

Raivo

Kelomees

Kaasaegne kunst digiajastul

Kõrgema Kunstikooli Pallas toimetised nr 28
Tartu 2026



Sisukord

Eessõna	8
Sissejuhatus	10
Uutest ideedest	17
Peatükkide kokkuvõtted	21
I Autorsus	36
Ainuauteursuse eitamise ja eneseeristamise praktikad	46
Eristumine negatiivse valiku kaudu	47
Autorsuse loovutamine välisele agendile	51
Autorsuse lahjendamine ja lahustamine	62
Autorsus ja välise eristumise taktikad	68
Kombineeritud autor ja remiksitud looming	78
Kokkuvõte	84
II Andekus	92
1. Andekus ja loovisiku toimetulek ühiskonnas	96
2. Ande definitsioonid	98
3. Viis vaadet andekusele	112
Imitatiivsus	113
Valikupiirang	116
Variatiivsus	130
Mõjukus	133
Unikaalpraktika	139
Kokkuvõte	147

III Hübriidsus	156
1. Hübriidkunst	165
2. „Käituv“ kunst ja psühho-geofüüsika	167
3. ARTMIX	179
4. Distsipliinide ristamine	181
5. Hübriidkunsti viis kategooriat	183
Multimediaalne ja multisensoorne kunst	183
Performatiivne ja osaluspõhine teaduslabor	190
Transgeeniline kunst ja bioeksperimendid	196
Interventsioonid sotsiaalses ja digitaalses ruumis	202
Keskondlikud tehnoloogiaprojektid	208
Kokkuvõte	211
 IV Kriitilisus	 222
1. Vastandumise universaalsed mehhanismid	225
2. Kriitilised trendid ja taktikaline meedia	231
3. Kunstiajaloo kriitilised kihistused	233
4. Enesevastupanu individuaalsed vektorid	235
5. Innovaatilised visuaalkeele tõlked	239
6. Uudsuse aja- ja kohapõhisus	242
7. Pöördkinnistamine kui meetod „avalikku pilti“ sekkumiseks	244
8. Alusreeglistik	251
9. Alusreeglistik ja kaanon	258
10. Kriitika kui antiadaptatsioon	263
11. Kriitilise kunsti viis kategooriat	264
Sotsiaal- ja võimukriitiline kunst	265
Kunstikriitiline kunst	275
Ruumikriitilised projektid	287
Tehnoloogiakriitiline kunst	297
Meediakriitiline interventsioon	309
<i>Publiku aktiviseerimine telemeedia vahendusel</i>	312
<i>Scratch-video kui vastuhakk televisioonile</i>	314
<i>„Avalike piltide“ kaaperdamine</i>	316
Kokkuvõte	320

V	Interaktiivsus	336
1.	Uus tehnoloogia ja teraskirved	341
2.	Interaktiivse kunsti eellugu	346
3.	Interaktiivsuse mõistest	351
4.	Eesti osaluspõhise ja interaktiivse kunsti lühike ajalugu	367
5.	Interaktiivse kunsti viis kategooriat	406
	Enesejälgimise ja enesetajuga seotud projektid	408
	Imaginaarmaailma metafoorid	431
	Biosensorite põhised projektid	445
	Kooperatiivsed interaktsiooniprojektid	467
	Osalusjärgsed projektid	489
	<i>Interaktsiooni „küllastatusest“ ja interaktiivse teose kaasavusest</i>	501
6.	Interaktiivse kunsti kategooria kvantitatiivne vaatlus ja meediakunsti integreerimine kunstiturgu	505
	Kokkuvõte	515

VI	Alternatiivsus	542
1.	<i>Teisestunud</i> individuaalsus	545
2.	Imitatsioon kui antialternatiivsus	550
3.	Järgnevuseta teoste kunstiajalugu	551
4.	Netikunsti fenomen	554
5.	Marginaalsuse kodustamine	570
6.	Vahekokkuvõtteks	580
7.	Mitteametlik kunst	582
8.	Alternatiivsuse viis palet	600
	Psühholoogiline alternatiivsus	601
	Sotsiaalne alternatiivsus	606
	Alternatiivsus kui kunstitrendi teisendus	611
	Kunstiteose hävitamine kui alternatiivne praktika	614
	Kunstnike alternatiivsed ruumid	618
	Kokkuvõte	625

Kokkuvõte	638
Bibliograafia	646
Isikunimede register	720

Eessõna

Selle raamatu esimene versioon sündis koroonapandeemia isolatsioonis. Maailm justkui peatus korraks ja sundis tagasi vaatama. Pidev tormijooks digitaalsete uuenduste järele tõi fookusesse inimelu maisuse ja kehalisuse. Paradoksaalselt ärkas aga digitaalsus uuele elule just olukorras, kus inimeste sotsiaalne suhtlus reaalses ruumis oli pärsitud. Arvukad uuenduslikud digilahendused ehtasid sildu indiviidide ja gruppide vahel. Pandeemia taandudes jäid uued lahendused küll alles, kuid hinnang kohtumistele, reaalsele suhtlusele ruumis ja keskkonnas tõusis märgatavalt. Nüüd teatakse juba täpselt, milleks on head digivahendid ja milleks reaalne inimlik kontakt. Üldjoontes käsitlebki see raamat nii füüsilise kui ka digitaalse maailma kunsti, otsib kattuvasi, erisusi. Minu kui autori seisukohalt on see üks universum, kus looja mõte saab liikuda, on ta siis füüsiline ja materiaalne või digitaalne ja immateriaalne.

Raamatu esimene versioon sai üle antud 2021. aasta kevadel Eesti Kunstiakadeemia Kirjastusele. Samal aastal kirjutas professor Krista Kodres raamatule retsensiooni, mis oli aluseks edasistele täiendustele ja parandustele. Peatükkide pealkirjad on algusest peale olnud samad, kuid alapeatükkide pealkirjad on muutunud. Raamatu kirjastamine liikus edasi Kõrgemasse Kunstikooli Pallas ning töö raamatu kallal sai uue hoo sisse 2024. aastal. Vahepealsetel aastatel tegin raamatu mitmete alapeatükkide põhjal konverentsiettekandeid. 2025. aasta kulus

keeletoimetusele. Siin tahan eriliselt tänada toimetajat Maret Nukket, kes heas mõttes ületas oma kompetentsi ja võttis endale mõneti ka sisutoimetaja ülesandeid. Laused muutusid selgemaks, mõisted täpsustusid.

Soovin tänada Kõrgema Kunstikooli Pallas teadusnõunikku Matthias-Jakob Sildnikku ladusa koostöö ja disainerit Margus Tamme sobiva kujunduse loomise eest.

Sissejuhatus

Kaasaegne kunst on pidevas muutumises, selle mõistmiseks ja mõtestamiseks vajame tööriistu, mis aitavad meil selles mitmekesisel ja dünaamilisel valdkonnas orienteeruda. Käesolev raamat on pühendatud kaasaegse kunsti ja digikunsti põhikontseptsioonide avamisele ja analüüsimisele. Siinset käsitlust tuleks mõista kui loomingulist arutelu, mis toob esile kuus keskset mõistet: autorsus, andekus, hübriidsus, kriitilisus, interaktiivsus ja alternatiivsus. Need mõisted ei ole mitte üksnes eraldiseisvad kategooriad, vaid moodustavad kaasaegse kunsti ja digikunsti alusstruktuuri, läbides erinevaid kunstipraktikaid, -formaate ja -trende ning muutudes ka ise kunstisuundumuste nimetusteks.

Kaasaegne kunst ei piirdu enam traditsiooniliste meediudega, vaid laieneb uutele tehnoloogilistele platvormidele, mis pakuvad seninägematuid võimalusi loomiseks ja kogemiseks. Digitaalne kunst ja selle alajaotused on muutunud üheks olulisemaks valdkonnaks, kus katsetatakse uusi väljendusviise ning seatakse kahtluse alla traditsioonilised esteetilised ja institutsionaalsed piirid. Teemad nagu *autorsus* ja *andekus* on saanud uued tähendused – kunst ei ole enam pelgalt individuaalne looming, vaid sageli kollektiivne protsess, kus ühistegevus, aga ka tehisar, algoritmid ja andmeanalüüs mängivad loovtulemuse kujundamisel olulist rolli. Samuti on *hübriidsusest* ja *interaktiivsusest* saanud lahutamatu osa kaasaegsest kunstist, pakkudes vaatajale mitte ainult vaatlemise, vaid ka osalemise võimalusi.

Käesolev raamat uurib, kuidas need mõisted mõjutavad kunstipraktikaid ja kuidas neid kasutatakse kunsti tõlgendamisel ja analüüsimisel. Ehkki põhjalikumalt käsitlen kaasaegse kunsti konteksti, on mu peamine fookus elektroonilisel ja digitaalsel kunstil, kuna just selles valdkonnas on viimase rohkem kui kolmekümne aasta jooksul toimunud kõige kiiremad ja põnevamad arengud. Soovin avada nende mõistete tähendusi ja võimalusi, julgustades lugejat kaasa mõtlema ja leidma isiklikku suhetumist kaasaegse kunsti mitmekesise ja muutliku maailmaga.

