

---

# LOOMEMASINAD JA INDETERMINISTLIK KUNSTIPRAKTIKA

*Raivo Kelomees*

Kuigi objektne ja suhtedimensioon on kultuuris ühtviisi olulised, kui peame silmas muuseumide füüsilisi kogusid, arhitektuuriobjekte või ka hoopis sündmuslikku ja etenduslikku kunsti, siis kipub tegelikkuses oluliseks jääma püsivusele, füüsilisusele, dokumenteeritavusele ja talletatusele alluv kultuurifakt. On ilmselge, et suuline kultuur on olnud valdav läbi aastatuhandete ja alles viimastel sajanditel on see hakanud ringlema objektidel, millega on kaasnenud kunstnike vabanemine oma patroonidest ja autorsuse tähtsustamine. Seda silmas pidades justkui polekski midagi lihtsamat kui alles hiljutisest objektsest, materiaalsest ja tehnoloogilisest loobumine, ent tegelik tagasipöördumine madalatehnoloogiliste kunstiloome, -talletusvahendite ja suulise pärimuse juurde on sama kujuteldamatu kui arvuti vahetamine hanesule vastu. Kultuuritööstus tänapäevases mõttes tekkis 18. sajandil ja selle juures oli oluline osa mehaanilisel reproduktsioonil. Praegu on tasakaal nihkunud kultuuri objektsuse ja privatiseerituse poole (Stalder 2005: 12).

Suhtemõõtmel, vahetusel, esemetusel, efemeersusel ja jagatud autorsusel põhinev kultuur, nagu ta seda oli enne trükitehnoloogiasid, pole siiski kuhugi kadunud, pigem võib näha selle tähtsuse suurenemist uute tehnoloogiate tõttu. Postmodernistliku ja -industriaalse ajastu nn *open source*-kultuur oleks interneti võimalusteta mõeldamatu. Tänapäeval tipneb see virtuaal-

sete internetikeskkondade loomisega,<sup>1</sup> mille koodikirjutajateks ja kasutajateks on tuhanded vabatahtlikud ning mille tulemusena vahetatakse reaalseid rahasse tõlgitavaid väärtusi (Living. . . 2006).

Alljärgnevalt püüan näidata, et protsessidel, suhtlusel, mängulisusel põhinev kunst, mille esmasihiks ei ole lõplike objektide või tehistoodete loomine, vaid avatud lähenemine, eeldades mitme lõpu võimalikkust, on universaalne, jälgitav loomingulise tegevuse ajaloo algusest. Praegu harjumuspärane esemetes, ehitistes või muus püsivas vormistuses esinev kunst on vaid üks kunstiloomingu avaldumise võimalusi. Olulist tähelepanu pööran erinevatele juhuslikkusele põhinevatele tehnikatele ja seda võimaldavatele seadmetele, mille abil genereeritakse visuaalsust ning ka muude meelte tajutatavat informatsiooni.

Selle teema juured on aga kunstilise inspiratsiooni ja miks mitte ka taju lätete juures, milleks on kogu nähtav ning kuuldav maailm oma määratlematuses, mis loovat vaimu viljastab. Ernst Gombrich viitab inimese “projektiivsele” võimele, suutlikkusele ebamäärasusse ja juhuslikku visuaalsusse panna oma kujutlust (1959: 155). Ta nimetab seda *schemata*’ks, skeemiks, mis on kunstniku sõnavara alguspunkt. Kunst täita ebamäära visuaalsust oma teadvuse “skeemidega” on aga sama vana kui kunstilise kujutlusvõime ajalugu. Leonardo da Vinci kirjutab *Traktaadis maalikunstist*, kuidas niiskel või laigulisel kiviseinal on võimalik näha maastikke, varemeid, puid, künkaid ja orgusid, samuti lahinguid, veidraid figuure vägivaldsetes tegevustes jne. Samuti võib ka kellahelides iga kujuteldavat nime ära tunda (Gombrich 1959: 159). Leonardo mõtet jätkates võib arhailise muusikamasina algtüübiks nimetada Aiolose harfi ehk tuulekannelt — see on tuule käivitatud “masin”, mille helimängu võib iga kuulaja oma muusikalisi “skeeme” projitseerida.

## PRODUKTID JA PROTSESSID

Artikli eesmärgiks on ühelt poolt pöörata tähelepanu masinate, mehhanismide, algoritmiliste süsteemidega seotud kunstipraktikatele (mida võiks nimetada deterministlikeks) ja teisalt indeter-

<sup>1</sup>Näiteks “Second Life” — <http://secondlife.com/>.

ministlikule, juhusel ning lõpetamatusel põhinevale praktikale. Siinse kirjutise kontekstis kuuluvad nad ühele vaatlusalale, kuigi on milleski vastandlikud. Masina ja masinlikkusega on seotud korrapärased operatsioonid, reeglipärased, kindlapiirilised, suletud, aga samas ei ole sellel justkui midagi tegemist inimese tahteavaldustega. Inimene on vajalik mehhanismi käivitamiseks, selle tegevuse vallandamiseks.

Teiseks, indeterministlik kunstipraktika on suunatud juhusele, määratlematusse, avatusele, variantide paljususele, generatiivsusele, permutatiivsele. Algoritmilist, masinalikku ja indeterministlikku praktikat ühendavaks teguriks on teatavatest autorlikest, tahtega seotud, intensionaalsetest kavatsustest loobumine, nende äraandmine ja vastutuse ülekandmine “väljaspoolsele” agendile (või lausa kunstipublikule), kes muutub kunstniku töö “autoriks”. Need suundumused on saanud valdavaks 1990. aastate tehnoloogilises kunstis.

Masina all ei pea ma silmas mitte ainult masinat füüsilises objektis tähenduses, koos tema sooritavate loogiliste operatsioonidega, vaid ka masinat ja masinalikkust kui metafoori, kui kujundlikku nimetust instruksioonilistele ja algoritmilistele loometehnikatele, ka teatavaid mõtlemis- või käitumisreegleid, mida järgides jõutakse tulemuseni, olgu see siis või kunstiteos. Metafoorses mõttes on ka Leonardo mainitud ebaühtlane kivisein kui “loomemasin” — visuaalse inspiratsiooni väljaspoolne abivahend.

Masinatest saab aga kõnelda ka otseses tähenduses, näiteks Jean Tinguely joonistusmasinaid või 1990. aastate generatiivset tarkvara silmas pidades. Nende puhul on tõesti tegu reaalse raud- või raud- ja tarkvaralise kooslusega, mille eesmärgiks on teatavad tagajärjed, olgu siis protsessid või produktid.

Sõna “produktid” tuleks siin kasutada ettevaatusega, sest see räägib vastu põhisisele. Selleks on füüsilise ja objektkunsti eitus, ebamäärasuse eesmärgipärastamine ja avatuse kuulutamine lõplikuks tulemuseks, mis 20. sajandi keskel muutub järjest olulisemaks muusikas ning kunstis. Kunstiobjekti programmilisest eitamistest saame selgemini rääkida 1950.–1960. aastate kunsti puhul. Eeldused selleks oli aga loonud Teise maailmasõja eelne avangard — futuristid, dadaistid, sürrealistid.

Kunsteose avatusest saab rääkida ka laiemas tähenduses, nagu seda teeb Umberto Eco raamatus *Avatud teos* (Opera aperta; 1962). Selle all ei mõista ta mitte ainult “intensionaalset avatust”, mille tänapäeva kunstiloojad tahtlikult teosesse ehitavad, vaid ka “suletud” teoste “avatust”, mis tähendab võimalust neid erinevalt lugeda. Iga kunsteost võib mõista mingis ulatuses “avatuna”. Ta kirjutab:

Olen juba näidanud, et kunsteos pole kunagi täielikult “suletud”, sest isegi kõige selgema välisilmega kaasneb lõpmatu hulk võimalikke “lugemeid”.

Kui me tahame saavutada analüüsi tänapäeva luule pakutud “avatusest”, seada sisse uudsuse astme, mille ta on toonud esteetika ajaloolisse arengusse, siis me peame teada saama, mis tegelikult eristab sihilikku “avatust”, mida edendavad tänapäeva kunstiliikumised. Seda peetakse tüüpiliseks kõigi kunsteoste puhul.

Teiste sõnadega: me uurime, kuidas kõigi kunsteoste kohta võib väita, et nad on “avatud”, kuidas see avatus struktuuriliselt avaldub ning mil määral toovad struktuurierinevused kaasa eri avatuse astmeid. (Eco 1989: 24 jj.)

Siiski keskendun ma peamiselt nn mittesuletud kunsteostele, millesse autor on avatuse ehitanud või seda silmas pidanud.

Samuti tuleks tähele panna, et 1990. aastatel on mitteobjektus ja immateriaalsus pigem paratamatu meediumist tulenev ilmnemismvorm, mis puudutab eriti ainult arvutikeskkonnas asetleidvaid teoseid. See aga ei kaota füüsilist reaalsust, materiat, millel immateriaalsus ja digitaalsus toimib. Kuigi immateriaalsust on tihti võrdsustatud digitaalsusega, on selliseid kunsteoseid (kui tegu on näiteks ruumiliste või arhitektuursete installatsioonidega) võimaldav seadmestik tihti rohkemgi kui füüsiline — see võib olla mahuline ja ülimalt massiivne.

Kunsteoste sünnimeetodite näitel püüan üldistuste tegemiseks iseloomustada suhtumislaadi, vähemal määral esitlen kunsteoseid nende iseväärtustele osutades. Seda lähenemist võiks nimetada “indeterministlikuks ja mitteintensionaalseks kunstiloominguks”. Kunstnik on keskendunud protsessidele, meetoditele, vahenditele, tulemused aga järgnevad. Protsessid ja meetodid ongi eesmärgiks. Tulemus, produkt ja kunsteos võib valmida,

olgu siis füüsilisel või immateriaalsel kujul, kuid selle kunsteose mõistmisest ning tähendusest on lahutamatu teadmine tema sünni asjaoludest.

Indeterminismi termin on võetud John Cage’i loengutekstist, kus indeterminismist, mida võib nimetada ka juhuslikkuseks, saab iseseisev printsiip. Lõik 8. septembril 1958. a Darmstadtis peetud loengust “Kompositsioon kui protsess. II osa: Indeterminism”:

See on loeng kompositsioonist, mis on oma esituse suhtes määratu [*indeterminate*]. Selline kompositsioon on paratamatult katsetuslik. Katsetusliku tegevuse lõpptulemus ei ole ette nähtav, seetõttu pole see tegevus puudutatud oma ajendist. Nagu maa ja õhk, ei vaja ta seda. Kompositsiooni esitus, mille tegevus on määratu, on paratamatult ainulaadne, see ei ole korratav. Esitades teist korda, on lõpptulemus erinev, seega ei saavuta selline esitus midagi, sest seda ei saa vaadelda kui objekti ajas. Sellist laadi salvestisel ei ole rohkem väärtust kui mõnel postkaardil; see pakub teadmist millestki, mis juhtunud, samas kui tegevus ise oli mitteteadmine millestki, mida polnud veel juhtunud. (Cage 1997: 30–33).<sup>2</sup>

Et sinne tekst kulgeb mööda üksteisega kokkupuutuvaid valdkondi, kus on tegemist kunsti juhuslikkuse, tekkelisuse, kunsteose määratletud või määratlemata muudetavusega, siis tahaksin vältida mõningaid suuri haruteid, mis pearajaga lõikuvad. Nendeks on matemaatiline ja algoritmiline kunst;<sup>3</sup> kunstliku elu, bioloogilise ja geneetilise kunsti valdkond;<sup>4</sup> jagatud autorsuse ja autorluse teema laiemalt ning teaduse ja kunsti liitumise, teineteise mõjutamise, sarnasuse/erinevuse diskursus, mis on olnud kümnete konverentside, näituste ning publikatsioonide teemaks.<sup>5</sup>

<sup>2</sup>Vt ka: <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/42/>.

<sup>3</sup>Puudutan seda teemat mõnevõrra allpool, aga väldin lähenemist, mille sihiks on matemaatiliste meetodite või algoritmide kasutamine lumavate ja “põnevate” ilupiltide tegemiseks, füüsiliselt lõpliku toodangu valmistamiseks. Populaarseks ja kahtlemata vaimustavaks näiteks selles vallas on Maurits Escheri kunst. Lühikäsitlusele sellealastest uuringutest ja infokunsti teostest saab raamatust Wilson 2002: 295–367.

<sup>4</sup>Viimane põhjalikum ülevaade sellest on Reichle 2005.

<sup>5</sup>Vt näiteks 2004. aastal International Medienkunstpreis’i festivali Karlsruhe ZKMis “unSICHTBARes. Kunst-Wissenschaft” ja selleteemalist publikatsiooni *unSICHTBARes...* 2005.

Sõnastaksin siinse kirjutise taotlused ja küsimused:

1) Kas loomemasinaid ja indeterministlike kunstipraktikaid on võimalik käsitada kui traditsioonilisi ning universaalseid ja sügavalt kunstiajalukku kuuluvaid loomingu meetodeid?

2) Milliseid paralleele ja sildu on võimalik näha eri kunstialade ning meediumide kontekstis tehtud indeterministliku kunstiloomingu — muusika, kirjanduse ja kujutava kunsti — vahel?

3) Kuidas on nähtav deterministlike, indeterministlike, generatiivsete jt praktikate kandumine digitaalsetesse tehnoloogiatesse ja nende avaldumine 1990. ja 2000. aastate kunstis? Kas digiajastu kunsti loomemasinad on sündinud uute tehnoloogiate tõttu või on tegemist endiste loomepraktikate loogilise jätkuga?

4) Kas ka Eesti kunstis võib leida paralleelseid ja sarnaseid ilminguid, mida võiks nimetada loomemasinateks või indeterministlikuks praktikaks?

#### KIRJANDUSLIK KOMBINATOORIKA JA HOLOPOEESIA

Loomemasinatest ja -tehnikatest võib kõnelda muusika, kirjanduse ja arhitektuuri puhul. Pööran tähelepanu eelkõige kujutavale ja meediakunstile. 1990. aastate kunsti kontekstis, kus kogu kultuur ja eri kunstialad on siirdunud digitaalsele platvormile ning kus interneti-, tarkvara- või generatiivse kunsti kontekstis ei ole võimalik eraldada traditsioonilisi kunstiliike visuaalsuse, tekstilisuse ja auditiivsuse alusel, tundub kitsendav piirduda kujutava kunsti “masinate” eelkäijatega. Nii muusika, kirjanduse kui ka arhitektuuri ajaloost võiks koostada tähtsündmuste redeli, mille sisuks on erinevate algoritmiliste ja masinlike süsteemide väljamõtlemine loomingu tegevuse automatiseerimiseks või rikastamiseks.<sup>6</sup>

Kirjandusliku kombinatoorika ajalugu on lahutamatu Oulipo rühmituse tegevusest Prantsusmaal, mis asutati 1960. aastal. See

<sup>6</sup>Vt näitust “Die Algorithmische Revolution. Zur Geschichte der interaktiven Kunst” (ZKM, 2006) — [http://www01.zkm.de/algorithmi\[-\]sche-revolution/](http://www01.zkm.de/algorithmi[-]sche-revolution/).

koosnes peamiselt kirjandushuvilistest matemaatikutest ja matemaatikahuvilistest kirjanikest (Tamm 1999). Raymond Queneau 1964. aasta ettekande järgi oli nende eesmärgiks “[p]akkuda kirjanikele uusi matemaatilise iseloomuga “struktuure” ja leituda uusi kunstlikke ja mehhaanilisi võtteid; anda oma panus kirjandusliku tegevusse, varustades kirjanikke nii-öelda inspiratsiooni tuge või omamoodi loometegevuse abivahenditega” (tsit. Tamm 1999: 77). Oulipo sündis sürrealismi ja patafüüsika vaimust väljastatuna. Queneau püüdis ühendada “matemaatikute deliiriumi poeetide loogikaga” (Väljataga 1999: 78).

