

# Jagatud autorsus: kunstniku hajumine elektrooni- listel väljadel

Raivo Kelomees

Artikli eesmärgiks on näidata autorsuse jagatuse ja hajutatuse fenomeni uues meedias kui olemuslikult selle loomevaldkonna juurde kuuluvat nähtust. Autorsuse kujunemisel on kultuurilised, ajaloolised ja majanduslikud tõukejõud, mis on vorminud autorsuse institutsiooni läbi viimaste aastasadade. Mäss autorsuse, originaalsuse, kunstniku-kätega-tehtuse vastu on üks 20. sajandi kunsti iseloomustajatest, mis praeguses neti- ja interaktiivse kunsti keskkonnas on täiuslikult teostunud.

Roland Barthes'i 1968. aasta artikli "Autori surm" kuulus rida "lugeja sünni hinnaks on Autori surm"<sup>1</sup> sobib üllatavalt 1990. aastate interaktiivse kunstiga. Autori roll selles kunstis on taandunud pea olematuseni, tehes ruumi "lugejale" ehk vaatajale/kasutajale, kes loob teose lähtuvalt etteantud tingimustest iga kord uuesti.

Interaktiivsele kunstile on autorsuse jagamine kunstniku, kunstiteose ja vaataja/kasutaja vahel olemuslik. Autor loob instruksiooni, annab juhendid. Teostaja-vaataja järgib neid, teostades teost nii otseses kui ka ülekantud tähenduses – kaudselt selles mõttes, et autori loodud programmikood, mis annab kasutaja tegevusele raamid, on nagu varja-

tud juhendite kogum, mille kaudu saab kasutaja tegevus võimalikuks. Vaataja dikteerib kunstiteose esituse, justkui "tappes" autorit.

1990. aastate algusest alates muutus autorsuse jagamise ja vaatajale määrava rolli andmise teema väga intrigeerivaks, sest see tegi näituseruumid taas atraktiivseks. Autor, kellest kui geniaalsusereservuaarist kiirgub uniikaalset loomingulisust, kuulus justkui eilsesse päeva. Oma rolli on mänginud digitaalne tehnoloogia, mis võimaldas ehitada vaatajale reageerivaid ja osalemiserutust pakkuvaid installatsiooniruumi.

Rünnakud autorsuse vastu läbivad tervet 20. sajandi modernistlikku kunsti. Meenutagem Marcel Duchamp'i ikoonilist "Purskkaevu" (1917), tööstuslikku pissuaari, mis oli signeeritud santehniliste vahendite tootja nimega R. Mutt. Samasugune tööstuslik objekt oli Duchamp'i "Pudelikuivati" (1914), kunstniku "käsi" oli rohkem sekkunud töösse "Jalg-ratta ratas" (1913). Nendele teostele viitamine paneb oma triviaalsuse tõttu asjatundja haigutama, tavavaataja jaoks on tegu kunstiinimeste naljaga, kuid nad on 20. sajandi kunsti arengusuundi analüüsidest olulised. Mäss autorsuse, originaalsuse, kunstniku-kätega-tehtuse vastu on üks paljudest 20. sajandi kunsti tunnustest ja Duchamp'i eesmärgiks oligi kunstniku individuaalse käe-kirja ületamine ja hülgamine.

1994. aastal püüdis plagiaatluse negatiivsuse müüti kummutada Critical Art Ensemble, leides, et elektroonilises reaalsuses ei ole originaalsusel kohta.<sup>2</sup> Praegusel ajal, rekombinantsete kehade, sugude, tekstide ja kultuuri ajastul, on plagiaatlus produktiivne. See ei tähenda, et tuleks hülgata romantiline kul-

1 R. Barthes, Autori surm. Valik kirjandusteoreetilisi esseid. Koost. M. Tamm. Tallinn: Varrak, 2002, lk. 125.

2 Critical Art Ensemble, The Electronic Disturbance. New York: Autonomedia, 1994 (<http://www.critical-art.net/books/ted/index.html>).

tuurimudel, looming *ex nihilo*. "Selliste inglise plagiaatorite, nagu Chauceri, Shakespeare'i, Spenceri, Sterne'i, Coleridge'i ja De Quincey teosed on inglise pärandi elav osa ja kuuluvad tänapäevalgi kirjanduslikku kaanonisse."<sup>3</sup> *Ready-made*'id, kollaažid, leitud kunst (*found art*), intertekstid, kombinatsioonid (*combines*), *detourment* ja omastamine (*appropriation*) kuuluvad kõik plagiaatluse valdkonda.<sup>4</sup> Autorid lubavad ka oma raamatut vabalt paljundada ja tsiteerida, see on vabalt kättesaadav nende võrgulehel.<sup>5</sup>

Originaalse autori kultusel on teatav päritolu ja kahtlemata on sellel pistmist kapitalistliku tootmisviisi ja kapitali akumulatsiooni põhimõtetega. Autoriõiguste kaitsmine tähendab ju eelkõige tulude kaitsmist. Olgugi et seda tehakse lugematute juristide ja seaduste jõuga, pole, kui kasutada mõnevõrra animistlikku võrdpilti, ideid võimalik puuri sulgeda ega signeerida, mistõttu need rändavad, moonduvad, paljunevad ja lahustuvad teiste ideede hulgas.

Oletan, et autori kukutamine ja kunstilooja rolli üleandmine vaatajale või kunstikasutajale on lähtunud **esiteks** avangardistlikust konventsioonimurdmise ideoloogiast, tipnedes Beuysi hüüatusega "igauks on kunstnik!", mille sisuks on kaanonite murdmine ja süsteemi muutmine; **teiseks** tehnoloogilisest arengust, mis päädis 1990. aastate interaktiivse ja virtuaalse kunsti arengutega, millele on olemuslik vaataja osalemine kunstiteostes ning mille puhul tehnoloogilised võimalused määravad kunstiteostega suhtlemise võimalusi; ja **kolmandaks** kaasaegse kunsti osalusidee süvenemisest ja levikust. Siiski pole osalusvõimalus tehnoloogiliselt determineeritud, seda võib leida ka poolteatraalsetes kujutava kunsti vormides, nagu *happening*, *performance*, aktsioon, kineetiline kunst jm.

Käesolevas artiklis pööran tähelepanu ühe suuna dünaamikale, mida võiks nimetada

autorsuse lahustumiseks, jaotumiseks ja kadumiseks. Rõhuasetus on eelkõige tehnoloogilisel kunstil, kus jaotatud autorsuse teemat on mõjutanud passiivse kunstiretseptiooni muutumine ja kindlasti ka suurem vajadus kunsti meelelahutusfunktsioonide järele.

### Jagatud autorsus multilokaalse ja indeterministliku kunstipraktika kontekstis

Mõnevõrra pean alljärgnevalt peatuma kunstiteostel ja hoiakutel, mida olen vaadelnud varasemates artiklites.<sup>6</sup> Siiski sean ülesandeks tuua kirjutisse maksimaalselt uut materjali ja viidata eelkirjutatule siis, kui on ennustatav uue sisulise kvaliteedi tekkimine. Eelmainitud artiklite taustal tulevad loodetavasti esile kaks tunnust, mis eristavad indeterministliku kunsti fluidset autorit teatavast heroilisest autoriarhetüübist, kes lõi unikaalseid füüsilisi üksikteoseid. **Esiteks**, kunstnik on reeglistiku, printsiipide ja kombinatsioonivõtete autor, mille tulemuseks võivad olla väga eriilmelised lõppteosed. Autorsus on seotud pigem loomevõtte või generatiivse printsiibi sõnastamisega kui lõplike loometulemuste tootmisega. **Teiseks**, kunstnik on loomesuhete võrgu üks lülidest ja teoseks võib olla võrgustikuline ja kollektiivne "objekt", kas tarkvara või kommunikatiivne kunstiteos. Tegemist on jagatud autorsusega, mis on digikunsti loomes üha levinum. Selles tähenduses võtavad nimetatud artiklid kokku kunstiteoste ja loomepraktikate

3 Critical Art Ensemble, *The Electronic Disturbance*, lk. 84.

4 Critical Art Ensemble, *The Electronic Disturbance*, lk. 85.

5 <http://www.critical-art.net/books/ted/index.html>

6 R. Kelomees, *Kunstiteose multilokaalne ja immateriaalne keha*. – *Kunstiteaduslikke Uurimusi* 2006, kd. 15 (1/2), lk. 63–105; R. Kelomees, *Loomemasinad ja indeterministlik kunstipraktika*. – *Akadeemia* 2007, nr. 4, lk. 699–744.

näited, kus loomereeglistiku kasutamine või autorsuse hajutamine on esmatähtis.