Raamatu erinevad peatükid kirjeldavad olukorda kunsti- maastikul ning pakuvad juhendeid otsuste langetamiseks ja tegutsemiseks kunstis. Peatükid, mis puudutavad *kriitilisust*, *hübriidsust* ja *interaktiivsust*, põhinevad ülikoolis peetud loengukursustel ja varasematel artiklidel. Iga peatüki juurde kuuluvad illustreerivad näited olen jaotanud viieks alateemaks, et käsitletavaid teemasid paremini esile tuua. See on formaalne reegel, mäng piiratud võimalustega. Kunstiteoste klassifitseerimine ja kategoriseerimine on pigem intuitiivne ja kvalitatiivne tegevus, läbiproovitud võte mu varasemates artiklites. See metoodika on digihumanitaaria ja kultuurianalüütika¹ ajastul isegi vana- moodne. Peatükis „Interaktiivsus“ teen siiski katse käsitleda kvantitatiivseid andmeid seoses interaktiivse kunsti käekäiguga. Selle peatüki eesmärgiks on pigem süstemaatiline vaatlus ja võrdlev analüüs, mis tugineb mu varasematele kirjutistele.

Peatükid, milles käsitlen *interaktiivsust* ja *hübriidsust*, puudutavad eelkõige elektroonilise ja digikunsti valdkonda. Osadele nähtustele võib vaadata justkui tagasivaatepeeglist, sest nad on juba paigutunud kunstiajalukku, muutunud klassikalisteks näideteks või juhtumiteks. Kõigis peatükkides olen toonud näiteid Eesti kunstist ja viidanud varasematele kunstikäsitlustele. Üldiselt kaldub kõigis peatükkides toodud näidete valik digikunsti poole, mida olen viimastel kümnenditel enim jälginud ning mis sel perioodil toimunud tehnilisi ja kultuurilisi muutusi kõige paremini esile toovad. Mõneti on sinne käsitlus ühe kunstiajaloolise perioodi kokkuvõte, rõhuasetusega interaktiivsel

kunstil. Seetõttu on peatükk, mis käsitleb interaktiivsust, kõige pikem. Ka tavalugejale pisut tuttavamaid teemasid lahkavad peatükid „Autorsus“ ja „Andekus“ käsitlevad näidete abil just tehnilist kunsti, kuid üldiselt ei ole esile toodud teoste valikut ahendatud kindlate kunstistiilide või tehnoloogiate alusel: kui miski sobis teemat illustreerima, siis sellest olen ka kirjutanud. Peatükid on läbi näitevaliku mõneti põimunud, teatud kunsti-teosed ja kunstnikud on siinses käsitluses riskasutuses, mõnede tööde juurde pöördun tagasi korduvalt.

Käsitletav temaatika – kaasaegne ja digitaalne kunst – sunnib arutlema nende mõistete päritolu ja kasutuse üle. 2012. aastal toimus Eesti ajakirjanduses aktiivne arutelu kaasaegse kunsti teemal. Marten Esko kaitses 2018. aastal EKA-s magistriröö „„Kaasaegne kunst“ Eestis: mõiste problemaatika“, mis kajastas ka seda ajakirjanduslikku debatti.² Toonane arutelu langes kokku vaidlusega terminite kasutamise üle, kas parem on *nüüdiskunst* või *kaasaegne kunst*. Kunstikriitikud eelistasid terminina *kaasaegset kunsti*, võideldes keeleteoimetajate meelest korrektse *nüüdiskunsti* kasutuselevõtu vastu. Pealegi vastab termin *kaasaegne kunst* ka oma sisult rahvusvaheliselt levinud mõistele *contemporary art*.

Enamasti peetakse kaasaegse kunsti all silmas teoseid, mis loodud alates 1970. aastatest. Sellest ajast peale kõneldakse ka postmodernistlikust kunstist, post- ja neokontseptuaalsest kunstist ning post-postmodernistlikust kunstist. Inglise keeles on 2005. aastast kasutusel termin *post-contemporary art* ehk vabas tõlgenduses „kunst, mis väljub kaasaegse kunsti mõistega piiritletud raamidest“, mille alla paigutatakse eelkõige maalikunsti teosed ja sellised teosed, mis olevat loodud vastusena digitaalse ajastu algusele.³ Alates 1950. aastatest on võimalik nimetada rohkem kui sadat kunstivoolu ja -suunda, mida on kasutatud seoses erinevate näituste ja kunstigruppeeringutega või kunstikriitilistes sõnavõttudes. Selles mõttes tegeleb siinne kirjutus vaid üksikute domineerivate kunstisuundumuste ja nendega seotud terminite peegeldamisega.

Kaasaegne kunst on postmodernse ajastu ilming. Selle alamkategoriad paigutuvad ajalooliselt ja rahvusvaheliselt modernismijärgsesse perioodi, teatavasse järelajastusse, mis kunstis väljendub omaduste kompleksina ja kus osalus, kunsti-teoste intertekstuaalsus, määratlematus, mängulisus, juhuslikkus ja protsessipõhisus on kõige tuntavamad.⁴ Samuti iseloomustab postmodernset kunsti erinevaid kunstivorme kombineerida võimaldav tolerantus, minevikustiilide ja -teemade taaskasutamine, kõrge ja madala kunsti vahelise barjääri purustamine jne. Seda kõike näeme ka digitaalses kunstis. Mõnede arvates on see põhjus, miks peaks elektroonilise ja digikunsti liigitama postmodernse ja kaasaegse kunsti alla. Eestis on alates 1990. aastatest postmodernismi teemal aktiivselt sõna võtnud Ants Juske, Heie Treier, Jaak Kangilaski ja paljud teised.

Kaasaegse ja digitaalse kunsti paralleelne eksisteerimine kaasaajal võib isegi õigustada siinse raamatu pealkirja, kus ühe katuse alla pannakse nii kaasaegne kui ka digitaalne kunst, kuid siiski ei sooviks ma neid täielikult samastada, kuna sotsiaalses plaanis ning valdkondliku ja professionaalse diskursuse tasemel on nende kattuvus vaid osaline. Erinevad on tooniandvad näitusekohad ja sündmused ning erinevus on ka domineerivates „hääletes“ (tippteoreetikud, kriitikud, ajaloolased jt), kes määratlevad „kõneviise“, kuidas ühest või teisest nähtusest rääkida. Digikunsti eksperdid ja kaasaegse kunsti teoreetikud ei pruugi alati üksteist mõista. Muidugi võib ütelda, et kunstis on mitmeid alavaldkondi, ja olekski ehk liiga optimistlik eeldada, et kõik spetsialistid mõistaksid teiste spetsiifiliste erialade probleeme. Ka digikunstis on segmente, millel oma sõnavara ja ajalooline taak, millega mõne teise valdkonna esindaja ei pruugi haakuda. Võrreldes näiteks looduskeskkonna kaasamisega tegelevaid interdistsiplinaarseid teoseid internetiprojektidega võivad need nii teostuslikus plaanis kui ka järgneva refleksiooni mõttes olla üsnagi erinevad sfäärid, mistõttu selliste teoste süvitsi vaatlemine nõuaks nii valdkonnasisese konteksti kui ka tehniliste üksikasjade tundmist.

Alan Kirby nimetab postmodernismile järgnevat ajastut digimodernismiks, mille asemele sobiks minu arvates loogiliselt paremini digikunst kui ajastu ühisnimetaja. Digimodernism kerkis Kirby arvates esile 1990. aastate keskel ning muutus järk-järgult meie ajastu kultuurilise, tehnoloogilise, sotsiaalse ja poliitilise eksistentsi domineerivaks väljenduseks.⁵ Kuigi Kirby arvates on digimodernism vastureaktsioon postmodernismile, on ta ajalooliselt sellega paralleelne ja sellele järgnev ning nad väljenduvad osaliselt samade kultuurivormide kaudu. Heites pilgu digikunsti väljale, näeme ka digitaalse kunsti võttestikus samasuguseid arenguid nagu postmodernismis (kunstiteose viitavus, mängulisus, juhusepõhisus jne). Kui vaatame näiteks meediaarheoloogilist lähenemist digikunsti, siis kunstnikud kasutavad seal kunstiajaloolist infot oma teoste lähtematerjalina, kuigi kunstiteos võib ju viidata ka kunstniku tahtmata millelegi, mis on autorit mitteteadlikult mõjutanud. Nõnda ei pruugi kunstiteose intertekstuaalsus ja metareferentsiaalsus olla stiilivõte või ajastu suundumus, vaid see võib olla tingitud inimvaimu intertsusest ja mõjutatavusest.