Märt Väljataga luulekogu *Sada tuhat miljardit millenniumisonetti* (2000) on kirjandusliku kombinatoorika eksperiment Oulipo vaimus ja näide kunstialade liitumisest. See raamatuna väljaantud sonetimasin võimaldab kombineerida sada tuhat miljardit ehk  $10^{14}$  sonetti (= 100 000 000 000 000). Kirjanduslikku eksperimenti Eesti konteksti paigutades kirjutab Väljataga, et 1980. aastate keskpaiku avaldas tollane üliõpilane Tanel Tammet artikli, kus ta tutvustas haikusid kirjutavat arvutiprogrammi PIME (Väljataga 2000: 27).

Väljataga viitab teda inspireerinud Raymond Queneau ribaraamatule *Cent mille milliards de poèmes*, mis ilmus 1960. aastal. Queneau luulekogu koosneb kümnest ühtede ja samade riimidega sonetist, nii et iga luuletuse  $n$  rida on asendatav iga teise luuletuse  $n$  reaga. Queneau arvutas välja, et kui lugeda minutis üks sonett, teha seda kaheksa tundi päevas ning 200 päeva aastas, siis kuulub kõigi läbilugemiseks umbes miljon millenniumi (Väljataga 2000: 29). Kuigi Queneau avaldas teose raamatuna, oluaks märksa lõõvam paigutada see neljateistkümnele kümneks sektoriks jagatud kontsentriilisele ringile, mida keerutades saab lugeja järjest uusi luuletusi tekitada, kirjutab Väljataga (1999: 85). Võib ka lisada, et kohane tulemus on sonetimasina esitus interaktiivse võrguleheküljena.<sup>7</sup>

<sup>7</sup>Queneau sonetimasina interaktiivse ingliskeelse tõlkega netiversiooni üks teostustest on Beverley Charles Rowe'i veebileht: <http://www.bevrowe.info/Poems/QueneauRandom.htm>.

Queneau arvutas ka välja, et kui lugeda minutis üks sonett ja nõnda 8 tundi päevas ning 200 päeva aastas, siis kulub kõigi läbilugemiseks ligikaudu miljon milleniumi

Märt Väljataga raamatule andsid kuju kunstnikud Jüri Kaarma ja Lennart Mänd, osaledes kirjanduse ja kunsti koostööprojekti. Raamatu ilmumisega samal ajal avati 12. jaanuaril 2000 Tallinna Linnagaleriis totaalne kunsteos “Sada tuhat miljardit milleniumisonetti”. Tegu oli kombinatoorikamasinaga, mis oli esitatud nii Märta Väljataga raamatuna kui ka Lennart Männi valgustabloona ja Rauno Remme laulugeneraatorina. Väljataga kirjutatud kümnele sonetile oli helilooja Rauno Remme loonud viisi, mille olid sisse laulnud Aile Asszonyi, Taniel Kirikal ja Mart Mikk. Arvutiprogramm võimaldas neist kombineerida kokku sada tuhat miljardit uut laulu. Sama palju sonetikombinatsioone sisaldas ka raamat ja valgustabloo (/Uudised./ 2000). Visuaalselt sarnanes projekt interaktiivset installatsiooni meenutava ruumikujundusega, kus vaataja/kasutaja oli võimalus sonette kombineerida.

See näide võimaldab kõnelda nii kunstide sünteesist kui hübriidiseerumisest, rääkimata multimeediast. Vahel võimaldab spetsiifiline tehnoloogiline teostus leida kunstiteosele adekvaatsema vormi kui see, milles see kavandati, antud juhul (riba)raamatuna. Kui installatiivne ja ruumiline teostus on kohane oma interaktiivse potentsiaali poolest, kuigi kohmakas, siis varem osutatud internetiversioon on adekvaatsem, mis ehk võinuks olla ka Queneau valik, kui internet tema eluajal oleks olemas olnud.

Märt Väljataga toob näiteks autoreid ka eesti kirjandusest, kes on tegelnud kirjandusliku kombinatoorikaga, tõstes esile Toomas Liivi ja Kivisildnikku. Kivisildniku raamatut *Nagu härjale punane kärbseseen* (1996) nimetab ta peaaegu ortodoksseks oulipolikuks kompendiumiks (Väljataga 1999: 86).

Kirjandusliku kombinatoorika teema juurest on loogiline jõuda interaktiivse ja digitaalse kirjanduse teemani, mis jääb siinse artikli põhisisust väljapoole.<sup>8</sup> Tekstilise ja visuaalse sidumisega masinlikesse konstruktsioonidesse on tegelnud näiteks William Curtis Seaman multimeediaprojektis “The Exquisite Mechanism of

Shivers” (1991) ja ta on kirjutanud rekombinantsest poetikast ka doktoritöö (Seaman 1999). Brasiilia kunstnik Eduardo Kac tegeles “holopoeesiaga” 1980. aastatel. Need on hologrammidena esitatud tekstid, ruumilised tähekombinatsioonid, millest eri nurga alt vaadates on võimalik välja lugeda eri sõnu. Tema esimene holopoeem oli “Holo/Olho” (Holo/silm, 1983).<sup>9</sup> Sisuliselt on need tekstiskulptuurid, mille teket on mõjutanud holograafiatehnoloogia ja konkreetne luule.

### KREATIIVSE AUTOMAADI KÜSIMUSED

Milline on loomeseadmete ja -tehnikate leiutajate motivatsioon? Mis on neid tõuganud välja mõtlema loomemasinaid, -seadmeid ja tehnikaid? “Seadmed” viitab “automatiseerimisele”, see omakorda “industrialiseerimisele”, mis omakorda tähendab tootmise massilisust ja kvantiteeti, ent pole kindel, kas see on olnud loomemasinate leiutajate taotlus. Pigem on selleks olnud lisaks leiutaja ja avastaja ambitsioonile ka soov anda initsiatiiv välisele “agendile”, kes/mis genereeriks variante, mida autor saaks kriitiliselt valida. Kunstnikul ei ole sageli probleemiks mitte ideede puudus, vaid soovi ning motivatsiooni puudumine ideid läbi mängida ja teostada, kõnelemata ajapuudusest. Kui see “must töö” antakse masinale või “välisele agendile”, kelleks võib olla kas või abiline, võivad kunstniku ideed hoopis massiivsemal skaalal teostuda.

Siin võiksime viidata keskaja ja renessansimeistrite sellide ning õpipoiste süsteemile (sest ainult nii antigi kogemust edasi noorematele, kunstikõrgkoolle ju ei olnud), kes olid oma mentori maalide teostajad, või uuemast ajast kas või Andy Warholile, Jeff Koonsile ja Mark Kalem Kostabile, kes on oma loominguprotsessi industrialiseerinud, kasutanud oma projektide teostamisel teiste oskusi ja füüsilist energiat. Võime jõuda näideten, kuidas kunstniku väljatöötatud “kunstibränd” ongi viidud reaalsesse tootmisse ja hiljem levisse, nagu see on juhtunud Niki de Saint Phalle’i kirevate Nanadega, mida võib leida kunstimuseumide suveniiri- ja raamatupoodidest. Kunstiobjekti industriaalset pal-

<sup>8</sup>Vt Koskimaa 2000; ka HERMENEIA — On-line digital literature anthology. Vt <http://www.uoc.edu/in3/hermeneia/angl/antologia.htm>.

<sup>9</sup>Eduardo Kaci holopoeemide näited vt <http://www.ekac.org/allholopoems.html>.

jundust ja levi võib näha graafikatehnikate koopiade puhul. (Need on küll olemasoleva teose analoogilised koopiad.) Kunstnikule on loomemasina puhul küsimus selles, kuidas genereerida ja teostada samade põhiprintsiipidega kunstiteoste eri lahendusi.

Selles tähenduses on “masinal” kunstikontekstis ja kunstniku motivatsiooni valguses kahesugune tähendus: esiteks on ta abivahend uute kombinatsioonide tekitamiseks ja olemasolevate ideede varieerimiseks, n-ö inspiratsioonivaevus kunstniku ideedega rikastamise instrument, ja teiseks, asendaja energiamahukas teostusprotsessis. Loomemasin kui ideedeandja ja/või ideede teostaja. Viimane võib olla ka füüsiline isik.

Soovist allutada intuiitivset loomepraktikat korradele ja korrata-vusele on teadlased ja kunstnikud aastasade jooksul püüdnud leiutada reegleid, instruksioone, eeskirju, plaane ja partituure. Kui pidada silmas Nelson Goodmani autograafilise ja allograafilise kunsti määratlust (1976: 113–122), mis tähendab, et kunste saab eristada selle alusel, mida näeme ja tunnetame meeltega tajutavate objektidena, nagu maal ja skulptuur, või mis on noteeritud märksüsteemina ja ilmnevad interpreedi osalusel (muusika, tants, kirjandus, teater, arhitektuur), siis võiksime ütelda, et allograafilise kunsti vahenditega on püütud kirjeldada ja määratleda autograafilise kunsti loomist. Juba väljakujunenud ning end praktikas tõestanud loomeprotseduure ja -tehnikaid on püütud dokumenteerida ning standardiseerida. Seejärel võib lihtsa teostusedokumentatsiooni põhjuslikkuse vektori ringikeeramisel tekitada olukorra, et olemasolev instruksioon või dokumentatsioon saab tulevase kunstiteose loomisjuhendiks.

Selle teemaga seostub igivana “kreatiivse automaadi” küsimus: mis ulatuses on võimalik loominguprotsesse modelleerida ja simuleerida? Masin töötab ju deterministlikult, ette antud reeglite alusel, ja kaootilise ning mitteootuspärase tulemuse saamiseks tuleks liita masinale juhuslikkuse generaator (vt Franke 1992: 109). Sellise masina töö tulemusena saaksime hulga (või lõputu arvu) kombinatsioone, mis on tõenäoliselt innovatiivsed (ehk lihtsalt erinevad) ega ole vähimalgi määral kunstiliselt väärtuslikud enne, kui nende hulgas tehakse valik toetudes kogemusele. Alles innovatsioonimasina liitmine selektsioonimasinaga annab tõenäoliselt universaalselt produktiivse “kreatiivse automaadi”.

Kunstiloomingu väärtust määratletakse subjektiivse või ka objektiivse hinnangu ja valiku tulemusena. Subjektiivne tähendab olemasolevatest variantidest, mittekoherentsetest teostustest kõige väljendusrikkama valimist ja selle edasi viimistlemist, ning objektiivne valik sünnib kunstiteose sisenemisel sotsiaalsesse dialoogi ja suhtlusse. Paljudest formaalsete kunstitunnuste järgi (või mõne ekspertgrupi seisukohalt) küsitavatest kunstiteostest saavad ühiskondliku vastukaja tõttu diskuteeritud ja tähendusrikkad kunstiteosed. Herbert W. Franke arvates töötab ka Darwini kirjeldatud evolutsioon sellise skeemi alusel: mutatsioonid on juhuslikkuse generaator, mis edukuse korral kinnistuvad ja selekteeruvad (1992: 110). Selles kontekstis meenutaksin fraktaalset geomeetria rajaja Benoit Mandelbroti ettekannet “Fraktaalne geomeetria ja looduse kujutamine”, mille ta pidas 20. novembril 1996. a Prahas konverentsil “Uued ideed teaduses ja kunstis” ning mida siinkirjutajal õnnestus kuulata.<sup>10</sup>

Ilma arvutita ei oleks paljud avastused võimalikud, rääkis ta. Matemaatika abil saab luua objekte, mida varem ei olnud olemas. Mandelbroti huvitas “krobelsus” (*roughness*), mis olevat kategooriana hüljatud. Teda huvitasid struktuurid, millel on justkui sarnased koostiselemendid — kus detail, element, peegeldab suuremat tervikut. Ja seda on võimalik näha kunstis ja arhitektuuris. Kõike, mis on omane kunstile, võib saavutada ka tehnoloogia abil, kuid sellegipoolest ei pruugi see kunstiks muududa. Kunstikommunikatsiooni sihiks ei ole siiski kunsti meenutava materiaalsuse loomine ning selle esitamine staatilise hiilgusena, vaid inimlik kommunikatsioon. Arvutiga võib kunstniku eneseväljendust, spontaansust jms ära petta, mitte aga simuleerida inimlikku sõnumit, mis võib vaatajani kanduda seletamatuid teid pidi: on suur erinevus kunsti vahel, mis on tekitatud, ja selle vahel, mis on loodud. (Kelomees 1996.)

Ka Mandelbrot viitab arvuti, niisiis masina kõlblikkusele variantide genereerimisel, kuid see “inimlikuks sõnumiks” nimetatav pole teostesse pandav loogilise tehte tulemusena, vaid leiab

<sup>10</sup>Vt loenguteksti ja sellele järgnenud küsimusi <http://archives.cicv.fr/council/speeches/mandeltxt.html>.

aset inimliku intuitsiooni, juhuslike asjaolude ja teadlikult koorideneeritud tegevuse tulemusena.

Kokkuvõttes võiks arhetüüpset loomingutsüklit iseloomustada järgmiselt:

- 1) variatsioonide, kombinatsioonide, mutatsioonide, permutatsioonide generaator, millele järgneb
  - 2) selektori tegevus, et neist produktiivsemad, terviklikumad, kvaliteetsemad välja valida, ja
  - 3) valiku kinnistamine ehk teostamine.
- Nõnda võib kirjeldada kreatiivset automaati.

## LOOVUSE ABISEADMED JA TEHNIKAD HÜPETENA PALEOLIITIKUMIST 20. SAJANDI KUNSTINI

Tõenäoliselt paelusid pilvede kaootilised vormid unistajatest koopainimesi, kui need pärast mammutist saadud kõhutäit kaljuserval puhkasid. Pilved võisid neile meenutada metsloomi, puid ja võib-olla naabersuguharu ihaldusväärseid neide. Kindel on, et väga erinevad valgusega seotud loodusnähtused (äike, varjud, miraažid) olid inimeste esimesteks massimeelelahutusteks, kinoteatriks ja multimeediaetenduseks — visuaalsuse varieerijateks. Arhailiste ja looduslikele pildi- ning multimeediageneraatoritele viitasin eespool. Juhuslike värvilaikude kombineerimise seadmeks on näiteks kaleidoskoop.

Lubatagu nüüd esitada ajalooliselt hüplik näidete loetelu, mille puhul on näha, kuidas algoritm, loomereegel, meetod, protsess ja osalus on kuulunud kunstipraktikate hulka. Sellest võib kujuneda hilisemate arutelude toormaterjal.

Instruktsioonide ja reeglite väljatöötajate ajalugu kirjutades viidatakse Leon Battista Alberti traktaadile *Ehituskunstist* (De re aedificatoria, 1452), Piero della Francesca traktaadile *Perspektiivist maalikunstis* (De prospectiva pingendi, u 1474) ja Albrecht Düreri raamatule *Mõõtmisõpetus* (Vnderweysung der messung mit dem zirckel vnd richtscheyt, 1525), kus olid juhendid maalide, skulptuuride ja arhitektuuri loomiseks (Weibel 2006: 3).

