

Marko Mäetamme “kujutiste grammatika”¹

Kaie Kotov

“I have here placed before your eyes an infinitude of mysteries: I introduce a game but to interrupt a theory.”

– John Dee “Monas Hieroglyphica”, 1564

Marko Mäetamm on üks eesti viimaste aastate produktiivsemaid kunstnikke. Tervest reast ühis- ja soolonäitustest on enim kõne- ja kirjutamisainet andnud 2003. aastal Veneetsia biennaalil Eestit esindanud projekt “John Smith” (koos Kaido Olega). Selles artiklis ei huvita mind siiski mitte niivõrd John Smith ega tema skisoloomus, vaid Marko Mäetamm. Nii on minu lähtekohaks Mäetamme kaks varasemat seeriat: “The Chemistry of Being” (1999, “Vaal” galerii) ja “Me Supernatural” (2000, Tallinna Kunstihoone galerii) ning nende põhjal loodud interaktiivsed CD-ROM-id, mille sisu on eksponeeritud aadressil www.livonia.ee/maetamm ka internetis. Nii on Mäetamme looming ühtepidi seotud traditsioonilise kujutava kunstiga, teistpidi aga põimub interaktiivse kunsti ja sfääriga, mida parema mõiste puudumisel endiselt nimetatakse uueks meediaks. Nende kokkupuutepunkt, tekkiv ühisruum, lubab öelda üht-teist olulist mõlema kohta.

Et Mäetamm, nagu paljud kaasaegsed kunstnikud, liigub piirialadel, on teda raske kuhugi etteantud kategooriatesse paigutada. Anders Härm kasutab Marko Mäetamme ja

Kaido Ole ühismina John Smithi loomingut kirjeldamiseks silti “meediarealism”:

Meediarealism on kujutamislõogika, mille paatos eeldab meedia vahendatud pildi totaalsust, seda, et ei ole midagi loomulikumat ja “tõesemat” kui selle toodetud reaalsus. Mingis mõttes on see kogu kaasaegse meedioteooria kõige selgem ilming, mis üritab meid veenda meedia konstrueeritud maailmapildi absoluudis.²

John Smithi objektiks on seega kujutiste kultuur, mis on ühtlasi tema eksisteerimise eeldus. Analüüsides John Smithi seeriat “Marko und Kaido”, eristab Anti Randviir kontseptides mõtlemist ja märkides mõtlemist.³ Viimasele on iseloomulik alternatiivsete süntaksite loomine ja nii muutub “märkides mõtleavas” kunstis refleksiooni objektiks kommunikatsiooniakt ise: kunstist saab meediumi meedium ja seeläbi tegeleb kunst ennekõike tekstimaailma reeglite analüüsiga. Muuhulgas reflekteerib kunst rohkem kui kunagi varem teoreetiliste mudelite üle, omandades nii kummalise staatuse metatekstide metatekstina. Nii toimub kultuuris pidevalt võimu ümbermäng – kellele jääb viimane “meta”-sõna.

Mäetamm ise on iseloomustanud end kui subjektiivset formalisti. Vene vormikoolkonna tähelepanu keskmes oli teatavasti “kunst kui võte” ning refleksioon kunsti ja kirjan-duse vahendite (meediumide) üle peegeldub ka paljus samast paatosest kantud avangar-

¹ Käesolev artikkel on valminud ETF-i grandii nr. 5313 raames.

² A. Härm, Start to a Conceptual Schizo-World: “Marko und Kaido” by John Smith. – Marko und Kaido: By John Smith [näitusekataloog]. Tallinn: Kaasaegse Kunsti Eesti Keskus, 2003, lk. 21.

³ A. Randviir, Artivity in Human Action: From Artists to Rockets. – Marko und Kaido, lk. 25.

dis. Määratlus “subjektiivne formalism” anab ühelt poolt justkui mõista, et Mäetamme objektiks on tema enese idiosünkraatiline kõne, teisalt viitab aga asjaolule, et selle kõne objektiks omakorda on võtted ja vahendid kultuuris ja kunstis. Seeriad “Me Supernatural” ja “The Chemistry of Being” on teatud mõttes käsitletavat kui “visuaalse kujutise lingvistika”, mille loomise vajadust tõstis 1960. aastal esile E. H. Gombrich (määratlemata samas meediumit, milles see tuleks realiseerida).⁴

Järgnevas artiklis vaatlen ma seega ennekoike, kuidas “subjektiivne formalism” Mäetamme töödes realiseerub ning mil moel see peegeldub semiootiliste käsitluste kontekstis, alustades kujutiste kultuurist ja selle tekimise tagamaadest.

1. Kujutiste kultuur / kujutiste grammatika

Uusaegne maailmapildi-kujutlusele tuginev teadus asetab tunnetuse keskmesse vaatleja.⁵ Uusaja alguses peituvad ka 20. sajandi (info)-tehnoloogilises revolutsioonis sündinud kujutiste kultuuri juured. Uskumus, et fotograafiline kujutis esitab reaalsust vahetult ja tõepäraselt, ei ole kuhugi kadunud ning see toidab ka diskursust, mis toob meid simulatsiooni mõisteni. Selles diskursuses on iga järgmine etapp pildistamise tehnoloogia arengus samm simulatsiooni täiustumise suunas. Ehkki juba Platon osutas visuaalsest kogemusest saadava teadmise küsitavusele, oli ja on tehnoloogia areng ikka veel kantud eesmärgist võimalikult täpselt edasi anda meid ümbritseva reaalsuse visuaalseid kvaliteete, mida illustreerib kujutamise ajalugu *camera obscura*’st esimeste dagerrotüüpideni ning sealte edasi digitaalsete foto- ja videokaamerateni. Samal ajal kehtestavad kujutised tõepärasuse kriteeriumid ka “vahendamata” reaalsu-

sele endale, nii on Jean Baudrillard’i kirjeldatud hüperreaalsus vaid Platoni koopamüüdi läbimäng. Suur osa meid ümbritsevast keskkonnast saadavast visuaalsest kogemusest on teisene, informatsiooniastu inimese jaoks on harjumuspäraseks kujunenud situatsioon, kus kujutised mitte ainult ei anna teavet reaalsuse kohta, vaid asendavad seda täielikult.⁶ Sellest tulenevalt saab üha selgemaks vajadus uurida kujutiste toimet kultuuris. Viimane avaldub selgelt kriitpaberile trükitud ajakirjade värvifotodes, kujutistes meid ümbritsevatel “ekraanidel”, hoopis peidetumalt aga endiselt kogu epistemoloogilist paradigmat korrastavas kontseptuaalses metafooris “nägemine on teadmine/uskumine/mõtlemine/arusaamine” (vrd. “oma *silma* on kuningas”), mis sätestab visuaalse kogemuse kui tõe kriteeriumi.

Mõiste maailmapilt sünnib just sellesamas paradigmas. Martin Heidegger tõstab seejuures esile asjaolu, et maailmapilt ei ole mitte pilt maailmast, vaid maailm ise, niivõrd kui seda tajutakse ja mõistetakse pildina.⁷ Taoline käsitlus tekib alles uusajal ning osutab viimase olemuslikule pildilisusele/visuaalsusele. Perspektiivi kasutuselevõttu maalikunstis võib

4 E. H. Gombrich, *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. London: Phaidon, 1977 (esmatrükk 1960), lk. 7.

5 M. Jay, *Downcast Eyes: Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. Berkeley: University of California Press, 1993, lk. 3.

6 S. Sontag, *On Photography*. London, New York: Picador, 2001. Vrd. ka C. Jenks, *The Centrality of the Eye in Western Culture: An Introduction*. – *Visual Culture*. Ed. C. Jenks. London, New York: Routledge, 1995, lk. 1–25; A. Barry, *Reporting and Visualising*. – *Visual Culture*, lk. 42–57.

7 M. Heidegger, *The Age of the World Picture*. – M. Heidegger, *The Question Concerning Technology, and Other Essays*. Trans. W. Lovitt. New York: Harper & Row, 1977, lk. 115–154.

vaadelda maailma pildistumise esimese etapina, mis võimaldab inimesel asetada end maailma suhtes jumala positsioonile, vaadelda maailma nii, nagu see avaldub jumala silmade läbi.⁸ Heideggeri mõtet jätkates ei sõltu visuaalne kultuur seega mitte piltidest, vaid uusaegsest tendentsist "pildistada", s.t. visuaaliseerida eksistentsi, mis eristab ühtlasi uusaegset maailma antiiksest ja keskaegsest maailmast. Postmodernistlik modernismi kriitika on ühtlasi maailmapildi kriitika, ehkki see ei tõrju tingimata mitte pildilisust kui sellist, vaid selle totaalsust – maailmapildis konstrueeritud ühtsest tõest saab interpretatsioonide paljus. Nii on see paljus paralleelne "suure narratiivi" dekonstruktsiooniga Jean-François Lyotard'i töödes.⁹

Kuigi E. H. Gombrich kirjutas 1960. aastal vajadusest luua kunstiajaloo paralleelne "visuaalse kujutise lingvistika", oli James J. Gibsonil veel 1970. aastate lõpus põhjust kurta süstemaatilise "kujutamise teaduse" puudumise üle.¹⁰ Väljend "kujutise grammatika" on esmapilgul oksüümoron, mis tähistab keeleteaduslike mudelite ekspansiooni mittelingvistiliste representatsioonide sfääri. Ometi tuginevad olulisemad visuaalsemiootilised mudelid reeglina, nagu kultuurinähtuste analüüs semiootikas üldse, otse või kaude Ferdinand de Saussure'i lingvistikast välja kasvanud teooriatele.