Digikunst (*digital art*) on praeguseks üsnagi kanoniseeritud mõiste. 2003. aastal ilmus Christiane Pauli raamat „Digital Art“ ning 2023. aastal anti sellest välja juba neljas parandatud väljaanne.⁶ Raamat on läinud aastatega järjest paksemaks ja jõuab ajalooliselt postdigitaalsete ja -interneti ilminguteni kaasaegses kunstis.

Paul ütleb, et mõisteid *digitaalkunst*, *uusmeedia kunst* / *new media art* ja *meediakunst* kasutatakse mõnikord vaheldumisi, kuid sageli mõistetakse ka uusmeedia kunsti kui digitaalkunsti valdkonna alamkategoriat, mis hõlmab kogu digitaaltehnoogiaid kasutavat kunsti mingil hetkel selle loomise, säilitamise või levitamise protsessis. On väga problemaatiline liigitada digitaalkunstiks kogu kunst, mis kasutab oma tootmis- ja levitamisprotsessis digitaalseid tehnoloogiaid, kuna sel juhul muutub peaaegu võimatuks jõuda selle kunstiliigi kirjeldamisel mingile ühtsele seisukohale.⁷

Siiski sooviksin korrata Edward Shankeni juba mõnevõrra kanooniliseks muutunud üleskutset uuele hübriidsele diskursusele, mis ärgitab silu ehitama kaasaegse peavoolukunsti (*mainstream contemporary art*) ja uusmeediakunsti (*new media art*) vahele.⁸ Sest tendents näib olevat selline, et globaalses kunstimaailmas on professionaalsed diskursused üksteisest eraldatud. Aga võib-olla ühisosa ei olegi vaja ja võib-olla see ei ole üldse võimalik. See ühise diskursuse otsimise üleskutse on ehk isegi natuke naiivne. Ent teisalt – kas äkki alljärgnevat kirjutist, kus ma (mittedigitaalset) kaasaegset kunsti ja digitaalset kunsti aruteldes ei erista, ei võikski võtta omamoodi lepituskatsena, hübriidse diskursuse loomise proovina? Seda ka põhjusel, et selles raamatus ei tegelda pelgalt kunstiteoste klassifitseerimisega, vaid püütakse liigitada ka taktikaid, toimimisviise ja meetodeid, kuidas kunstnikud oma loovust teostavad, ehk teisisõnu seda, kuidas kunsti tehakse, olenemata sellest, millega seda tehakse.

Autori tahte teostamise viisidele on pühendatud peatükid „Autorsus“ ja „Andekus“, kuid kunstiloo praktika teele suunatud fookust võib kohata ka raamatu teistes osades. Kaasaegses kunstipildis näemegi, et kunstniku jaoks ei ole erilist vahet, milliseid tehnoloogiaid ta kasutab. Teosed sisaldavad nii füüsilist kui ka digitaalset materiaalsust, sageli on skulpturaalne, installatiivne ja digitaalne kunst liidetud terviklikeks näitusteks. Kunstnik teeb seda põhjusel, et tema „tööriistakastis“ on olemas kõik need vahendid ja vajalik kompetents, mitte et ta tingimata järgiks mingit suundumust. Selle, millisesse valdkonda kunstiteost saab liigitada, määratleb pigem kontekst, kus teos esitatakse. Kui on tegu kunstniku isikunäitusega, siis on see tema maailm, kus ta on ainulooja ja -valitseja, ning olenevalt tema loomebiograafiast seostatakse tema kunsti kas digitaalse või mittetehnoloogilise kunstiga. Kui mittedigitaalset teost esitatakse digikunstile pühendatud valdkondlikul foorumil, siis tekib küsimus selle sobivusest. Kuid ka nn digikunstifoorumid on oma haaret laiendanud ja valikuid mitmekesistanud, muutunud vastuvõtlikumaks mistahes materjalist ja tehnoloogiliste vahenditega loodud kunsti suhtes.

Selle põhjuseks on ka teatav digitaalsusjärgsus. Postdigitaalne ja postinterneti kunst ongi võib-olla viimased „kunstivoolud“, milles on ka Eesti kunstnikud kaasa löönud. Digitaalsusest on saanud standardne igapäevakeskkond. Digitaalne kunst ei ole enam innovatiivne ja eristuv lihtsalt sellepärast, et see on digitaalne. Digitaalsus on muutunud läbipaistvaks ja nähtamatuks. Võiks ka ütelda, et digitaalsus on „infiltreerunud“ teistesse kunstivormidesse.

Sellest vaatenurgast on järgnev käsitlus ka omamoodi **digitaalsusjärgne kunstikokkuvõte**, mille eesmärk on esile tuua uuenduslikke ideid just digikunstis – selliseid, mida pole võimalik leida üheski teises kunstimeediumis. Samuti keskendun uutele tendentsidele ja teatud paradigmuuutusele Eesti kaasaegses kunstis. Selle muutuse keskmes on reaalarajas osalemine rahvusvahelises kunstielus ning see on märkimisväärselt erinev varasemast, mil siinne kunst pigem peegeldas rahvusvahelisi trende kohalikus võtmes, ilma et see oleks osalenud kunstiideede globaalses arengus.

Huvitaval kombel on just viimasel ajal hakatud uurima, mida tehti raudse eesriide taga ajal, mil lääne kunstimaailmas vahetusid suured kunstivoolud. Need uurimused leiavad aset nii erinäituste raames, näiteks Petra Stegmani 2008. aastal Kumus kureeritud näitus „Fluxus East. Fluxuse võrgustikud Ida-Euroopas“, kui ka suuremate ühisnäituste kontekstis, kus esinevad ka Eesti kunstnikud. Viimati esindas Eestit Jaan Elken maaliga „Laboratooriumis“ (1980) Pariisi Moodsa Kunsti Muuseumi näitusel „Aatomiajastu / L'Âge atomique“ 2024/2025. aastal.⁹

Eesti kunsti viimast umbes kolmekümnet viit aastat võib kirjeldada kui teekonda **reproavangardist postinternetini**. *Reproavangard* on mõiste, mille võttis 1989. aastal käibele Sirje Helme oma ettekandes Eesti Kunstimuuseumi näituse „Avangardi idee jälgedes“ avamisel. Ta defineeris Eesti avangardi kui „reproavangardi“, mille aluseks olid teoreetilised postulaadid, teadlikkus rahvusvahelisest kunstielust ja ajakirjade vahendusel saadud muljed rahvusvahelisest kunstist. Ometi ei olnud see avangard

eksitus – see oli omamoodi originaalne nähtus, kirjutas Helme.¹⁰ Suletud ühiskonna tõttu levis info lääne kunstist fragmentaarselt, kunstiajakirjade ja -albumite kaudu. Seetõttu kujunes Eesti kunst pigem lääne voolude peegelduseks, ent siiski rafineeritult professionaalseks ja esteetiliselt kvaliteetseks.

1990. aastad tõid aga kaasa murrangu – uued tehnoloogiad, reisimisvabaduse, suuremad võimalused mõttevahetuseks ja kunstiteoste levikuks, mis muutsid täielikult Eesti kunsti dünaamikat. See tähistas uut peatükki Eesti kunstis, kus rahvusvahelises kunstielus osalemine ei tähendanud enam pelgalt vaatlust ja peegeldamist, vaid aktiivset kohalolekut ja dialoogi sellega.

Uutest ideedest

Millised siis oleksid need uued ideed, mida alljärgnev käsitlus peaks kajastama? Tooksin neist välja kolm: vaatajat vaatav kunst, vaataja ja kunstiteose füüsiline ühtsus ning koostöine loome interaktiivse teose kontekstis ehk kooperatiivne interaktiivsus.

Vaatajat vaatava kunsti all võib mõista interaktiivset kunsti, mis teatud sensoreid ja elektroonilisi vastuvõtuseadmeid evides muudavad vaataja käitumise ja tegevuse kunstiteose lahutamatuks osaks. Laiemalt vastab sellele määratlusele kogu interaktiivne kunst, kuid eritähelpanu väärivad siin teosed, kus vaatajal on võimalik tegelda enesejälgimisega – vaataja kujutis esineb kunstiteose visuaalses väljundis. Sellele on pühendatud „Interaktiivsuse“ peatükis alapeatükk „Enesejälgimise ja enesetajuga seotud projektid“.

Kunstiteose ja vaataja füüsiline ühinemine saab selgelt nähtavaks biotagasiside ehk biosensoorse kunsti puhul. Siin toimub põhimõtteline murrang kunsti tajumise ja vastuvõtmise reeglites: kunstiteos pole enam eraldiseisev objekt, vaid sünnib vaataja ja tehnoloogilise teose ühtsuses. Vaataja kehast ja bioloogilistest andmetest saab lahutamatu osa kunstist – ilma nendeta ei eksisteeri ka teost. Kunstiteos ja vaataja moodustavad tervikliku

dünaamilise liitobjekti, mis on pidevas muutumises vastavalt vaataja füsioloogilistele reaktsioonidele. Vaataja on teose osa ja teos ei eksisteeri ilma vaataja bioloogilise andmestikuta. Õigupoolest tulekski sel juhul teosena määratleda tehnilise riistvara-objekti, vaataja keha ja tema käitumise ühtsust.