Rõhutaksin, et ka kunsti puhul, kus tehnoloogilisus on teisejärguline, kus elektrooniline tehnoloogia ei ole mõeldavgi, hoian uurija tähelepanu eelkõige sellel, millisel viisil tehnoloogia kui vahend, instrument, meedium (olemata elektrooniline või digitaalne) toimib individuaalsetes või kollektiivsetes loomeprotsessides. Kunst on olnud alati seotud tehnoloogiaga, olgu selleks pintsliid ja tinatubid või 3D-tarkvara, seetõttu seisneb nn. traditsiooniliste ja elektrooniliste kunstide erinevus vahendatuse määras, mis sekkub loomeprotsessi: kui "kaugel" vahendatuse, füüsilise kokkupuute ja kontrolli mõttes on kunstnik teose raames sündivast. Juhusel ja teose määratlematusel põhinevas kunstipraktikas on autori käeline ja ka sisuline eemaldamine/eemaldumine loomeprotsessist programmilise suhtumise osa.<sup>7</sup> Mitteloomine ja loomisaktiivsuse äraandmine välisele või impersonaalsele agendile on siin looja eesmärgiks ja kuulub teose kontseptsiooni.

Siinkirjutaja seisukohast ei ole kunsti autoriseerituse määr ja selle loomiseks kulunud manuaalse töö hulk mingil määral korrelatsioonis. Teisiti üteldes, asjaolu, et kunstiteose on teinud ainuisikuline kunstnik, kasutades oma käsi, oskusi ja ideid, ei tee sellest teosest ainuüksi sel põhjusel väärtuslikumat lõpptulemust kui mõni kollektiivne või sootuks masina genereeritud teos.

Loomulikult tekib küsimus, kas neid fakte/objekte saab üldse nimetada kunstiks, kui neil ei ole otsesest autorit, kui kunstiteose sünd ei ole seotud kellegi tahteavaldusega. Sel viisil võib kunstiteoseks olla ka atmosfääri mõjul moodustuv pilv, mis meenutab inimmaailma kuuluvaid kujutisi, või ojas lamav kivi, mida on aastasadu lihvinud vesi ning mis on võtnud "ebaloomuliku" (nagu seda oleks keegi tahtlikult vorminud) kuju. Selle-

ga on midagi tehtud, ainult teatud füüsilised asjaolud on mõjutanud selle väljanägemist või olemist. Traditsioonilise vastuväite järgi on kunst see, mille tekkimisega on inimesed mingil viisil seotud. Kunst kuulub inimmaailma, mitte loodusmaailma. Samas võime tuua näiteid, kus kunstiteosena on käsitatud loodusesse kuuluvat, mis on liigitunud kunstiks pärast kunstniku ümberorganiseerivat tegevust või määratlevat akti.

Artiklis "Kunstiteose multilokaalne ja immateriaalne keha" vaatlesin kommunikatiivse kunsti näiteid läbi ajaloo. Kõigi nende puhul on tegu ka autorsuse teemaga selles tähenduses, et autor ei ole ainuisik või autor ei ole ainult inimene.

Tuleks eristada (1) teoseid, kus teose asetleidmise fakt ja eksistents on määratletud info või instruksiooni saatmisega ühest kohast teise või ühelt inimeselt teisele (László Moholy-Nagy 1922. aasta telefonipildid), (2) teoseid, kus vähemalt kahe osaleja samaaegne koostegutsemine annab tulemuseks protsessuaalse või objektse teose (Robert Adriani projekt "Maailm 24 tunni jooksul", 1982), ning (3) teoseid, kus on üks või mitu kasutajat ja kus distantne ühislooming on teose olemuslik, kontseptuaalne osa, isegi kui "partneriks" on vaid masin, nagu Ken Goldbergi "Teleaed", kus vaataja juhib peenart hooldavat tööstusrobotit interneti vahendusel. Paul Sermoni projekt "Telematic Dreaming" (1992) nõuab mõlemas füüsiliselt eraldatud kohast osalejate paiknemist, kes üksteist reaajas näevad; Stelarci projektis "Fractal Flesh" (1995–1998) liigitavad kasutajad kunstniku keha interneti kaudu talle elektrilisi impulsse andes; põhimõtteliselt samasugune distantsilt konfigureerimine on Rafael Lozano-

7 Vt. ka R. Kelomees, Kunstiteose multilokaalne ja immateriaalne keha.

Hemmeri "Vectorial Elevation" (1999), kus vaatajad üle maailma kujundavad interneti kaudu prožektoritest kiirteskulptuure.<sup>8</sup>

Nende näidete puhul on ilmne, et säilitades peaaegu täielikult nende teoste kirjelduse, võib nad "üle tõsta" jagatud autorsuse raamistikku ja nad võivadki sobida. Üksteise suhtes eristuvad need projektid selles, kas osaleja partneriks on teine osaleja, kas autorsus on jagatud teise inimesega (teos on kollaboratiivne) või on selleks "teiseks" masin, arvestamata seejuures masinat kui vahendit, nt. kui kommunikatsioonivõrku. Nõnda arutledes võib teoste vahel näha erinevusi: kui Sermoni "Telemaatiline uni" on olemuslikult tele-kollaboratiivne, inimlik kaasautorsus üle vahemaade, siis Lozano-Hemmeri töös "Vectorial Elevation" kasutab inimene internetti justkui elektroonilist kätt, millega prožektoreid suunata – koostööd tehakse ja autorsust jagatakse masina(te)ga.

### **Autorid ja kasutajad kui infokujundajad ja infokäitajad**

Lev Manovich paigutab nüüdisaja elektroonilise kunsti postmeedia ja post-net-kultuuri konteksti, kus kaasaegse kunsti võtmesõna – meediumiga – pole midagi peale hakata või tuleks see ümber defineerida ja täiendada uute mõistetega.<sup>9</sup> Selle "meediumi kriisini" on viinud mitmed 20. sajandi kunsti arengud, 1960. aastate uued kunstivormid ja hilisemad kunsti tehnoloogilise teostamise võimalused. Kuni foto ja videoni püsis meediumi kontseptsioon veel mõistetavana, televisioonist ja videost alates muutus olukord keerulisemaks. Mõlemad kasutavad samasugust materiaalist alust (elektroonilist signaali), erinevused on aga sotsioloogilised ja majanduslikud: televisioon oli massiauditooriumi, video väiksema muuseumi- või galerii-auditooriumi jaoks.

Manovich peab sotsioloogiat ja majandust põhjuseks, miks traditsioonilise esteetika meediumi kontseptsioon sattus vastuollu nüüdis-kunsti nõudmistega, nagu seda on võimalik näha televisiooni ja video vastandamise näitel – see oli vastuolu kunsti ja massikultuuri vahel. Kui kaasaegse kunsti süsteem hõlmas objekte, mis olid unikaalsed või mida oli väikestes kogustes, siis massikultuur tegeles koopiate massilise levitamisega (ning sõltus seetõttu mehhaanilise ja elektroonilise paljundamise ja levitamise tehnoloogiateg). Kui kunstnikud hakkasid kunsti tegemiseks kasutama massimeedia vahendeid (olgu selleks fotograafia, film, raadio-, video- või digitaalkunst), dikteeris kunstisüsteem, et nad kasutaksid masstootmise tarbeks valmistatud tehnoloogiaid vastupidisel eesmärgil – et luua piiratud arvul teoseid. Küllastades näiteks kaasaegseid muuseume, võib näha kontseptuaalselt vastuolulisi objekte, nagu "video tape, edition of 6" või "DVD, edition of 3", kirjutab Manovich. Vähehaaval said sotsioloogilised näitajad (levitamise viisid, auditooriumi suurus, vastuvõtmise/näitamise koht) meediumide eristamisel tähtsamaks kriteeriumiks kui erinevused materjalikasutuses või vastuvõtu tingimused. Kokkuvõtvalt: sotsioloogia ja majandus võtsid üle esteetika.<sup>10</sup>

Manovich püüab visandada kuuepunktlist programmi postmeedia esteetikale. Selles tõuseb esile, et postmeedia esteetika vajab kategooriaid, mis kirjeldavad, kuidas kultuuriobjekt organiseerib andmeid ja kasutaja kogemusi nendega. Kunstnikke võiks mõista kui informatsiooni kujundajaid. Sellise lähe-

<sup>8</sup> Vt. ka R. Kelomees, *Kunsteose multilokaalne ja immateriaalne keha*.

<sup>9</sup> L. Manovich, *Post-media Aesthetics*, 2001. – [http://www.manovich.net/DOCS/Post\\_media\\_aesthetics1.doc](http://www.manovich.net/DOCS/Post_media_aesthetics1.doc).