Renessansi päranduseks nimetatav “Alberti aken” oli ühtaegu kontseptsioon ja reaalne seade, mis nägigi välja kui aken, läbi mille vaadates kunstnik sõna otseses mõttes sai kopeerida nähtavat. Aknal võis olla abijoonte võrgustik, mis aitas proportsioone paremini mõõta. Idee on pärit Leon Battista Alberti arutlusest *Maalikunstist* (Della pittura, 1435–1436). Tema arvates peaks pilt representeerima välismaailma, nagu vaataksime läbi akna. Et nägemine on telgede püramiid, silm on ühendatud objektidega ruumis, moodustades nähtamatut koonust või püramiidi. Seda püramiidi lõikav tasapind ongi pilt või maal. Tasapinnatagune ruum on pildiruum.

Wolfgang Amadeus Mozart arendas välja “muusikalise täringumängu”, mida tänapäeval seostatakse generatiivsete vahenditega. Teose alapealkiri oli “Valsside komponeerimine muusikat tundmata ja teadmata midagi komponeerimisest”. 176 muusikaribast, millest 16 tuli valida täringuid kasutades, koostati uus pala, mida esitati klaveril (vt Ihmels, Riedel *s.a.*). Teatavate audio-video kombinatsioonipillidena võib vaadelda sajandite jooksul konstrueeritud nn sünesteetilisi muusikariistu, millest saab ülevaate Golan Levini doktoritööst (2000). Seda “veidrate” eksperimentide loetelu jätkates võib lisada William Hayesi nime, kes pakkus 1751. aastal, et noodipaberit võiks pritsida tindiga ja luua kompositsiooni ühe minutiga (Franke 1992: 106). 1821. aastal konstrueeris Diederich Nikolaus Winkel *componium*’i, mis võis tuletada rohkem kui 14 kvintiljonit variatsiooni antud muusikalisel teemal (Föllmer 2005: 115).

Ka Victor Hugo harrastas juhuslikku visuaalsust tekitavat tehnikat, tilgutades paberile tušši ja murdes/klappides kokku paberit, saades tulemuseks fantastilisi “maastikke”. “Kokkuklappimistehnika” (ska *Umklapptechnik*, vt Janecke 1995: 70) andis tulemuseks “kokkuklappimispildid”.<sup>11</sup>

Erik Satie tegi 1920. aastal ettepaneku luua muusikat, mis oleks vahendiks piinlikke pauside täitmisel ja mugavustunde loomisel

<sup>11</sup>Teatavasti põhineb Šveitsi psühhiaatri Hermann Rorschachi (1884–1922) väljatöötatud temanimeline test analoogilistel tindiplekipildidel. Seda kasutatakse psühhiaatriliseks diagnoosimiseks. Rorschachi test ilmus raamatuna 1921. aastal (*Psychodiagnostik*). Vt ka <http://www.rorschach.com>.

avalikes kohtades. Tol ajal mängiti kaubamajades elavas esituses lihtsustatud kontsertmuusikat. Satie pakkus kasutamiseks oma teose *Vexations* (1893), mis võimaldas 840 variatsiooni kahest noodireast, ja nimetas seda *musique d'ameublement*'iks — “sisustusmuusikaks”. See oli kasulik muusika, mis loob vibratsioone ja mugavust, ning sel polegi muid funktsioone nagu ka valgusel ja soojusel (Föllmer 2005: 106).

Jaapani kunstnikud Yuko Mohri ja Soichiro Mihara tegid 2006. aastal Satie teose põhjal samanimelise digitaalsel platvormil installatsiooni “Vexations”. Viimati esitati seda festivalil Transmediale 2006 Berliinis ja festivalil Ars Electronica 2006 Linzis. Installatsioon koosneb kahes osast: reaalse klaverimängija sissemängitud põhiosast, millele lisatakse reaalses ruumis võetud ja arvuti analüüsitud helitaust. Sel kombel pole esitus kunagi sarnane, sest eri näituseruumidel on erinev helikeskkond, kõnelemata 840 variatsioonist (vt *Prixars Electronica*. . . 2006: 142–143).

1920. aastal avaldas dadaist Tristan Tzara teksti “Kuidas teha dadaistlikku luuletust”. Ajalehest väljalõigatud sõnad kogutakse torbikusse ja välja puistades koostatakse neist uus tekst.

Tzara dadaistlikku luuletuse instruksioon:

Võta ajaleht.

Võta käärid.

Võta sama pikk artikkel, kui pikk peab olema su luuletus.

Lõika artikkel välja.

Lõika välja iga sõna ja pane need kotti.

Raputa õrnalt.

Võta tüki välja kättesattumise järjekorras.

Kopeeri kohusetundlikult.

Luuletus on sinu sarnane.

Ja siin oled sa, võluva tundlikkusega lõputult originaalne autor, olugi vulgaarse publiku poolt tunnustamata.<sup>12</sup>

<sup>12</sup>Kirjeldus on võetud New Yorgi MOMA leheküljelt <http://redstudio.moma.org/interactives/chance/>. Samas on ka Tzara luuletuse koostamise interaktiivne võimalus nüüdisaegseid ajalehti kasutades.

Tzara on tähelepanuväärne selle tegevuse etapiviisiline kirjeldus, mis on pakkunud huvi tarkvarakunsti teoreetikule Florian Cramerile (2002), kes peabki seda instruksiooni omamoodi tarkvaraks. Ta pakub välja omapoolse Perl CGI kohanduse, kus võib alustekstiks valida mõne ajalehe võrguväljaande.<sup>13</sup>

Tzara luulekoostamisjuhendi puhul on oluline juhuslikkus, kuid veel enam reeglid selle ohjeldamiseks ja vallandamiseks. Oli ju ka sõna “dada” ise leitud juhuslikult sõnaraamatust. Dadaisti Kurt Schwittersi *merzkunst*'i algmaterjaliks olid juhuslikult tänaval korjatud esemed.

Sürrealistide “psüühiline automatism” oli tuletatud psühhoanalüüsi vabade assotsiatsioonide meetodist. “Automaatse kirjutamise” ja “automaatse joonistamise” tehnikad võimaldasid liikuda veel avastamata alateadvuslikul maastikul. Sürrealistid tegelesid unenägudega, kultiveerisid neist saadud ideede ja kujundite põhjal kirjutamist ning kujutamist. Otsiti vahendeid kontrollimatu ideede vallandamiseks, kasutades näiteks keemilisi stimulaatoreid, samuti mänge, millest tuntuim on “Oivaline korjus” (*Cadavre Exquise*). Mäng seisneb selles, et eri joonistajate kujutised liidetakse ühel paberil, nõnda et joonistajad ei saa teise kujutist näha. Tulemuseks on võimatu olevus või objekt, mis võis innustada kunstnikke edasistele visuaalsetele tuletistele.

Óscar Dominguez oli sürrealistliku tehnika *decalcomania* loojaks, mis oli meetodiks juhusepiltide loomisel. Tuntuks tegi selle Max Ernst. Paksu värviga kaetud värsketele pinnale suruti klaastahvel. Kui see eemaldati, avanes kaootilisi materjalifaktuure meenutav “kvaasilooduslik” pind. Ernsti tehnika *grattage* sarnaneb hiljem, 1960. aastatel levinud dekollaažtehnikaga. Kolmas Max Ernsti 1925. aastal kasutusel võetud tehnika *frottage* sarnaneb laste mängurahade joonistamise tehnikaga. Pildi pinna taha pannakse reljeefne ese või materjal, hõõrumise tulemusena tekib kõrgemate kohtade surve järgi ehk kujutis (Holeczek 1992: 20).

Wolfgang Paalenil leiutas *fumage*'i-tehnika, mille puhul küünla-leegiga põletatakse paberile abstraktseid faktuure. Jean Arpi töös “Juhuse seaduste järgi” (1934) on vormitud vineeritükid kukuta-

<sup>13</sup>F. Crameri dadaistliku juhuseluule koostamise kohandust vt [http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/permutations/tzara/poeme\\_dadaiste.cgi](http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/permutations/tzara/poeme_dadaiste.cgi).

tud ja kinnistatud vineerist aluspinnale. Samal põhimõttel tegi Arp mitmeid teoseid.

Need meetodid olid ühest küljest tahtliku kontrolli kõrvaldajateks, variatsioonide tekitajateks, ja teisalt “mehhanismideks” kunstniku kujutluses läbi mängimata stuktuuride käivitamisel. Ja võib-olla ka omapäraseks esteetiliseks moekäitumiseks kunstis.

Krestomaatiliseks juhuse teoseks on Marcel Duchamp'i “Kolm stoppetaloni” (1913–1914), mis sündis kolme puuvillanööri rõhtsal kukutamisel ühe meetri kõrguselt maapinnale. Seejärel liimiti nõõrid sinisele lõuendile. Nõõrikaarte alusel lõikas Duchamp vineerist lineaalid, mis muutsid puuvillanööride juhusliku kurva tuuri jäikadeks etalonideks. Duchamp nimetas seda “konserveeritud juhuseks”. Seda tööd pidas ta oma loomingus kõige olulisemaks. Alles selle tulemusena hakkas ta minevikust vabanema ja eemalduma traditsioonilistest loomemeetoditest, millega kunsti tavaliselt seostatakse (Mengden 1992: 27).

Duchampi eesmärgiks oli tema sõnul kunstniku käekirja ületamine ja hülgamine. Puhas juhus oli tema jaoks vahendiks loogilise tegelikkuse vastu astumisel ja juhuse konserveerimine oli tema arvates lihtsalt lõbus (*Zufall*. . . 1992: 124).

Sürrealistide emigreerumine Ameerikasse mõjutas New Yorgi koolkonna tekkimist ja sõjajärgset abstraktsionismi. 1940. aastate lõpul kasutati isegi nimetust *abstract surrealism*, kuhu liigitati näiteks Arshile Gorky (Sawin 1995: 333). Sürrealisti Roberto Matta maalid ja tunnid tema stuudios avaldasid mõju abstraktse ekpressionismi legendile Jackson Pollockile. Martica Sawin kirjutab, et vaevalt Matta “pintslijoonistuse pürotehnika” Pollockist jälgi jätmata möödus. Matta püüdis joonistada kiiremini, kui liikus tema mõte, et töötada tõeliselt mitteteadvuslikus olekus. Pollockit võisid mõjutada ka André Masson ja Wolfgang Paalen. Paaleni väljaantav ajakiri *Dyn* olnud tema lugemislaua. Need mõjud leidsid aset juba 1940. aastate esimesel poolel (Sawin 1995: 339).

Pollock tilgutab maale, tuginedes sürrealismi legendaarsele automatismile ja mälestustele Matta meetodist. Selle tehnikaga liitusid dramaatilised ja spontaansed žestid, kunstnik tegutses “maali sees”. Abstraktset ekpressionismi peetakse õigustatult sürrealistide “automaatse joonistamise” edasiarenduseks.

1951. aastal nimetas Harold Rosenberg selle nähtuse *action painting*'uks. Siin on Pollock kui üks võimalik näide, kelle meetod ja tehnika oli lahutamatud selle tagajärgedest — maalidest — ja mille juured on kunsti varasemates arengusuundades.

Spontaansid meetodeid harrastasid ka teiste abstraktse kunsti alavoolude nagu *gesture painting*'i, tašismi ja kalligraafilise maali esindajad. Abstraktsionistide kunsti tegevuslik ja protsessuaalne parameeter muutub järjest iseseisvamaks ja omamoodi eraldumistähiseks võib pidada Georges Mathieu aktsiooni Prantsusmaal, kes 1956. aastal maalis 20 minuti jooksul 8×4 meetrist lõuendit publiku juuresolekul Sarah Bernhardti teatris. Ma pole näinud selle maali reproduktsioone (küll aga Mathieu teisi maale), näib aga, et maalimistegevuse ja -etenduse fakt on annaaside seisukohalt mainimisväärsem kui valminud maal ise.

Siin võib näha selget arengutelge, kuidas maalimistegevusest eraldunud kunstniku loomekäitumine muutus 1960. aastate alul erinevateks tegevuskunsti nähtusteks, millest tüüpilisim juhusliku sündmusetenduse kunst oli *happening*. Ilma valmis oleva stsenaariumita, kuigi teatud kavadega etendati avalikes kohtades jalakäijaid haaravaid sündmusi. Selline ilma stsenaariumi ja plaanita, eemalseisjaid mängu tõmbav lähemine avaldus teatris, filmikunstis *Nouvelle Vague*'i liikumises, kujutavas kunstis lisaks *happening*'ile ka 1960. aastate aktsioonkunstis ja *Fluxus*'es. *Fluxus*-kunsti puhul kujunes oluliseks absurdsete instruksioonide, objektide, avatud struktuuriga kunstiteoste valmistamine, mille omadused olid kasutajale väljakutseks, kui sellel oli piisavalt huumorimeelt.<sup>14</sup>

*Fluxus*-kunsti näideteks võiks tuua Georg Brechti “Pudel pudeliavaja” (*The Bottle Bottle-Opener*, 1966/1980), mis on pudel-

<sup>14</sup>*Fluxus*-kunstnik Nam June Paik ütleb intervjuus Lars Movini filmis *The Misfits — 30 Years of Fluxus* (Taani, 1993, 79:00), et suurimaks *Fluxus*-projektiks oli Nõukogude Liidu lagundamine. Teatavasti oli *Fluxus*'e juhtfiguuriks leedulane George Maciunas, kes oli kirjavahetuses muusiku Vytautas Landsbergisega, kes oli aastail 1990–1992 Leedu president. Leedu kuulutas end iseseisvaks 11. märtsil 1990. aastal ja 1991. a Vilniuse dramaatilistel sündmustel oli teatavasti oluline osa Mihhail Gorbatšovi langemises ning lõpuks ka Nõukogude Liidu lagunemises.

korgitser. Korgist ulatub välja korgitseri spiraal, veinipudel on kui veinipudeli korgitser. Sigmar Polke “Aparaat, mis laseb ühel kartulil ümber teise tiirelda” (Apparat, mit dem eine Kartoffel eine andere umkreisen kann, 1969) kujutab endast kõrget taburetti, mille põhja alla pika varda külge on kinnitatud kartul, mis on kohakuti põrandal paikneva teise kartuliga. Vaataja käivitab nupulevajatusega mootori, mille tulemusena hakkab varda külge kinnitatud kartul ümber teise tiirlema. Või Karl Gerstneri “Roosad read” (Variables Bild, 1957/1965), kus vaataja saab roosade ribade ümberkomponeerimise tulemusena luua oma abstraktseid kompositsioone. Utz Kampmanni “Masinaplastika” (Maschinenplastik, 1971) on rööbastele asetatud arhitektoonilised vormid, mida üksteise suhtes liigutades võib “modelleerida” lõputu hulga kolmemõõtmelisi abstraktseid objekte.<sup>15</sup>

Nende tööde puhul on tüüpiline vaatajale jäetud võimalus sekunda ja teost uuesti kombineerida, kuigi tänapäevases näituseolukorras seda paraku ei võimaldata.

#### VALGUS- JA LIIKUMISMASINATEST AUTODESTRUKTIIVSE KUNSTINI

Kuigi kineetilise kunsti ajaloo esitamine ei ole käeoleva kirjutise eesmärgiks, on mõned näited möödapääsmatud. Frank Popper jaotab kineetilise kunsti ajaloo kuni 1970. aastani neljaks: optiline kunst, masinad, mobiilid ja valguskineetika (1975). Ta alustab juba antiigist: Heroni aurujõul avanevatest ustest kuni 17. ja 18. sajandil valmistatud *automata*’deni. Need on pälvinud kineetilise, kuid hiljem ka interaktiivse kunsti uurijate tähelepanu.