Koostöine loome interaktiivse teose kontekstis ehk kooperatiivne interaktiivsus on huvipakkuv areng interaktiivses kunstis, kus kunstiteost määratlevad kahe või enama vaataja/toimija vastastikku üksteisega arvestav tegevus. Sellest on juttu alapeatükis „Kooperatiivsed interaktsiooniprojektid“.

Kõigile interaktiivsetele teostele tuleb lisada performatiivsuse mõõde, mis tähendab, et teose vaatamine on sisuliselt selle kasutamise „etendamine“ kas vaatajale endale või teistele kohalviibivatele vaatajatele. Need kunstiteosed on avatud, protsessi- ja juhusepõhised, kordumatud ja püsitud.

Kas need uued tehnilised kunstiteosed „kirjutavad ümber“ kunstiga suhtlemise traditsiooni, mille kohaselt on ühel pool vaataja ja teisel pool temast eraldatud teos, nii et kunsti arengus avaneb justkui senitundmatu rada? Sellele küsimusele vastates näeksin mina pigem uue, täiendava raja tekkimist kaasaegse kunsti väljale. Neid paralleelseid radu kaasaegses kunstimaailmas on õigupoolest mitmeid ja digikunst on üks nendest, oma spetsiifiliste erialaste probleemidega, kuid kindlasti ei asetse see kunstikultuurist väljaspool.

Kunst kui vahetu kogemus jääb, vaatamata vahendavate meediumide ja digitaalsuse rohkusele. Selline arusaamine muutus eriti teravaks pandeemiaaegses maailmas. Me jääme endiselt meelelisteks olenditeks, kuigi digivahendite abil õnnestub üksteiseni ulatuda globaalselt. Meediapõhine suhtlus on jõudnud juba niisugusele tasemele, et selle põhjal on tekkinud uued kunstivaldkonnad, näiteks projekt „Telepresent Stage“,¹¹ mis tegeles uuendusliku kaugteatri arendusega, rääkimata muidugi juba varem tuntud telekommunikatiivsest kunstist. Saab nimetada veel teisigi algatusi kogemusliku kunsti televahendatavaks muutmisel, mille heaks näiteks Eesti puhul sobiks Taavet Janseni ja Liis

Varese 2024. aasta segareaaalsus-näituseeksperiment „Inimeses hoitud / Held in Human“. Vaatamata innovatiivsetele kaugkunsti näidetele säilib siiski vajadus silmast silma kohtumise ja füüsilise kogemuse järele. Õnneks kombineeritakse seda nüüd ka digipõhise kaugkogemusega.

Kogemuslikkusel ja meelelisusel põhinevad ka postdigitaalset kunsti käima lükkavad jõud. Postdigitaalsena võiks mõista kogu digikultuurimõjulist kaasaegset kunsti. See sobitub füüsilist kunsti tarbivale kaasaegse kunsti väljale, on objektne, füüsiline, katsutav ja kaubastatav. Vaatamata oma näilisele tagurlikkusele, justkui viiks see meid tagasi reeglistikku, kus vaataja ja kunstiteos on teineteisest eraldatud, on see ometi hea näide sellest, et kogemuslikke meelelisi muljeid vajav inimloomus (ja kaasaegse kunsti kommertssüsteem) kehtestab end taas. Nii satume olukorda, kus peame tõdema, et digitaalsele revolutsioonile on ring peale tehtud. Digivahendid küll irrutasid meid kogemuslikust maailmast, kuid teistpidi tõid ka sinna tagasi: kogemuslikkuse ja füüsilisuse taak on nagu gravitatsioon, mis sunnib loojad tagasi pöörduma mistahes revolutsioonilisest kunstitehnoloogiast.

Pean oluliseks arutelu *alusreeglistiku* ja *kaanoni* tähenduste ümber. Sõna *alusreeglistik* asemel võib kasutada ka *paradigma*, ent ma pigem siiski vältisin seda, kuna sel sõnal on oma tähendusväli. Võttes ühe alusreeglistiku kategooria, nagu näiteks *osaluspõhine kunstikogemus*, näeme, et see ei ole kellegi kehtestatud reegel, vaid kultuuris stiihiliselt arenev suundumus, mis puudutab ka kaasaegset kunsti. Interaktiivse kunsti puhul on olemuslik see, mis on tekkinud digitaalsete tehnoloogiate mõjul, ent sellegipoolest ei saa me ütelda, et osaluspõhine kunsti kogemus on tekkinud digitehnoloogiate tulemusena. Laias laastus on valmisolek ja soov kaasatuseks inimloomusele omane. Kogu meie sotsialiseerumine ja eksistents on ju osaluspõhine. Iseküsimus on sellise reeglistiku sissetung kunstikeskkonda, kunsti kogemise konventsionaalsesse maailma – kunsti ei pakuta vaatamiseks eemalt, vaid kogemiseks selles osaledes. Et see oleks võimalik, loovad kunstnikud vastavaid teoseid, galeristid

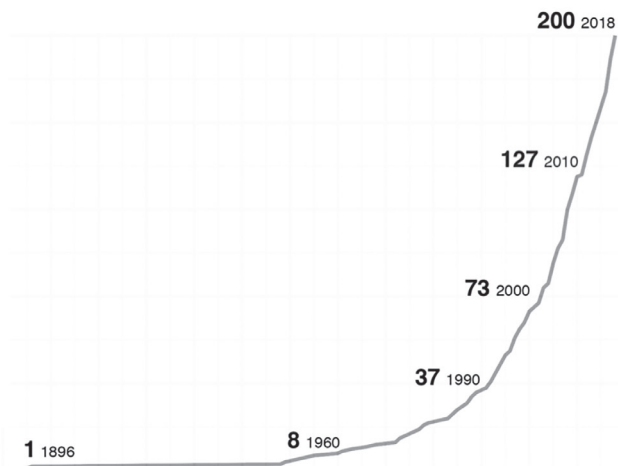
ja muuseumikuraatorid loovad nende esitlemiseks võimalusi. Sellise alusreeglistiku tekkimise ühiskondlikud eeldused on aga laiem teema, mida põgusalt ka puudutan.

Kunstikaanonite üle peetavas arutelus kerkib esile nende multiplitseerumise küsimus. Räägitakse pluriversaalsetest kaanonitest – avaramast, mitmekihilisemast kunstikäsitlusest, mis lähtub globaliseerumise, dekoloniseerimise ja depatriarhaliseerimise (*depatriarchalization*) põhimõtetest.¹²

Growth of art biennales 1896 - 2018

Elsewhere project

We collected information on all 200 biennales which had editions in 2017 or 2018. For each year, all biennales established by that time are added together, and these numbers are plotted on y-axis.



Kunstibiennaalide arvu kasv
ajavahemikus 1896–2018.¹³

Viimase kolmekümne aastaga on globaalne kunstimaastik läbinud põhjaliku muutuse. Kunstibiennaalide arv on kasvanud eksponentsiaalselt: 1990. aastal toimus neid 36, 2010. aastal juba 68 ning 2019. aastal lausa 200. Kõige rohkem biennaale toimub USA-s (17), samas kui mõned linnad, nagu Moskva, Riia ja Taipei, korraldavad kuni nelja regulaarset biennaali.¹⁴

Kunstimaailma plahvatuslik laienemine, üleilmne juurdepääs kunstialasele informatsioonile, reisimise odavnemine ning visuaalse info kättesaadavuse ja töötlemise lihtsus on loonud olukorra, kus varasemad, enne 1990. aastaid välja kujunenud terminid ja meetodid jäävad kunsti analüüsimiseks sageli kitsaks. Uus ajastu nõuab värsked lähenemisi ja laiemat mõistmist, et haarata kunstimaailma tänast mitmekesisust ja dünaamikat.

Kuna selles raamatus kasutan kunstisuundumuste kirjeldamiseks ka sõna *trend*, siis vajab selgitust, kuidas eristada trendi kunstivoolust, kuigi trendist võib saada kunstivool ja kunstisuundumus. Kui kunstivoolu ja kunstisuundumust võiks pidada sünonüümideks, siis kunstitrend on lühiajaline ja pigem pealiskaudne nähtus, mis kajastab hetkel populaarset kunsti. Kunstivool on aga sügavam ja pikaajalisem nähtus, mis kujundab tervet ajastut ja kannab endas tähenduslikku filosoofiat. Neid eristab: 1) ajalisus ja kestvus (trend tekib ja kaob kiiresti, kunstivool on pikaajalisem ja püsivam suundumus); 2) mõju ulatus ja sügavus (trend on pinnapealsem, kunstivool võib olla seotud maailmavaatega ja mõjutada ka teisi kunstivorme, nagu kirjandus ja arhitektuur); 3) kontekst ja taust (trend on inspireeritud tehnoloogiatest ja kunstikriitilistest artiklitest, kunstivool võib olla vastuseks ühiskondlikele muutustele).

