Dublinis vt. <http://www.alzado.net/>.

diakunsti ikoonid, kes on saavutanud oma töödes poeetilist lummutust ja imelisust, millest siinkirjutaja mulje järgi tõusevad eriti esile “A-Volve” (1994–1997) “HAZE Express” (1999).<sup>115</sup> Kunstnike interneti-instalatsioonides “Riding the Net” (1999) ja “The Living Room” (2001) on kasutatud keelt kui geneetilist koodi loomaks kunstlikke olen-deid, kes elavad, toituvad tekstist ja surevad.

Projektis “Riding the Net” võivad osalejad suhelda verbaalselt internetis, mille tagajärjel ilmuvad nende kõrval olevale ekraanile pildid.<sup>116</sup>

2001. aastal tegid kunstnikud “Riding the Net” eeskujul interaktiivse keskkonna “The Living Room”. Selle süsteemi kasutajad sisenevad 6x6 m suurusesse ruumi, mis koosneb neljast 4x3 meetrisest ekraanist. Kui inimesed räägivad, transformeeritakse läbi laes olevate mikrofonide võtmesõnad sõnade ikoonideks, mis ilmuvad kõigile neljale ekraanile. Kui neid ikoonide ekraanil puudutada, tekivad interneti vahendusel kujutised. Korraga võivad süsteemi kasutada kuni 30 inimest. Selle tagajärjel tekib dünaamiline ja pidevalt muutuv informatsiooniruum.<sup>117</sup>

2002. mais kohandasid nad “The Living Room’i” tarkvara CAVE süsteemi kolme mõõtmelisele keskkonnale. Kui kasutajad räägivad mikrofonidesse, siis need pildid, mis tekivad nende jutust, tõmmatakse internetist ja nad ümbritsevad kasutajat. Kui kasutaja haarab ühte hõljuvat kujutist, saab ta selle kohta rohkem informatsiooni.

Mõlema eelmainitud projekti puhul on tegu kommunikatsiooniga vastuvõtja ja suhteliselt ebamäärase “saatja” vahel. Tulemuse tingib vaataja käitumine etteantud tehnoloogilistes tingimustes, piirangud seab programmi kontekst. Erinevus tavalistest interaktiivsetest tööddest on info dünaamiline hankimine pidevalt muutuvast internetikeskkonnast. Füüsiline installatsiooniruum ja inter-

netikeskkond on seotud tervikuks.

Mignonneau ja Sommereri “Mobile Feelings” (2003)<sup>118</sup> on erakordselt emotsionaalne ja õrn projekt, mis sobib jällegi tähistama “personaalset, kehalist, intiimset” (ill. 12). Inimesed hoiavad käes kõrvitsaid meenutavaid (ja kõrvitsatest tehtud) krobelisi “telefone”, mis on varustatud biosensoritega, registreerivad pulssi, naha elektrijuhtivust, higistamist ja lõhna. Nende abil on võimalik oma kehaliselt väljenduva emotsionaalse seisundi “saatmine” teisele.

Kõrvuti praegu võrgust kadunud “Tele-garden’iga” oli üks kuulsamaid teleaktiivsust võimaldavaid projekte kollektiivne “Tele-Zone: An Architecture for Net Architecture” (1996). Vastava võrgulehe kaudu oli võimalik tööstusrobotit kasutades ehitada klotsidest linna reaalses näituseruumis Ars Electronica keskkuses.<sup>119</sup>

Sel viisil võib näidete ja autorite loetelu pikeneda veelgi. Siinse artikli piirides jääb käsitlemata netikunsti, tarkvarakunsti ja lokatiivse kunsti problemaatika, millel on siiski palju tegemist kommunikatiivse kunsti immateriaalsuse ideega. Nii on näiteks Eduardo Kaci, Laurent Mignonneau ja Christa Sommereri, Masaki Fujihata jt. eelmainitud pro-

**115** Vt. samuti: Laurent Mignonneau / Christa Sommerer <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/index.html>.