Göran Sonesson tähistab visuaalsemiootika algushetke tinglikult aastaga 1964, mil ajakirjas "Communication" ilmus Roland Barthes'i artikkel "Rhétorique de l'image".¹¹ 1970. aastate lõpus ja 1980. aastate alguses domineerisid Algirdas Greimasi koolkonna esindajad (Jean-Marie Floch, Felix Thürlemann), 1980. aastate lõpus ja 1990. aastate alguses Groupe µ ning Gestalt-teooriast mõjutatud Quebeci koolkond (nt. Fernande Saint-Martin).¹² Visuaalsemiootika teise telje moodustavad väitlused ikoonilise märgi ümber Char-

les Sanders Peirce'i teoorias.¹³ 1996. aasta keskpaigas avaldasid Gunther Kress ja Theo van Leeuwen raamatu "Reading Images: The Grammar of Visual Design",¹⁴ mis sünteesib erinevaid kunstiteaduslikke käsitlusi M. A. K. Halliday kriitilise lingvistika ja diskursuseanalüüsi põhimõtetega. Kujutise grammatika lähtub antud raamatu kontekstis ennekoike eeldusest, et visuaalne kompositsioon

8 J. A. Walker, S. Chaplin, *Visual Culture: An Introduction*. Manchester: Manchester University Press, 1997, lk. 100.

9 J.-F. Lyotard, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester: Manchester University Press, 1984. Nägemise erinevaid paradigmasid, sealhulgas nägemise taandamist prantsuse 20. sajandi filosoofias ning nägemise rolli modernismi ja postmodernismi üle käivas debatis analüüsib süvisi Martin Jay oma raamatus "Downcast Eyes: Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought".

10 J. J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin, 1979. Tsit. G. Sonesson, *Pictorial Semiotics, Gestalt Theory, and the Ecology of Perception*. – *Semiotica* 1994, Vol. 99 (3–4), lk. 321.

11 Vt. nt. R. Barthes, *Rhetoric of the Image*. – R. Barthes, *Image–Music–Text*. London: Fontana, 1977, lk. 32–51.

12 Nimetatud kolmest koolkonnast annab põhjaliku ülevaate Göran Sonesson: G. Sonesson, *Pictorial Concepts: Inquiries into the Semiotic Heritage and its Relevance to the Interpretation of the Visual World*. Lund: Lund University Press, 1989; G. Sonesson, *Pictorial Semiotics, Gestalt Theory, and the Ecology of Perception*, lk. 319–399; G. Sonesson, *An Essay Concerning Images: From Rhetoric to Semiotics by Way of Ecological Physics*. – *Semiotica* 1996, Vol. 109 (1–2), lk. 41–140.

13 U. Eco, *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press, 1979; U. Eco, *Critique of the Image*. – *Thinking Photography*. Ed. V. Burgin. Houndmills, London: Macmillan, 1982, lk. 32–38; W. Nöth, *Can Pictures Lie? – Semiotics of the Media: State of the Art, Projects, and Perspectives*. Ed. W. Nöth. Berlin, New York: Mouton de Gruyter, 1997, lk. 133–146.

14 G. Kress, T. v. Leeuwen, *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge, 1996.

on “integreeriv kood”, mis seob (multimodaalse) visuaalse teksti erinevad elemendid tekstuaalseks tervikuks. Sellest lähtudes analüüsivad nad skeeme, mida kasutatakse visuaalsete tekstide (s.t. mitte ainult kujutiste) interpreteerimisel. Kujutise grammatika on nimetatud raamatu kontekstis seega ennekõike seotud visuaalse välja topograafiaga, mitte taotlusega eritleda pildilise kujutise algelemente – piktoreeme ja/või koloreeme. Kress ja van Leeuwen taaselustavad ka Barthes’i kujutiste retoorika põhiküsimused, osutades sellele, et koos kujutiste kultuuri levikuga visualiseerub ka sõna, lülitades kujutiste sisse ja vahele, ning moodustab osa kultuuri visuaalsest väljast.

2. Intersemiootika

Oma artiklis “On Linguistic Aspects of Translation”¹⁵ (1971) esitas Roman Jakobson kolmeosalise tõlketüpoloogia. Intralingvistiline tõlge (ümbersõnastamine) on verbaalsete märkide interpreteerimine teiste sama keele märkide kaudu. Interlingvistiline tõlge ehk tavaline tõlge on verbaalsete märkide interpreteerimine mõne teise loomuliku keele märkide kaudu. Intersemiootiline tõlge ehk transmutatsioon on verbaalsete märkide interpreteerimine mitteverbaalsete märgisüsteemide märkide kaudu. Edasistes käsitlustes on intersemiootilist tõlget mõistetud mõnevõrra laiemalt: tõlkena ühest märgisüsteemist teise. Peeter Toropi totaaltõlke teoorias avaldub intersemiootiline mõõde kultuuris eri kunstikeelte ja meediakeelte märgisüsteemide osalises kattumises. See on olulisel määral kõigutanud traditsioonilist arusaama tekstist, eriti kirjandusteosest: viimane eksisteerib korraga mitmes meediumis (raamat, ekrani-seering, lavastus) ning kõrvuti teiste meediumitega.¹⁶ Selles kontekstis tähistab mõiste intersemioos erilist sidususe tüüpi, mis ise-

loomustab multimeediastuvat kultuurisüsteemi: see on übermõtestamine, ümberhäälestamine – pidev lugemis- ja/või vaatamisrežiimide vaheldumine lülitumisel ühest meediumist teise. Teksti intersemiootiline mõõde avaldub eri tüüpi semiootiliste vahendite põimumises, nendevaheliste piiride hägustumises. Niisugused seosed avalduvad erilise selgusega visuaalses kommunikatsioonis pildi ja sõna, diskreetsete ja ikooniliste süsteemide ambivalentsusena.

Sõltuvalt tekstitüübist võib sõna või kujutise toime ja/või ontoloogiline staatus tekstis varieeruda.¹⁷ Näitena võib siinkohal osutada eri tüüpi autoillustratsioonidele. Ühel juhul on pilt osa käsikirjast, raamatust on aga autori joonistused kadunud (nt. Fjodor Dostojevski looming),¹⁸ teisel juhul autori joonistused säilivad, kuid siingi võib nende seos tekstiga varieeruda (nt. Kurt Vonneguti “Tšempionide eine”). Kolmandal juhul lülitub (autori) sõna pildi struktuuri. Taolise seose näiteks on ka käesolevale artiklile ainst andnud Marko Mäetamme seeriad “Supernatural Me” ja “The Chemistry of Being”.

Mäetamme maailma kogemine on ühtlasi selle eksegees, sest liikudes sõnadelt piltide-

15 R. Jakobson, On Linguistic Aspects of Translation. – R. Jakobson, Selected Writings II. Word and Language. The Hague, Paris: Mouton de Gruyter, 1971, lk. 260–266.

16 P. Torop, Intersemiosis and Intersemiotic Translation. – European Journal for Semiotic Studies 2000, Vol. 12 (1), lk. 71–100.

17 Sõna ja pildi vahekorras kujutavas kunstis on eesti keeleruumis pikemalt kirjutanud Virve Sarapik oma raamatus “Keel ja kunst” (*oxymora* 3. Tallinn: Underi ja Tuglase Kirjanduskeskus, 1999).

18 Eraldi juhu moodustavad siin ajaviiteks tehtud joonistused käsikirja leheservades, mida on äärmiselt külkestavalt analüüsinud E. H. Gombrich oma artiklis “Pleasures of Boredom: Four Centuries of Doodles” – E. H. Gombrich, The Uses of Images: Studies in the Social Function of Art and Visual Communication. London: Phaidon, 1999, lk. 212–225.

le ja piltidelt sõnadele defineeritakse esmalt maailm ise ning teiseks sõna ja pilti üksteise vastu välja mängides nende "grammatika" – mis on ühtlasi Mäetamme maailma funktsionaalne kirjeldus. Sõna ja pildi ambivalent-susele ja komplementaarsusele apelleerib ka John Smith (Marko Mäetamm ja Kaido Ole, "Marko und Kaido", 2003), kellest saab sõna otseses mõttes *Doppelgänger*: raske on otsustada, kas seeria "Marko und Kaido" on samanimelise jutustuse illustratsioon või on jutustus pildisarja kommentaar.¹⁹ Pilt ja sõna "kristalliseeruvad" erinevates "ruumides": pildid näitusesaalis, jutustus raamatus, kumbki tekstina, mida võiks käsitleda ka omaette tervikuna, ometi realiseerub "Marko und Kaido" just intertekstina, nii nagu John Smith isegi. Kui intersemiootilise tõlke korral fikseeritakse tõlge ühes keeles, toimub taoliste suhete korral pidev ümberlülitumine ühelt kanalilt teisele ning teksti mõistmine saab olla vaid protsessuaalne ning mitte semiootiline, vaid intersemiootiline.