*Automata*’de kollektsionäärid Sharon ja Christian Bailly viitavad Homeroosele: *Iliases* räägitakse Hephaistosest, kes animeeris lõõtsasid, olles sellega esimene *automata*’de valmistaja (2000: 120).

Järgnevatest näidetest on ilmne, *esiteks*, kuidas kunstnik “etendab” kunstiteose loomist, sooritades teatavaid protseduure, aktsioone, mis kuuluvad äravõtmatult valmisteose juurde, ning

<sup>15</sup>Muljed pärinevad näituselt “Die Algoritmische Revolution”, ZKM, Karlsruhe, november 2006. Vt ka Weibel 2006.

*teiseks* näeme vaataja valmisteose-järgset osalemist, sekkumist, mis kuulub olemuslikult kunstiteose juurde. *Kolmandaks* võime kõnelda kunstiteose olemisviisist kui katkematute variatsioonide ja teisenemiste ahelast, mis vallandatakse elektriliste jõuallikatega või atmosfääri parameetrite muutustega. Kunstiteose normaalolek on variatsioonilisus, muutuvus. Näiteks võib tuua kineetilise kunsti eelkäija Alexander Calderi mobiilid, mis olid vertikaalsete alumiiniumplaatidega rippuvad skulptuurid, mille liikumine (= visuaalne varieerumine) — kui see aset leidis — oli põhjustatud õhu liikumisest ruumis.

Seadmete ja masinate valmistamine kunstiteoste tähenduses on sõna otseses mõttes omane op- ja kineetilisele kunstile. Kuigi op-kunsti alguseks peetakse 1950. aastaid, nähakse selle eelkäijaid ka 1920.–1930. aastatel. Siin sobib viidata László Moholy-Nagy’i teosele “Light Display: Black-White-Grey” (1930), mis oli peegelduvate teraspindadega abstraktne skulptuur. See pidi valgusvihus pöörlema ja järelikult analoogiliselt diskokerale ümbritsevale muutuvaid valguslaike heitma.

Op-kunsti ajalugu kirjutades viidatakse eksperimentaalpsühholoog Vittorio Benussi seadmele 1912. aastast, mille pöörleval ketal tekitasid ringid virtuaalse keegli kujutise. Tema õpilane Cesare Musatti nimetas seda “stereokineetiliseks efektiks”.

1920. aastal avaldasid Naum Gabo ja Antoine Pevsner Moskvast “Realistliku manifesti”, milles kuulutasid kineetilised rütmid kunsti olulisemateks elementideks. Naum Gabo tegi “Kineetilise konstruktsiooni Nr. 2”, mis oli terasvedru käivitatud traatskulptuur, tekitades mulje virtuaalsest mahulisest vormist.

Optiline ja kineetiline kunst liitus sageli ühtedes ja samades teostes. Näiteks võiksid sobida Giovanni Anceschi “Struktuur, virtuaalne silinder” (Strutturazione, cilindrica virtuale, 1963), milles musta-valge triibulised vertikaalsed vardad on kinnitatud pöörlevatele alustele. Vaataja peab objekti käivitama nupulevajatusega ja näeb virtuaalseid triibulisi silindreid. Põhimõtte on sarnane Gabo juba mainitud virtuaalse skulptuuriga, mis saadi traatšablooni pöörlemisel. Gianni Colombo “Pulseeriv struktuur” (Strutturazione pulsante, 1959) on 4×14 klotsist koosnev reljeef, mis käivitatakse nupulevajatamisega, saades tulemuseks lainetava reljeefi. Gruppo MID (Movimento Imagine Dimen-

sione) “Suur stroboskoopiline ketas” (Grande Disco stroboscopico, 1968) on umbes meetrise läbimõõduga vertikaalselt seisev mustade korrapärase täppidega kaetud ringikujuline ketas, mille vaataja käivitab nupulevajutusega. Tööle lähedal seistes võib saada peapöörituse.<sup>16</sup>

Sama kehtib ka teiste kineetilise ja optilise kunsti näidete kohta, et liikuma pandud optiline efekt mõjutab vaataja tasakaalumeelt, tekitades lausa koordinatsioonihäireid. Ka praegu neid töid vaadates peab ütleva, et atraktiivsus ja lummutus ei ole kadunud, küll aga kuuluvad seda laadi optilised masinad teadus- ning tehnikamuuseumide kogudesse ning vaimustavad pigem kooliõpilasi kui professionaalset kunstipublikut. Nende tööde puhul on selge nende struktuuri avatus, vaatajale jäetud võimalus kaasa toimida ja teost muuta. Teost ei ole olemas ilma vaataja sekkumiseta ja selles mõttes on nad hilisema interaktiivse kunsti eelkäijateks, kus töö saabki eksisteerida kunstiteosena vaataja tegutsemise tõttu sellega ja selles.

Naljakas oli nende kineetiliste teoste puhul näitusel “Die Algorithmische Revolution”, et paljude käivitamist vajavate tööde juurde oli pandud hoiatus “out of order” või katsumist keelav silt — “säilivuse tagamiseks ei tohi seda liikuvat objekti kahjuks enam puudutada”. Arvestades, et sekkumis- ja käivitamistegur on nende teoste puhul olemuslik, võib ütelda, et teosed olid esil vaid piiratud kujul. Sama absurdne oleks impressionistlike maalide eksponeerimine ühevärvilises valguses.

Siit edasi saab viidata mitmetele grupi “Nouveau réalisme’i” esindajatele, nagu Jean Tinguely, Niki de Saint Phalle, Arman, Daniel Spoerri, kelle loomingus oli juhuse osa määrav ja kelle tegevus jääb 1950.–1960. aastatesse. Oluline ei olnud mitte niivõrd tulemus, vaid selle saavutamise vahendid, protsessid või rituaalid. Iroonia on taas selles, et nende kunsti protsessijärgsed füüsilised teosed kuuluvad tänapäeval kunstimuuseumide väärikatesse kogudesse.

Jean Tinguely konstrueeris maalimismasinad, mis töötasid mündi sisselaskmisel. Tema hüüdlauseid olid “kõik muutub”,

<sup>16</sup>Näited taas väljapanekult “Die Algorithmische Revolution”, ZKM, Karlsruhe, november 2006. Vt ka Die Algorithmische Revolution. . . 2006.

“elu on mäng”, “masin annab mulle võimaluse jõuda poeesiani”. 1960. aastal konstrueeris ta New Yorgis isepurustuva objekti, hiiglasliku kineetilise skulptuuri, mis pärast käivitamist iseenast plahvatustega lammutas. Liites oma Tinguely-muljed, mis pärinevad loetust ja Baselis asuva Jean Tinguely muuseumi külastamisel tekkinud kogemusest, tundub eelkõige, et talle oli iseloomulik mõttetute ja mitteproduktiivsete masinate konstrueerimine ning sellega masinalikkuse üle ironiseerimine. “Produktiivsete” loomemasinate konteksti võiks lülitada Tinguely kineetilised skulptuurid, nagu “Méta-Matic №10” (1959), kus motoriseeritud pliiaats sirgeldab paberil ja masina toimimise tulemusena tekib visuaalsus. Muidugi ei olnud Tinguely eesmärgiks reaalsete joonistamismasinate konstrueerimine. Tema “loomemasinad” olid pigem produktiivsuse iroonia ja teatud juhtudel ka vastasmärgiline — need olid pigem destruktsiooni- ehk purustamismasinad.

Destruktsiooni teemat edasi arendades tuleks jätkata Gustav Metzgeriga, kes 1960. aastate alul võttis kasutusele mõiste “autodestruktiivne kunst” (*auto-destructive art*). See hakkas ringlema tema artiklist “Masin, autokreatiivne ja autodestruktiivne kunst”, mis ilmus ajakirjas *Ark*. Esimene manifest ilmus 4. novembril 1959. Kunstnikud peaksid tema meelest tegema koostööd inseeneride ja teadlastega. Autodestruktiivne kunst võib olla tehtud loomulike ja looduslike jõududega, kuid ka tehniliste abivahenditega jne (Metzger [1959]). 1960. aastal ilmunud autodestruktiivse kunsti 2. manifestis nimetab ta parkümmend autodestruktiivse kunsti vahendit ja materjali ning määratleb õieti kogu Lääne tsivilisatsiooni autodestruktiivseks, viidates tuumarelvadele, mis on võimelised hävitama kogu tehnilise tsivilisatsiooni (Metzger [1960]).

Juba 1959. aastast peale pritsis Metzger nailonalustele hapet, protestides sel viisil tuumarelvade vastu. Protseduuri tulemusena tekkisid enne nailoni täielikku lagunemist kiired muutuvad vormid, nõnda et töö oli ühtaegu autokreatiivne ja autodestruktiivne. Metzger oli tol ajal vaimustatud tohututest metallipressidest, mis suutsid materjali kokku suruda, ja pidas kosmilisi musti auke nailonhappemaalide inspireerijaks (Metzger 1996).

1966. aastal korraldas Metzger koos kaaslastega Londonis sümposiooni “Destruksioon kunstis”. Seal demonstreeriti ka autodestruktiivset kunsti toimingutes, nagu John Latham raamatutest tehtud tornide ehk Skoob Towers’i põletamine, mis olevat osutanud Lääne kultuuri “läbipõlemisele”. 1960. aastal oli Jean Tinguely juba mainitud “Homage a New York” kantud autodestruktiivse kunsti vaimust. Skulptuur purustas ennast tulevärgi ja plahvatuste saatel.

Kogu Metzgeri “ideoloogia”, mis on üllataval kombel taaselusutatud 1990. aastatel aktivismi ja radikaalsuse tähe all,<sup>17</sup> on oma moodi ülemlaul destruksioonile, mis ongi tema järgi elu ja olemise alus. Destruktiivseks peab ta ka päikest ja viitab inimese organismi pidevale hävingule, rakkude suremisele. Ja ega talle olegi võimalik vastu vaielda.

Metzgeri teeb huvitavaks kolm asjaolu. Kõigepealt on tema destruksiooniideoloogial isiklikud põhjused. Et ta vanemad olid juudid, vahistas Gestapo 1939. aastal Nürnbergis tema perekonna ning nad saadeti koonduslaagrisse. Samal aastal põgenes Metzger Inglismaale, kuhu ta elama jäigi. Täpselt 20 aastat pärast perekonna hukkumist sõnastas ta oma destruktsoonimanifesti. Teiseks on autodestruktsioonil, mis on elu alus, ka teine poolus: autokreatsioon. Mõnevõrra banaalne, kuid tekkimine ja hävimine on tööpoolest olemist kooshoidvad vastaspoolused. Ja kolmandaks pühitses Metzger autodestruktsiooni meetodiks, kunstiliseks loomereegliks.

Metzgerit võib tänapäevaseid kunstilahtreid kasutades liigitada roheliseks kunstiaktivistik, sest ta koputab tehnilise tsivilisatsiooni südametunnistusele ning kordab ununema kipuvat tõde, et kõik elav häviv ja on ajutine.

Kui levinud on autodestruktsioon nüüdisajal põhimõtte ja meetodina? Vastus oleks, et enamik kunstnikke tegeleb oma loominguga selektsiooniga ehk osa teoste hävitamisega. See kogemus on sama vana kui inimkond ise ja aktuaalsem kunstiteoste tootestumise ajastul. Vähem väärtusliku loominguga hävitamise abil tõuseb allesjäänud väärtus.

<sup>17</sup>Vt tema loeng “Earth to galaxies: On destruction and destructivity” Glasgow’ Film Theatre’is 8. novembril 1996 — Metzger 1996.

Eesti kunsti puhul viitaksin Andrus Kasemaa 3. mail 1985. aastal tehtud aktsioonile “Maja”, mille jooksul ehitati maja meenutav sõrestik, millele kinnitati tema graafilised tööd, ja seejärel sõrestik süüdati (vt Kelomees 1987: 51). Mõistagi oli tegu dokumentatsiooni ettekäändega, kuid väärtuslike kunstiteoste hävimine oli rohkemgi kui reaalne. Selliseid vähem rituaalseid ja vähem demonstratiivseid enesehävitusi viivad läbi sajad kunstnikud oma ateljeedes. Harvadel juhtudel pühitsetakse loominguga hävitamise episood kunstiteoseks ja siin esiletõstetud destruksiooniteema mitmetisuse puhul on see suhtumine märkimisväärne — kunstiteos(t)e hävimise kaudu sünnib uus kunstiteos.

#### KUNSTITEOS KUI AKTSIOONI DOKUMENT, AKTSIOON KUI KUNSTITEOS

Aktsiooni dokumentidena võime mõista juba kirjeldatud Jackson Pollocki ja Georges Mathieu maale. Niki de Saint Phalle sai tuntuks *shooting painting*’iga — tulistamismaalidega. Ta tulistas monokroomseteks ja surve all värvireservuaaridega kaetud maale, mille tulemusena tekkisid abstraksed, kaootilistest värviplahvatustest moodustunud maalid.

Niki de Saint Phalle oli 1950. aastatel atraktiivse välimusega fotomodell ja poseeris toonaste maailma tippmoeajakirjade *Vogue*, *Life*, *Harper’s Bazaar* ja *Elle* kaanetüdrukuna. Tema arvates andestati talle ilu tõttu muidu naisterahvale sobimatud ekstravagantsused.<sup>18</sup>

Daniel Spoerri juhusemaolid sündisid ühesuguse stsenaariumi järgi. Autor “jäädvustas” kaootilisi hommiku- või lõunasöögi-järgseid lauainstallatsioone neid alustele liimides ning hiljem vertikaalselt galeriiruumis näidates. Selle tulemuseks olid nn juhuselid (*Fallenbild*).

Spoerri korraldas 23. mail 1964. aastal kunstikoguja Wolfgang Hahni kodus õhtusöögi, mille osalistel, kes olid kunstikaupmehed, arhitektid, fotograafid ja nende abikaasad, palus ta kaasa võtta

<sup>18</sup>Vt Niki de Saint Phalle intervjuud: *Niki de Saint Phalle: Wer ist das Monster — Du oder ich?* Režissöör Peter Schamoni, Studio Ufa/Atlas, 1997, 93:00.

oma toidunõud. Ühel hetkel palus ta kõiki laua juurest lahkuda ja fikseeris lauanõud alusele. Hilisemaks eksponeerimiseks pööras ta seda alust taas 90° võrra (Nouveau Réalisme... 2005: 206–207). Siin on taas oluline “legend”, teose sündimise juhuslikud asjaolud, mis lähtusid inimestevahelisest sündmusest ja kuuluvad äravõtmatult teose tähenduse juurde.