**116** “Riding the Net”, <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/CONCEPTS/RidingtheNetConcept.html>.

**117** “The Living Room”, <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/CONCEPTS/RidingtheNetConcept.html>.

**118** “Mobile Feelings”, <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/CONCEPTS/MobileFeelingsIIConcept.html>.

**119** “TeleZone”, [http://www.aec.at/en/archives/center\\_projekt\\_ausgabe.asp?iProjectID=11091](http://www.aec.at/en/archives/center_projekt_ausgabe.asp?iProjectID=11091). Samuti: [http://telematic.walkerart.org/datasphere/telezone\\_index.html](http://telematic.walkerart.org/datasphere/telezone_index.html).

jektide puhul tegemist ühtaegu interneti- projektidega, millele lisandub ka füüsiline ja installatiivne tasand.

### **Kunstiobjekti kadumine Eestis**

Mittemateriaalsuse ja kommunikatsiooni- kunsti kontekstis vajaksid tähelepanu Eestis toimunud näitused “Müra” (1993), “Aine- aineta” (1993) ja “Olematu kunst” (1994), mis olid üleminekunäitusteks nn. postkom- munistliku ühiskonna kunstilt kapitalistlik- ku infoajastu kunstile. Need sündmused ko- handasid Eesti kontekstile kontseptuaalset, elektroonilist ja vähemal määral interaktiiv- set kunsti ning samu arenguid jätkasid suu- remal määral hilisemad näitused.

Aine ja mitte-aine, siinoleku ja äraoleku, nähtavuse ja mittenähtavuse ideid võis tähe- le panna Sorosi Kaasaegse Kunsti Eesti Kes- kuse (SKKE) 1. aastanäitusel “Aine-aineta”, muuhulgas kuraatori Ando Keskküla kata- loogi eesõnas. Kunstnike ees oleva valikute skaala kaardistamiseks valiti tema sõnul järg- mised koordinaatpunktid: “Empiirilise ja ideaalse ruumi suhted, füüsilise reaalsuse ja “hüperreaalsuse suhted; kohalolek (presence) ja mitteolemine (absence)...”<sup>120</sup> Näha on ma- terjali ja selle puudumise teema aktuaalsust, rõhuasetust kohaolekule ja äraolekule, mis oli asjakohane siin artiklis varem arutatud mittepaikse telemaatilise kunsti teemade juu- res, samas tegelesid näitusele esitatud kuns- tist vaid üksikud teosed materiaalsuse või paiksuse piiride kompamisega. Vast kõige enam oli seda tunda Aili Vindi töös “Nurga- kunst. Värvü jõud. Refleksid”, kus oli tege- mist varjatud värvipindade reflekteerumise- ga valgel seinal, ja Jüri Ojaveri töös “Nišš. Image”, kus seinal oli kinnitatud pelgalt kujuteldava skulptuuri alus.

Mateeriakao teemaga kõlab kaasa järgmi- se aasta Urmas Muru kureeritud SKKE 2. aastanäitus “Olematu kunst”. Tähelepanu-

väärsem on taas kataloogitekstis sisalduv, mille autoriks on Sirje Helme. Näitus jätkab eelmise aastanäituse suunda, tehes seda mõ- ningates olematu kunsti teostes isegi selge- mini. Interaktiivse ja elektroonilise kunstiga haakus vast ainult Mart Viljuse “Mustas sub- jektis”.

Kataloogi sissejuhatus visandab lugeja ette reaalsust, mis ei ole tegelikult kohale jõudnud. Helme kirjutab: “Kuidas hakkab kunst ühiskonnas eksisteerima ja kuidas suht- lema vaatajaga, kui ta suundub “elektrooni- listele väljadele” ja kui ta kaotab oma objek- ti, oma mateeria? [—] Võib kunst üldse haih- tuda olematusse – ekraanile, eetrisse ja tema reprodutseerimine osutada võimatuks? [—] Väidetakse, et uus meedia garanteerib indi- viidile suurima vabaduse, tema üleoleku in- folähetajast. Mis juhtub infolähetaja-kunst- nikuga ja tema teosega kui interaktiivne te- gevus muutub sama igapäevaseks kui prae- gu erinevate TV kanalite vahetamine?”<sup>121</sup>