<sup>10</sup> L. Manovich, *Post-media Aesthetics*, 2001.

nemise näiteks võib tuua Giotto ja Sergei Eisensteini. Esimene neist leiutas uusi tehnikaid organiseerimaks andmeid kahe- ja kolmemõõtmelises ruumis, teine ajas, leiab Manovich. Meediumi mõiste asemel võiksime ka minevikumeediast rääkides kasutada pigem mõistet "tarkvara". See tähendab, et lugeja konstrueerib teksti ning lugejad kasutavad erinevaid strateegiaid kultuuritekstide interpreteerimisel. Postmeedia esteetika peaks kasutama mõistet kultuuriline tarkvara (*cultural software*). Manovich soovib kasutusele võtta veel ühe termini – infokäitumine (*information behavior*) –, et kirjeldada teatud viisi informatsioonile ligipääsemiseks ja selle töötlemiseks.

Infokäitumise mõiste osutab sellele, et ajalugu ei ole vaid religioossete uskumuste esitamine, valitsejate ülistamine, ilu loomine, valitsevate ideoloogiate seadustamine jne. – see kõik oli ka info töötlemine. Sel viisil on kunstnikud olnud läbi sajandite informatsiooni kodeerimise erinevate viiside arendajad. Kunstiajalugu ei ole stiilide ajalugu, vaid kunstnike arendatud uute infoliidest (*information interfaces*) ja infokäitumise ajalugu.

Manovich pakub välja, et on vaja uuendada informatsioonimudelit ja lisada varasemale seitsmeliikmelisele (saatja, saatja kood, sõnum, vastuvõtja, vastuvõtja kood, kanal ja müra) kaks uut komponenti: *autori kasutatav tarkvara* ja *lugeja kasutatav tarkvara*. Kaasaegne autor (saatja) kasutab tarkvara sõnumi loomiseks, ja see tarkvara mõjutab või isegi vormib loodavaid tekste: alustades Frank Gehryst, kes toetub oma arhitektitöös spetsiaalsele tarkvarale, lõpetades DJ-dega, kelle töö põhinebki tegelikult tarkvaral (mikseripult, elektrooniline varustus jpm.).<sup>11</sup>

## Visad meemid: imitatsioon kui taaskasutus

Sõna "imitatsioon" kõlab kunsti kontekstis negatiivselt, eriti avangardkunsti taotlusi silmas pidades. Avangard on juba sõna tähenduse alusel "eelvägi", suunatud uute territooriumide hõivamisele. "Imitatsioonis" sisaldub "järgi"-tegemine. Kuigi eespool viitasin plagieerimise ja imiteerimise produktiivsuusele kultuuris, pole sellest justkui sünnis rääkida 20. sajandi kunstiga seoses. Ometi võib sealgi näha korduvate struktuuride, ideede, loomeviiside "nakkuste" levikut ja paljundumist. "Kunstivool", "-ismid" tähistavad ju teatava loomingulise tegemis- või suhtumisviisi ruumilist ja ajalist kontsentreerumist.

On autoreid, kes peavad kunsti kõige uuenduslikumaks perioodiks 20. sajandi esimesi kümnendeid. Lev Manovich kirjutab, et 1920. aastatel ilmus Euroopas rida kunsti-, arhitektuuri- ning fotograafiateemalisi väljaandeid, mille pealkirjas sisaldus sõna *uus*: "Uus tüpograafia" (Jan Tschichold), "Uus visioon" (László Moholy-Nagy), "Uue arhitektuuri poole" (Le Corbusier).<sup>12</sup> Ka prantsuse, saksa ning vene filmitegijad kõnelesid oma manifestides uuest revolutsioonilisest filmikeelest.

1990. aastatel tõusis sõna *uus* jälle pinnale. Kuid nüüd ei olnud see seotud niivõrd eri kunstiliikidega, kuivõrd meediaga tervikuna. Tulemuseks oli sõnapaar "uus meedia". Uus meedia oli digitaalsüsteemiga leviv kultuurivorm arvutimängudest, CD- ja DVD-ROM-idest internetilehekülgedeni. Kuid liiks olukorda kirjeldavale terminile oli "uuel

<sup>11</sup> L. Manovich, *Post-media Aesthetics*.

<sup>12</sup> Manovichi näide pole päris täpne. Le Corbusier' raamatu originaalpealkiri oli "Vers une architecture" (1923), Moholy-Nagy raamat kandis pealkirja "Von Material zu Architektur" (ilmus Bauhausi sarjas 1929). Küll võiks siinkohal meenutada Eesti Kunstnikkude Ryhma "Uue kunsti raamatut" (1928). – *Toim. märkus*.

meedia” ka sügavam tähendus. Sarnaselt 1920. aastatele märkis see radikaalset kultuurilist innovatsiooni. Manovich küsib, et kui uus meedia on tõesti uus kultuuriavangard, kuidas võrrelda seda varasema avangardiliikumisega? Ja kas on üldse õige võrrelda üheksakümnendate aastate tehnoloogilist revolutsiooni kahekümnendate kunsti-revolutsiooniga?<sup>13</sup>

Manovichi seisukoht on, et kui vana, 1920. aastate meedia avangard leiutas uued vormid reaalsuse vaatlemiseks ning esitamiseks, siis uue meediaavangard leiutas uued info kättesaamise ning manipuleerimise viisid. Uue avangardi tehnikateks on hüpermeedia, tarkvarad, otsingumootorid, simulatsioon, pilditöötlus, visualiseerimine. Uue avangardi ajastul ei otsita niivõrd uudseid reaalsuse näitamise viise, kui võrd uusi viise, kuidas juba kätte saadud infot kasutada. Sellest lähtuvalt on uus meedia *post-meedia* või *meta-meedia*, sest kasutab algmaterjalina vana meediat.<sup>14</sup>

Manovichi viimane lause sunnib küsima, kas uus meedia on siis olemuslikult imiteeriv, kui varasemaid ideid matkitakse või muudetakse nad uute teoste koostisosadeks? Kas uus meedia on vana meedia sisu taaskasutus? Tõenäoliselt on lihtsustav väita, et nüüdiskunst on varasemate ideede kordus ning uusi tähendusi ei sünni. Tuleks uurida üksikjuhtumeid ja distantseeruda hinnangulisusest, mis kaasneb sõnadega ”vana”, ”uus” ja ”taaskasutus”. Samuti ei saa imiteerimises ja taaskasutuses süüdistada autoreid, kelle teose kontseptsioon nõuabki millegi jälgendamist, nagu seda tegid appropriatsioonistid (*appropriationists*) või kui on tegemist nn. multiplitseeritud autorikoopiaga (*multiples*). Arutelu terviklikkuse huvides on mõttekas kaasata memeeetika vaatenurk.

Richard Dawkins kirjutas oma kuulsas ”Isekas geenis” (1976), et kultuuriinfoga toimub sama mis bioloogilise infoga: seda pal-

jundatakse ja levitatakse. Peamine ”eesmärk” on ellujäämine ja edasikandumine, paljundamine, replikatsioon. Ideed, harjumused ja traditsioonid levivad indiviidilt indiviidile ning inimgruppide vahel. Seda protsessi saab käsitada kui reprodutseerumist: informatsiooni koopia (koos võimalike vigadega) salvestub teise inimese mällu. Analoogiliselt geenile, mille eesmärgiks on isekas replikeerumine, pakub Dawkins kultuurilise jäljenduse ühikuks *mimeme*’i, lühendades seda *me-me*’iks – meemiks.<sup>15</sup>

Praktiliselt kõik kultuurinähtused on meemid: laulud, ideed, meelde jäävad fraasid, rõvavood, pottide tegemise viisid või võlvkaarthe ehitamine arhitektuuris. Nagu geenibasseinis olevad geenid levivad, ”hüpates” kehast kehasse sperma või munarakkude vahendusel, nii levivad ka meemid meemibasseinis ajust ajju protsessi vahendusel, mida võiks nimetada imitatsiooniks, kirjutab Dawkins.<sup>16</sup>

Piisab kui põhimõttelisest infost või käitumismallist on saadud koopia, näiteks kui inimesed jälgendavad teiste inimeste harjumusi või stiile, kui nad õpivad üksteiselt või loovad kunstiteoseid. Sellega läbivad ideed loodusliku valiku ja järelikult toimub evolutsioon. Meemid arenevad sarnaselt geenidele, vastavalt variatsiooni ja selektsiooni printsiibile.