Peatükkide kokkuvõtted

Esimene peatükk „**Autorsus**“ tegeleb kunstniku muutunud olukorraga kunstiteose suhtes, mis ei piirdu ainult tehnoloogilise vabadusega eemalduda loominguprotsessist. See muutus on viimastel kümnenditel selgesti tajutav, kuid alguse sai see juba

aastakümneid varem. Pööran tähelepanu autorsuse „kõrvalekalletele“, ebastandardsetele viisidele oma autorsust teostada. Mitmed neist meetoditest on kunstnike läbiproovitud võtted, et muuta end kunstipildis nähtavaks või teha asju teistmoodi. Mõningaid toimimisviise saame pidada turundusvõteteks, näiteks väliste atribuutide kaasamine (vastandina kunsti sisulistele omadustele), enese kostümeerimine või füüsilise enesekujundamise kasutamine, muutmaks kunstniku tema teosest lahutamatuks või teosega kokku kuuluvaks. Teised võtted on nii-öelda individuaalpraktikad, nagu eristumisstrateegia negatiivse valiku, loobumise või valikute vähendamise kaudu. Autorsuse loovutamine välisele agendile – masinale, seadmele, tehnoloogiale – puudutab otseselt tehnilise kunsti probleeme, kuid seda saab täheldada ka manuaalsete teostamisviiside puhul, mille näideteks sobiksid sürrealistlikud tehnikad. Kunstnik ei loo teost justkui ise, vaid loovutab selle mehaanilistele või automaatsetele protseduuridele ning võtab teose „tagasi“ peale nende lõppemist. Samuti saame rääkida autorsuse lahjendamisest ja lahustumisest tehnilise ja interaktiivse kunsti puhul. Ka siin on tegu kunstnikupoolse autorsuse loovutamisega. Teos sünnib otseselt tänu vaataja tegevusele ja koos vaatajaga. Kunstnik on neis juhtumites justkui toetavas rollis – objekti, materjali ja olukorra valmisseadja ning pakkuja. Kriitiline arutelu võib tekkida selle üle, kas autorsust loovutatakse enda säästmiseks, vastutusest vabanemiseks, pelgusest võimaliku kriitika ees või on see formaadispetsiifiline – interaktiivne kunst toimibki vaataja osaluse toel, vastasel juhul oleks see teistsugune kunstivorm.

Need autorsuse kõrvalekalded või ka „hälbed“ (negatiivne valik, autorsuse loovutamine ja lahjendamine ning autorsuse teostamise välised taktikad ja remiksitud looming) osutavad ka *kunstniku* mõiste ja rolli muutumisele, millega sinne kirjutis otseselt ei tegele. Siiski osutavad need autorsuse kehtestamise viisid ja dünaamika sellele, et järjekordselt keeratakse selg kunstnik-kangelasele, kes vastutab täielikult oma loomingu eest, on sellega samastatav, kõik ise oma kätega valmis teinud ja välja

mõelnud, ignoreerinud mõjutusi ja laenamist ning ei ole jõudnud omanäolise teostusviisini mitte kaalutluse, vaid „jumaliku“ ilmutuse tulemusena. Need suhtumised ja narratiivid kunsti ümber on endiselt alles ning mõistagi püüan osutada nende kadumisele ja vähenemisele nii kultuuriliste kui ka tehnoloogiliste mõjutuste tulemusena. Siiski ei soovi ma kuulutada tähtsusetuks mitteteadlikku praktikat või intuiitiivset käitumist kunstis ega juhuse ja ootamatuse osatähtsust kunstiloomingus, ammugi mitte autorsuse täielikku kadumist. Tegelikult tähendab loominguilise tegevuse loovutamine välisele agendile, masinale või protseduurile ka loomeprotsessi juhuslikuks muutmist. Sel juhul on kaasautoriks „keegi teine“ ja „miski muu“, kuigi kaudselt juhib protsessi kunstnik. Võib väita, et autor kui vastutaja säilib, isegi kui ta ei teosta tööd oma kätega.

Mõistagi on sellised muutused autorsuses seotud pöördeliste arengutega, mille kirjeldamiseks on arvukalt termineid, nagu *postmodernism*, *postkontseptuaalsus*, *postmediaalsus* jne. Kunstnikud ei ole ainsad, kes osalevad visuaalse kultuuri ringkäigus ja on mõjutatud nii ühiskonnas, tehnoloogias kui ka „teooriaruumis“ toimuvatest muutustest.

Andekus on kõige rohkem müstifitseeritud, kultustatud ja vaieldavalt mõistetud omadus, millest on kunsti puhul ka kõige rohkem juttu. Sellega seoses võib samuti rääkida selle traditsioonilisest tähendusest: andekus kui taiplikkus ja suutlikkus teha midagi õppimata, eelinfota ja koolituseta, teatud sünnipärane võime. Kuid mina osutan pigem käitumuslikele valikutele, sekundaarsele võimekusele ja omandatud või kujundatud andekusele, nimetades seda tüüpi andekust *fokuseeritud andeks*, mille puhul teadlikult piiratakse oma valikuid ja loobutakse ülearusest. See on aktuaalne tänapäeval, kus loovisikud on erinevate võimaluste ja kiusatuste surve all, iga looja peab ületama kohustuste ja ajapuudusega seotud igapäevaseid takistusi tegelemaks olulisega. Selles raamatus ei pakuta meetodeid selle saavutamiseks, mida sobib otsida eneseabiõpikutest ja ajajuhtimise töötubadest. Tänapäeval ei ilmne kunstiandekus lineaarselt, ühemõtteliselt ja

sirgjooneliselt nagu jälgendamisoskus. Andekus kunstis ei seisne ainult natuuri imiteerimises 19. sajandi kunstiõppe tähenduses, see nõuab kunstnikult teistsuguseid omadusi, suhtumisi, ettevalmistust ja lähenemisi. *Fokuseeritud ande* puhul on valikute piiramine kõige ülearuse vähendamise taktika, omamoodi toimetamistegevus, mis ei nõua millegi lisamist või loomist, vaid just mahavõtmist ja kärpimist. Kaasaegset kunsti tehakse erinevate tehnikate ja materjalidega, see põhineb erinevatel isikomadustel, oskustel, annetel ja koolitustel. Selline looming, mis teostub loobumise, kärpimise või kõrvaleheitmise kaudu, on eriti ilmne tehnoloogiliste süsteemidega töötamisel, nagu näeme seda tehisaru genereeritud visuaalia juures: autori roll on olemasolevate variantide hulgast valikute tegemine, mõnede võimaluste kõrvaleheitmine ja kustutamine.

Selles peatükis viitan autoritele, kel ei olnudki traditsioonilist kunstnikuharidust, ent kes on teostanud end tipptasemel või algatanud uusi kunstisuundi. *Valikupiirangu* eredate näidetena Eestis võib tuua Kaarel Kurismaa ja Raul Meele, kes on aastakümnete jooksul jätkanud tegutsemist valitud suunas. Kurismaa on viljelenud kineetilist kunsti ning on andnud sellele oma värvingu, kasutades käepärast kohalikku tehnoloogiat. Meele järjepidevus ja oma kinnistunud ideede kindlameelne presenteerimine on legendaarne, seda võib pidada isegi sundmõtteliseks loomemee-todiks. Ma väidan, et käitumuslik ja hoiakuline sundmõttelisus on samuti anne ja ka seda on võimalik saavutada teadlike otsuste ja distsiplineeriva praktika tulemusena. Seda saab tõesti pidada andeks, mis on pigem kujundatud ja omandatud, mitte n-ö antud. Kuid see on tingitud ka energia kokkuhoiu või suunamise põhimõttest ehk lihtsast tõdemusest, et vähest pingutust ühte kohta suunates võib saavutada rohkem kui suurt energiahulka erinevasse suunda laiali pillutades. Mõnevõrra on siin justkui tegemist banaalse ja omandatud elutarkusega, mitte andega.

Samas olen veendunud, et fokuseeritud annet saavutada ei ole mitte kõigile jõukohane ülesanne, hoolimata sellest et põhimõtteliselt on sellist andekust võimalik omandada ja endas

kujundada. Lihtsamalt üteldes vajab see teatud isiksuse tüüpi. Mõistagi on sellega vastuolus sõna *anne* olemuslik tähendus: see on justkui kõrgemalt poolt antu, samamoodi nagu kingitus on miski, mis on saadud niisama, ilma vaevata (kuigi ka kingitus võib olla antud ootuses, et saadakse vastukingitus). Sõna *anne* väljendab ühemõtteliselt võimekuse mitteomandatud ja mitteõpitud päritolu. Aga kõneldes fokuseeritud ande puhul valikute piiramisest, mida saab pidada teiseseks, omandatud võimekuseks, siis ka see põhineb mingitel „antud“ ehk pärilikul teel saadud võimetel, kuid selle teema lahti harutamine jääks juba väljapoole siinse kirjutise raame. Ühele teemale keskendunud autorit, kes ümbritsevale tähelepanu ei pööra, peetakse heal juhul veidrikuks, vahel nimetatakse sellist inimest isegi autistlikuks, kuigi mõni looja on seda ka päriselt. Isiksusepsühholoogia valguses iseloomustab sellist indiviidi pigem kõrge neurotism ja meelekindlus.