See oli kirja pandud faktiliselt enne inter- neti ja mobiiltelefonide reaalselt mõju Ees- tis, kui kaasaegseimaks elektrooniliseks teh- noloogiaks oli video. Kuigi ajalooliselt on teada, millal sündis internet ning akadeemi- line maailm kasutas seda 1980. aastate algu- sest, kui mitte varem, tuleb Eesti kogemus projitseerida siin tuntavale ja kättesaadava- le. Ses mõttes on Helme eessõnas sisalduv sarnane siin artiklis varem toodud kaheksa- kümnendate kommunikatsioonikunstnike idee- dega kunsti dematerialiseerumisest, kunsti- objekti kadumisest ning sisaldab uute mee-

**120** A. Keskküla, [Eessõna]. – Aine-aineta / Sub- stance-Unsubstance. Kataloog. Toim. S. Helme. Tal- linn: Sorose Kaasaegse Kunsti Eesti Keskus, 1994, nummerdamata leheküljed.

**121** S. Helme, [Sissejuhatus]. – Olematu kunst. Sorose Kaasaegse Kunsti Eesti Keskuse 2. aastanäi- tus. Kataloog. Tallinn: Sorose Kaasaegse Kunsti Eesti Keskus, 1994, lk. 7.

diate saabumisega nii iseloomulikke eufoorilist hämmastust, mis on seotud siirdumisega “elektroonilistele väljadele” ja vana kunstihierarhiate maailma kadumisega.

Osutamaks teistele näidetele, viitaksin oma artiklile “Materiaalne ja tehnoloogiline 1990. aastate kunstis”,<sup>122</sup> kus on loetletud peamiselt internetiprojektide autoreid alates 1990. aastate lõpust. Näiteid äärmuslikult minimeerides, ehk seda ühele viies, võiks nimetada 1997. aastal Nelli Rohtvee, Tiia Johannsoni, Virve Sarapiku ja siinkirjutaja “Interstanding” näitusele esitatud võrguprojekti “Kübertorn” (“Cybertower”), mis on toiminud/elanud üle kaheksa aasta, kogudes antud hetkeks (2006. aasta mai) 258 “elanikku”.<sup>123</sup> See on heas mõttes teos-sõlmpunkt, mille kaudu kasutajad saavad üksteist leida ja millesse nad on ühendatud. Nad võivad üksteisega suhelda, iseküsimus, kas nad seda soovivad. Et projekt on töötavana internetis eksisteerinud kaheksa aastat, on interneti ajaloo kontekstis märkimisväärne saavutus.

## Kokkuvõte

Käesoleva artikli eesmärgiks oli ajalooliselt tähendusväärsete näidete kaudu koostada omalaadne “arenguredel”, mille kaudu on võimalik näha kunstisõnumi saatmise ja vastuvõtmise viivituse lühenemist kuni kadumiseni.

Artiklis on püütud sõnastada mittepaikset ja kommunikatiivset kunsti puudutavaid olulisi küsimusi. Kas kunstiteos tähendab tingimata representatsiooni ja lõplikku objekti? Kas kasutajate/vaatajate vaheline kommunikatsioon ise võib olla kunstiobjekt? Kas kasutaja kommunikatsioon läbi võrkude, suhtluses teiste inimestega või programmeeritud keskkondadega võiks olla võrreldav olukorraga, kus kasutaja suhtleb kunstiteosega muuseumis või galeriiruumis? Kas esteetilise objektina võiks näha ka telekommunikatiivset

elektroonilist suhet vähemalt kahe ruumis eraldatud objekti vahel? Mida üldse nimetada teoseks ja kunstiliseks materjaliks?