Seesuguse teksti töömehhanismi võib kirjeldada ka troobi mõiste kaudu. Selles kontekstis on eriti kõnekas Juri Lotmani käsitlus troobist kui "seadusetust kõrvutusest", mille moodustab "põhimõtteliselt seostamatute tähendusühikute paar, mis mingi konteksti piires suhestatakse kui adekvaatsed".²⁰ Kahte erinevasse märgisüsteemi kuuluva elemendi vastandamine võib luua uue kontseptuaalse kujundi ka ainult formaalsetel, s.t. teksti materjali puutuvatel alustel. Taolise võtte ekstreemseks näiteks on René Magritte'i "La Trahison des Images". Selline vormiline retoorika kuulub aga olemuslikult avangardi, mille kesksed võtted – montaaž, kollaaž – ning sünesteesiataotlus on 21. sajandi alguses taas elustunud interaktiivses multimeedias ning sellega seotud märksõnad.²¹ Troop tekib siin kahe keele "põkkekohal", mis loob "põhimõtteliselt uue seman-

tilise situatsiooni".²² Seejuures ei ole ühte semiootilisse süsteemi kuuluvad märgid taandavad teise semiootilisse süsteemi kuuluvatele märkidele ega nende kaudu seletatavad. Kahe vastastikku tõlkimatu keele elementide ühendamine loob uue semiootilise struktuuri, mis ei ole väljendatav ükskeelses süsteemis. Siin avaldub ka intersemioosi teine tahk: kahe keele kõrvutamine ja põimumine tekstiruumis loob olukorra, kus üks "keel" muutub teise suhtes metakeeleks.

Lotmani tekstikäsitluse kontekstis on intersemiootiline tõlge vaadeldav semioosi ühe olulisima mehhanismina: teksti tähendus kujuneb tõlkes ühest semiootilisest süsteemist teise. Interpretatsiooniprotsesside käigus leiavad aset pidevad ümberlülitumised diskreetsetelt märgisüsteemidelt ikoonilistele, loomulikult keelelt visuaalsetele mudelitele. Taoliste struktuurselt erinevate süsteemide kokupuutepunktis tekkiv tähenduslik kattumatus loob võimalused uue informatsiooni tekkiks. Intersemiootilise tõlke kaudu suureneb teksti dimensioonide hulk ning seekaudu semiootiline määramatus.²³ Mäetamme töödes avaldub mäng keele-, teksti- ja kultuuripiiridel, kahe eri tüüpi maailma tinglikul põimumisel. See loob võimaluse tähenduste tekkiks, mis kuuluvad osaliselt mõlemasse maailma, kuid täielikult mitte kumbagi. Seerias

¹⁹ John Smithi pildiseeria üliluslikust jutustuse ees senises retseptioonis võib käsitleda teatud mõttes sattumuslikuna.

²⁰ J. Lotman, Retoorika. – J. Lotman, Kultuurisemiootika. Tekst–kirjandus–kultuur. Tallinn: Olion, 1990, lk. 220.

²¹ Vrd. nt. L. Manovich, The Language of New Media. Cambridge, London: MIT Press, 2001.

²² J. Lotman, Retoorika, lk. 227, 231.

²³ Y. M. Lotman, Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 2000; P. Torop, Intersemiosis and Intersemiotic Translation.

“Me Supernatural” kirjeldab Mäetamm Jumala ja Kuradi vestlust:

Tegelikult armastasid nad mõlemad, nii Jumal kui Kurat, sõnadega trikitada. Näiteks kasutasid nad korraga mitut keelt ja segasid nende grammatikaid omavahel. Mõnikord rääkisid nad aga hoopis tagurpidi. Tulemuseks oli tõeline segadus ja sõnade virr-varr, millest aru saada oli praktiliselt võimatu. Ometi hakkas Mäetamm nende juttu pikapeale mõistma ja peale supernaturaalseks saamist nendega sama iseäralikul moel isegi vestlema.²⁴

Mäetammgi esitab nii idiosünkraatilise kõne, kus ta kasutab “korraga mitut keelt ja segab nende grammatikaid omavahel”. Meediumitundliku kunstnikuna loob ta “formalistlike” kõrvutusi ja kollisioone, mis avavad ja avardavad pildi ja sõna, traditsioonilise õli-maali ja meediakunsti piire ja sisemisi toimemehhanisme.

Senises kriitikas on suuresti kahe silma vahele jäänud Mäetamme loodud interaktiivne keskkond, mille üheks osaks on ka algsest akrüül- ja guašštehnikas loodud seeriad “Me Supernatural” ja “The Chemistry of Being”. Kujutiste digitaliseerimine ei pruugi tähendada teksti funktsioneerimises kvalitatiivset muutust. Siin jookseb ka oluline veelahe võrgukunsti ja võrgus eksponeeritud kunsti vahel. Viimasel juhul on digitaalne keskkond vaid teksti eksponeerimise platvorm, esimesel juhul aga on oluline koht digitaalse meediumi enda vahenditel ja võimalustel. Ehkki tegemist ei ole *net-art*’iga selle tavapärase mõttes, muutub Mäetamme töödes digitaalne meedia ise refleksiooni objektiks. Kuid nii nagu Mäetamme kujutistes on alles jäänud vaid elementaarsed vormid – pigem kujutiste märgid kui kujutised ise –, nii on ka liikumine tema interaktiivses

keskkonnas, õigupoolest kogu “interaktiivsus”, taandatud elementaarsele käsklusele “edasi”. Mõlemal juhul teenib taandamine üht eesmärki: tegelda mitte maailma modelleerimise, vaid (teksti)kogemuse modelleerimisega – uurida teksti toimimise “algoritme”. Intersemiootika on vahend, mille abil Mäetamm dekodeerib ja rekodeerib hoopis vaatajat.

3. Diagrammatika

Siinkohal on huvitav jälgida ka diagrammi kui teatava mõtlemise modaalsuse ajalugu ning selle peegeldusi Mäetamme “kujutise grammatikas”. Paradoksaasel kombel meenutab Mäetamm hiliskeskaja ja renessansi hermetistidest mäluksunikke, kes püüdsid visualiseerida eksistentsi – universumi mikro- ja makrokosmost ning nende elementide vahelisi seoseid loogilis-maagiliste (või maagilis-loogiliste) diagrammide abil, mille kuulsaimeks näiteks on kahtlemata Giulio Camillo mäluksiteater, kuidust installatsioon, mis antiigi mäluksunist tundub mäluksruume matkides püüdis luua mudeli maailmast, mis kujutaks mitte selle esmaseid kvaliteete, vaid maailma korda – seoseid maailma elementide ja selle eri sfääride vahel.²⁵

Vene psühholoog Nikolai Žinkin on uurinud mõtlemisprotsesse sisekõnes. Tema sõnastatud hüpoteesi kohaselt toimuvad mõtlemisprotsessid sisekõnes esemelis-skemaatiliste mudelite kaudu, milles puuduvad loomuliku keele sõnade materiaalsed tunnused.²⁶

24 M. Mäetamm, Me Supernatural [internetiversioon]. – http://www.livonia.ee/maetamm/dialog/est/ma_15.htm.

25 Giulio Cammillost ja teistest mäluksunistest on pikemalt kirjutanud: F. A. Yates, The Art of Memory. London: Routledge & Kegan Paul, 1966.

26 Н. И. Жинкин, Язык. Речь. Творчество. Исследования по семиотике, психолингвистике, поэтике. Москва: Лабиринт, 1998.

Mõttes seostatakse elemendid gruppidesse teatavate *ad hoc* reeglite alusel, mis on vajalikud vaid antud mõttelise operatsiooni läbiviimiseks. Tuginedes oma hüpoteesis osalt Lev Võgotski kultuuripsühholoogilistele töödele, osutab Žinkin sarnaselt Võgotskile²⁷ mõtlemise ruumilisele ning kontinuaalsele aspektile. Mõtte esitamine kõnes tähendab kontinuaalse terviku tõlkimist diskreetseteks ühikuteks, koodivahetust, s.t. intersemiootilist tõlget. Taolise grupi iga elemendi põhjal võib luua terve rea lausungeid selle kohta, mis seostub antud objektiga ruumilises külgnvuses või ajalises järgnevuses. Osalt on need (eelkõige ruumilised) seosed ka sisekõnes loodavate skeemide aluseks. Taoline skeem ei ole seotud ühegi konkreetse loomuliku keelega – nii on ta käsitatav universaalse keelena, mis on tõlgitav kõikidesse loomulikesse keeltesse. (Kõne eksterioriseerimine saab siiski toimuda vaid verbaliseerimise kaudu.)