Dawkins tegi nimekirja omadustest, mis peaksid olema igal edukal taasloojal:

- (1) koopia identsus, loomutruudus (*copying-fidelity*) – mida tõsem koopia, seda enam säilib esialgne struktuur;
- (2) viljakus (*fecundity*) – mida kiiremini toimub kopeerimine, seda rohkem replikaator levib;

13 L. Manovich, Avant-garde as Software, 1999. – <http://www.manovich.net/>.

14 L. Manovich, Avant-garde as Software.

15 R. Dawkins, The Selfish Gene. Oxford, New York: Oxford University Press, 1989, lk. 192.

16 R. Dawkins, The Selfish Gene, lk. 192.

(3) kestvus, pikaealisus (*longevity*) – mida kauem säilib replikaatori struktuur, seda rohkem on võimalik koopiaid valmistada.<sup>17</sup>

Tooksin näite isiklikust vaatluskogemusest. Teist maailmasõda käsitlevates nõukogude mängu- ja dokumentaalfilmides võib sageli näha sõdureid veoautode astmelaudadel. Pole raske mõista, et sel on praktilised kaalutlused: õhurünnaku korral võis sõdur sealt kergesti maha hüpata ja varjuda. Kuid olen kahtlustanud, et sel võis olla teinegi põhjus. Sellele leiab vastuse Juri Lotmani "Mitte-memuaaridest": "eriti uhke oli sõita mitte sees, vaid seistes auto trepil: peale selle, et see oli šikk, võimaldas see õigel ajal märgata pikeerivaid lennukeid, aga ka poosetamine oli oluline".<sup>18</sup> Sõnad *uhke*, *šikk* ja *poosetamine* on kohaldatavad mis tahes käitumis- või olemissmeemi epideemilisele levikule ning on selle leviku motivaatoreiks. Mitmete kunstiloomingu või käitumisviiside leviku tõukejõuna võiks tõlgendada ka tänapäevast väljendit "lahe" (ing. *cool*).<sup>19</sup> Ja küllap on igal ajastul omad sõnad "laheda" tähistamiseks. "Laheda" jälgendatakse, paljundatakse ja ta on selle edasikandjatele emotsionaalselt tulus.

Ulatuslik meemiteemat ja tehnoloogilist kunsti puudutav diskussioon leidis aset 1996. aasta Ars Electronica festivali "Memesis" ajal Linzis. "Memesise" teemapüstituse inspireerijaks oli interneti levik ja jälgendamisinfot levitav võrgustik. Kui Dawkinsi raamatu esmailumise ajal 1976 ei olnud internet veel aktuaalne, siis 1996. aastaks oli see muutunud arvestatavaks info- ja ka imiteerimist vahendavaks keskkonnaks. Oma ettekandes Linzis tõi Dawkins meemide leviku üheks näiteks tagurpidi keeratud pesapallimütsi kandmisviisi USA-s. Kümne aasta eest sellist kommet ei olnud, 1996 oli see aga valdav ja levinud üle kontinendi.<sup>20</sup> Diskuteerijate reaktsioonid meemi kontseptsiooni üle arutlemi-

sel olid kahesugused, alates kriitikast (Manuel DeLanda), et paljud kultuuriühikud ei paljune mitte jälgendamise teel, vaid "kohustusliku harjutamise" (*obligatory repetition*) kaudu, kuni vaimustunud kinnituseni (Roy Ascott), et meemil kui metafooril on oluline potentsiaal, eriti arvestades telemaatilise teadvuse teket.<sup>21</sup>

Arutledes meemide leviku üle internetis, pakkus Francis Heylighen kriteeriumid, mille järgi saab hinnata meemi edukust. Ta jagab neid objektiivseteks ja subjektiivseteks. Mida paremini on kriteeriumid täidetud, seda tõenäolisem, et meem säilib ja paljuneb. Meem peab olema edukaks levikuks koherentne, uudne, lihtne, individuaalselt kasulik, silmatorkav, hästi väljendatav, formaalne (meemi tõlgendamine sõltub vähe isikust või kontekstist), nakkav, konformne (meemi toetab enamuse meelelaad), kasulik grupile (olemata tingimata kasulik indiviidile).<sup>22</sup>

17 R. Dawkins, *The Selfish Gene*, 2. ptk.

18 J. Lotman, *Mitte-memuaarid* [I]. – Akadeemia 2007, nr. 3, lk. 461.

19 1990. aastatel oli Eesti *performance*-kunsti laine ja sama toimub 2000. aastate alguses, nt. paigutub *performance*'i taastuleku skaalale Non Grata tegevus. Videokunst muutus aktuaalseks 1990. aastate teisel poolel. Teatud loominguviiside levik pole pelgalt erialasest huvist motiveeritud aktiivsus, vaid ka jälgendusnakkus, vaimu- ja käitumisviirus, mida järgitakse intuiitselt, mille "kasu" selle kandjatele aga seisneb võimaluses lülituda suurematesse protsessidesse ja parandada oma isiku nähtavust.

20 R. Dawkins, *Mind Viruses*. – *Memesis*, 1996. [http://www.aec.at/en/archiv\\_files/19961/E1996\\_040.pdf](http://www.aec.at/en/archiv_files/19961/E1996_040.pdf).

21 G. Lovink, *The Memes Network Discussion*, 1996. – [http://www.aec.at/en/archives/festival\\_archive/festival\\_catalogs/festival\\_artikel.asp?iProjectID=8539](http://www.aec.at/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=8539).

22 F. Heylighen, *The Evolution of Memes on the Network*, 1996. – [http://www.aec.at/en/archives/festival\\_archive/festival\\_catalogs/festival\\_artikel.asp?iProjectID=8541](http://www.aec.at/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=8541).

Internet annab meemide levikule hoopis uued mõõtmed, sest võrgustik võimaldab kiiret edastamist. Seetõttu muutuvad ka varasemad levimustrid, nagu näiteks ahelkiri, interneti vahendusel kiiresti toimivaks nakkuseks, kui nad vähegi evivad eespool nimetatud kriteeriume.

Heyligheni arvates võimaldab interneti hüperteksti keskkond luua "iseõppivat" veebikeskkonda, mis tänu tarkvarale kohaneb kasutajatega, kogudes nende käitumisest informatsiooni. Sellised ajulaadsed võrgustikud on kaugel meemi algsest mudelist, tuginedes sellegipoolest informatsiooni reaalse või virtuaalsete koopiade variatsioonile ja selektsioonile.<sup>23</sup>

Meemide imiteeritavus kui universaalne ilming sunnib esitama küsimusi ideede osas, mis ringlevad kunstis. Vaevalt et kunstiajalugu saab asetada väljapoole memetilist raamistikku. Ideed levivad samal kombel ajast aju, mõistuse "viirustena" inimgruppide ja kunstnike rühmade vahel. Vaatamata imiteerimise-sõna halvale kõlale modernistliku kunsti kontekstis võib 20. sajandi kunsti näha katkematu uuenduste vahetumisena, kus imiteeritavateks on teatavad meemiühikud, levitatavate ideede algstruktuurid, mille pealispindne ilmumine võib olla vägagi mitmekesine.

Sellest tulenevalt võiks esitada küsimuse niinimetatud jagamatute meemiühikute kohta, nii loomemeetodite kui kunstnike käitumise osas. Mis on see jäljendamise algühik, mis on kunstiloomingus või kunstiautorsuses edasi kandunud ja mida lakkamatult kultiveeritakse? Paradoksaalsel kombel on üheks jõulisemaks modernistlikuks meemiks mitteamiteeriva kunstniku arhetüüp, originaalne autor, kes genereerib oma teoseid ise ega järgi eeskujusid. Kõige imiteeritum on mitteamiteerija.

Võiks ka küsida, kas sellele ei vastandu teistsugune meem? Oletan, et selleks on teist-

pidi kangelane, autor, kes ei mõtle ise välja, vaid jultunud viisil "varastab", laenab või kasutab teiste loodut. Ja see tüüp või selline käitumine on üllatavalt elujõuline. Taas võiks viidata Duchamp'i "Purskkaevule", *ready-made*'ide esinäitele. Selline duchamp'ilik liin ehk olemasolevate valmisobjektide või -ideede kasutamine ja tõlgendamine on 20. sajandi kunstis väljajuurimatu viirus.

Omalaadseks epideemiaks võiks nimetada autorsuse "likvideerimise" või selle vastase "mässu" puhanguid, mis on omandanud erinevatel kümnenditel mitmekesiseid ilmenemismorme. Avangardi mäss kunstisüsteemi tootestuva surve vastu on tähendanud kunsti objektsuse, esemelisuse ja staatilisuse lõhkumist. Memeetika perspektiivist võib ütelda, et toimunud on kahe tendentsi võitlus. Üheks on edukate kunstiideede jäljendamine ja üha uutesse materiaalsesse esitustesse valamine ning seega ühe produktiivse meemi lõputu edasikandmine ajas ja ruumis. Teiseks on uute ja edukate jäljendusühikute muutatsioonide genereerimine. Abstraktsele ekspressionismile vastandus popkunst ja konkretism, kontseptuaalsele kunstile hüperrealism jne. Kuigi see on võib-olla meelevaldne tõlgendus, saame ometi 20. sajandi kunstiajalugu vaadata lainelisena, milles torkab silma "eelneva printsiibi välistamise ja eitamise" põhimõte, reaktsioon eelnevale. Vormitu kujutamise viis vahetub rangevormiliseks, esemetu ja teosetu väljenduslaadi vahetab välja traditsiooniline ja realistlik kunst. Arusaadavalt ei ole rahvusvaheliste arengute puhul tegu ühtse kunstiajaloo rajaga, neid teid ja liikumisi on paralleelseid ja mitmeid, eri maadel esineb domineerivate suundade erinevaid dialekte ja variatsioone.