Samas soovitakse distantseeruda hinnangulisest lähenemisest: kunstimateeria kadumises ja kommunikatiivse akti kunstiobjektina defineerimises tuleks näha nende tendentside aktualiseerumist, mis varasemas eeltehnoloogilises kommunikatsiooniruumis olid olemas, kuid tehnilistel põhjustel ei saanud väljenduda. Kus on vajalik kehaline ja psühhofüüsiline kogemus, seal pole sensoorselt vaesega midagi peale hakata. Sensoorselt vaene kogemus on praegu paratamatult seotud telesuhtlemise võimalustega, mis on tehniliselt veel ebatäiuslikud. Tulevikus on see võib-olla teisiti.

Retseptiooniviisidest võiksime viivituse alusel moodustada kujuteldava telje, kus ühel pool on teosed, mille vastuvõtjani “saatmine” on kestnud aastatuhandeid ja teisel pool reaajas saadetud/vastuvõetud teosed. Kuigi selline formuleering viitab informatsiooniteooria sõnavarale, ei ole siinses artiklis kunsti selles valguses käsitletud, kuigi seda vaatenurka on silmas peetud.

Artiklis peatutakse meediaarheoloogial, mis on püüdnud leida “tehnoloogiaid”, mida on kasutatud sõnumite edastamiseks läbi aastatuhandete.

Meediaarheoloogi peamine ülesanne on uurida motiive ja mustreid, mis rändavad läbi aja, et siis jälle esile kerkida. Teiseks ülesandeks on püüda leida seniteadmata seoseid või põhimõttelisi erinevusi mineviku ja tänase päeva vahel. Peatutakse mitmetel näi-

<sup>122</sup> R. Kelomees, *Materiaalne ja tehnoloogiline 1990. aastate kunstis*. – Ülbed üheksakümnendad. Probleemid, teemad ja tähendused 1990. aastate eesti kunstis. Toim. S. Helme, J. Saar. Tallinn: Kaasaegse Kunsti Eesti Keskus, 2001, lk. 131–149.

<sup>123</sup> “Kübertorn”, <http://old.artun.ee/cybertower/>.

detel varasemast kunstist ja kultuuripraktikatest, kus on ilmne, kuidas pilditehnoloogia “tõi kohale” kaugel asuvat kunsti, andis vaatajale kaugnägemisvõime ja võimaldas “osaleda” kaugtegelikkuses.

Telekohalolekust ülevaate andmisel viidatakse selle müütilistele, maagilistele ja utoopilistele konnotatsioonidele, et seal edasi jõuda algsete tehniliste lahendusteni, ja siis juba teleaktsoonini, reaalse telemaatilise tegevuseni, mida võimaldab nüüdisaegne tehnoloogia. Siin toetatakse Lev Manovichi aruteludele, kes alustab “pildi-instrumentidest”. Pildi, kujutise osi võib nüüdisaegses digitaaldisainis programmeerida nappudeks, pilt muutub juhtimispludiks, kasutajaliideseks ja *interface*’iks, mille kaudu on võimalik juhtida füüsilisi protsesse kaugtegelikkuses. Pilt on isegi traditsioonilises tähenduses tegelikkuse ülekandja, tele-ülekandja, mingi reaali teedi kaugedastaja, mille kaudu on võimalik seda valitseda, juhtida ja mis annab võimaluse kaugelt tegutsemiseks. Pilte on ikka kasutatud võimu instrumentidena ressursside mobiliseerimiseks ja nende juhtimiseks. Põhierinevus pildi-instrumentide ja telekohaloleku vahel seisneb selles, et viimases kantakse representatsioon üle samaaegselt.

Artiklis peatatakse Walter Benjamini, Paul Virilio ja Lev Manovichi aruteludel, kus põhiteemaks on tehnoloogiliste vahendite tekitatud katkestus, mille põhjuseks Benjaminil on film ja foto ning Virilil telekommunikatsioonivahendid.

Telekommunikatiivse kunsti eelkäijatest kõneldes kirjeldatakse varajast raadio- ja audiokunsti. Fotograafiline helikunst ja telegrafeeritud film tähistavad toona eksperimente, mis muutuvad reaalsuseks alles aastakümnete pärast.