Žinkini hüpotees kattub osaliselt Charles Sanders Peirce'i arusaamaga diagrammist. Icoonilise märgi puhul luuakse seos märgi ja tema dünaamilise objekti vahel sarnasuse põhjal (CP 2.276).²⁸ Puhas ikoon on kvaliteet, idee. Rääkides ikoonist kui füüsilisest objektist, kasutab Peirce mõistet *hüpoikoon*. Viimaste alla kuuluvad nii kujutised (märgi ja objekti sarnasuse aluseks on esmased kvaliteedid), metafoorid (toovad välja objekti sarnasuse mingi teise objektiga) kui ka diagrammid. Viimase puhul on märgi ja objekti sarnasuse aluseks nende osade vaheliste suhete sarnasus. Peirce'i enese mõtlemise diagrammilisi aspekte illustreerib tema huvi eksistentsiaalsete graafide vastu. Eksistentsiaalsete graafide süsteem kujutab endast diagrammi kujul esitatud propositsioonide kompleksi, mille eesmärk on teha meile sõna otsees mõttes *nähtavaks* see, kuidas mõtlemine töötab (CP 4.6). Peirce'i diagramm on seotud

teadmiste loogilise süsteemi modaalsusega²⁹ ning on omakorda võrreldav Ludwig Wittgensteini *Bild'* iga: "Pilt kujutab olukorda loogilises ruumis, asjaolude olemasolu ja mitteolemasolu. Pilt on tõelise mudel."³⁰

Wittgensteini pilt peegeldub, küll mõnevõrra mängulisemana, Mäetamme nägemuses, mille kohaselt on nii tema enda teosed kui kogu kaasaegne kunst vaadeldav liiklusmärkidena – "mobiilse, selgepiirilise, kiretu, kireva ja kiiresti loetava informatsioonina".³¹ (Niisugune määratlus toob meelde viisi, kuidas Kurt Vonnegut on kirjeldanud oma romaane: "Mu raamatud on oma olemuselt mosaiigid, mis koosnevad peotäiest tilluketest kildudest ja iga kild on nali."³² Nii annab ta oma romaani "Tapamaja korpus viis" tiitellehel teada: "See romaan on kirjutatud

27 L. S. Vygotsky, *Thought and Language*. Cambridge: MIT Press, 1986.

28 C. S. Peirce, *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Vols. I–VI. Eds. C. Hartshorne, P. Weiss. Cambridge: Harvard University Press, 1931–1935. Edaspidi viidatud tekstis lühendiga *CP*.

29 O. Calabrese, *Icon*. – *Encyclopedic Dictionary of Semiotics*. Ed. T. A. Sebeok. Berlin, New York, Amsterdam: Mouton de Gruyter, 1986, lk. 328–330.

30 L. Wittgenstein, *Loogilis-filosoofiline traktaat*. Tõlk. Jaan Kangilaski. Tartu: Ilmamaa, 1996, 2.11–2.12. Oma märkmetes tunnistab Wittgenstein, et võimalus vaadelda lauset pildina ilmnes talle Esimese maailmasõja ajal. Nimelt luges ta "Loogilis-filosoofilise traktaadi" kirjutamise ajal ajakirjas kirjeldust selle kohta, kuidas kohtus tutvustati autoõnnetusega seotud asjaolusid joonistatud diagrammide abil (N. Malcolm, Wittgenstein, Ludwig Josef Johann. – *The Encyclopedia of Philosophy*. Ed. P. Edwards. Vol. 7–8. New York: Macmillan, 1972).

31 A. Allas, *Kommentaariid [Marko Mäetamme töödele]*. – http://ekm.artun.ee/kunstnikud/Maetamm_Marko, 18. II 2004.

32 D. Standish, *Playboy Interview: Kurt Vonnegut, Jr.* – *Playboy* 1973, July (68) (viidanud: M. Loeb, *Vonnegut's Duty-Dance with Death: Theme and Structure in "Slaughterhouse-five"*. Umeå: Umeå universitet, Biblioteket, 1979, lk. 2).

kohati skisofreenilis-telegrammilises stiilis, nagu see on pruugiks planeet Tralfamadorel”, kus “iga märgigrupp on lühike, pakiline sõnum, mis kirjeldab mõnd olukorda või stseeni”.³³ Vonneguti romaan “Tšempionide eine”, kus kirjanik põimib illustratsioone jutustuse süntaksiga, sarnaneb oma stiililt ehk kõige enam kirjeldatule.) Mäetamme sõna lülitub pildi struktuuri, pilt ise aga koosneb reast piktogrammidest, mis ajalooliselt kuuluvad ühte ruumi pigem sõna kui pildiga. Nii on seeriad “The Chemistry of Being” ja “Me Supernatural” mõnikord vaadeldavad mitte niivõrd kujutava kunsti kui visuaalse poeesiana.

Seeria “The Chemistry of Being” iga kujutis kaardistab üht osa olemise sfäärist, tervik volditakse aga lahti, liikudes piltidelt sõnadele ja kujutiselt kujutisele, mille kaudu defineeritakse nii maailma elemendid kui nendevahelised seosed. Tähenduse omistamise ainuõigus kuulub autorile. Ometi võib vaataja üksiti võetuna ära tunda nii jumala, surma, tulnuka, kuradi kui inimese (“The Chemistry of Fear”) ning aimata, üldiste konventsioonide põhjal, et nooled tähistavad ajas toimuvat suunatud protsessi. Kujundiloome toimub korraga kahel tasandil – vaataja loob esialgseid hüpoteese oma senise (visuaalse) kogemuse põhjal, samas pakub autor välja omapoolse interpretatsiooni. Järgneb sõnaline kommentaar, mis üldistab autori visuaalses skeemis tehtud väited: jumalast, kuradist, surmast ja tulnukatest saavad “suured ja seletamatud asjad” (*great inexplicable things*).

Diagramm on seega märksa enam kui pelk kujutis, see on visualiseeritud seos eri tüüpi (ja erinevatesse märgisüsteemidesse kuuluvate) elementide vahel – siit ka põhjendus, miks just diagramm oli hermetistide olulisim vahend. Nii viitab diagramm igasuguse visuaalse välja korrastamise printsibiile, kirjeldades modelleeriva tegevuse esmast mehhanismi.

4. Mäng

Läbi aegade on inimesed kasutanud erinevaid vahendeid, mille abil maailma paremini hoomata ja hõlvata. Tinglikult võib need vahendid jagada nelja sfääri: teadus, religioon, kunst ja mäng. Kui teaduse ja religiooni eesmärk on kontinuaalse ja korrastatud maailma loomine, siis kunsti ja mängu eripäraks on olnud võimalikkuse esitamine. Mõistet mäng vaatlen ma siinkohal tähenduses, mille on sellele andnud Juri Lotman, käsitledes seda ühe tegelikkuse modelleerimise viisina.³⁴ Sellest vaatepunktist on mängu iseloomulikuks tunnuseks tema kaheplaanilisus: mängija peab meeles pidama, et ta osaleb tinglikus (mitte tõelises) situatsioonis, ja üh-teaegu ka selle unustama. Kirjeldades mängusituatsiooni erinevust praktilisest käitumisest, osutab Lotman: “Elavat tiigrit laps ainult kardab, tiigri topist laps ainult ei kardab; too-lileenile heidetud vöödilist kitlit, mis mängult *kujutab* tiigrit, laps *pisut pelgab*, s.t. *üheaegselt* kardab ja ei kardab.”³⁵ Nii eeldab mäng praktilise ja tingliku käitumise üheaegsust – üks ja seesama stiimul kutsub korraga esile kaks erinevat reaktsiooni ning lülitub korraga kahte erinevasse situatsiooni.³⁶

Mäetamme töödes lahustub globaalne müüt interpretatsioonide mängus, mis ometi asetuvad uue võimaliku maailma – “Mäetamme maailma” – kontekstis kildudena oma kohtadele ning “skisofreenilis-telegrammilises” stiilis diagrammid üh-teaegu loovad ja

33 K. Vonnegut, Tapamaja, korpus viis ehk Laste Ristisõda. Tõlk. V. Raud. Tallinn: Eesti Raamat, 1971, lk. 72–73.

34 J. Lotman, Kunst modelleerivate süsteemide reas. – J. Lotman, Kultuurisemiootika, lk. 8–31.

35 J. Lotman, Kunst modelleerivate süsteemide reas, lk. 13.

36 J. Lotman, Kunst modelleerivate süsteemide reas, lk. 15.

kaardistavad seda maailma. Eriti kujukalt avaldub see seerias "Me Supernatural", kus autor kohe alguses kehtestab mänguruumi ja selle reeglid: see on Ajumaa, jumala kodu, kus leiab aset nii loomisakt ise kui ka Mäetamme, jumala ja kuradi vestlused ("The Chemistry of Supernova Brain"). Nagu ka kahes eelmises alapeatükis osutatud, on Mäetamme mängu objekt ennekõike harjumus – ühelt poolt harjumuse harjutamine, teiselt poolt aga harjumuse katkestamine, selle eksponeerimine harjumusi üksteise vastu välja mängides. Selle illustratsiooniks on "God, Devil and Marko Mäetamm Talking about the Chemistry of a Trick with Fish and Breads"³⁷ ("Me Supernatural"), kus Mäetamm "paljastab" maagilise vormeli, millega Jeesus toitis 5000 inimest vaid kahe kala ja viie leivaga – see on 714,3.