23 F. Heylighen, The Evolution of Memes on the Network.



Ka eesti kunsti näitel võime Jüri Okase kunstist kõnelda kui kontseptualismi, *happening*'i, aktsiooni ja *land-art*'i dokumentatsioonide kohalikust variatsioonist, ka eesti hüperrealismi võib näha rahvusvahelise suuna alamimitatsioonina. Ja kas siinsel, eelkõige hüperrealismi "Tallinna dialektil" ei olnud mitte Tartus omalaadne "alamdialekt", mida on irooniliselt nimetatud slaidismiks? Toonane välismaailma eest suletud kunstielu soosis suurte rahvusvaheliste kunstimeemide pesastumist isoleeritud kohtades ja arenemist ennenägematuteks lokaalseteks hübriidvormideks.

Tulles tagasi Manovichi idee juurde vanast ja uuest (tarkvara) avangardist, meta- ja postmeediast ning liites sellele Dawkinsi (kunsti- ja kultuuriideede) meemide olelusvõitlust väljendava replikatsioonitungi, avaneb pilt peaaegu looduslikust maastikust, ideede ja paradigmade metsast, kus erinevate (meemi)taimede liigid võitlevad päikesevalguse eest ja tugevamad, kiiremini kasvavad tõusevad üle teiste, neelates rohkem valgust ja arenedes veelgi kiiremini. Kultuuriidee, "meemi-taim" päikeseks on tähelepanu, reeglina vastuvõtjate emotsionaalne haaratus, meedia või majanduslike kanalite kaudu idee ja selle autorini jõudev soodustus, mis selle kiiremini kasvama paneb.

Paradoksaalsena soodustavad loomingu-liste ideede arengut ka takistused. Surve ideede vabale väljendusele paigutab kunstnikud kasvuhoonetingimustesse, nagu nõukogude ajal võis näha Eestis ja eriti selgelt vene põrandaaluse kunsti arengus, mille tulemuseks olid rahvusvaheliseltki unikaalsed nähtused. Viidata võib näiteks *sots-art*'ile, milleks venelased nimetasid sotsialistliku tegelikkuse esemestikul ja visuaalsusel põhinevat "pop-kunsti". Eesti kontekstis tähistas sellist lähenemist Leonhard Lapini märgatavalt varasem termin "liit-pop".

## Autorsuse antropoloogiline ja psühholoogiline taust

Tagasiviitavalt võib jagatud autorsuse idees-tiku siduda ka varasemate kultuuripraktika-tega. Laiemalt oli kogu suuline, kirjaoskuseelne kultuur kollektiivne osaluskultuur, kus puudusid ainuautorid: tegutsedes loodi sündmusi, mis muutusid pärimuse aluseks.

Autorsuse ja autoriõiguste vaatluse aluseks võib olla nii antropoloogiline kui ka psühholoogiline aspekt. Kuigi kooliharidusest puutumata ühiskondadesse suhtumisel on säilinud valgustusajast pärinev vaimustus "metslase" ja nende ühiskonna solidaarsuse ning liikmete moraalse puhtuse üle, mis kandub edasi vaba tarkvara liikumise retoorikasse, siis antropoloogide uuringud on näidanud, et primitiivsed ühiskondliku interaktsiooni vormid ei ole kunagi täiesti altruistlikud. Traditsionaalsed ühiskonnad tuginevad mitterahalistel ja mitteomanduslikel tootmise ja väärtuste vahetuse suhetel, kuid need moodustavad tervikliku vastastikuste kohustuste süsteemi, mis seob ühiskonna liikmeid samavõrd kui rahalised suhted. Kingi andmine traditsionaalsetes ühiskondades on tegu, mis leiab aset vastastikuste ootuste kontekstis, kus vastu loodetakse staatust, õigusi või samuti kinke. Sarnasusi on võimalik tähele panna ka traditsionaalse mitterahalise ühiskonna ja digitaalse majanduse kollektiivse omanduse vahel. Mõlema puhul on tegemist enesekeske osalusega, mis on põimunud õiguste ja kohustuste võrgustikku.<sup>24</sup> Ka programmeerija, kes võtab osa tasuta programmi arendamisest, annab oma tööd tasuta kasutada pigem enesekeskest soovist oma oskuste tunnustamise järele. Majanduslikke

<sup>24</sup> R. A. Ghosh, *Creativity and Domains of Collaboration*. – Code: Collaborative Ownership and the Digital Economy. Ed. R. A. Ghosh. Cambridge: MIT Press, 2005, lk. 7.

termineid kasutades võib seda pidada mitte-altruistlikuks huviks.<sup>25</sup>

Ajalooliselt on arusaam autoriõigustest olnud seotud paljundustehnoloogiatega. Vaba tarkvaraliikumise (*free software*) isakuju Richard Stallman kirjeldab trükieelset raamatupaljundamist kui protsessi, mis oli seotud kommentaaride kirjutamisega. Raamatu kopeerimine sarnanes raamatu kirjutamisega. Ümberkirjutajad lisasid vahele oma kommentaare. See andis tulemuseks omalaadsed kompendiumid, raamatud teistest raamatutest, mis olid sageli algallikatest kuulsamad.<sup>26</sup>

Vajadus autoriõiguste seaduse järele tekkis alles 19. sajandil, kui raamatute trükkimine muutus massiliseks. Seadus ei piiranud mitte lugejate, vaid autorite ja kirjastajate õigusi. Inglismaal oli autoriõigus algselt tsensuuri üheks vormiks.<sup>27</sup>

Kõneldes autoriõiguste psühholoogilistest iseloomustajatest, võiks oletada, et traditsioonilistes ühiskondades eristus "kunstnik" teistest kogukonna liikmetest tänu oma erivõimetele, mis olid kogukonna seisukohalt ka produktiivsed. Visuaalset tegelikkust imiteerida suutev kunstnik ja teispoosusega ühendusse astuv šamaan omasid tänu oma võimetele ka võimu. Oma võime kaudu oli neil nagu võti teise maailma, kuhu nad võisid kutsuda teisi.

Jäljendamisvõime võis inimesele avada tee hoopis uue elukvaliteedi juurde, mis saab ilmseks ka piirkogukondades, nt. vanglas, koonduslaagris või sõjaväes. Industriaalühiskonna suhtes võiks neid kirjeldada kui "primitiivseid" ja ses mõttes traditsionaalsetele lähedasi. Ilmekaid näiteid leiab Ilmar Malini mälestustes nõukogude koonduslaagrist. Kunstiande ilmsikstuleku järel sattus Malin hoopis parematesse elutingimustesse. "Pornoograafiliste piltide valmistamisega olin pannud aluse oma "karjäärile" ja seega ka ellujäämisele."<sup>28</sup> Samuti kirjutab ta, et venela-

sed imetlevad ja austavad kunstnikku rohkem kui keskmine eesti talumees või kodanlane: "Oskuses teise inimese nägu "järele teha" oli neile midagi müstilist. [...] Lihtne vene inimene tunneb igasuguse kunsti vastu aukartust. Kui oskad inimest tõepäraselt kujutada, siis vaatab ta sind nagu nõida."<sup>29</sup>

Võimete arengu seisukohalt on kõik siiski komplitseeritum, sest need võivad olla tingitud kultuurilistest, ökoloogilistest ja muudest tingimustest. Etnomusikoloogide võrdlevad uuringud näitavad, et mõned Uus-Guinea ja Malaysia inimgrupid peavad muusikalist kommunikatsiooni esmaseks ja loomulikuks suhtlusvahendiks. Laste muusikaõpingud on nende sotsialiseerumise osa. Neis kultuurides ei ole muusikaline võimekus kutseteline tegevus ega kindel loomevaldkond – see on loomulik nagu kõnelemine.<sup>30</sup> Sama võib ütelda Austraalia aborigeenide maalimisvõimete kohta. Enda värvidega dekoreerimine oli nende igapäevane tegevus. Kui eneseehitumise kombad taanduvad, kaovad ka vastavad "talendid". Sel viisil mõjutavad kultuurikeskkond ja ka eluline vajadus (rituaal-

25 R. A. Ghosh, *Creativity and Domains of Collaboration*, lk. 10, märkus 1.

26 R. Stallman, *Copyright and Globalization in the Age of Computer Networks*. – *Code: Collaborative Ownership and the Digital Economy*, lk. 318jj.