Aksioonmaalikunstiga on tegemist Viini aktsionistide puhul. Juba 1960. aastatel alustanud liikumise kaks põhitagelast Otto Mühl ja Hermann Nitsch tegutsevad tänapäevalgi — Mühl on küll pärast kaheksa-aastast vangistust Austrias läinud elama Portugali; Nitsch elab Austrias ja korraldab regulaarselt “maaliaktsioone” (*malaktionen*). Arvult 47. ja võrgulehekülje andmetel viimane maaliaktsioon toimus Prinzenhofi lossis Austrias 17. kuni 23. maini 2004.<sup>19</sup> Õieti ei ole tema puhul võimalik näha suuri erinevusi Pollocki või Mathieu meetoditest. Nitsch kirjutabki oma kodulehel, et alustas 1959. aastal, olles kontaktis informaalse maalikunstiga (Pollock, Franz Kline, de Kooning, Sam Francis). Tema kaetavad värvipinnad ei ole enam esemestatud objektid, vaid teatraliseeritud maaliprotsess, etendusmaal (*schaumalen*), mis toimub vastavalt ettevalmistatud keskkonnas, kuid kasutada võib ka maha laotatud lõuendit. Tema 40. ja suurim maaliaktsioon toimus Viini 20. sajandi kunsti muuseumis 1997. aastal, kus ta kasutas verd ja musta värvi lõuenditel. Dokumentatsiooniteadlikuna on Nitsch teinud oma etendustele põhjalikke partituure, need on hoolikalt talletatud filmile ja videole. Aktsioonide tulemusena valminud maale eksponeeritakse hiljem näitustel.

Sainte Phalle, Spoerri, Nitschi praktika puhul on kunstiteos mõistetav selle loomiseks korraldatud aktsiooni kontekstis. Teos ei ole lahutatav protsessist, nad kuuluvad ühele tähendusväljale.

#### INDETERMINISTLIKUD ELEKTRONILISED PROJEKTID

Elektroniliste pildi- ja helivariaatoreina võib käsitada kümneid 1960.–1970. aastatel eksperimenteerivate kunstnike valmistatud

<sup>19</sup>Vt <http://www.nitsch.org/>.

elektronilisi seadmeid, mida nimetati erinevat tüüpi süntesaatoreiks.<sup>20</sup> Nimetan mõningaid, et anda aimu ambitsioonikaist otsingutest selles valdkonnas: Stephen Becki DIRECT VIDEO SYNTHESIZER, BECK VIDEO WEAVER, Nam June Paik'i ja Shuya Abe PAIK/ABE VIDEO SYNTHESIZER, George Browni VIDEO SEQUENCER, Dan Sandini IP (Analog IMAGE PROCESSOR), Bill Hearn'i VIDUUM, Robert Moogi MOOG MODULAR AUDIO SYNTHESIZER jne (*Eigenwelt der Apparatenwelt*... 1992: 91).<sup>21</sup> Need olid küll pildi- ja heligeneraatorid, mille mängis kunstnik või muusik, kui mitte miski ei takistaks ka vaatajal sama teha. Eriti silmatorkavalt on see juhtunud 1990. aastatel, mil — kujundlikult väljendudes — pilti moduleeriv kontrollpult või heli muutev klaviatuur on antud vaataja kätte. 1960.–1970. aastatel olid need instrumendid uuenduslikud, ennetades videotöötlemiseks mõeldud raud- ja tarkvara arengut. Praegu on tollased ideed materialiseerunud tänapäevaste pildi- ja videotöötlusprogrammide võimalustes.

Samas ei oleks õige käsitada neid elektronilisi seadmeid pildivariaatoreina otseses tähenduses. Paljude kunstnike, sh eriti Woody ja Steina Vasulka jaoks, oli esmaseks signaal. Visuaalsete mängude aluseks ei olnud kujutis, vaid see, millest kujutis elektronilises süsteemis koostatakse (tollal oli selleks videosalvestussüsteem). 1960. aastate analoogset elektroonikamaailma nüüdisaegse digitaalse maailmaga võrreldes on Vasulka märkinud, et nende idee oli see, et video on nähtamatu, on signaal. Ja signaalina on see kokku pandud elektripingest ja sagedusest. Sellest lihtsast põhimõttest võib ehitada lõputuid maailmu. Ja digitaalne on selles mõttes isegi lihtsam, sest see on *on* ja *off*, signaali olemasolu või selle puudumine. Selle printsiibi alusel võib ehitada täiusliku universumi, mis on neid alati huvitanud. Neile meeldib töötada selle nähtusega, võtta mõni ilming ja katsuda seda visuaali-

<sup>20</sup>22. juunist kuni 5. juulini 1992. a toimus Linzis 1960. aastate eksperimentaalseid videoseadmeid käsitlev näitus “Eigenwelt der Apparatenwelt: Pioniere der Electronischen Kunst” (kuraatorid Woody ja Steina Vasulka). Vt kataloog: *Eigenwelt der Apparatenwelt*... 1992. Info on leitav ka veebilehelt <http://www.vasulka.org>.

<sup>21</sup>Vt veel näiteid: <http://www.vasulka.org/archive/eigenwelt/pdf/091.pdf>.

seerida või siis võtta tükk visuaalsust ning katsuda see kuuldavaks teha. Paljude meelet on video ikooniline, kujutis või sõnum on kõige tähtsam (Kelomees 2001).

1960. aastatest kõneldes tuleks meenutada 1963. aastal video-kunsti esimesel näitusel “Exposition of Music-Electronic Television” Nam June Paiki audioprojekti “Random Access”. Magnetofonist eraldatud helipead kasutades võis vaataja käega üle lindiribade tõmmates kuulata<sup>22</sup> seintele kinnitatud helisid. Samasugune oli “Schallplattenschaschlik” ehk heliplaadišaschlik, kus vaataja pidi ennast ise aitama ja helipead liigutama, et kuulata kümnekonda ühele vardale aetud heliplaati (Föllmer 2005: 105). Vaataja osalemine ja tegevus on siin taas määrav. Neid teoseid peetakse osaluskunsti ja hilisema interaktiivse kunsti eelkäijateks.

Mõnevõrra on “avatud vorm” ja “indeterministlik kunst” katuvad mõisted ning poleks õige hakata teoseid neisse lahtritesse paigutama, kui nad täidavad lõpetamata või mitmelõpulise valmis-teose. Avatud vormist kõneldes ja Umberto Eco raamatule (1989) viidates liigitatakse siia alla 1960. aastate keskpaiga videoeksperimentid, mis olid “open reel” ehk avatud lintkettaga videomakidel. Bruce Naumani ja Vito Acconci pooltunnised ning pike-mad alguse ja otsata videod esitasid “hoiakuid” (*attitudes*) ning eirasid igasugust kinemaatilist või teatraalset loogikat (Frieling 2005a: 372–373). Nende puhul vist ei pidanudki autorid silmas võimalikku auditoriumi, sest neid videoid on raske vaadata isegi uurijahuviga.

## ALEA TOORILINE KUNST

Kunstiteose tekkelugudes ja aruteludes ideede päritolu üle alustatakse sageli jumalikest inspiratsiooniallikatest, kuid teiseks

<sup>22</sup>Lähestikku asetatud sõnad “vaataja kuulab” on sisult mõneti kummastavad, kuid reaalsed. Täpsuse huvides võib “vaataja” asendada “näitusekülastaja”, “kunstiteose kasutaja” või “kunstiteoses osalejaga”, kuid loodetavasti mõistab lugeja “vaataja” nimetuse tinglikkust ja tema positsiooni aktiivsust. William Curtis Seaman on 1998. aastal loonud termini “vuser” (*viewer/user*) ehk vaataja/kasutaja; sama loogikat järgides võiks üheks eestikeelseks, veidi veidraks vasteks olla ehk “vasutaja”. Vt Seaman 1999: 11.

pooleks on ikka maine ja kontrollimatu, juhuslik ning valitsematu praktika. Holger Schulze kirjutab aleatoorilisest<sup>23</sup> kunstist, hõlmates sellesse 20. sajandi alguse kunstipraktikaid kuni nüüdisaegse DJ-kultuurini. Aleatooriline ei tähenda täielikku juhuslikkust ja suvalisi akte. Mõistet “aleatoorika” kasutas esimest korda 1954. aastal Werner Meyer-Eppler kommunikatsiooniteaduslikel seminaridel. Tema omakorda võttis selle aasta varem ilmunud André Blanc-Lapierre ja Robert Fortet teosest (Schulze 2000: 17).

Karlheinz Stockhausen ja Pierre Boulez kasutasid sõna “aleatooriline” Darmstadtis suvekursustel 1957. aastal. Stockhausenil oli “aleatooriline” üks paljudest statistilistest mõistetest, mida ta oma kompostitsiooniõpetuses kasutas ja millega ta tähistas “statistilist mõtlemist heliloomingus”. Boulez kasutas mõistet muusika avatud vormi määratlemisel.

Darmstadtis suvekursuste kaudu jõudsid sõnad “aleatooriline” ja “aleatoorika” muusikute ning muusikast kirjutajate sõnavarasse, kusjuures terminit “aleatoorika” hakati mõistma aleatoorilise printsiibina vastavas kompositisoonitehnikas loodud teostes või siis kompositisoonitehnika endana.

Aleatoorika mõiste kasutamine on eri autoritel siiski erinev (Frobenius 1977):

1) algselt peeti aleatoorika all silmas heliteose osade liigutatavust (avatud vorm) ning alates 1960. aastate keskpaigast ka struktuurset variantsust;

2) Cage'i “eksperimentaalne muusika” liitub mõnede autorite meelet aleatoorika mõistega, mõnede meelet aga mitte;

3) mõned autorid arvavad aleatoorilise muusika hulka ka graafilise muusika;

<sup>23</sup>Sõna “aleatooriline” on pärit ladina sõnast *aleatorius* ‘mängurile kuuluv’, vrd *aleatorium* ‘mängupõrgu’, *aleator* ‘mängur’, *alea* ‘täring, täringumäng, õnnemäng, risk, juhus’. Adjektiiv “aleatooriline” kasutatakse nii prantsuse kui ka itaalia keeles eelkõige tähenduses ‘ebakindel, teadmata, kahtlane, küsitav’ või ‘juhuslik’. Aleatooriliseks nimetatakse ka sündmusi, juhtumeid, protsesse, mille tulemus on ebakindel, teadmata, kahtlane, küsitav või juhuslega määratletav. Vt Frobenius 1977.

4) kui mõned autorid peavad aleatoorika all silmas interpretatsiooniaspekti, siis teised peavad aleatoorikaks ainult kompositsioonimeetodit.

Aleatoorilise all ei mõisteta ainult juhuslikkust, vaid teatud kõikumisi kindlaksmääratud raamides. Aleatoorilise kunsti puhul on tähelepanu suunatud rohkem protsessile ja võimalustele, mida antakse interpreedile. Sellega seoses kirjutab Holger Schulze mikro- ja makro-aleatoorikast ehk partituuridest ja kunstiteose kavanditest, milles interpreedile on antud rohkem või vähem vabadust. Ameerika hilisele avangardile oli omane mikroaleatoorika, mis tekkis 1950. aastatel ja mida kutsuti indeterminismiks, interpreedil oli vabadust rohkem. Euroopa suunale oli iseloomulik makroaleatoorika. Ameeriklased John Cage, Christian Wolff jt kasutasid “indeterminismi” terminit ja paiguti neid nimetatigi “indeterministideks” (Schulze 2000: 28–29).

Holger Schulze peab aleatoorikat 20. sajandi kunsti mõistmisel “kuningate teeks” ja analüüsib aleatoorilise kunsti ideest lähtudes sürrealismi, André Bretoni ja Philippe Soupault’i, dadat ja Kurt Schwittersi, Marcel Duchampi, Hans Arpi, *Fluxus*’i ja John Cage’i, konkreetset kunsti, semiootikat ja Max Benset, meedia-kunsti ja Ferdinand Kriwet, Peter Greenaway’i ja teisi, kui nimetada vaid kujutava kunstiga seotut.

Merike Vaitmaa (2000) kirjutab, et näiteks Ameerika juhusemuusikas määrab kõrgused ja vältused tabel või müntide õhkuviskamine; kogu teose rütm võib olla interpreedi otsustada. Eesti muusikast toob ta näiteks Jaan Koha, kes kirjutas 1965. aastal vormialeatoorilise (alaosade järjestus on täielikult mängijate valida) rondo klaverile, milles osalt on aleatoorilised ka rütm ja dünaamika.

Vaitmaa peab juhusemuusika ülimaks ilminguks John Cage’i “4:33” (1952): interpreet vaikib, teose kõlasisu kujuneb juhuslikest helidest saalis. Selle pala ettekande visuaalne külg olevat tekitanud Cage’i huvi muusika ja teatraalsuse seoste vastu. Samal aastal korraldati esimene *happening*, milles Cage’i kõrval osales kunstnikke, poeete ja tantsijaid (Vaitmaa 2000: 139). Rudolf Frieilingi järgi olevat Cage’i huvi vaikusemuusika vastu tekkinud tema isikliku kogemuse põhjal: nimelt olevat ta sattunud kõlavabasse

ruumi, kuuldes oma südame tööd ja vereringet, ning see oligi inspireerinud teose “4:33” (2005b: 145).

## HAPPENING — JUHUSEKUNST EESTI MUUSIKAS JA KUNSTIS

Jätkates aleatoorilise muusikaloomingu mõjul tekkinud *happening*’iga, esitan mõned faktid Eesti muusika- ja kunstiajalooost.

Esimese avaliku *happening*’i Eestis korraldasid 1965. aasta suvel Tallinna Raua tänava kooli saalis kunsti-, muusika- ja lavakunstiüliõpilased; heliloojaid selles ei osalenud. Öhtu üldplaan oli Tõnis Vindilt: läbimõeldud valgusreži, osalised olid kostüümides. Muusikat improviseeris klaverikeeltele mängiv Arvo Valdma. Hiljem toimus eksperimentaalõhtuid Kuldar Singi ja Arvo Pärdi algatusel, neist kõige silmapaistvam 1971. aastal Kirjanike Majas Tallinnas, mis lõppes skandaaliga ja jäi ühtlasi viimaseks. Juhuslikult süttis põlevaist küünaldest kogemata viiul, mis oli küll odav vabrikupill. “Nihilistiliku viiulipõletamise” mõistsid hukka EKP Keskkomitee ja Tallinna Riikliku Kunsti-instituudi juhtkond (Vaitmaa 2000: 154).

Eesti kunsti taustale aleatoorilist suhtumist projitseerides ja pidades silmas, et need suundumused Läänes olid seotud *happening*’iga, pole näiteid kaugelt otsida. *Happening*’i harrastati 1960. aastate lõpul ja 1970. aastate alul kunsti ja teatriringkondades ning 1980. aastate alul Tartu ülikooli kunstikabineti seltskonnas (Kelomees 1987). Mainimisväärsed on 1960. aastate lõpu ja 1970. aastate alguse *happening*’id, mida tegid Leonhard Lapin, Jüri Okas, Vilen Künnapu, Jüri Arrak jt.

Eesti *happening*’i peamine kroonik ja autor Leonhard Lapin alustab tollase atmosfääri kirjeldamist grupeeringust ANK-64 ja noorte muusikute üritustest Heliloojate Majas 1960. aastate lõpul (pidades silmas ilmselt sedasama sündmust, mida kirjeldab Vaitmaa) (1987: 85). Lapin peab *happening*’liku mõttelaadi esimeseks avalduseks Eestis 1966. aastal toimunud teatriõhtut, kus esitati absurditeatri sfääri kuuluv Samuel Becketti *Sõnadeta tegevus* (esitajad Jüri Arrak, Andres Ehin, T. Kõiv, T. Lepik) ja kollektiivne algupärane *Instrumentaalteater*. Lapini kinnitusele ei saa

alahinnata ka 1960. aastatel Kunstiinstituudis tegutsenud taidlus-teatrit Heino Mikiveri juhtimisel, mis oli “iselaadne absurditeater, milles olulisel kohal *happening*’ile iseloomulik improvisatsioon”. Mikiveri teatrist kasvasidki välja kümnendi lõpul levima hakanud *happening*’id ning spontaansed *happening*-lavastused, millel oli juba otsene side Eesti kujutava kunsti uuendusliikumistega (Lapin 1986).