Kui eespool rääkisin fokuseeritud andekusest kui teisest, omandatud andest, andekuse derivaadist ja käitumuslikust praktikast, siis samavõrra derivatiivsed on ka variatiivsus, mõjukus/autoriteet ja unikaalpraktika. Need on ande aspektid, mis ilmnevad pärilike ja käitumuslike praktikate koosmõjul. Variatiivsust võiks pidada ka töökuseks, aga see oleks liiga lihtne seletus, kuna varieerimine peab teostuma sotsiaalses kunstikeskkonnas, esituste ja tagasiside saamise tsüklitena. Seoses andekuse teemaga pööran tähelepanu olemuslikult variatiivsetele ja seriaalsetele kunstiteostele, mida võib näha graafikas, samuti kineetilises, interaktiivses ja algoritmilises kunstis. Neis loomingulistes reeglistikes peitub justkui salakaval võte, millega kunstnikel õnnestub ennast „andekamana“ näidata, vähemasti tõsta oma loomeviljakust. Loomingulise produktiivsuse tõstmise meetodid, olgu need seotud mingi kunstisuundumuse kontseptuaalsete või tehnoloogiliste võimalustega, on kunstnike jaoks viisid, kuidas keskkonnas oma loomingulist kehandit levitada. Kuigi see võib näida kvantitatiivse tunnusena, mitte sisulise töökuse ja võimekusena, toimib see näitusesaalides enesekehtestamise võttena, mida sageli võrdsustatakse (vahel põhjusega, vahel mitte) loomingulise võimekuse ja andega.

Kunstniku mõjukus ja unikaalpraktika esindavad suhteaspekti – kunsti sotsiaalsed mõõdet. Võib vaid oletada, millistele annetele ja omandatud oskustele need tuginevad, kuid nähtavasti tulevad nende saavutamisel kasuks fokuseeritud andekus ja nonkonformism. Viimased soosivad endasse pööratust, väliste mõjude ignoreerimist. Ka luhtuks soov leida juhendit, kuidas luua mõjukat ja unikaalset kunstiteost või saavutada terviklikku loominguist biograafiat, kuna paraku on paljude kunstnike ja teoste puhul antud hinnang tagantjärele või on nende väärtus avastatud juhuslikult. Sellise kunsti puhul on kunstnik jäänud ilma oma kaasaegsete tähelepanust, aga teatud asjaolude muutudes kerkib selline kunst esile. Mõjukaks ja unikaalseks võib selline teos saada tagantjärele, aja möödudes. See juhtub siis, kui kunstiteoses käsitletud ja ühiskonda kõnetavad teemad kattuvad ning teose ja selle autori tõstavad fookusesse ühiskondlikud asjaolud, millel teose kunstilise ja tehnilise kvaliteediga ei ole palju pistmist. Selles peatükis viitan ka ühele Eestist pärit näitele, mille mõjukus on ilmnunud alles hiljem ja jäänud pikalt püsima.

Peatükis „**Hübriidsus**“ püüdsin kunstivormide segunemise digitaalsel platvormil koondada viide kategooriasse: 1) multimediaalne ja multisensoorne kunst, 2) performatiivne ja osaluspõhine teaduslabor, 3) transgeeniline kunst ja bioeksperimentid, 4) interventsioonid sotsiaalses ja digitaalses ruumis, 5) keskkondlikud tehnoloogiaprojektid. Selles peatükis räägin mitmeid kunstivorme ühendavatest kunstiteostest ja formaatidest läbi ajaloo kuni kaasaegse kunstini välja. Teatud traditsioonilisi kunstivorme võimegi mõista kui „ühendkunsti“. Huviobjektiks on siiski tehnoloogilise kunsti võimalused omavahel kombineerida erinevaid kunstivorme, kunsti tajumise viise ja vastuvõtmise tehnoloogiaid. Multitehnoloogilisi lahendusi kasutavad teosed võimaldavad neid tajuda mitmete meelte abil ning kaotada vaataja ja kunstiteose vahelised piirid. Seda näeme kõige selgemini biotehnoloogilises kunstis.

Raamatu selles osas toon näiteid hübriidsetest teostest, et rõhutada kunsti väljumist traditsioonilisest n-ö kunst-kunst

valdkonnast ka teistesse sfääridesse, nagu elu-kunst, teaduskunst, loodus-kunst jne. Kunstiteoste vormiline hübriidsus ja tehnoloogiline mitmekesisus on viisiks, kuidas kõnetada erinevaid tegelikkuse valdkondi. Sellega seoses kerkib ka küsimus kunsti suhtlusvõimekusest. Hübriidvormilisele kunstile on kõige rohkem ette heidetud selle puudulikku kommunikatiivsust: kee-
rulisel teosel ei anna vihjeid nende mõistmiseks ja lugemiseks või nõuavad lausa erialast ekspertiisi. Kuid minu arvates on tegu just vastupidise nähtusega: tänu tehnoloogiate, materjalide ja lähenemiste segamisele väljub kunstniku lateraalne mõtlemine kunstisfäärist ning see annab tulemuseks parema kommunikatiivsuse ja kaasavuse.

Eelnimetatud viis kategooriat illustreerivad ka teaduse ja kunsti liitmise taotlust ning värskemaid arenguid lisaks kunsti väljale ka kunstihariduses, kus õppurid ja uurijad peavad olema kursis mitte ainult kunsti ajaloo ja kaasaegse kunstiga, vaid teadusuuringute ja tehnoloogiliste uuendustega. Siinkohal tekib küsimus sellise kunstiga tegelevate autorite võimekusenõude osas, mis viib meid justkui tagasi ande teema juurde. Sest hübriidsete kunstiteoste loomiseks ei piisa tavapärasest kunstiaandest, mida tavaliselt seostatakse oskusega imiteerida. Kunstiharidus on liikumas sellisesse suunda, et kunstnikust saab n-ö multiprofessionaal. Paraku on isegi andekaimate võimed ja aeg piiratud, sellest on tingitud spetsialiseerumine, kunstnike tegutsemine oma valikuvõimaluste piires või koostöös teiste asjatundjatega. Kuigi kunstivormi temaatikasse looja võimekuse küsimuse sissetoomine oleks justkui fookuse muutmine, pean individuaalse ande ja isiksuse aspekti siin siiski oluliseks. Võiks isegi ütelda, et erinevad kunstivormid vajavad erinevaid isiksuse tüüpe. Hübriidne kunstiformaat võiks eeldada, et kunstnik peaks olema väga sotsiaalne isiksus. See on mõistagi puhas spekulatsioon, ent tugineb tõsi-
asjale, et vormiline hübriidsus kunstis nõuab rohkem koostöist loomingut, mille puhul on loogiline pidada seda ka sotsiaalseks praktikaks.

Peatükk „**Kriitilisus**“ räägib universaalsest vastandumis-mehhanismist, mis on kunstiuuenduste lähtepunktiks. Kriitilisi lähenemisi käsitlen neljast vaatepunktist: 1) sotsiaalsest (vastandumine ja kriitika kui grupi enesemääratlemise sotsiaalne ja professionaalne strateegia), 2) individuaalsest (enesemuutmine ja eneseareng kui enesekriitika), 3) ajaloolisest (alusreeglistike vahetumine varasemate praktikate „küllastumise“ ja „üleküpsemise“ tulemusena), 4) tehnoloogilisest (uute tehnoloogiate uued „kõneviisid“).

Siin võtan kasutusele sõna *alusreeglistik* tähistamaks põhimõttelisi ja tihti kirjutamata kunstitegemise reegleid, mis iseloomustavad teatud perioodil loodud kunsti. Reeglistik on teatav universaalne retsept, võrgustik, maatriks, muster, mõtte- raamistik ja diskursus, mille sisse on võimalik panna erinevaid koostisosi. Alusreeglistik on erinevates kunstisuhetumistes vormilis-sisuline vundament ja see muutub universaalselt levivaks ja nakkavaks, kui ta on piisavalt lihtsa ja selge struktuuriga. Selles peatükis võrdlen alusreeglistikku kaanoniga, aga toon välja ka nende erinevused.

Sellega seoses kirjutan *murrangulisest pöördest*, mis tähendab alusreeglistiku kriitikat, paradigmaatilist pööret, muutust kunstiloomes või selle vastuvõtus, ja *reaktiivsest kriitikast*, kus kriitilise lähenemise fookuses on kunstiformaadid ja -teosed, mis on suunatud vahetult mõne nähtuse, ühiskondliku ilmingu või ka üksiku kunstitrendi vastu.