27 R. Stallman, *Copyright and Globalization in the Age of Computer Networks*, lk. 319.

28 I. Malin, Teisel poolel. Mälestusi aastaist 1943–46. – *Looming* 1988, nr. 12, lk. 1669.

29 I. Malin, Teisel poolel, lk. 1669, 1671.

30 J. E. Gedo, *The Artist and the Emotional World: Creativity and Personality*. New York: Columbia University Press, 1996, lk. 28.

ne tegevus) annete arengut olulisemalt kui teatav "looduslik võimekus".<sup>31</sup>

Seega ei tohiks autorsuse teemat ülearu relativiseerida. Tänapäeva tehnoloogilisi võimalusi kiites ja autorile hukku ennustades unustatakse sageli kunstivõimete pärilikud iseloomustajad (mis kas avalduvad või mitte tänu keskkondlikele stimuleerivatele või takistavatele faktoritele). Autori, kunstitegi ja positsioon tugineb kõige arhailisemas tähenduses pärilikule iseärasusele, millest võib vormuda erakordsus tänu soodustavatele asjaoludele. Inimesed erinevad kujutavate, muusikaliste, sõnaliste, miimiliste ja muude võimete poolest, mis inimliku väljendusvajaduse ja ühiskondlike nõudmiste survele on loonud tausta nüüdisaegsete kunstivaldkondade formeerumisele.

Arusaadavalt tuleks loomingulistest võimetest eristada pärilikke eeldusi (mille all tavaliselt mõistetakse jäljendusannet), mis saavad kunstivõimete aluseks. Need võivad koos esineda, kuid ei pruugi. Hoopis ise teema on pärilike eelduste osatähtsus 20. sajandi modernistlikus kunstis, kus kunstniku jäljendav võimekus võib olla sootuks teisejärguline, kõnelemata meedia- ja tehnoloogilisest kunstist, mis nõuab kunstnikult sootuks teistsugust ettevalmistust kui 19. sajandi jäljendusoskuste viimistlemisel põhinev kunstiharidus.

Eelnevaid löike kirjutades mõistan, et kaas-aegse isiksusepsühholoogia vaatepunktist on personaalsust (ja autorit) puudutav pseudo-teaduslikkusele lähenev metafooride keel segane. Personaalsuse, individuaalsuse ja autorsuse retoorika võiks projitseerida isiksusemõiste taustale ja kuigi kaasaegne isiksusepsühholoogia ei vasta otseselt kunstiautorsust puudutavatele küsimustele, näitab see teatavate isiksust puudutavate parameetrite mõõdetavust. Kunstiteadlase selgusejanune küsimus on, kas autorit saab mõõta?

Jüri Alliku lausest "Isiksus on inimesele iseloomulike omaduste kogum, mis teeb ta teisteks erinevaks ja silmapaistvaks"<sup>32</sup> võib noppida välja mõisted "erinev" ja "silmapaistev" ning kohaldada seda kunstiautori ja väljapaistva kunstisiksuse määratlusele. Ja see on omamoodi tautoloogia: väljapaistev kunstnik on silmatorkav seetõttu, et on erinev. Väljapaistev = silmatorkav = erinev. Võib-olla on rohkem peale hakata isiksusepsühholoogia alusmõistega "seadumus" (ing. *trait*)? Allik kirjutab, et seadumus on suhteliselt püsiv kalduvus (dispositsioon) sarnastes olukordades kindlal viisil mõelda, tunda ja käituda. Seadumus ei ole vahetult jälgitav, selle avaldumine ei ole piiratud, seadumus tuleb esile sarnastes olukordades, seevastu käitumine võib avalduda eri viisil. Tänapäeval mõõdetavaid seadumusi on viis: neurootilisus, ekstravertsus, avatus kogemusele, sotsiaalsus ja meelekindlus.<sup>33</sup>

Seadumuste puhul on pärilikkuse osakaal mõõdukas. Keskkonna, kodu ja kasvatus mõju ei ole nii suur kui pärilikkusel, perekonna mõju seadumustele on praktiliselt null: "Kuid kodune miljöö, vanemate iseloom ja

31 J. E. Gedo, *The Artist and the Emotional World*, lk. 31. Kõrvalteemaks võiks olla arusaam eestlastest kui "laulurahvast" (vrd. ka Arvo Pärdi ja teiste muusikute rahvusvaheline tunnustatus) ja muusika ühendavast jõust, mis andis võimaluse isegi ühiskondlikus varjusrumas elava rahva "poliitilisteks" manifestatsioonideks – laulupidudeks. Okupatsioonide ülemvõimu all elanud eestlaste vaimse suveräänsuse säilitamise keskkonnaks oli imaginaarne "lauluriik", mis on olnud arendav muusikaline keskkond kasvava põlvkonna jaoks. Viidata võib ka laulvale revolutsioonile, mis pani aluse praegusele suveräänsele riigile. Sel kombel võib teatud tingimustel individuaalsete talentide arenemine olla aluseks riiklikele formatsioonidele.

32 J. Allik, *Isiksus ja seadumused*. – *Isiksusepsühholoogia*. Toim. J. Allik, A. Realo, K. Konstabel. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, 2003, lk. 25.

33 J. Allik, *Isiksus ja seadumused*, lk. 41–43.

see, kui rangelt karistati lapsepõlveeksimuste eest, ei paista märkimisväärselt mõjutavat, millisel määral on inimene emotsionaalselt tasakaalukas, ekstravertne või introvertne, avatud või suletud, kohusetundlik või sotsiaalne.”<sup>34</sup> Seadumused on universaalsed, ajas stabiilsed, need on pigem bioloogilise arengu produkt kui elukogemuste või kultuurimõjude tagajärg. Vanusega sotsiaalsus ja meelekindlus kasvavad; neurootilisus, avatus ja ekstravertsus vähenevad.

Kas saaksime aga seadumuse mõistet kasutada kunstiautorite uurimisel? Tõenäoliselt küll, kuid siis peaksime NEO-PI-R-küsimustikku rakendama kõikide vaadeldavate kunstnike puhul, pidades silmas ka elavate seast lahkunuid. Isegi kui sellise küsimustiku teostamine oleks võimalik, annaks see teadmisi nende autorite isiksuse seadumuste kohta, mitte aga nende loominguliste valikute põhjuste kohta. Kainestav teadmine seisneb mõõdetavuse võimalikkuses endas.

## Autorsuse ja kunstniku ajalugu

Üheks autorsuse ja kunstnikustaatus ajaloo näiteks sobib Sabine Kampmanni uurimus ”Künstler Sein”. Niklas Luhmanni süsteemiteoreetilisele lähenemisele toetudes vaatleb ta Christian Boltanski, Eva ja Adele, Pipilotti Risti ning Markus Lüpertz kunstis.<sup>35</sup>

Luhmannist lähtuvalt keskendub Kampmann kommunikatsioonidele ja polükontekstuaalsele fookusele. Inimene kuulub kommunikatsiooni tasandile, samuti ka kunstnik, keda tuleks Luhmanni järgi käsitada ”kondensaadina”, ”tihendumõistena”. Autorsusel on ses mõttes protsessuaalne loomus. Funktsionaalselt diferentseeritud ühiskond koosneb nt. õigusest, majandusest, religioonist ja kunstist, millel on oma reeglistikud ja asendamatud funktsioonispetsiifilised perspektiivid. Samal ajal on need süsteemid teatud kommunikatiiv-

setes suhetes. Autorsus asub Kampmanni arvates süsteemide ”vahel”, nende lõikumispunktil, kommunikatsioonis.<sup>36</sup>

Kampmann eristab kunstnikuteemas kaheksa ala: (1) etimoloogia; (2) uusaegse kunstnikusubjekti autonoomia; (3) geeniusediskursus; (4) kunstnik kui... – järgneb tabel umbes viiekümnest võimalikust nimetusest, mille võib panna kolme punkti asemele, nt. kloun, dändi, misantroop, terapeut, šamaan, prohvet, terrorist, uurija, revolutsionäär jne.; (5) kunstnikumüütide paljastamine; (6) kunsti ettevõtlussüsteem; (7) kaasaegsete kunstnike üksikanaali; (8) kunstnikusotsioloogia.

Kunstiajaloolistes uurimustes jääb autorsuse teema ja kunstnikustaatus teke seotuks renessansiga, mille puhul ei unustata ka antiikseid juuri. Antiigis ei olnud kunstnik mitte subjekt, vaid pigem käsitöeline. Keskajal kuuluti kutselistesse tsunftidesse, kunstnik oli küll käsitöeline, kuid tsunfti kuulumist ei tohi kindlasti vaadelda ka liialt lihtsustavalt ja lineaarselt. Renessansis toimub kunstniku individuaalsuse emantsipatsioon. Kunstnikku hakatakse tunnustama kui loojat (*divino artista*) ja kunstiloomes leiavad kohti leuitis, fantaasia ja inspiratsioon. Aluse sellisele lähenemisele panevad Leon Battista Alberti kirjutised ja Giorgio Vasari kunstnike elulood.