1960. aastate teisel poolel viljeldi *happening*’i juba teadlikult. Tartus sündis see rühmituse Visarid ja Tallinnas SOUP-69 initsiatiivil. Mõlemad olid orienteeritud põhiliselt popkunstile. Visarite *happening*’i-alane tegevus oli selle liidrile Kaljo Põllule viitava Lapini sõnul SOUP-69 omast tagasihoidlikum. Visarite esimesed *happening*’id toimusid nn noorte suvelaagrites Hädameestel ja Kablis.

Lapin tõstab ühe tipuna esile laste mänguväljaku *spontaanset* maalimist Heina ja Telliskivi tänava nurgal 27. aprillil 1971. “Ei kavandatud ette värve ega kujundeid, kogu tegevus oli spontaanne,” kirjutab ta (1997: 37).

Ka toob Lapin esile noorte kunstinimeste seoseid toonaste teatriuudajatega, eelkõige Jaan Toomingaga. Viimase 1969. aasta etenduses *Laseb käele suud anda* oli kunstnikuks Andres Tolts. Lapini arvates oli nii selles kui ka teistes Toominga ja Evald Hermaküla lavastustustes (*Sina, kes sa saad kõrvakiile, Musketäriana, Üks ullike läks rändama*) “tunda lähedust *happening*’i meelsusele: lavastaja rakendas rohkelt improvisatsiooni, mis eriti etenduses “Laseb käele suud anda” saavutas iseväärtuse — domineeris puhas, spontaanselt tekkinud kujund, milles näitleja oli etenduse plastilise struktuuri aktiivne materjal, nii nagu seda abstraktses maalis värv või kineetilises skulptuuri vorm” (1997: 37–40).

Lapin tegi tollal ettepaneku asendada kõlalisel ebameeldiv *happening* (“hapu king”, “hunveiping”) sõnaga *mäng*: “Võtta hulk ebaolulisi asju, funktsioonita “esemeid”, tähtsusetuid sündmuseid ja seiku, veidi õhku, päikest, vett, argipäevaseid hääli ning pühapäevaseid helinaid ja luua uus fantastiline maailm, kus reaali-teedi jõuetud koostisosad muutuvad toimivaiks, arenevad jõuks, mis reaalse maailma konventsionaalsusi tühiseina paista laseb, nende vastuolulist kooslust avab” (1970: 11).

Lapin on toonud näiteks hulga praeguste klassikute noorpõlve-aktsioone, mille puhul juhuslikkus, vaatajale jäetud kontroll kunstiteose üle või linnaruumis läbiviidud sündmus on teose oluliseks omaduseks. 1969. aastal demonstreeris Raul Meel Tartu ülikooli kohvikus toimunud isiknäitusel suurt valget tekstidega kuupi, millega näitusepublik võis mängida (Lapin 1997: 40). Samas laadis konkreetse luule täringuid eksponeeris Meel 1994. aastal A. H Tammsaare muuseumis Eesti moodulikunstinäitusel “Aeg-mood = modulus”.

Lapin mainib mitmeid Jüri Okase *happening*’e, millele oli iseloomulik teostuspaik linnaruumis või mäng kunstlike objektidega. *Happening*’is “Jalutuskäik sünnipäevale” 16. veebruaril 1971 kanti kolmemeetrist kilest objekti linnaruumis ja asetati seda erinevatesse olukordadesse.

Mitmed Okase *happening*’id arenesid *land-art*’i elementidega rikastatud *performance*’iteks. Oma “mereäärset tegevust” Väana rannas alustas Okas *happening*’iga “Vesikaevur” 1971. aasta augustis koos Jaan Ollikuga. Hiljem läbib seda laadi tegevus kogu Okase loomingut. Mänguelemendiks neis tegevustes oli liiv, sellesse tehtud kaevatised ning samuti ümbrus tervikuna — meri, lained, tuul jms (Lapin 1987: 90). Erinevalt teistest juba mainitud tegijatest olid Jüri Okka aktsioonid talletatud 8 mm kinofilmile, need komponeeriti ja monteeriti hiljem terviklikeks teosteks.

Visaritest ja SOUP-lastest erinevalt ei olnud Okas mõjutatud pop-kunstist. Ta tegutses eelkõige keskkonna uurijana, kelle materjaliks on liiv, muld, lumi, vesi, peegelklaas, plastik, puit, papp. Sirje Helme rõhutab Okase “jälgija positsiooni”, viidates tema sõltumatusele ja kõrvalseivusele (1987: 6). Okase “ümberkujundused” kanaliseerisid hilisemaks graafiliseks loominguks, mille aineks peale *land-art*’ile viitavate kaevatisete on ka metafüüsiline arhitektuurikeskkond. Lisaks sellele näeb Leonhard Lapin *happening*’i pärandit isegi Okase äärmiselt vabas geomeetrias ja mitmekihilise väljenduskeelega arhitektuuris (1987: 90). See lubab väita, et 1970.–1980. aastate arhitektuuriavangard sai oma loominguks olulise tõuke just 1960. aastate lõpul ja 1970. aastate alul harrastatud *happening*’is. See oli seotud ümbritseva keskkonna ja kohaliku kontekstiga, mille aktsepteerimine on uuema ehituskunsti üks olulisemaid tunnuseid.

Märkimata ei saa jätta Jüri Arraku 1970. aastate alguse aktiivse looduses, millest osa on talletatud Tõnu Aru filmides. Arraku *happening*'is, mida 1972. ja 1973. aasta jaanuaris näidati Eesti Televisioonis, esitas kunstnik rituaali lumel, värvides ja komponeerides seda kujundeiks (Lapin 1987: 90).

1970. aastate teise poole *happeningi*-laine seob Lapin avangardmuusikute tegevusega, ansambli Propeller esinemistega ning sündmustega Tartu levimuusikapäevadel (1987: 90–91).

Kuigi *happening*'i tegijate loetelu pole siin lõplik ja nähtuse järelkajased võib näha ka 1980. aastate alguse Tartu ülikooli kunstikabineti *happening*'ides (kuigi need autorid ei olnud teadlikud varasematest Eesti tegijatest, nagu neid kirjeldab Lapin alles 1987. aastal), on olulisemad tunnused, mis seda aktiivsust iseloomustas: juhuslikkuse, spontaansuse, mängulisuse ja planeerimata viljelemine ning kunstiteose avatus.

Mõnevõrra raamist välja jääks siinkohal küsimus, millises ulatuses 1960.–1970. aastate Eesti avangard üldse kuulus toonasesse Nõukogude Eesti kunstielu, sest ametlikult ei saadud sellist kunsti eksponeerida. Tõsiasi on aga see, et *happening*'e ja sündmusi tehti täies teadlikkuses samalaadsete nähtuste olemasolust Läänes. Virtuaalselt paigutati end sootuks teise ümbrusesse, kas siis Läände või tuleviku-Eesti kirjalike minevikuanalüüside konteksti. Tõsi küll, paljud Lapini tekstid olid kirjutatud toonaste sündmustega samal ajal, 1970.–1980. aastatel.

#### ALGORITMILINE, EPIGEENILINE, GENERATIIVNE JA TARKVARAKUNST

Eespool viitasin korduvalt näitusele “Algoritmiline revolutsioon” Karlsruhe meediamuuseumis. Viiteid “algoritmilisele” leiab Roman Verostko kirjutistest (1999). Sõna “algoritm” ise on araabia päritolu, samast tüvest on tulnud “algebra”. Nii nagu teised süsteeme ja reeglistikke uurivad ning kultustavad autorid, alustab ka Verostko algoritmilise kunsti ajaloo kirjutamist viidetega kunsti esiajaloole, näiteks Stonehenge'i ringile, mis olevat rajatud vastavalt Kuu faasidele ja Päikese aastaringsele liikumisele. 20. sajandist viitab ta “algorismi” eelkäijatele, nagu Piet Mond-

rian, Kazimir Malevich, Naum Gabo ja Antoine Pevsner. 1970.–1980. aastatel arvuteid kunstiloomingus kasutama hakanud kunstnikke, nagu Harold Cohenit, Mark Wilsonit, Manfred Mohri, Jean-Pierre Hébert'i ja ennast nimetab ta “algoristideks”. Arvutid muutusid kättesaadavaks, neid hakati kasutama loominguiliste generatiivsete süsteemide väljatöötamiseks. Algoriste defineerib ta kui kunstnikke, kes kasutavad enda loodud algoritmilisi protseduure kunstiloomingus (Verostko 2006).

1987. aastal loob Verostko termini “epigeeniline kunst”, käies selle välja 1988. aastal 1. Rahvusvahelisel Elektroonilise Kunsti sümposiumil (Verostko 1988). Mõttearendus oli seotud tema tarkvaraga “Hodos”, millega oli võimalik genereerida visuaalseid kompositsioone. Astmestades oma töömõisteid, peab ta alusel olevaks kunstikontseptsiooni (*art concept*), millele järgneb kontseptsiooni kandev tarkvarakunst (*software art*). Tarkvara juhib teose praktilist teostust, on nagu muusikaskoor, mis võimaldab interpreedil ühte ja sama põhisisu variatsioonidega esitada. Termin “epigenees”, mis tähendab organismi arengut seemnest täiskasvanud organismiks, laenas Verostko teadlikult bioloogiast. Taime fenotüüp sisaldub tema genotüübis ehk programmikood viib valmisteoseni (Verostko 2003).

Nagu hiljem näeme, on see tarkvarakunsti määratlus täiesti erinev 2001. aastal kasutusele võetud mõistest. Verostko ja tema kaaslased kasutasid tarkvara visuaalsete kompositsioonide ning lausa piltide loomiseks.<sup>24</sup> Tarkvara ise ei ole loomingu objekt. Tarkvarakunstis nüüdisaegses tähenduses on lõpptulemus tarkvara ise, mitte aga see, mida temaga tehakse. Sellest tähenduses on algorismil ja epigeenilisel kunstil rohkem seoseid generatiivse kunstiga.

Kuigi “generatiivne kunst” kõlab nüüdisaegselt ja loogiline oleks seda siduda meediatehnoloogiatega, võib generatiivne olla ka käeline, mittetehnoloogiline. “Põhimõtteliselt iga arvuti poolt

<sup>24</sup>Võimalike arvutiteelsete generatiivsete kunstnike loetelu saaks pikendada. Nende hulka võib arvata geomeetrilise kunsti eri harude esindajad, nagu ka näiteks Victor Vasarely, kes olevat muide unistanud masinast, mis teeks tema eest optilist kunsti, või Manfred Mohr. Vt <http://www.emohr.com/>.

läbiviidud generatiivne meetod võib olla teostatud käsitsi,” kirjutab Philip Galanter (2003) Tema arvates võib generatiivsest kunstist kõnelda juba aegade algusest, sest tõhusa keerukusega, korratuse ja korruga kui organiseerivate põhimõtetega on olnud tegu generatiivse kunsti eri süsteemidel.

Generatiivse ja tarkvarakunsti teemal on 2000. aastatel aktiivselt sõna võetud. Et seda määratlevate sündmuste ja tekstide puhul on tegu alles võitlus- ning kujunemisstaadiumiga, ei ole võimalik lõplikke otsuseid langetada piiridest, kust lõpeb üks ja algab teine. Proovida aga ju võib.

Sõnastades veidi ümber siin artiklis varem kirjutatud ja tõdedes, et paljude kunstnike looming ning identiteet on paigutatav erinevatesse kunstivooludesse, -reeglitikesse ja -ajastutesse, püüan liikuda Galanteri mõtte järel.

Tema definitsioon on järgmine (Galanter 2003: 4):

Generatiivne kunst on igasugune kunstipraktika, milles kunstnik kasutab süsteemi, nagu loomulike keelereeglite kogum, arvutiprogramm, masin või muu protseduuriline leiutus, mis on liikuma pandud teatava autonoomsuse määraga ja mis aitab kaasa kunstiteose valmimisele või põhjustab seda.

Galanter nimetab John Cage'i, William Burroughs'i ja Marcel Duchampi “randomiseerimise” (juhuslikustamise) kontekstis, mis on oluline generatiivne printsiip. Ka minimalistid Carl Andre, Mel Bochner ja Paul Morgenson kasutasid kompositsioonide genereerimisel matemaatilisi printsiipe.

Kas ka Jackson Pollock on generatiivne kunstnik? Galanteri arvates mitte, kuigi tema meetodis on juhuslikkust. Tal ei ole maalide loomise autonoomset süsteemi, ehkki tilgutamine ja pritsimine on oma olemuselt fraktaalne, mis on andnud võimaluse siduda füüsikul Richard Tayloril seda kompleksusteooriaga (*complexity theory*). Küll võib generatiivseks kunstnikuks pidada Sol LeWittit ja Hans Haacket, kellel oli oma süsteem. Samas ei pruugi seda olla iga nähtus kunstiajaloo, mille puhul kasutatakse sõna “generatiivne”. Galanter nimetab 1972. aastal Rumeenia skulptori Paul Neagu asutatud rühmitust “Generative Art Group”, kelle idee järgi pidid vormid olema “genereeritud” geomeetriliste kujundite pöörlemisest.

Generatiivne kunst on ideoloogiaväline. Sellisel kunstnikul on võimalus tegelda vormiga väljaspool sotsiaalseid konventsioone. Generatiivsel kunstnikul on võimalus näidata, et kogu universum on generatiivne süsteem.

Galanter nimetab nelja generatiivse kunsti kaasaegset “klastrit”, milleks on 1) elektrooniline muusika ja algoritmiline kompositsioon, 2) arvutigraafika ja animatsioon, 3) nn *demo scene* (noorte muusikaloomine, vahetamine ja uuestikombineerimine) ja VJde tegevusala, ning 4) tööstusdisain ja arhitektuur (2003: 2–3).

Generatiivse kunstiga haakuvaks omaette teemaks on autoruse küsimus, nagu sellest saab rääkida ka teiste automatiseeritud või juhuslikustatud loomesüsteemide puhul. Mõnevõrra oli autorite motivatsioonist ja selle tõlgendamisvõimalusest juttu eespoolt. Generatiivne printsiip, juhuslikkuse vallandamine on vahel autoruse peitmiseks või hägustamiseks või hoopis autoripositsiooni üleandmiseks vaatajale/kasutajale, väidab generatiivse kunsti puhul Simon Biggs (2006).

Adrian Ward ja Geoff Cox on kirjutanud generatiivsest loomingulisusest. Ka generatiivse arvutikoodi koostamine ehk programmeerimine on loominguline tegevus (Ward, Cox *s.a.*).

Galanteriga polemiseerib Inke Arns, rõhutades tarkvarakunsti ja generatiivse kunsti/disaini erinevusi. Ta ütleb, et “generatiivne kunst ≠ tarkvarakunst”. Kui generatiivse kunsti sisuks on “intensionaalsuse eitus”, kindlakujulise ja -piirilise fikseeritud materiaalsuse loomise vältimine ja tehnoloogia ning tarkvara on oluline vaid “ettenägematute” tulemuste saavutamiseks, siis tarkvarakunst<sup>25</sup> tegeleb tarkvara (ja selle kultuurilise tähenduse üle) juurdlemisega meediumi — või materjali — tarkvara — enda kontekstis (2005: 194–195). Generatiivne keskendub tasapinnale (mis on “fenotekst”), toimib musta kasti põhimõttel — mis seal tarkvara/masina sees toimub, pole tähtis, tähtis on tulemus. Tarkvara on pragmaatiline vahend tulemuse tekitamiseks. Vahend ise — kood — ei ole nii oluline.