Siit jõuame mängu teise olulise tunnuse ni. Nii mängul kui kunstil on maailma hõlvamise tõsiselt võetavaid eesmärke taotledes üks ühine omadus: olukorra tinglik lahendamine.³⁸ Erinevalt kunstist on aga mängu eesmärk reeglite järgimine: "Mäng kujutab endast oskuste omandamist, *treeningut* tingolukorras, kunst aga maailma hõlvamist (*maailma modelleerimist*) tingolukorras."³⁹ Mäng on alati ühtlasi läbimäng. Analüüsides John Smithi tekstireaalsust, tõstab Anti Randviir⁴⁰ esile viisi, kuidas visuaalis ja seda saatvas loos kombineeritakse rutiinset ja erakordset, reaalsust ja unistuste maailma. See osutab paradoksile, mis üleüldse teeb võimalikuks John Smithi projektist kõnelemise kunstilises kontekstis: vaid Mäetamme ja Ole loodud tekstiruumis eksisteeriva John Smithi tekstireaalsus saab ekshibitsiooniruumiks, kus kunstnikeks on Marko ja Kaido. Nii Marko ja Kaido kui John Smith, ennekõike aga Mäetamm ja Ole tegelevad sihipäraselt läbimänguga. See, mida läbi mängitakse, on argimütoloogiad, unistused, mille realiseerimi-

ne argireeglite maailmas on määratud läbi-kukkumisele, mille muudab aga veelgi atraktiivsemaks võimalus seda realiseerida paljudes mängusituatsioonides, nendest üks on ka John Smithi "Marko und Kaido". John Smithi kaksikroll lisab vaatajale, kes mängu jälgib, vaid põnevust. Ühelt poolt on ta tegelane mängumaailmas, mida ta ise justkui seestpoolt konstrueerib. Teiselt poolt on ta Mäetamme ja Ole "meediumkunstnik", kes, aegajalt mängust välja astudes ning lülitades argireaalsusse, leiab tee Eesti Kunstimuseumi poolt tunnustatud kunstnike nimekirja.

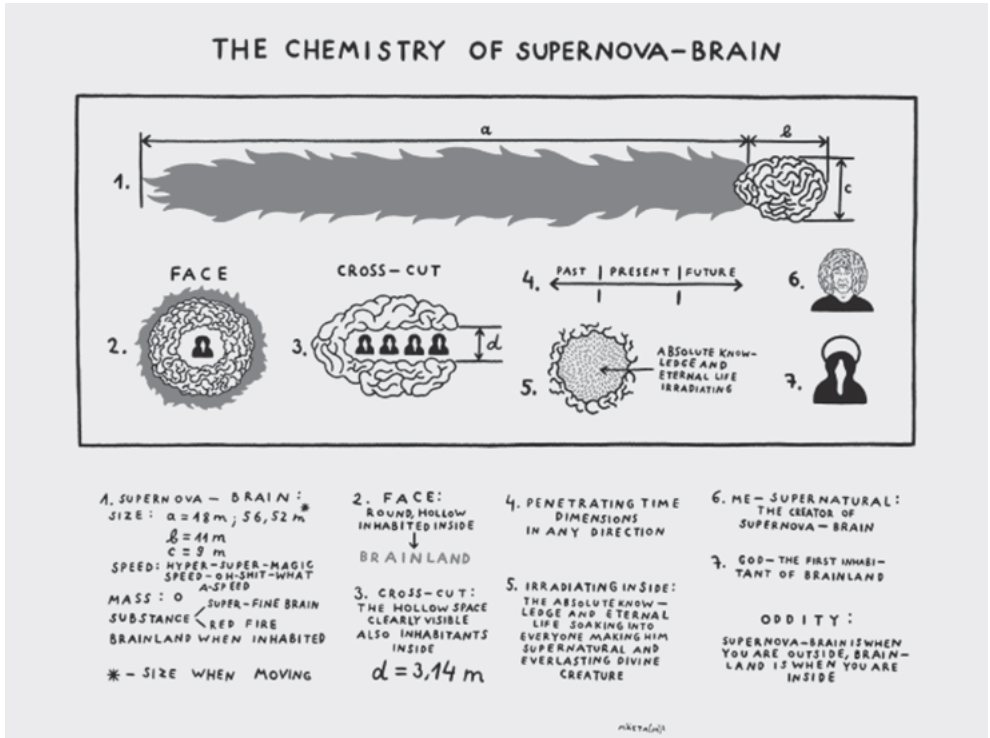
Ka seeriad "The Chemistry of Being" ja "Me Supernatural" kujutavad endast autonoomset maailma, mille iga element on üksipulgi kirjeldatud ja defineeritud ning seetõttu ei jäta palju ruumi interpreteerimisvabaduseks. Seerias "The Chemistry of Being" küsib autor vaatajalt otsesõnu, kas ta teab, mis piktogrammidel kujutatud on? Ometi ei aktsepteeri ta jaatavat vastust – antud tekstiruumis kuulub kirjeldamisõigus eranditult kunstnikule, kes defineerib üksikshaaval kõik antud maailma elemendid ning nendevahelised seosed. Teiselt poolt juhib autor vaataja tekstist välja: defineerides oma maailma elemendid vaatajale, eksplitseerib ta ühtlasi selle tinglikkuse. Seestpoolt vaadates on tekstiruum ainuvõimalik ja ühedimensiooniline, tuues teksti sisse välise vaatepunkti, programmeerides "lugeja", muutub see üheks võimalikuks maailmaks paljudest. Nii sunnib autor vaatajat keele- ja pildimängu reegleid

37 http://www.livonia.ee/maetamm/dialog/est/ma_13p.htm.

38 J. Lotman, Kunst modelleerivate süsteemide reas, lk. 26.

39 J. Lotman, Kunst modelleerivate süsteemide reas, lk. 26.

40 A. Randviir, *Artivity in Human Action: From Artists to Rockets*.



1.
 The Chemistry of Supernova Brain
 Me Supernatural
 2000

GOD, DEVIL AND MARKO MÄETAMM TALKING ABOUT THE CHEMISTRY OF A TRICK WITH FISH AND BREADS

TALKING (IN BRIEF):

DEVIL : J SENT THESE 5000 MEN TO JESUS TO SEE HOW HE WILL MANAGE THEIR FEEDING WITH ONLY 2 FISH AND 5 BREADS. AND J WAS VERY DISAPPOINTED BY THE WAY.

M.M : DISAPPOINTED IN SEEING HOW HE MANAGED?

DEVIL : HE DID MANAGE NOTHING. GOD DID.

GOD : YES. JESUS ACTIVATED ME THEN .

M.M : WHAT DO YOU MEAN ACTIVATED? HOW?

GOD : WITH SOME MAGIC SPELL. I DON'T KNOW REALLY.

DEVIL : BUT CAN YOU PLEASE TELL EXACTLY HOW DID YOU DO THAT?

GOD : FIRST J TOOK THESE 2 FISH JESUS HAD AND MULTIPLIED IT WITH 714,3. THEN J TOOK THESE 5 BREADS AND MULTIPLIED IT WITH 714,3 TOO.

M.M : THEN YOU GOT $2 \times 714,3 = 1428,6$ FISH...

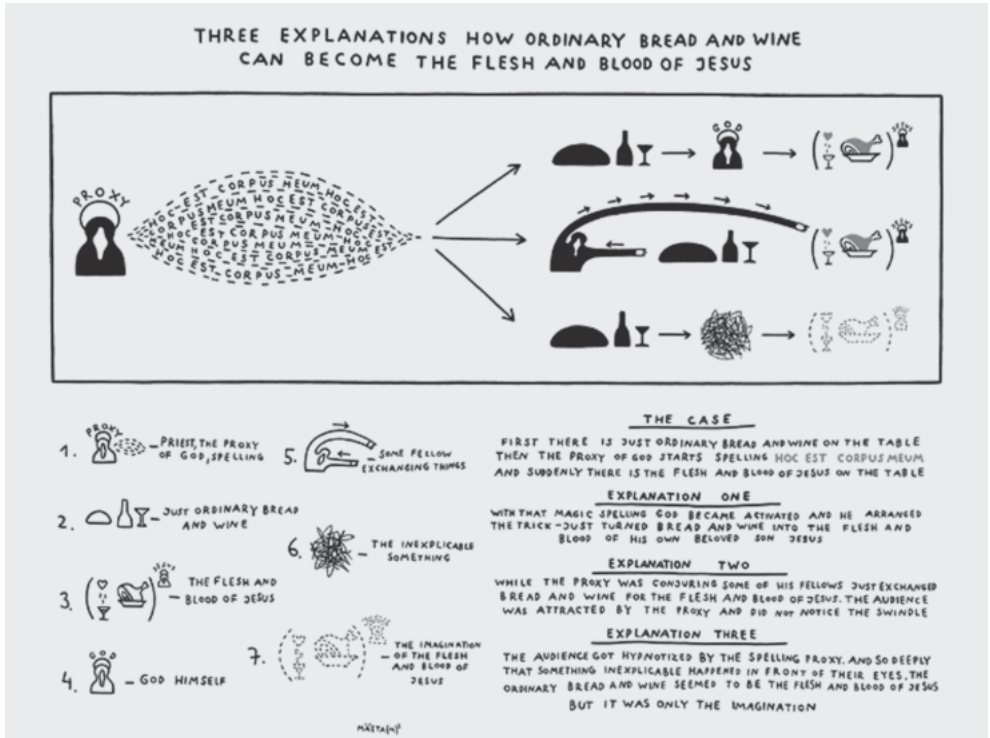
DEVIL : AND $5 \times 714,3 = 3571,5$ BREADS...