Olulised kunstniku mõiste ja staatuse muutused leiavad aset 19. sajandil näituseinstitutsiooni tekkimisega ning nende edasine areng on seotud kodanusega. Varasemad ”hoo-vikunstnikud”, kes tegutsesid neid omandina käsitlevate aristokraatide valdustes, asendusid ”näitusekunstnikega”. Kunstturu ja kunstiharidust andvate institutsioonide tek-

34 J. Allik, Isiksus ja seadumused, lk. 49.

35 S. Kampmann, Künstler Sein. Systemtheoretische Beobachtungen von Autorschaft: Christian Boltanski, Eva & Adele, Pipilotti Rist, Markus Lüpertz. München: Fink, 2006.

36 S. Kampmann, Künstler Sein, lk. 16.

kimine kujundavad seda sotsiaalset ruumi, milles tegutseb 19. sajandi kunstnik. Tollesse aega jääb ka "geeniuse-hullumeelsuse" teema tekkimine, mis annab aluse paljudele kunstnikumüütidele.

Oskar Bätschmann peab näitusekunstniku määratluse ja selle hoovikunstnikust eristumise alguseks Johann Heinrich Füssli kirja oma metseenile William Roscole 1790. aastal, milles öeldakse, et üks viis on teha kunsti kuningale ja teine vastavalt isiklikule skeemile ning et tema on otsustanud viimase kasuks ehk luua seeria maale näitusele.<sup>37</sup> Bätschmann viitab ka Prantsuse Kuningliku Maali ja Skulptuuri Akadeemia (*Académie royale de peinture et de sculpture*) statuudile 1663. aastast, mis kohustas akadeemia liikmeid kord aastas oma töid näitusele tooma. Ludwig XIV (1661–1715) ajal olevat toimunud kuus sellist näitust.<sup>38</sup>

Kunstnike heroiseerimine ja nende võime- te päritolu on leidnud kajastust mitmetes legendides. Talendi avastamisele antakse biograafiates sageli mütoloogilised mõõdmed, nagu kirjutavad oma 1934. aastal ilmunud uurimuses Ernst Kris ja Otto Kurz.<sup>39</sup> Ka nemad alustavad antiiksetest näidetest jõudmaks kaasaegsete kunstnikutüüpide juurde.

Nende näidete põhjal peaks olema mõistetav autorsuse määratluse suhtelisus eri ajastutel ning sotsiaalsetes kontekstides. Euroopalik autori isiksus, üksikõndija, kollektiivist eralduja, võib teistsuguses sotsiaalses ümbruses olla negatiivse tähendusega, nagu on eri ühiskondades erinev arusaam kangelasest. Ida kultuuride kunstnik on rohkem seotud kollektiiviga. Autorit võib neis kultuurides defineerida kui kollektiivi huvide parimat väljendajat. Eristumine ja ühiste reeglite rikkumine on negatiivse tähendusega. Euroopalik autor kui üksikmõtletaja, eeskäija, loob tuleviku auditooriumile, pööramata tähelepanu kaasaegsete halvaks panule. Selles

tähenduses on euroopalik geenius-mässaja staatilisele ühiskonnale vastanduja, kes peab taluma kollektiivist lähtuvaid normeerivaid pingeid. Looming on omalaadne puhver isiku sotsiaalsel kohanemisel ja omaks võtul ning enda demonstriitvne marginaliseerimine on lihtsaim esilekerkimise võimalus.

Seda arutelu võib hüpoteetiliselt jätkata, eristades "sünteeetilist" ja "orgaanilist" autorsust. Viimase puhul on kohastumatus "loomulik" ja selle kõige plakatlikumaks näiteks on Henri de Toulouse-Lautreci saatus. Aristokraadina olu-ks kunstniku elu piisavalt tavapärase, kuid kunstilooming oli nišiks, milles leida oma identiteet, kus tema väike kasv ja elupõletav käitumine polnud probleemiks. "Sünteeetilise" autorsuse puhul peab kunstnik täitma ennast stressi tekitava ebamugavustundega, et laadida end loomingu jaoks. Kohastumatuse stress on omalaadseks loomingu- lise energiakeservuaariks. Arusaadavalt kaldub selline arutelu pigem pseudo- psühhoanalüütilistele maastikele, topeldades psühhoanalüüsile omistatavat ebateaduslikkust, ja on puhtalt hüpoteetiline.

### Autorsuse distributsioon ja devalvatsioon

Eespool tahtsin piirduda kunstivõimete päritolu probleemistiku välja toomisega, laskumata psühhoanalüütiliste, psühholoogiliste, psühhiaatriliste ja antropoloogiliste uurimuste edasisele refereerimisele ning võib-olla mitte väga veenvatesse neist inspireeritud improvisatsioonidesse. 20. sajandi kunstivoolude ja väljendusvahendite kontekstis on

37 O. Bätschmann, *Ausstellungskünstler: Kult und Karriere im modernen Kunstsystem*. Köln: DuMont, 1997, lk. 9.

38 O. Bätschmann, *Ausstellungskünstler*, lk. 12.

39 E. Kris, O. Kurz, *Die Legende vom Künstler. Ein geschichtlicher Versuch*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1980.

arhailisi kunstivõimeid silmas pidades kõige sobilikum viidata, kasutades Hans Prinzhorni terminit, "väljendustungile",<sup>40</sup> inimese vajadusele ulatuda teisteni loominguilise tegevuse ja väljenduse kaudu. Selles tähenduses on kunstilooming kommunikatiivne käitumine, mille üheks tunnuseks on sõnumi autori eristumine. Eristuja, nonkonformse looja-kangelase arengulugu algab renessansiga ja omandab enneolematud mõõtmed 20. sajandil.

Samas võime praeguses kultuuris tähele panna kunstiloomingu muutumist massilisemaks ja banaalsemaks, ülemaailmse kunstihoonete, -galeriide ja -muuseumide võrgustiku tekkimist, mille sisuks ongi "kunstielu tootmine". Paralleelselt kultuurilise vajadusega kunstnik-kangelase, eristuja järele eksisteerib vastupidine tendents, mida võiks nimetada autorsuse jagamiseks ja lahustamiseks. Näiteks on kunstnikud vastandunud kunstimüügisüsteemi survele, võideldes oma õiguse eest muutuda ja mitte toota müügiks. Võib märkida ka tehnoloogiliste vahendite rolli autorsuse jagamisel ja hajutamisel, mis seisneb ühelt poolt selles, et tehnoloogiat ja meediume kasutatakse teose ühisel loomisel ja levitamisel ning teisalt loovad tehnoloogilised vahendid etteantud tingimustega fluidse keskkonna, kus tulemus/kunstiteos sünnib tänu vaataja kaasautorsusele.

Autorsuse lahustumise kaasnähtuseks on autorsuse allakäik. Meediakeskkond on tekitanud autorsuse plahvatuse, mille tulemusel ei ole sõnad "autor" ja (jagamatu) "indiviid" enam sünonüümid. Kui igaüks on autor, kui igaüks on kunstnik, siis pole kunstnik enam keegi. Kõik loovad, väljendavad midagi, aga kas on ka neid, kes kuulavad ja vaatavad, võiks retooriliselt hüüatada. Kuid siinkirjutaja ei taotle maailmaparandamist, vaid olemasolevate tendentside väljatoomist ja mõistmist.

## "Kombiviid" ja hübriidne autor

1997. a. kasutasin hübriidse, mitmest autorist koosneva kunstniku nimetamiseks sõna "kombiviid".<sup>41</sup> Indiviidi võimatuse üle arutledes viitasin Gregory Bloomile, kes leidis, et inimlik individuaalsus on oma olemuselt illusioon. Tehke lihtne katse: looge nimekiri neist omadustest ja käitumistest, mis eristavad teid teistest, mis moodustavad teie individuaalsuse, erisuse. Selgub, et neid pole just palju ning seda individuaalset ja vaid endale kuuluvat võib lähemal vaatlusel märgata ka teiste juures.<sup>42</sup> Eespool kirjeldasin isiksuse seadumusi, mis peaksid olema universaalsed, kõigile omased.

Inimene koosneb sellest, mis sisaldub inimkonna geen- ja kollektiivse mälu basseinis. Seal olev on mitmel kombel varem kasutust leidnud ja sugupõlvade poolt läbi proovitud. Jääb ainult väike osa, mida võime nimetada unikaalseks. Unikaalsuse kaitseks võime ütelda, et inimesed ei ole küll individuaalsed, kui vaatleme neid suurde gruppi kuuluvate "inimolenditena", kuid on kordumatamad kui teatavate karakteristikute ja kombinatsioonide kooslused. Need kooslused on lõppkokkuvõttes alati erinevad, kuigi nende koostisosad võivad olla vägagi sarnased.

Personaalsuse küsimus kunstis on alati kordumatuse, unikaalsuse ja erinevuse küsimus. Enese eksponeerimine on alati enese vastandamine ja eristamine. Teise eksponee-

<sup>40</sup> Vt. ka H. Prinzhorn, *Bildneri der Geisteskranken*. Ein Beitrag zur Psychologie und Psychopathologie der Gestaltung. Wien: Springer, 1994, lk. 15jj.