<sup>25</sup>Tarkvarakunst aktualiseerus 2001. aastal Transmediale festivalil Berliinis. Oluline on Moskvas toimunud read\_me festival 1.2.2002. aastal (vt [http://www.macros-center.ru/read\\_me/](http://www.macros-center.ru/read_me/)) ja Read\_Me 2.3 festival Helsingis 2003. aastal (vt [http://www.m-cult.org/read\\_me/](http://www.m-cult.org/read_me/)).

Tarkvarakunst seevastu keskendub generatiivsele protsessile, mille käivitab “genotekst”. Tarkvara võib olla mittepragmaatiline, kasutu ja eksperimentaalne, kood ei pruugi olla “elegantne”, ta võib olla kohmakas. Tarkvarakunsti seisukohalt ei ole tarkvara kasulik masin variatsioonide tekitamiseks, vaid kultuurinähtus, mis võib kanda poliitilisi või esteetilisi alltekste (Arns 2005: 199).

Ilmekas on 2001. aasta Transmediale festivali žürii seisukoht ajaloo esimest tarkvarakunsti auhinda määrates, mille puhul peeti oluliseks eristada tarkvarakunsti muust multimeediakunstist: see auhind on algoritmidest; koodist, mis genereerib, töötleb ja kombineerib seda, mida näed, kuuled ja tunnud (Transmediale 2001).

Tarkvarakunsti festivalide Read.Me algatajad Olga Gorjunova ja Aleksei Šulgin püüavad paigutada tarkvarakunsti laiemasse kultuurikonteksti, pidades seda ajastu märgiks ning “päästjaks”. Haarates ühte artiklisse peaaegu kogu viimase tuhande aasta kunsti- ja kultuuriajaloo, jõuavad nad tarkvarakunsti kui ratsionalismivastase nähtuse juurde, mille koostiseks on: 18% irooniat, 10% poliitilisi ja sotsiaalseid teemasid, 20% ulatuses valdab *interface* funktsionaalsuse üle, 16% dekonstruktsiooni, 25% mitteratsionaalsust, 11% muud (Goriunova, Shulgin 2002). Muidugi on nii täpseid arve võimalik kirja panna vaid 100%-lise irooniaga.

Paiguti tundub, et generatiivse ja tarkvarakunsti ümber on koondunud teineteisele mõneti vastuvaidlevad ning rivaalitsevad seltskonnad. Korraldatakse näitusi ja konverentse, ning kuigi piirid on ühised, ei lange kõigi arvamused kokku. Seda kajastab Mitchell Whitelaw’ artikkel (2005), milles autor püüab lahendada vastuolusid “tarkvara formalismi” (mis iseloomustab generatiivset kunsti) ja “tarkvara kulturalismi” (mis iseloomustab tarkvarakunsti) vahel, et tekitada “kriitilist generatiivsust”. Generatiivne kunst ei ole tema meelest kriitilise potentsiaali poolest lootusetu, tuues näideteks Casey Reas’ e ja tema kolleegide projektid “Software Structures”,<sup>26</sup> mille katalüsaatoriks olid kontseptuaalkunstniku Sol LeWitti joonistused. Kolme LeWitti joonistust kasutati generatiivse tarkvara loomise aluseks. Neid projekte vaadates võib nõustuda generatiivse kunsti kriitikutega, et tegu on pelgalt silmailuga, tarkvara toimib kui “eye-candy machine”.

<sup>26</sup>Vt <http://artport.whitney.org/commissions/softwarestructures/>.

Generatiivne kunst taandub tihti iluasjakeste tegemisele, mida on kaunis ekraanilt vaadata, arvab ka Whitelaw’ artiklile eessõna kirjutanud Inke Arns, andes mõista, et tarkvarakunstil on rohkem kriitilist potentsiaali (Whitelaw 2005: 135–137). Nii tundubki, et tarkvarakunsti teoreetikud ja autorid, kes on koondunud festivalide Readme ja Transmediale, samuti Dortmundi Hartware MedienKunstVerein juurde, on poliitiliselt häälestatud “tarkvaralõhkujad”, tegelikult muidugi kriitilised analüütikud, keda huvitab masina/tarkvara sees toimuv ja kuidas see mõjutab seadusi, elu ja kunsti. Või vastupidi: kuidas on tarkvara nendest mõjutatud. Koodile kui “meie aja keelele” oli pühendatud kogu 2003. aasta Ars Electronica festival. Vaevalt oleks võimalik tarkvara ja koodi teemat kultuurilises perspektiivis põhjalikumalt lahata, kui tehti seda sellel festivalil.

2002. aastal Liverpoolis toimunud näitus “Generator”<sup>27</sup> keskendus “isegenereeruvatele projektidele”, mille puhul on tegu “isetekkimisega”, “ajalisusega” (*time-based*): tööd sõna otseses mõttes “kasvasid autonoomselt”. Tulemus oli “ennustamatu” ja tehnoloogia loomuse terviklik osa. Kuraatorid lähtusid asjaoludest, et tööd peavad järgima reeglipõhiseid struktuure, toimima reaalsajas, puudutama autorsuse küsimust. Rõhutati protsessuaalsust, arengut reaalsajas, vastanduses lõpliku kunstitoote loomisele. Eriti oluliseks peeti iseorganiseerumisprintsipi, mille poolest tehnoloogilised võrgustikud on sarnased bioloogilistega. Viitasin aga eespool juba Philip Galanteri arvamusele generatiivsuse universaalsusest ja kogu universumi generatiivsest loomusest. Selle poolest ei ole “bioloogiline” erand.<sup>28</sup>

Nimetatud näitusel oli mitmeid juba aastaid tuntust kogunud projekte, nagu Ade Ward’i “Auto-Illustrator”,<sup>29</sup> mis on nagu Photoshopi ja mõne vektorigraafilise programmi ristand ning mille mõtteks on kasutaja häirimine ja segadusse viimine. Programm

<sup>27</sup>Vt <http://www.generative.net/generator/>.

<sup>28</sup>Nagu mainisin artikli alguses, pean kunstliku elu, bioloogilise ja geneetilise kunsti valdkonda iseseisvaks haruteeks isetekkelise, muutuva ning emergentse kunsti üle arutlemisel, millele on pühendatud ulatuslikke käsitlusi. Vt Wilson 2002; Whitelaw 2004.

<sup>29</sup>Vt <http://www.auto-illustrator.com/>.

näeb välja nagu tavaline pilditöötaja, kuid näiteks kustutuskum-miga hõõrub kasutaja ennast arvuti desktopile või jooksevad mööda töödeldavat pinda kusagilt ilmunud ämblikud.

Seda projekti võiks kahtlemata nimetada kriitiliseks: programm, mis on maskeeritud kasulikuks kommertslikuks pilditöötajaks, osutub hoopiski tüütuks takistajaks. Kasutaja kogeb manipuleeritust ja pettust, kuid ka “normaalsed”, praktilised ning funktsionaalsed programmid paigutavad kasutaja enda võimaluste raamidesse, mis mõnel juhul võivad osutada piiranguteks. Selle näite alusel ei ole võimalik nn generatiivseid ja tarkvarakunsti teoseid selgelt eristada. Tihti eksponeeritakse samu töid erineva kontseptsiooniga näitustel.

Viitaksin ka näitusele CODEDOC,<sup>30</sup> mis toimus 2002. aasta septembris Whitney muuseumis New Yorgis ja mis väärib tähelepanu juba tarkvaraprojektide esituse poolest internetis. Töid ei näe mitte ainult lõpliku programmina, vaid ka koodina (kunstnikud kasutasid keeli, nagu Java, C, Visual Basic, Lingo, Perl). Kui varem ütlesin, et “koodi ilu” ei pruugi tarkvarakunsti oluline olla, siis selline ekspositsioon, kus on paljastatud ka “masin”, kood, räägib justkui eelnevale vastu. Küsimus pole aga mõistagi “koodi ilu” või “elegantsi” näitamises, selles, kui tõhusalt see sooritab antud ülesandeid, vaid koodi nägemine ei ole lahutatav valmisprogrammi nägemise kogemusest, nad moodustavad terviku. Sobivaks näiteks on W. Bradford Paley projekt CODEDOC näitusel.<sup>31</sup> Programmiks ongi koodi esitus. Vaataja näeb, kuidas kood iseennast loeb, süsteem visualiseerib ennast ise.<sup>32</sup> Programm on tegelikult kommentaar sellesama koodi kohta, milles ta on kirjutatud. See on omamoodi ennastpeegeldav programm, mis ennast “ise sööb”. Selline visualiseering on võimaldanud Bradford Paley kolleegil John Klimal tõdeda, et oma kujutluses ja programmi kirjutades tõmbab ta kogu aeg visuaalseid jooni ning telgi programmi eri

<sup>30</sup>Vt <http://artport.whitney.org/commissions/codedoc/index.shtml>. Näituse II versioon CODEDOC II toimus 2003. aasta Ars Electronica ajal. Vt <http://www.aec.at/de/festival2003/programm/codedoc.asp>.

<sup>31</sup>Vt <http://artport.whitney.org/commissions/codedoc/Paley/code.html>.

<sup>32</sup>Vt [http://artport.whitney.org/commissions/codedoc/Paley/CodeProfiles\\_800x600.htm](http://artport.whitney.org/commissions/codedoc/Paley/CodeProfiles_800x600.htm).

blokkide vahele, mõistmaks, kuidas kood toimides iseenele elementidele viitab.<sup>33</sup>

Alex Galloway projekt CODEDOC näitusel<sup>34</sup> sisaldas tekstidena viirusi ja e-maili häkkimisprogramme, nende hulgas kuulsat Nigeeria kirja “Confidential Business Proposal”. Kõigi tekstide ühisomaduseks oli, et nende käivitamisel tekib suur tüli. Kuni nad on tekstina, on nad süütud. Tarkvarakunsti seisukohalt on siin aga oluline kriitiline kommentaar, mis nende pelgalt tekstifailide esitusega tekib, et süütu tekst võib põhjustada palju kurja. Ehk on ka tuumasõda vallandav kood kusagil arvutites ootel, mille käivitamine sõltub jällegi teistest koodidest.

## KOKKUVÕTE

Artikli eesmärgiks oli esile tuua materiaalsele ja püsivale kunstile eelnev ning kunstiteoste “vahele” jääv tegelikkus, mida siinses kontekstis nimetaksin loomemasinateks ja indeterministlikeks kunstipraktikateks. Püüdsin luua võimalikult tervikliku (ja paraku ka kireva) pildi kunstiteostest, kunstnikest, kunstinähtustest ja -tehnikatest, mis peaksid olema vastuseks artikli alguses esitatud küsimustele.

Esimene küsimus loomemasinate ja indeterministlike praktikate universaalsusest ning traditsioonilisusest viib kunstiloomingu läteteni ning eriti tuntavalt renessansini, mil hakati sõnastama visuaalse taju ja kunstiloomingu seaduspärasusi. Leonardo kombel inspiratsiooni otsimine konarlikul kiviseinal on aktuaalne ka nüüdisajal, isegi kui selleks on kiviseinast võetud digitaalne pilt, mida muudetakse pilditöötlusprogrammi erinevate filtritega, nautides modifikatsioonide võlu. Kunstiloomingu vahendatus ja medieeritus ei kaota kujutlusvõime osatähtsust, pigem on tehnoloogia variatsioonide hõlbustamiseks ning loometegevuse automatiseerimiseks. Muidugi mõista ei ole tänapäevase kunsti problemaatika taandatav üha tõhusamate genereerimismasinate võimalustele

<sup>33</sup>Vt <http://artport.whitney.org/commissions/codedoc/Paley/comments.shtml>.

<sup>34</sup>Vt <http://artport.whitney.org/commissions/codedoc/Galloway/WYSIWYG.html>.

lõpptulemuse saavutamiseks, vaid masinaid ja meediume kasutav loomekeskkond on eesmärk iseeneses, milles elatakse ja luuakse. Selle tulemuseks on mitteobjektne, suhetel ja võrgustikel põhinev kultuur ning ka vastavad kunstiteosed, milles informatsiooni saatmisakt, vastastikmõju autori esitatud infokogumiga on iseseisvaks eesmärgiks ja objektiks; kus reeglistik, kood, dialoog süsteemiga on kunstiliseks materjaliks. Viitasin sellele, kuidas digitaalse kommunikatsiooni ajastul on suhetel ja koostööl põhinev produktsioonimehhanism üha enam maksvusele pääsenud, muutes küsitavaks varasema, objektidel ja füüsilistel tehistel põhineva kultuuri. Samal ajal on ka see nn objektne ja füüsiline kultuur üsna hiljutine, alles industriaalajastu saavutus, ja praeguse postmodernse ning -industriaalse ajastu kunstis üks võimalustest, kuidas avaldub inimeste loominguuline tegevus.

Teine küsimus sildadest ja paralleelidest erinevate kunstialade vahel on aktuaalne, kui pidada silmas multimediaalset kunsti. Mõttega mängeldes vihjasin arhailisematele multimeediaetendustele, mida inimkond on kogenud küll ilmastikunähtuste või looduskatastroofidena, kuid tõsisemalt juureldes kirjanduse, muusika ja kujutava kunsti sünergeetilise potentsiaali üle on ilmne, et 20. sajandi kunstis on neil "loometsunftidel" üha raskem vahet teha. Nad on sulanud kokku, põimunud, vahetanud meetodeid, meediume ja autoreid. Tänapäevases digiloomes liituvad kunstialad ühes ja samas kunstiteoses. Sellise kunsti autor ei püstita pead-murdvaid küsimusi enda erialase identiteedi kohta, vaid lahendab oma loominguülesandeid multimediaalsele ja sünteetilisele sisendinfole tuginedes, mis tuleb temasse välismaailmast. Autori loomine on sageli sellesama temasse sisenenud meediasisu tagasipõrkumine välismaailma. Igal juhul on üha raskem eristada kunstnikke selle alusel, milline modaalsus on neil esmatähtis: kas nad on nägemise, kuulmise või kirjutamise "kunstnikud".

See aga ei tähenda, et tahaksin autorsust kahtluse alla seada hüüatustega "igäüks on kunstnik" vms. Ent ka vastupidist mitte. Selge on kirjutava-kujutava-komponeeriva autori eristumine kogu 20. sajandi kunstis ja digitehnoloogia kunstiloomes eriti. Kuigi siinses artiklis ei olnud autorsuse teema päevakorras, tuleb loodetavasti esile kaks tunnust, mis eristavad indeterministliku kunsti fluidset autorit teatavast heroilisest autoriarhetüübist, kes lõi uni-

kaalseid füüsilisi üksikteoseid. Esiteks, kunstnik on reeglistiku, printsiipide ja kombinatsioonivõtete autor, mille tulemuseks võivad olla väga eriilmelised lõppteosed. Autorsus on seotud pigem loomevõtte või generatiivse printsiibi sõnastamisega, mitte niivõrd lõplike loometulemuste tootmisega. Teiseks, kunstnik on loomesuhete võrgu üks lülidest ja "teoseks" võib olla võrgustikuline ning kollektiivne "objekt", kas tarkvara või kommunikatiivne kunstiteos. Tegemist on jagatud autorsusega, mis on digikunstiloomes üha levinum.