GOD : CORRECT. THEN J TOOK ALL THESE FISH AND BREADS, ADDED THEM UP AND GOT $1428,6 + 3571,5 = 5000$ UNITS OF FOOD, ONE UNIT FOR EACH MAN.

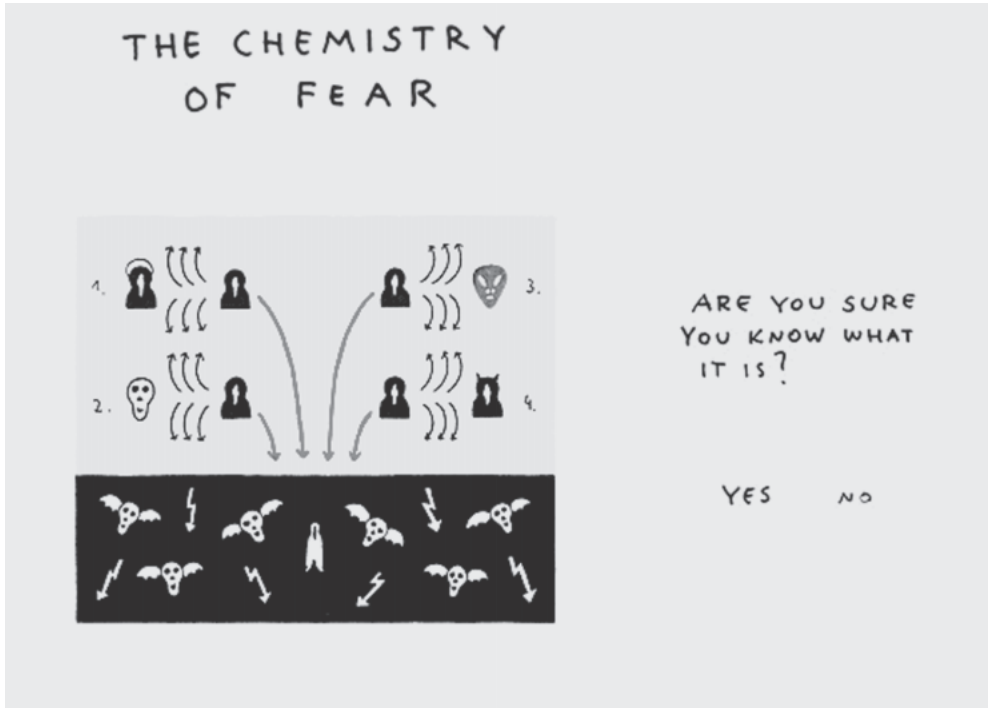
M.M AND DEVIL TOGETHER: ADMIRABLE...

MÄETA(M)³

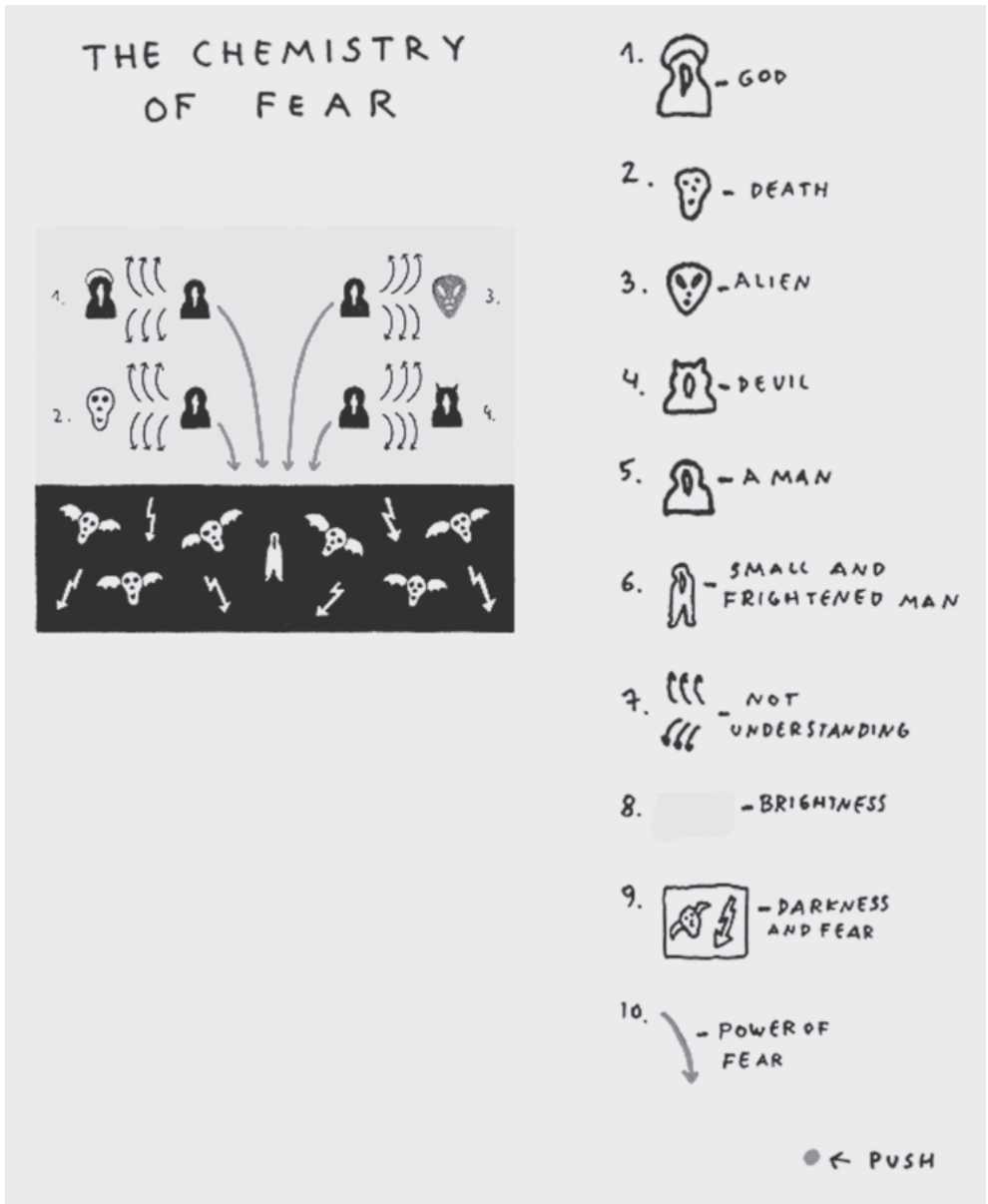
2.
 God, Devil and Marko Mäetamm Talking About the Chemistry of a
 Trick with Fish and Breads
 Me Supernatural
 2000



3.
 Three Explanations How Ordinary Bread And Wine Can Become the
 Flesh and Blood of Jesus
 Me Supernatural
 2000



4.
The Chemistry of Fear 1
The Chemistry of Being
1999



5.
The Chemistry of Fear 2
The Chemistry of Being
1999

ALL GREAT INEXPLICABLE
THINGS MAKE A MAN HELPLESS
BECAUSE HE DOESN'T
KNOW THEM ...

...SO HELPLESS THAT THE POWER
OF FEAR TAKES HIM AWAY
FROM BRIGHTNESS DOWN INTO
THE WORLD OF FEAR AND
DARKNESS



THIS IS SO FRIGHTFUL
THAT MAKES HIM SMALL AND
WEAK STANDING THERE
SURROUNDED BY UNDESCRIBABLE
HORROR

● ← PUSH

6.
The Chemistry of Fear 3
The Chemistry of Being
1999

teadvustama, andes talle välise vaatepunkti iseenda harjumustele, nii nagu John Smith annab Mäetammele ja Olele välise vaatepunkti omaenda argimütoloogiatele.