Murranguline pööre tähendab põhimõttelist muutust alusreeglistikus ja kunstiloomes või selle vastuvõtus.

Toon välja mõned alusreeglistike vastandpaarid ehk kategooriad, mida võiks kujutleda omamoodi „telgedena“, skaala ja astmikuna: eraldatud vs. kaasav kunstikogemus, individuaalne vs. kollektiivne kunstilooming, käeline/kehaline/vahetu vs. masinlik/tehnoloogiline/algoritmiline/vahendatud looming, esemeline ja materiaalne vs. esemetu, immateriaalne, protsessipõhine kunst jne. Sellistel alusreeglistike „telgedel“ on 20. sajandi kunstitegemine ja -vastuvõtt toimunud, need kategooriad on

olnud aluseks ka perioodidele, kunstivooludele, suundumustele ja trendidele.

Näiteks on vaatajaid kaasav kunstisuhtumine ilmne 1950.–1960. aastatel tekkinud häppeningi, aktsionismi ja teiste tegevuskunsti vormide puhul; kaasavus on muidugi ilmikas juba ka 1970ndate videoinstallatsioonides ja interaktiivses kunstis, nagu see kujunes välja 1980. aastate lõpus. Esemetus ja protsessi-põhisus iseloomustavad maakunsti ja tegevuskunsti. Masinlik/tehnoloogiline/algoritmiline/vahendatud iseloomustab kineetilist kunsti, selle ilminguid võib näha sürrealistlikus kunstis, kõnelemata digitaalsest kunstist. Mis puudutab määratlusi *distantseeritud*, *käeline/kehaline/vahetu* ning *esemeline ja materiaalne*, siis need iseloomustavad justkui traditsioonilist loomepraktikat, kuid ka tehnoloogiline ja protsessipõhine kunst toimib seoses mingi materiaalsuse ja käelisusega. Need „alusreeglitike vastandpaarid“ on justkui „teljed“, millele võime paigutada erinevad kunstiteosed vastavalt sellele, milline omadus on selles ülekaalus, kas siis näiteks „käeline“ päritolu või selle kunsti „tehnoloogiline“ valmistatus või tehniline toimivus.

Teine reeglite muutumisega seotud murrangu vorm on **reaktiivne kriitika** kunstivahendite ja -meetodite instrumentaalseeritud kasutamiseks, et konkreetset, vahetult, ajutistelt ja kiirelt reageerida tegelikkusele. Sellest saab rääkida seoses taktikalise meediaga, kuid mitte ainult.

Selles osas tuleb juttu ka kriitilisest hoiakust kui anti-adaptatsioonist ning ma pakun välja mõneti mängulise ja kindlasti lihtsustava selgituse kunstivoolude vahetumisele – sellel on tajuväsimusepõhine ja kultuuritüdimuslik taust. Kunstinähtuste kriitika on otsekui kohanemisvastasus, vastupanu adapteerumisele, mittekohanemine.

Kriitilisi lähenemisi käsitlen viide gruppi jagatud näidete abil: 1) sotsiaal- ja võimukriitiline kunst, 2) kunstikriitiline kunst, 3) ruumikriitilised projektid, 4) tehnoloogiakriitiline kunst, 5) meediakriitiline interventsioon.

Peatükis „**Interaktiivsus**“ on peatähelepanu interaktiivsel kunstil, selle ajalool, tippteostel ja interaktiivsuse kriitikal, samuti interaktiivse kunsti hilisemal perioodil, mis on teatud mõttes kriitiliselt tagasivaatav ja minevikuteoseid hindav periood, mis kestab veel praegugi. Selles osas loodan selgitada interaktiivse kunsti kui rahvusvahelise kunstisuundumuse käekäiku ja sellega seotud peamisi küsimusi. Interaktiivse kunsti ajalugu tervikuna on näide ühe kunstinähtuse sünnist ja arengust. Kuid interaktiivne kunst on oluliselt teistsugune varasematest vooludest, kuna konteksti muutjaks on digitehnoloogia ja internetikeskkond. Taas jaotan peatüki temaatika viieks: 1) enesejälgimise ja enesetajuga seotud projektid, 2) imaginaarmaailma metafoorid, 3) biosensoritel põhinevad projektid, 4) kooperatiivsed interaktsiooniprojektid, 5) osalusjärgsed projektid.

Need kategooriad iseloomustavad vaataja suhet kunsti-teosega, teost esindava füüsilise tervikuga. Näidete varal osutan vaataja ja teose füüsilisele lähenemisele kuni nende liitumiseni üheks kehandiks, mida näeb biosensorsete teoste puhul. Kui enesejälgimisepõhiste projektide puhul suhtleb vaataja teosega peamiselt distantsilt, siis biosensoritel põhinevad projektid tekitavad vaataja ja teose otsese kokkupuute, üheks kehandiks saamise – enam pole võimalik teha vahet teosel ja vaatajal. See on vast kõige huvipakkuvam murrang, mida saame täheldada kunstiga suhtlemisel, sest sellises kunstis ei ole vaataja ja teose vahel distantsi ega eraldatust. Suheldes teosega suhtleb vaataja sisuliselt iseendaga, omaenda keha signaalidega, tulenev need vereringest, südame tööst, aju elektrilisest aktiivsusest vms. Ka traditsioonilise kunstiga suhtlemisel toimub metafoorselt suhtlus iseendaga, autokommunikatsioon – kunstiteose mõjul läbivad vaataja pead mõtted, mida seal varem ehk ei olnudki. Kuid biosensorse teose puhul teostub kunstiteos kui uurimislabor, mille sisendiks on vaataja füsioloogilised andmed.

See peatükk käsitleb interaktiivse kunsti ajalugu, arengut ja kriitilist faasi. Seda viimast iseloomustab osalusjärgsus kunsti-teostes, kus vaataja tahtlik interaktsioon ei ole enam oodatud,

vaid teosed võtavad vaatajapoolse sisendi ise, kas vahetult gale-riist või globaalsest suhtlusvõrgustikust. See on viimane piir, mis on saavutatud interaktiivsete teostega, kus vaataja teadlikkus puudub, tema tahe on kõrvale jäetud ja teosed toimivad oma autonoomsete reeglite järgi. Vahel toimivad teosed lausa omaette, nad presenteerivad end üksteisele. See on vast kõige rabavam olu-kord, millega puutume kokku tehnilise kunsti puhul: teosed, mille „vaatajateks“ on teised teosed või tehnilised vastuvõtuseadmed.

Viimane peatükk pealkirjaga „**Alternatiivsus**“ kannab mõneti sarnast vaimu nagu peatükk „Kriitilisus“, neis on tee-masid, mis kattuvad. Kuid selles peatükis keskendun enamjaolt kahele nähtusele: 1990. aastate netikunstile ja toonastele arutelu-dele marginaalsuse üle ning mitteametlikule ja nonkonformsele nõukogude kunstile. Viimast tuntakse ka pörandaaluse kunstina. Need kaks nähtust – mitteametlik kunst ja netikunst – illust-reerivad oma alternatiivsusega teadlikku mängu kunstiajaloo ja eesmärki jõuda kunstiajalukku. Netikunst ironiseerib ja eitab avalikult kunstiajalukku minekut, kuid paradoksaalselt ta sel-lega just sinna jõudnud ongi. Lõppkokkuvõttes koondub ühe-ainsa kunstnikegrupi tuumiku poolt propageeritud kunstilaad kindla seltskonna kunstnike ümber. See suletud nimekiri jääbki ringlema ülevaatlike käsitluste lehekülgedele, kuigi netikunsti viljelesid ka teised kunstnikud. Nõukogudeaegsest mitteamet-likust kunstist kirjutades arutlen nende märtrioreooli üle, mis on nende ümber tekkinud. Kahtlemata ei olnud kerge jääda ametlikust tunnustusest ilma, kuid tegutsedes väljaspool nõuka-aegseid toitumisahelaid, said kunstnikud nautida isegi rohkem vabadust. Alternatiivsed teenimisvõimalused lubasid kunsti luua suhteliselt sõltumatu ja vabana. Nad tegutsesid omaenda paral-leelühiskonnas, mis koosnes siiski sadadest inimestest ja kus oli võimalik oma loomingule tagasisidet saada. Selles alternatiivses kunstimaailmas olid omad geeniused ja „kontseptsiooninõrgad“ autorid. Seda viimast hinnangut olen omal ajal kuulnud ühe Moskva autori kohta. Seda arvesse võttes tahan esitada mitte-ametliku kunstiga tegelenud seltskonda eneseküllase ja elava

ühiskonnana, koos sisemiste vastuolude ja hierarhiatega, mille keerukust võiksid märtri- ja kangelasesildid põhjendamatult lihtsustada. Huvipakkuv on alternatiivkunstiga seotud „publikatsioonipiirangu“ teema ja küsimus sellest, millal on see loomingut soodustav ja millal takistav. Avaldamisega viivitamine ja selle piiramine ning „sahtlisse“ loodav kunst on mõneti iga kunstniku praktikasse kuuluv mõõde, kuid see on teise tähendusega, kui see lähtub välisest jõust, on peale sunnitud ega ole kunstniku vaba valik.