Kommunikatsioonikunsti esteetikale peaks eelnema pikem kontseptuaalset ja ilmselt ka minimalistlikku kunsti puudutav arutelu, mil-

le juures viidatakse E. A. Shankenile, kes on kirjutanud väitekirja kontseptuaalse ja tehnoloogilise kunsti vahekordadest. Edasi juhitakse tähelepanu kommunikatiivsusele, mittepaiksusele ja katsetele luua kunstiteost kui sõnumiedastust, saatja ja vastuvõtja vahelist sündmust.

1980. aastad on olulised tehnoloogiaga seotud telekommunikatiivse kunsti ideede ja taotluste formuleerimisel. Edasi areneb pigem tehnoloogia, taotlused on juba sõnastatud. Neid kannavad väited: “aeg ja ruum on homsete kunstnike toormaterjal”; “nagu varem töötati marmori, puu ja metalliga, nii töötatakse nüüd “immateriaalsustega””; “inimene liigub üha enam oma igapäevakogemuse dematerialiseerumise suunas”; “vahetuse sisu muutub teiseks võrreldes vahetuse mehhanismi endaga”; “kommunikatsioonikunsti spetsiifilisus seisneb sündmuse loomises materiaalse objekti asemel”; “diskrimineerimiseta inimsuhete võrgu loomine”; “telekommunikatsiooni kunst kujutab endast kulminatsiooni kunstioleksti dematerialiseerimise protsessis” jne. Kõik see määratleb suhtumiste koordinaadid, millele laotuvad 1990. aastate arengud.

Iseloomustades “mitmepaikset kunstioleksti” uuel digitaalsel “ringil”, esitatakse 1990. aastate kommunikatiivse kunsti iseloomustamiseks lihtsustav klassifikatsioon: (1) personaalne, keheline, intiimne; (2) arhitektuurne ja keskkondlik; (3) interaktiivne ja kommunikatiivne installatsioon füüsiliselt eraldatud paikades; (4) kommunikatiivsed teksti- või tarkvarakeskkonnad internetis. Peatatakse Eduardo Kaci, Paul Sermoni, Stelarci, Rafael Lozano-Hemmeri, Laurent Mignonneau’ ja Christa Sommereri kunstil.

Eesti teema sissetoomisel saab viidata SKKE näitustele 1993. ja 1994. aastal ning peamiselt kataloogide eessõnades sisalduvatele ideedele, mis “toovad maale” arutelu

ainetu ja võrgustatud kunsti üle. Eesti kunst pakub samas vaid üksikuid näiteid, mis neid ideid toetavad. Suuremat sünkroonsust rahvusvahelise ja eesti kunsti vahel on võimalik tähele panna 1990. aastate lõpus. Kümneni algus kulus peamiselt kohanemisele ja iseenese tundmaõppimisele uues poliitilises, majanduslikus ja kunstiideoloogilises vabaduses.

## **The Multi-local and Immaterial Body of a Work of Art**

### Summary

The objective of this article is to give remarkable examples from history, and to create a unique 'ladder of development', through which it is possible to see the shortening of the delay of sending and receiving the message of art up to the very disappearance of that phenomenon. Hopefully the author's interest in visual and media art is comprehensible, as in music or in a spectacle, the sending and receiving of the message of art traditionally takes place in the same environment of place and time.

This article tries to explain the important questions concerning non-physical and communication art. Does a work of art necessarily have to be represented by a final object? Can the communication between users/viewers be a separate object of art? Can the user's communication via various networks, in discourse with other people or programmed environments, be comparable to the situation where the user communicates with a work of art in a museum or gallery? Should a telecommunicative electronic relationship between at least two objects separated in a room also be seen as an aesthetic object? What should one consider a work or material of art anyway?

At the same time, people wish to distance themselves from the evaluative approach: the goal of art matters and defining a communicative act as an object of art should be seen as the actualisation of those tendencies which already existed in early pre-technological areas of communication but, for technical reasons, could not be expressed. Where physical and psychophysical experience is necessary, it is not connected with a sensorially poor experience. A sensorially poor experi-

ence is, these days, inevitably connected with the options of telecommunication, which are technically imperfect at present. Perhaps in the future it will be different.