Kirjeldatud vaatepunktist on igasugune keeleline tegevus vaadeldav mängulise tegevusena – kommunikatsioonisituatsioon eeldab ühelt poolt arusaama, et märgid vahendavad *midagi*, teisalt aga arusaama, et märgid just nimelt *vahendavad* midagi mingil kindlal viisil kellegi jaoks. Semiootiline teadvus on seega alati teatud määral ka mänguline teadvus. Semiootilise situatsiooni sisemise mängulisuse klassikaline näide on kahtlemata Magritte'i juba mainitud “La Trahison des Images”: pildilise kujutamise konventsioonid ütlevad meile, et see on piip, aga samas see *ei ole* piip.

Siinkohal tuleks lühidalt peatuda Jacques Derrida mängu mõistel. Kirjeldades samuti mängu semioosi pärisosana, eritleb ta mängusituatsiooni, ühtlasi semioosisituatsiooni kaks ühitamatut ja teineteisele taandamatut tõlgendust: “Üks ihaldab dešifreerida tõde või lähtekohta, mis jääb vabamängust ja märgitasandist välja ning elab tõlgenduse paratamatust üle kui pagulust.”⁴¹ Mängu teine tahk on Derrida käsitluses vaadeldav kui “rõõmsameelne maailma vabamängu ja saamise süütuse jaotus, märkide maailma jaatamine, kus ei ole vigu, tõde ega lähtekohta ja mis on antud aktiivseks tõlgendamiseks”.⁴² Esimesel juhul lubab transtsendentaalne tähistatav kui struktuuri korrastav printsiip süsteemi elementidel vabalt mängida, jäädes ise väljapoole mängu. Teisel juhul selline mängu korrastav printsiip puudub. Olemise, tõe ja identsuse kriitikas dekonstrueeritud tähistatavast saab mõelda vaid kui teatud funktsioonist, mitteasukohast, kus tuleb mängu lõputu hulk märgiasendusi: “See on moment ... kui keskme või lähtekoha puudumisel muutub kõik diskursuseks ... tähendab, kõik

muutub süsteemiks, kus keskne tähistatav, algne või transtsendentaalne tähistatav pole mitte kunagi absoluutselt presentne väljaspool erinevuste süsteemi.”⁴³ Nii on mäng kui erinevus mäng ilma reeglita.

Analüüsid mängu rolli semiootilise teadvuse (s.t. metakommunikatsioonivõime) kujunemises, toob Gregory Bateson näite olukordadest, kus semiootilisele stiimulile (märgile) reageeritakse automaatselt nii, nagu see oleks vahetu viide sündmustele meie keskkonnas, selle asemel et käsitleda neid signaalidena, mille on välja mõelnud ja mida edastavad inimesed, kelle toimimise motiivid on sama kompleksed kui meie endigi omad.⁴⁴ Mängu eesmärk on tegelda käitumise üldiste seaduspäradega, mille modelleerimiseks mängusituatsioon on mõeldud. Sedasama väidet võib laiendada keelemängudele, mille eesmärk on ühteagegu modelleerida keelekasutamise reeglid ning need ületada – seekaudu keelde uusi võimalusi tuues.

Siit jõuame lõpuks ka mängu kolmanda olulise tunnuse juurde. Mängu mehhanism ei seisne eri tähenduste jäigas kooseksisteerimises, vaid selle teadvustamises, et peale hetkel situatsioonile omistatavate tähenduste on võimalikud ka teised.⁴⁵ Selles mõttes sarnaneb mäng kunstile, kus teksti “iga element ja [tekst – minu asendus, K. K.] tervikuna on üheaegselt lülitatud rohkem kui ühte

41 J. Derrida, Struktuur, märk ja mäng humanitaarteaduste diskursuses. – Akadeemia 1991, nr. 7, lk. 1436.

42 J. Derrida, Struktuur, märk ja mäng humanitaarteaduste diskursuses, lk. 1436.

43 J. Derrida, Struktuur, märk ja mäng humanitaarteaduste diskursuses, lk. 1415.

44 G. Bateson, A Theory of Play and Fantasy. Steps to an Ecology of Mind. Chicago, London: University of Chicago Press, 2000, lk. 177–193.

45 J. Lotman, Kunst modelleerivate süsteemide reas, lk. 25.

käitumissüsteemi, kusjuures igäühes neist saab ta oma erilise tähenduse".⁴⁶ Selle kujukaks näiteks on "Three Explanations of How Ordinary Bread and Wine can Become the Flesh and Blood of Jesus"⁴⁷ ("Me Supernatural"), kus Mäetamm mängib läbi kanoniseeritud religioosse motiivi kolm erinevat tõlgendusviisi.⁴⁸

Eelnenud arutelust koorub välja ka erinevus mängu ning simulatsiooni ja simulaakrumi vahel. Jean Baudrillard vastandab simulatsiooni teesklemisele ja varjamisele, osutades, et kaks viimast jätvavad reaalsuse printsiibi puutumatuks. Erinevus teeskluuse või varjamise ja reaalsuse vahel jääb selgeks, olgugi et ta on maskeeritud, samas kui simuleerimine seab kahtluse alla erinevuse "tõelise" ja "võltsi", "reaalse" ja "imaginaarse" vahel.⁴⁹ Simulatsioonisituatsioonid lakkavad tõde, referents ja objektiivne põhjus eksisteerimast.⁵⁰ Simulatsioon on piirsituatsioon, mille tegelik eesmärk on piir hajutada. Mängusituatsioon on samuti piirsituatsioon, kuid see töötab ainult piiri teadvustamise kaudu. Vastandades kujutise dialektilist toimet ja hävitavat toimet, osutab Baudrillard:

Kogu läänemaine usk ja usaldus on haaratud sellesse kujutamise kihlveosse: kas märk võiks osutada tähenduse sügavustele, kas märk võiks *välja vahetada* tähenduse ning kas miski – Jumal muidugi mõista – võiks olla selle vahetuse kautsjoniks. Aga kui Jumalat ennast võib samuti simuleerida, see tähendab, taandada märkidele, mis temast tunnistust annavad? Siis kaob kogu süsteemil pind jalge alt ning ta pole ka ise enam midagi muud kui üks hiiglasuur simulaakrum – mitte irrealne, kuid just nimelt simulaakrum, see tähendab, et teda pole enam kunagi võimalik vahetada reaalsuse vastu, ta vahetab ennast ainult iseendaks katkematus ahelas, millel pole kuskil pidet ega piirjooni.⁵¹

Kui mängusituatsiooni tuleb kujutleda (vähemalt) kaheplaaniisena, siis mänguga võrreldes on simulaakrum üheplaaniine ja homogeenne. Nagu näha, toonitab ka Baudrillard tähistamissituatsiooni puhul selle kaheplaaniisust ning teatavat süütut siirust – "usku ja usaldust" – selle suhtes, et tähistaja tähistab *midagi* ja ühteaegu tähistaja *tähistab* midagi, tähistamissituatsiooni eeldusena. Simulaakrumis see kaheplaaniisus kaob, nii on simulaakrum ühtlasi nii kunsti, mängu kui kogu semioosi lõpp. Informatsiooniteooria seisukohast on simulaakrum seega vaid alternatiivne nimetus süsteemi entroopia kirjeldamiseks, kus iga tähendus on sama tõenäoline kui iga teinegi. Erinevalt üldiselt levinud seisukohast ei ole simulaakrumi mõiste kriitika seega mitte reaalsuse vaid semioosi apoloogia.

5. Kokkuvõte

Mäetamme võiks kokkuvõttes iseloomustada kui "algoritmikunstnikku", kelle aineseks on koodid, kaanonid ja tõlgendusmudelid, s.t. harjumused, mis suunavad Lääne kultuuris kasvanud ja kasvatatud indiviidi mõtlemist ja käitumist. Tema tegevuses on seejuures midagi mängulist, mis eeldab argielu reeglite eemaldumist ja argise maailma elementide ümberkodeerimist mängu reeglite keel-

46 J. Lotman, Kunst modelleerivate süsteemide reas, lk. 22.

47 http://www.livonia.ee/maetamm/dialog/est/ma_12p.htm

48 Ka teaduslik analüüs ei ole selles kontekstis midagi vähemat kui situatsiooni läbimäng erinevate kirjelduskeelte valguses.

49 J. Baudrillard, Simulaakrumide eelnevus. – J. Baudrillard, Simulaakrumid ja simulatsioon. Tõlk. L. Tomasberg. Tallinn: Kunst, 1999, lk. 10.

50 J. Baudrillard, Simulaakrumide eelnevus, lk 11.

51 J. Baudrillard, Simulaakrumide eelnevus, lk 14.

de. Mängides kultuuris ammu tuntud kujutiste ja võtetega, nihutades keelepiire ja rikudes olemasolevaid kaanoneid, loob Mäetamm ühteagegu koodi ja paljastab neid. See avaldub nii tema teemade, motiivide kui vahendite valikus: olgu selleks piktogrammid ja dialoogides (metaloogides) ülesmääritud loomislugu või diagrammiline “olemise keemia”, mis sarnaselt hermeetikutest maalukunstnike suurejoonelistele mäluuumi mudelitele *justkui* kaardistab olemise sfääri kogu tema kompleksisuses ja kompleksisuses.