Kolmandana esitatud küsimus, kuidas on nähtav deterministlike, indeterministlike, generatiivsete jt praktikate kandumine uutesse tehnoloogiatesse ning nende avaldumine 1990. ja 2000. aastate kunstis ning kas digitaalajastu kunsti loomemasinad on sündinud uute tehnoloogiate tõttu või on tegu endiste loomepraktikate loogilise jätkamisega, sai loodetavasti vastuse Roman Verostko algorismi näiteks toomisega. See on omamoodi üleminekuastmeks 1960. aastate geomeetriliselt abstraktsionismilt 1990. aastate digitaalkeskonna generatiivsele ja tarkvarakunstile. Mainisin ka, et arusaam ühtedest ja samadest sõnadest võib olla erinev, nii ka just tarkvarakunsti termini puhul. Verostko peabki selleks füüsilist visuaalsust tootvat tarkvara (*software art*), ent 1990. aastatel sõnastatud tarkvarakunst ei pea tarkvara vahendiks mingite tarkvaraväliste objektide loomisel, vaid on ka ise analüüsi objektiks, peegeldades nii sotsiaalset kui ka poliitilist reaalsust. Kood on sotsiaalne, bioloogiline, õiguslik ja kunstiline materjal. Kood on "meie ajastu keel", nagu kõlas 2003. aasta Ars Electronica teemapüstitus. Iseenese koodi analüüsiv tarkvara, nagu näiteks toodud W. Bradford Paley projekt, iseloomustab tarkvarakunsti lähedust 1960. aastate kontseptuaalkunstile, näidates kunstiprobleemide spiraalset loomust. Uues tehnoloogilises keskkonnas on endised teemad päevakorras, et kunagi esitatud küsimustele anda vastused uuel tasemel.

1990. aastate kunsti vaadeldes on selge ka generatiivse lähenemise tõstmine mehhaaniliselt tasemelt digitaalsele. Varasemad kohmakad ja algtasemel, isegi manuaalsed generatiivsed võtted *upgrade*’iti digikeskkonda. Nii nagu paljusid teisi loomeprintsiipe, otsitakse ka generatiivseid meetodeid paleoliitilisest kunstist kuni kogu universumi generatiivsena määratlemiseni. Sealt edasi

paistev bioloogilise generatiivsuse ja emergentsi temaatika jäi siin artiklis käsitlemata, viitan aga üsna iseseisvale teemale ning uurimistasandile: kunstlik elu, bioloogiline ja geneetiline kunst, mida on põhjalikult käsitletud Ingeborg Reichle ja Mitchell Whitelaw uurimustes, ereda esitust leidnud Laurent Mignonneau ja Christa Sommereri kunstis ning arvukatel selleteemalistel konverentsidel, näitustel ja festivalidel.

Artikli neljandale küsimusele paralleelsetest ja analoogilistest ilmingutest Eesti kunstis on vastatud kogu artikli jooksul, erinevate teemade juures. Kuigi Eesti-teema jätmise muude näidete ja teksti sisse mõnevõrra raskendab selle leidmist, paigutub ta loogiliselt ning sisuliselt sugulaslikke nähtuste konteksti. Nagu nägime *happening*'i ja teiste innovatiivsete sündmuskunsti nähtuste puhul, on nad orgaaniliselt seotud neid sünnitanud kümnendiga ja võnguvad Eesti NSV suletud kunstiruumis olematuse piiril läbi paarikümne aasta, sidudes uuendusi muusikas, teatris ja kujutavas kunstis.

## Kirjandus

- A r n s , Inke 2005. Read\_me, run\_me, execute\_me. Code as executable text: Software art and its focus on program code as performative text. — *Media Art Net = Medien Kunst Netz. Key Topics = Thematische Schwerpunkte*. 2. Eds. Rudolf Frieling, Dieter Daniels. Wien—New York: Springer, pp. 194–207
- B a i l l y , Sharon, Christian B a i l l y 2000. Toys are us: The fascination of automata. — *Outoöly — Alien Intelligence 12.2.–28.5.2000*. Toim. Erkki Huhtamo. (Nykytaiteen museon julkaisuja 63.) Helsinki, s. 120–125
- B i g g s , Simon 2006. Re: Generative or not? [eu-gene] May 10, 2006. Vt <http://www.generative.net/pipermail/eu-gene/2006-May/001157.html>
- C a g e , John 1997. Composition as process. Part II: Indeterminacy. — *Medien Kunst Aktion: die 60er und 70er Jahre in Deutschland = Media Art Action: The 1960s and 1970s in Germany*. Eds. Rudolf Frieling, Dieter Daniels. Wien—New York: Springer, pp. 30–33
- C r a m e r , Florian 2002. Concepts, notations, software, art. Vt [http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/homepage/writings/software\\_art/concept\\_notations/concepts\\_notations\\_software\\_art.pdf](http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/homepage/writings/software_art/concept_notations/concepts_notations_software_art.pdf)

- Die Algorithmische Revolution. 2006. Karlsruhe: Zentrum für Kunst und Medientechnologie. Vt <http://www01.zkm.de/algorithmische-revolution/>
- E c o , Umberto 1989. *The Open Work*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press
- E i g e n w e l t d e r A p p a r a t e w e l t : P i o n e e r s o f E l e c t r o n i c A r t . 1992. Artistic director Peter Weibel; curators Woody Vasulka and Steina Vasulka; editor David Dunn. Santa Fe, NM: The Vasulkas
- F r a n k e , Herbert W. 1992. Zufall aus der Maschine. — *Zufall als Prinzip: Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*. Hrsg. Bernhard Holeczek, Lida Mengden. Ludwigshafen: Wilhelm-Hack-Museum, S. 105–112
- F r i e l i n g , Rudolf 2005a. Form follows format: Tensions, museums, media technology and media art. — *Media Art Net = Medien Kunst Netz. Survey of media art = Medienkunst im Überblick*. 1. Eds. Rudolf Frieling, Dieter Daniels. Wien—New York: Springer, pp. 369–384
- F r i e l i n g , Rudolf. 2005b. Reality/mediality: Hybrid processes between art and life. — *Media Art Net = Medien Kunst Netz. Survey of media art = Medienkunst im Überblick*. 1. Eds. Rudolf Frieling, Dieter Daniels. Wien—New York: Springer, pp. 141–161
- F r o b e n i u s , Wolf 1977. Aleatorisch, Aleatorik. — *Handwörterbuch der musikalischen Terminologie: Im Auftrag der Kommission für Musikwissenschaft der Akademie der Wissenschaften und der Literatur zu Mainz*. Hrsg. von Hans Heinrich Eggebrecht. Wiesbaden: F. Steiner. Vt [http://www.sim.spk-berlin.de/pdf/hmt/HMT\\_SIM\\_Aleato\[-\]risch-Aleatorik.pdf](http://www.sim.spk-berlin.de/pdf/hmt/HMT_SIM_Aleato[-]risch-Aleatorik.pdf)
- F ö l l m e r , Golo 2005. Audio art. — *Media Art Net = Medien Kunst Netz. Survey of media art = Medienkunst im Überblick*. 1. Eds. Rudolf Frieling, Dieter Daniels. Wien—New York: Springer, pp. 100–117
- G a l a n t e r , Philip 2003. What is generative art?: Complexity theory as a context for art theory. Vt [http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003\\_paper.pdf](http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf)
- G o m b r i c h , Ernst H. 1959. *Art and Illusion: A Study of Pictorial Representation*. London: Phaidon Press
- G o o d m a n , Nelson 1976. *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*. Indianapolis: Hackett Publishing Company
- G o r i u n o v a , Olga, Alexei S h u l g i n 2002. Artistic software for dummies and, by the way, thoughts about the New World Order, Nettime, 26. May 2002. Vt <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-0205/msg00169.html>

- Helme, Sirje 1987. — *Jüri Okas: Näitusekataloog, Tallinn, 1987*. Tallinn, lk 1–15
- Holeczek, Bernhard 1992. Zufall als Glücksfall: Die Anfänge eines künstlerischen Prinzips der Avantgarde. — *Zufall als Prinzip: Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*. Hrsg. Bernhard Holeczek, Lida Mengden. Ludwigshafen: Wilhelm-Hack-Museum, S. 15–24
- Helmels, Tjark, Julia Riedel s.a. The methodology of generative art. — Vt <http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/generative-art/>
- Janecke, Christian 1995. *Kunst und Zufall: Analyse und Bedeutung*. Nürnberg: Verlag für Moderne Kunst
- Kelomees, Raivo 1987. Südmused ja mängud Tartus. — *Kunst*, nr 70/2, lk 49–53
- Kelomees, Raivo 1996. Alguses oli pilt. — *Kultuurileht*, 20. IX
- Kelomees, Raivo 2001. “Kui keegi on esimene, ei tähenda, et ta on parim”: Intervjuu Steina Vasulkaga festivalil Kananahk 26. juulil Rakveres. — *Sirp*, 17. VIII
- Koskimaa, Raine 2000. Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond. Vt <http://www.cc.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>
- Lapin, Leonhard 1970. Häppening Eestimaal. — L. Lapin. Valimik artikleid ja etekandeid kunstist. 1967–1977. Tallinn. [Käsikiri]
- Lapin, Leonhard 1986. Startinud kuuekümnendatel. — *Kunst*, nr 68/1
- Lapin, Leonhard 1987. Häppening Eestimaal. — *Teater. Muusika. Kino*, nr 5, lk 78–91
- Lapin, Leonhard 1997. Mängides häppeningi. — L. Lapin. *Kaks kunsti: Valimik etekandeid ja artikleid kunstist ning ehituskunstist 1971–1995*. Tallinn: Kunst, lk 31–45
- Levin, Golan 2000. Painterly interfaces for audiovisual performance. Vt <http://acg.media.mit.edu/people/golan/thesis/>
- Living a second life. 2006. — *The Economist*, September 30<sup>th</sup>, pp. 81–83
- Mengden, Lida von 1992. Amusement, Ambiguität und Agnostik: Zu Marcel Duchamp “Trois stoppages étalon”. — *Zufall als Prinzip: Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*. Hrsg. Bernhard Holeczek, Lida Mengden. Ludwigshafen: Wilhelm-Hack-Museum, S. 27–32
- Metzger, Gustav [1959]. Auto-destructive art. Vt <http://www.luftgangster.de/audeart.html>
- Metzger, Gustav [1960]. Manifesto Auto-Destructive Art. Vt <http://www.luftgangster.de/audeart3.html>

- Metzger, Gustav 1996. Earth to galaxies: On destruction and destructivity. Vt <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9903/msg00053.html>
- Nouveau Réalisme. 2005. Hrsg. Susanne Neuburger. Wien: Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien
- Popper, Frank 1975. *Die Kinetische Kunst: Licht und Bewegung, Umweltkunst und Aktion*. (DuMont Dokumente.) Köln: DuMont Schauberg
- Prixars Electronica 2006: CyberArts*. 2006. Ed. by Hannes Leopoldseger, Christine Schöpf, Gerfried Stocker. Ostfildern-Ruit: Hatje-Cantz Verlag
- Reichle, Ingeborg 2005. *Kunst aus dem Labor: Zum Verhältnis von Kunst und Wissenschaft im Zeitalter der Technoscience*. Wien: Springer Verlag
- Sawin, Martica 1995. *Surrealism in Exile and the New York School*. Cambridge, Mass.: MIT Press
- Seaman, William Curtis 1999. Recombinant Poetics: Emergent Meaning as Examined and Exploded Within a Specific Generative Virtual Environment. Vt <http://digitalmedia.risd.edu/billseaman/pdf/recombinantPoeticsDis.pdf>
- Schulze, Holger 2000. *Das Aleatorische Spiel: Erkundung und einwendung der nichtintentionalen Werkgenese im 20. Jahrhundert*. München: Wilhelm Fink Verlag
- Stalder, Felix 2005. Open Cultures and the Nature of Networks. Vt [http://felix.openflows.com/pdf/Notebook\\_eng.pdf](http://felix.openflows.com/pdf/Notebook_eng.pdf)
- Zufall als Prinzip: Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*. 1992. Hrsg. Bernhard Holeczek, Lida Mengden. Ludwigshafen: Wilhelm-Hack-Museum
- Tamm, Marek 1999. [Järelsöna.] — *Vikerkaar*, nr 5–6, lk 76–77
- Transmediale 2001. 2001. Vt <http://www.transmediale.de/01/en/software.htm>
- u n S I C H T B A R e s : Algorithmen als Schnittstellen zwischen Kunst und Wissenschaft*. 2005. Hrsg. Barbara Könches, Peter Weibel. Bern: Benteli Verlag
- /U d i s e d . / 2000. — *Sirp*, 14. I
- Vaitmaa, Merike 2000. Eesti muusika muutumises: viis viimast aastakümnet. — *Valgeid laike eesti muusikaloost*. (Eesti muusikaloo toimetised.) Koost. Urve Lippus. Tallinn: Eesti Muusikaakadeemia, lk 135–182. Vaata ka <http://www.tdl.ee/~anumai/konspektid/Valgeid.laike.htm>

*Loomemasinad ja indeterministlik kunstipraktika*

- Ward, Adrian, Geoff Cox *s.a.* How I drew one of my pictures: or, The authorship of generative art. Vt <http://www.generative.net/papers/authorship/index.html>
- Weibel, Peter 2006. Die Algorithmische Revolution: Zur Geschichte der interaktiven Kunst. — *Die Algorithmische Revolution*. Karlsruhe: Zentrum für Kunst und Medientechnologie. Vt <http://www01.zkm.de/algorithmische-revolution/>
- Verostko, Roman 1988. Epigenetic painting: Software as genotype, a new dimension of art. Vt <http://www.verostko.com/epigenet.html>
- Verostko, Roman 1999. Algorithmic art: Composing the score for visual art. Vt <http://www.verostko.com/algorithm.html>
- Verostko, Roman 2003. Epigenetic art revisited: Software as genotype. — Vt <http://www.verostko.com/archive/writings/epigen-art-revisited.html>
- Verostko, Roman 2006. The algorists, historical notes. Vt <http://www.verostko.com/algorist.html>
- Whitelaw, Mitchell 2004. Emergence. — M. Whitelaw. *Metacreation: Art and Artificial Life*. Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 206–239
- Whitelaw, Mitchell 2005. System stories and model worlds: A critical approach to generative art. — *Readme 100: Temporary Software Art Factory*. Ed. Olga Goriunova. Norderstedt: Verlag Books on Demand GmbH., pp. 135–154
- Wilson, Stephen 2002. *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*. (Leonardo.) Cambridge, Mass.: MIT Press
- Väljataga, Märt 1999. Kirjanduse potentsiaalide otsingul. — *Vikerkaar*, nr 5–6, lk 78–86
- Väljataga, Märt 2000. *Sada tuhat miljardit milleeniumisonetti*. Tallinn: Vagabund

RAIVO KELOMEES (sünd. 1960) on lõpetanud Tartu ülikooli psühholoogia erialal 1984 ning Eesti Kunstiakadeemia disainerina 1994, EKA Kunstiteaduse Instituudi magistriraadiga 2001, samas doktoriõppes a-st 2001. Ta on töötanud Tartu ülikooli kunstikabinetis 1983–1987, Eesti Rahvusraamatukogus 1987–1988, Tallinna Kunstikoolis 1992–1994, Eesti Kunstiakadeemia E-Meedia keskuse projektijuhina 1994–2000. A-st 2001 Tartu Kõrgema Kunstikooli meedia- ja reklaamikunsti osakonna juhataja, professor.