We could create an imaginary axis of reception divisions, based on delay, where there are works of art on one side (whose 'sending' to the receiver has lasted for millennia) and on the other side artworks sent and received in real time. Though this kind of formulation points to the vocabulary of information theory, art, in this article, has not been dealt with in this way, though this viewpoint has been considered.

This article deals with the subject of media archaeology, which has attempted to discover the technologies that have been used to forward messages throughout millennia.

The prime assignment of a media archaeologist is to explore motives and patterns which travel through time so they can emerge once again. The second assignment is to try to find unknown connections or principle differences between the past and present. Many examples of earlier art and cultural practice are considered, where it is apparent in what way picture technology 'delivered' far-away art, gave the viewer the ability of 'television' and provided 'participation' in distant reality

In giving an overview of telepresence, its mythical, magical and utopian connotations are referred to, so one could move forward to technical solutions and then teleaction, to real telematic action, which is made possible by present-day technology. Here Lev Manovich's discussions are relied upon. Manovich starts with 'image-instruments'. The parts of a picture or image can, in present-day digital design, be programmed into buttons; the picture becomes a control panel and an interface through which physical processes in distant reality can be directed. A pic-

ture, even in its traditional meaning, is a means of transmission of actuality, a tele-transporter, a distant means of forwarding reality, through which it is possible to govern it and to operate from a distance. The picture has always been used as an instrument of the power for mobilising and controlling resources. The main difference between picture instruments and telepresence is that, in the latter, representation is transferred simultaneously.

This article deals with the discussions of Walter Benjamin, Paul Virilio and Lev Manovich, where the main subject is the rupture created by technical media, which is caused by film and photo in Benjamin's case and telecommunications media in Virilio's case.

In discussing the predecessors of telecommunicative art, early radio and audio art is described. Photographic sound art and telegraphed film at that time presented experiments which would turn into reality only after the passing of decades.

The aesthetics of communication art should be preceded by a longer discussion of conceptual, and probably also minimalist, art, where E. A. Shanken, who has written a dissertation on the relations between conceptual and technological art, is referred to. Attempting to hold on to the subject and to bring the reader to the main road, attention is directed to communicability, placelessness and experiments to create art as a message, an event between the sender and receiver.

The 1980s are important when it comes to formulating ideas and applications of telecommunicative art connected to technology. From that point forward it was primarily technology that developed. Applications had already been put into words which were carried by phrases such as 'Time and Space will constitute the artist of tomorrow's 'raw material'; 'as earlier marble, wood and metal

---

were worked with, the current 'immateriality' is worked with'; 'the human being is moving ever more towards the dematerialising of his or her every-day experience'; 'the contents of the exchange change from the mechanism of exchange itself'; 'the specificity of communication art is about creating events instead of material objects'; 'the creation of a network of discrimination-free human relations'; 'telecommunication art depicts itself as a culmination of the dematerialisation process of the object of art' etc. All of this sets the coordinates of the attitude which the developments of the 1990s lean on.

In characterising the 'multi-settled object of art' on a new digital 'cycle', a simplifying classification to characterise the communicative art of the 1990s would be: 1) personal, physical, intimate; 2) architectural and environmental; 3) interactive and communicative installation in physical connected rooms; and 4) communicative text or software environments on the Internet. The art of Eduardo Kac, Paul Sermon, Stelarc, Rafael Lozano-Hemmer, Laurent Mignonneau'/ Christa Sommerer is discussed.

In bringing in the topic of Estonia, the 1993 and 1994 exhibitions of the Soros Center for Contemporary Arts, Estonia and, primarily, the ideas in the prefaces of the catalogues which 'import' a discussion of intangible and networked art can be relied upon. At the same time, Estonian art offers only stand-alone examples which support these ideas in every way. A larger synchronisation between international and Estonian art can be noticed at the end of the 1990s. The beginning of the decade was spent mainly on adapting and self-searching in a new political, economic and art ideological freedom.

*Translated by Herman Kelomees;  
proof-read by Richard Adang.*