Ühtlasi lõhub Mäetamme kujutiste mäng kanoniseeritud tekstide ja kujutiste poolt loodud simulaakrumi homogeensust, Baudrillard'i konstrueeritud apokalüptilisele vaatepunktile vastandub siin siiras mängurõõm, diskursuse reeglite determineerivale jõule semioosi lohus. Muuhulgas on Mäetamme mängu objektiks ka mängusituatsioon ise: “Veidrus: kui sa oled väljaspool, siis on see Supernoova-Aju, kui sa oled seespool, siis on Ajumaa.”⁵² (“The Chemistry of Supernoova-Brain”, “Me Supernatural”.)

The ‘visual grammar’ of Marko Mäetamm

Summary

Marko Mäetamm has been one of the most productive Estonian artists during the last years. The project John Smith (together with another Estonian artist, Kaido Ole) is the most debated of his works, partly because it represented Estonia in Venice Biennale in 2003. However, in my paper I am focusing rather on two earlier series by Mäetamm: “The Chemistry of Being” (1999, “Vaal” Gallery, Tallinn, Estonia) and “Me Supernatural” (2000, Tallinn Art House). Like many other contemporary artists, Mäetamm explores the border areas in art. Therefore it is hard to pigeon-hole him into pre-existing set of categories.

Anders Härm, the curator of the Estonian exhibition on Venice Biennale in 2003, is using the term ‘media realism’ while describing John Smith and his series “Marko und Kaido”. He argues as follows:

Media realism is the logic of depiction, whose pathos presumes the totality of the mediated picture, there is nothing more natural and “real” than the produced reality. To some extent this is the clearest manifestation of contemporary media theory that tries to convince us of the absolute quality of the media-constructed worldview.¹

It follows that according to Härm, for Smith, the image-culture is the object as well as the sole ground of existence. Anti Randviir has

1 A. Härm, Start to a Conceptual Schizo-World: “Marko und Kaido” by John Smith. – Marko und Kaido: By John Smith [Exhibition catalogue]. Tallinn: Center for Contemporary Arts, Estonia, 2003, p. 21.

52 http://www.livonia.ee/maetamm/dialog/est/ma_7_2.htm.

made a distinction between thinking in concepts and thinking in signs in analysing "Marko und Kaido". Thinking in signs, characteristic to John Smith, is manifest in the rearrangement of principles of syntactic regulations that gives rise to new meaning generation mechanisms. Randviir further adds: "Such emphasis on alternative syntactic possibilities is often connected with art transmitting reflection on communication itself; art becomes the medium on medium, not an alternative to representing referential reality".² More often than not, theoretical models constitute the point of reference in art, which thus becomes a describer rather than an object of description.

Mäetamm has characterised himself as a 'subjective formalist'. Russian Formalists focused on the 'art as a device'; the reflection on the artistic devices (media) can also be recognized in Avant-garde art and literature. However, the term 'subjective formalism' turns out to be ambivalent. On the one hand, it seems to indicate that for Mäetamm the main object of reflection and depiction is his own idiosyncratic speech. On the other hand it specifies the focus of his speech: the means and media in art and culture. In a way, the series "Me Supernatural" and "The Chemistry of Being" are conceivable as a manifestation of the 'linguistics of the visual image' (the need for such an approach was stressed in 1960 by E. H. Gombrich; however, he did not specify the medium of its realization).

In my paper, I focus on some aspects of the 'subjective formalism' and seek to untangle its logic through three alternative and at the same time complementary discourses on intersemiosis, diagram and play. While the first two try to uncover the semiotic means and media that Mäetamm makes use of, the latter seeks to re-cover the more subjective side of the 'subjective formalism', namely,

the re-play of cultural habits in the creation of his semi-mythological worlds.

In semiotic literature, the term 'intersemiosis' is used to refer to the interplay of at least two different signs systems in the process of meaning generation. As such, it exemplifies the kind of coherence specific to the multimedial cultural system – that of the permanent 'retuning' characterised by constant shifts of media and switches between different semiotic regimes. Thus the notion of intersemiosis seeks to elucidate the working mechanism of multimedial textual system. However, it should be understood as a basis for the methodological position rather than an analytical device. In the context of Yuri M. Lotman's textual theory, intersemiotic translation (translation between different sign systems) is given a central role: it is the fundamental mechanism of meaning generation. The collision and/or dialogue of two mutually untranslatable semiotic systems and the resulting mismatch and misinterpretation gives rise to new information. In an intersemiotic textual system different sign and/or sense modalities intertwine and the borders between them tend to dissolve so as to form a new kind of textual unit that cannot be reduced to either of the component media. The kind of intersemiotic relations described here are made explicit in the ambivalence of words and pictures and of discrete and iconic systems in the sphere of visual communication.

Marko Mäetamm makes use of 'intersemiotics', too, combining words and images in his paintings. The movement through his world is also its exegesis: the image of his world is created in the interplay of pictures and words whereas the latter are used to explicate the former. John Smith appeals to the

2 A. Randviir, *Activity in Human Action: From Artists to Rockets*. – Marko und Kaido, p. 25.

ambivalence of words and images as well. He becomes a *Doppelgänger*: it is hard to decide, whether the images in the series Marko und Kaido function to illustrate the story with the same name or whether the story is meant as a comment of the images. It is only a mere contingency that John Smith is institutionalised as an artist and its story is understood as a commentary for the pictures rather than vice versa. Words and images ‘crystallize’ in two different spaces, each possessing its own textual integrity. Yet “Marko und Kaido” is fully realised only as an intertext, much in the same way as John Smith itself.

One can think of intersemiosis in terms of trope as an ‘unlawful juxtaposition’, made up of a pair of fundamentally incompatible concepts that are adequately related to each other in a specific context. The juxtaposition of elements that belong to different sign systems may lead to an emergence of a new conceptual unit even on the barely formal grounds. The extreme example of it is Magritte’s “La Trahison des Images”. This kind of formal rhetoric is an integral part of Avant-garde art whose main devices – montage and collage as well as the endeavour of synaesthesia are revived in the interactive multimedia and the fields related to it at the beginning of the 21st century.³

It is interesting to follow the history of diagram as a specific kind of modality of thinking and its reflections in Mäetamm’s grammar-images. In my argument, I follow the special role diagram has in the semiotic theory of Charles Sanders Peirce. Peirce relates diagram and diagrammatic thinking to the modality of the system of knowledge. To a certain extent, his concept of diagram can be also compared to Wittgenstein’s *Bild*: for both Peirce and Wittgenstein, it is the world picture *par excellence*. Russian cultural psychologist Nikolai Zhinkin relates it further

to the generic mechanisms of inner speech and concept formation. It can be said, therefore, that diagram is not a mere image, it is a visualised configuration of different kinds of elements of different semiotic origin. As I already said, Mäetamm makes explicit use of diagram in his series “The Chemistry of Being”, illustrating (whether intentionally or not) the concept formation and code switches in inner speech in a way that accords to a great extent to the findings of Nikolai Zhinkin.

To a certain extent, the series also resembles the memory artists of late Middle Ages and the Renaissance who sought to visualize existence – the elements of micro- and macrocosms and their relationships with the help of half magical and half logical diagrams. Their most famous manifestation is no doubt Giulio Camillo’s Memory Theatre, a wooden installation that eventually became a model of the universe, depicting not its primary qualities but the arrangement of the elements of the world and its many spheres, i.e. the world order itself. As the title of the series suggests, Mäetamm’s diagrams in “The Chemistry of Being” seek to uncover ‘the chemistry of being’ and at the same time they dislodge the great narratives of Christian culture that have been the central interest of much of the western history of art and replace them with idiosyncratic interpretations and visual puns on the account of both the viewer and himself.

While playing with the images and devices in art and culture, Mäetamm reflects on the codes and models of interpretation that form the thought and behaviour of individuals in Western culture. The very play of cultural algorithms that is manifest in his choice of themes and concepts, as well as motifs and

3 Cf. L. Manovich, *The Language of New Media*. Cambridge, London: MIT Press, 2001.

media enables him to create new codes as well as to expose the existing ones.

It can also be observed that the juxtaposition and intertwining of different semiotic systems in an unified textual space creates a situation where one 'language' assumes a position of meta-language in relation to other signifying systems and vice versa. Mäetamm creates juxtapositions and collisions that disclose and expand the limits and internal mechanisms of word and picture, traditional painting and 'media'-art. He sets out the play on and across language, textual and cultural borders and between different conceptual worlds. Again, one should merely recall the displacement of the myth of origin in his diagrams and dialogues in the series "Me Supernatural" and "The Chemistry of Being".

However it is not play as difference or play as simulation. Mäetamm is not seeking to create simulacra but to dismantle it by uncovering the habits that make one the prisoner of hyperreality much in the same way that Plato seeks to expose the frivolous appearances on the wall of the cave. Mäetamm sets a sheer lust of play against Baudrillard's apocalyptic vision that advocates the end of all semiosis (because by definition simulacrum turns out to be the state of informational entropy). He confronts the determination of discourse with the consolation of semiosis.