Selles peatükis arutlen *teisestunud* indiviidi üle, keda võib lihtsalt nimetada sotsialiseerunud inimeseks. Kuid selle metafoorse „teisestumise“ rõhutamise taotlen fookuse asetamist sellele, et ainulaadne ja kordumatu isiksus on illusioon, sest individ on mõjude summa, tema bioloogilise ja sotsiaalse olemuse sümbioos. Iga isiksus on olemuslikult ebaoriginaalne, kuigi mõned üksikud on võimelised looma midagi algupärast. Viidates inimese imiteerivale ja sotsiaalsele loomusele, tahan osutada raskusele, millega põrkub kokku iga alternatiivselt käituv individ, olgu või kunstis, kus alternatiivsus on justkui soositud. Sel põhjusel ei ole mitte kõigile jõukohane teha modernistliku reeglistiku alusel toimivat kunsti, kus reeglilik on uudne ja teistsugune loome. Võiks isegi ütelda, et see on „ebaloomulik“ tegevusala, kus iga autor võitleb ihuüksi oma tinaraske bioloogilis-sotsiaalse taagaga. Kuid mõistagi ei ela me enam modernismiajastul ja nüüd ei ole vist enam tegemist ka pelgalt postmodernismiga. Tegu on kõikvõimalike nähtuste järel tekkinud olukorraga, kus reeglistikud justkui enam ei kehti, ent nad ei ole veel ka kadunud. Ja olgugi et rahvusvahelises kunstipildis (mida näeme näiteks kunstimessidel ja kümnetel biennaalidel) vohab kõikelukubavus, kunstivoolusid ja isegi trende ei ole enam võimalik määratleda, on ikkagi kirjutamata reeglilik, mida iga loomeinimene järgib, uutmoodi ja teistmoodi tegemine. Igas ajalisel ja ruumilisel kontekstis on see „teistmoodi“ erinev. Ühes kohas erinev ja „teistmoodi“ ei ole seda teises kohas, ühel ajahetkel ilmnenu originaalsus ei ole seda teisel.

Pakun välja viis kategooriat mõtlemaks alternatiivsusest:

- 1) psühholoogiline alternatiivsus, 2) sotsiaalne alternatiivsus, 3) alternatiivsus kui kunstilaadi teisendus, 4) kunstiteose hävitamine kui alternatiivpraktika, 5) kunstnike alternatiivsed ruumid.

Neid kõiki ühendab hõlbimine kesksest ja peavoolulisest. See on peavoolulise suhtes vastupidine käitumine või sellega vastanduv eluviis. Mõistagi saab jälle küsida, kas mingit peavoolulisust ja alternatiivsust üldse on, kui kõikelubavus on valdav. Aga kaost kindlasti ei ole. Spetsialistide vaatepunktist on päris kindlasti võimalik eristada nähtuste kvaliteeti. Kõikelubavus ei tähenda seda, et kõik on võrdselt väärtuslik.

Kokkuvõttes on need teemad – autorsus, andekus, hübriidsus, kriitilisus, interaktiivsus ja alternatiivsus – kaasaegse ja ka digitaalse kunsti mõistmisel olulised, olemata seejuures ainukesed. Eelkõige oli kavatsus põimida need teemad tehnoloogilise ja digitaalse kunsti käsitlusega ning mõistagi kõnetab „interaktiivsus“ vastavanimelist kunstinähtust. Siinkirjutajal on olnud võimalus jälgida selle rahvusvahelise nähtuse teket ja arengut, ka selle jõudmist Eestisse. Sama on ka netikunstiga, mis koos interaktiivse kunstiga on üks väheseid 20. sajandi kunstinähtusi, mis jõudis Eestisse selle tekke ja toimumise ajal rahvusvahelisel kunsti väljal. Eesti kunstnikel on õnnestunud nendes rahvusvahelistes projektides osaleda, seda eriti käesoleval sajandil. Ses osas on just digitaalne kunst (mille alla nii interaktiivne kui ka netikunst kuuluvad) andnud Eestile võimaluse olla reaajas kontaktis rahvusvaheliste arengutega, mida ei ole võimaldanud ükski teine 20. sajandi kunstilähenemine. Neist arengutest on võrsunud ka postinterneti fenomen, kus näiteks eesti kunstnikul Katja Novitskoyal on õnnestunud end maksma panna. Kuid sellel kunstisuhetumiste võistlusmaastikul püsimine on sageli kunstimängude sotsiaalne mõõde, mõne arvates ka spekulatiivne mäng, millel näiliselt ei ole pistmist sisulise tegevusega. Kaasaegse kunstniku jaoks on aga nii sisuline tegevus kui ka sotsiaalne osalus võrdse tähtsusega.

Kirjutades autorsusest ja andekusest, püüdsin osutada nii nende mõistete algsetele tähendustele kui ka nende muutumisele kaasaegses kunstis, eriti tehnoloogilises kunstis. Autorsus ja andekus on muutunud üha vahendatumaks, nad ei ilmne kunstis otseselt, kuna kunstiteos on multimeedialine ja kunsti ei looda vaid ühe oskusega. Võiks öelda, et mitmekülgst eeldavat kunsti ei saagi luua ühelaadilise andega autor, sest tihti luuakse teoseid koostööna ja erinevate kompetentside summana. Siin tuleb mängu kas autori universaalne võimekus või oskus teha teistega koostööd. Ses mõttes võinuks ka koostöövõime olla arutluse all kui täiendav anne, mis tuleneb isiksuse sotsiaalsetest omadustest. Kuna eelkõige on olnud aruteluteemaks kujutava ja kaasaegse kunstiga seotu, mis on individuaalse kunstniku keskne, siis olen püüdnud hoiduda arutlemisest teiste kunstivormide üle, nagu film või teater, kus koostöine loome on tavapärasem. Kuid ka kujutav kunst on hüljanud oma individualistliku loomerutiini ja lähenenud kunstiformaatidele, kus loome on kollaboratiivne ja valdkondadevaheline.

Märkused ja viited

- 1 Kultuurianalüütika all mõtlen Lev Manovich juurutatud terminit *cultural analytics*, mis kirjeldab kultuuriinfo kvantitatiivse analüüsimeetodeid. Vt sama teema kohta lähemalt L. Manovich, *Cultural Analytics*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2020.
- 2 M. Esko, „Kaasaegne kunst“ Eestis: mõiste problemaatika. Magistritöö, Eesti Kunstiakadeemia, Kunstikultuuri teaduskond. Tallinn, 2018.
- 3 B. Kralik, The Post Contemporary Paradigm. – Huffpost 6. XII 2017, https://www.huffpost.com/entry/the-post-contemporary-par_b_5731594 (vaadatud 2. II 2025).
- 4 Vt I. Hassan, The Question of Postmodernism. – *Performing Arts Journal* 1981, 6 (1), lk 30–37.
- 5 A. Kirby, *Digimodernism. How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*. London: Bloomsbury Publishing, 2009, lk 2.
- 6 C. Paul, *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2023.
- 7 C. Paul. Introduction: From Digital to Post-Digital – Evolutions of an Art Form. – *A Companion to Digital Art, First Edition*. Toim C. Paul. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2016, lk 1–2.
- 8 E. A. Shanken, *Contemporary Art and New Media: Digital Divide or Hybrid Discourse? – A Companion to Digital Art*. Toim C. Paul. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2016, lk 463–481.
- 9 L'Âge atomique, <https://www.mam.paris.fr/en/expositions/exhibitions-atomic-age> (vaadatud 2. II 2025).
- 10 S. Helme, Peegeldus ilma peeglita või miraaž. Ettekanne ENSV Riiklikus Kunstimuuseumis näituse „Avangardi idee jälgedes“ avamispäeval. – *Sirp ja Vasar* 20. I 1989.
- 11 Telepresent Stage, <https://www.telepresencestage.org> (vaadatud 2. II 2025).
- 12 R. E. Iskin, Introduction: Re-envisioning the Canon: Are Pluriversal Canons Possible? – *Re-envisioning the Contemporary Art Canon: Perspectives in a Global World*. Toim R. E. Iskin. London, New York: Routledge, lk 2.
- 13 Samas, lk 7.
- 14 L. Manovich, Culture in the Pandemics Era? Examining the Growth of Art Biennales from 1895 to 2019 (2021), <https://manovich.net/index.php/projects/culture-in-the-pandemics-era-examining-the-growth-of-art-biennales-from-1895-to-2019> (vaadatud 25. IX 2025).