<sup>41</sup> R. Kelomees, *Individuaalsuse illusioon ja personaalsuste kombinatoorika*. Käsikiri. Ettekannete päev "Meedia – kunst, konflikt või hüve?" Rotermani Soolalaos 17. III 1997.

<sup>42</sup> G. Bloom, *The Illusion of Individuality*. – <http://pespmc1.vub.ac.be/Annotations/SUP-META.0.html>.

ritavaks muutmine on tema temalikkuse esitamine ja selle kaudu ka iseenese eneselikuse kuulutamine, sest jäädvustades teist ei saa me kõrvale heita iseennast, autorit. Sel kombel ei ole näiteks pildistatav ja filmitav kunagi ainult tema ise, vaid on segatud jäädvustaja taotlustega teda teatava kindla personaalsusena esitada. Ja lõppkokkuvõttes ongi esitatav teatav hübiid, kombinatsioon välistest tunnustest ja talletaja taotlustest. Viimased on samuti kombineeritud, varastatud, laenatud, *scratch*'itud, kuid näida võib kõik autentse ja loomulikuna. Tulemuseks on Frankenstein, kompilatsioon ja liitolend, olek, mis iseloomustab ju iga erinevustahtest pakatavat "indiviidi".

Näiliselt on vastuoluline, et enese eristamine tähendab alati enese ümberkombineerimist, ümberkoostamist. Kui süüvime kõige enam tähelepanu võitnud loojatüüpidesse, võime kaardistada loojapersooni nagu veiserümba. Selle alusel võib töötada välja retsepte uute loojavariantide koostamiseks.

Kunsti kontekstis on kogu mängu mõtteks teatav *personality recycling*, tüübivõimaluste taaskasutus ja seda printsiipi võime täheldada inimkommunis tervikuna, arvamata välja lokaalseid iseärasusi, mis sekkuvad internatsionaalsete tüübimustrite ümberkujundusse, lõpetades ajahetke ja meediumi mõjuga, mis osaleb samuti selle tüübiskeleti lihaga katmisel.

Rahvusvahelise kunsti prominentne figuur Lynn Hershman kirjeldab kunstliku personaalsuse (*artificial persona*) loomist digitaalsete tehnikate abil. Selles tehnoloogias on peidus kuratlik element, kirjutab Hershman, sa võid kopeerida, lõigata, moonutada kujutist, luua sootuks uue isiku ja pääseda seeläbi ühendustesse, mis tunnustavad ainult maskeeritud personaalsust. Mask on alati haavatavuse varjamiseks, tänapäeva maskides näib peituvat praegusele ajale olemuslik.<sup>43</sup>

Hershman on tegelnud topeltidentiteedi-

ga aastakümneid. 1971. aastal lõi ta endale Roberta Breitmori'i nimelise teisiku,<sup>44</sup> kes eksisteeris tegelikus elus, reaalses ajas. Kümnekonna aasta vältel kujutas Roberta ühiskonna refleksiooni, millesse ta kuulus, tal oli pangaarve, juhiloa, ta külastas psühhiaatrit, kes pidas tema haiguslugu. Temast sai ühiskondliku järelevalve objekt. Tema tegevusest on säilinud dokumendid, kirjad, fotod. See oli interaktiivne aastaid kestev *performance* võimalikule distantseerunud vaatajale.

1980. aastal lõi Hershman LORNA, mis oli vist maailma esimene interaktiivne videoteos laserketal, tollal tunduvalt suuremal kui praegused CD-ROM-id. Erinevalt ringiseiklevast Robertast oli Lorna pelglik keskealine toasistuja. Teose idee oli mõttes, et mida rohkem Lorna vaatab kodus televiisorit, seda kartlikumaks ta muutub, temasse imbuvad reklaami ja uudiste hirmutavad sõnumid. Ja kuna ta ei eemaldu kodust, siis omandavad esemed korteris hiiglaslikud mõõtmed. Kõik asjad on numereeritud, igaüks neist esindab teatavat elu peatükki ja avaneb vaatajale/kasutajale hargneva pildiahelana. Vaataja saab esemete vahendusel andmeid Lorna minevikust, tulevikust ja tema hingeajaloo konfliktidest. Sageli tuleb ekraanile teleri juhtimispuldi kujutis, mille vahendusel Lorna vahetab televisioonikanaleid. Vaatajal on võimalus juhtida ketta materjali, aktiveerida videolõike ja teha otsuseid Lorna eest.

Personaalsuse ja hübiidsuse teemale oli pühendatud 2005. aasta Ars Electronica festival "Hybrid – Living in Paradox". Sündmuse konverentsiosa sisse juhatanud Gerfried Stocker ja Christa Sommerer jagavad selle teemakompleksi neljaks: hübriidisee-

43 Vt. Photography after Photography: Memory and Representation in the Digital Age. Eds. H. v. Amelunxen, S. Iglhaut, F. Rötzer. Amsterdam: G+B Arts, 1996, lk. 200–206.

44 Vt. samuti: <http://www.lynnhershman.com/doll2/>.

rumist käivitavad asjaolud ja skeemid, hübriidsed majandused ja poliitikad, hübriidsed kultuurid ja identiteedid, hübriidsed olendid ja ökoloogiad.<sup>45</sup>

Nende arvates ei kirjelda ükski teine termin nii ammendavalt kaasaja paradoksaalsust kui "hübriidne". Seda iseloomustab piiride kadu, erinevate majanduslike ja poliitiliste ühenduste põimumine, kunstide ja teaduse interdistsiplinaarne koostöö; ülemaailmne inimeste, toodete ja ka märgisüsteemide ning infokehandite globaalne kultuuriline amalgameerumine; biooniliste proteeside ja neuroimplantaatide sümboolne ja tegelik tungimine inimkehadesse kuni transgeeniliste kimääride moodustumiseni; sämplimise, kollaaži, remiksamise ja riskompileerimise erinevad tehnikad kunstiliste väljendusvormidena; lakkamatu võitlus individuaalsuse säilitamise ja "teistega" saastumise vältimise nimel jne.

Digitaalajastut iseloomustab elektrooniliselt koostatud personaalsus, avatar ehk inimese esindaja internetis. Robotid ja küborgid on samuti hübriidid, mis koosnevad neisse üle kantud inimlikest võimeist ja omadustest, arvab Derrick de Kerckhove. Ta tsiteerib Roger Clarke'i digitaalse personaalsuse kontseptsiooni, kes kirjutab: "Digitaalne persoon on indiviidi mudel, mis on loodud selle isiku andmestiku kogumise, talletamise ja analüüsi tulemusel."<sup>46</sup>

Nii on näiteks blogidest saanud keha ja tehnoloogia, vaimu ja tehnoloogia hübriid. Elektroonilist keskkonda kasutatakse maailma ja enda üle arutlemiseks. Blog osutub uutemoodi psühhotehnoloogiaks, juhatahes sisse uusi teistega ja endaga suhtlemise vorme. Kerckhove'i arvates on blog küborgi hingeks.<sup>47</sup>

Blogijate kui uut tüüpi produtsentide puhul viidatakse Walter Benjamini tekstile "Autor kui tootja" (1934), kes nägi lugeja kui

autori esilekerkimist, pidades silmas ajakirjandust ja nimelt Nõukogude Venemaa oma.<sup>48</sup> Weblog on varasema utopia teostumine, ajakirjandusväljaannete kaasautoritest on saanud personaalsete veebiportaalide kirjanikud. Ja kuigi kirjanduslikus mõttes isegi parimal blogijal võivad olla vaid üksikud lugejad (erinevalt halvasti kirjutava ajakirjaniku sadadest või tuhandetest), siis potentsiaalseid on ometi miljoneid, sest internet on globaalne. Blogijatest on saanud segaautorid, keda tähistatakse hübriidse sõnaga *wreader*.

## **Osalusstrateegiad**

### **Teise maailmasõja järgses kunstis**

Teise maailmasõja järgses kunstis võime märkata osaluslikkuse tõusu kahel kujul. Esiteks muutus eksponeerimisväärsaks fenomeniks autori tegevus. Kunsti tähendusest ei olnud lahutatavad selle loomise meetodid. Seda võib näha abstraktses ekspresionismis, eriti Jackson Pollocki tilgutamistehnikas, kus loomemeetod muutus legendiks, heites kiirgust ka maalidele. Meenutada võib Georges Mathieu avalikke maalimisi, Yves Kleini "Antropomeetriaid" ja tulemaale. Tulemaalide teostamine oli samavõrra kollektiivne rafineeritud rituaal kui looming.<sup>49</sup> Klein ja maalipinda niisutav tuletõrjuja töötasid üksteist

<sup>45</sup> G. Stocker, C. Sommerer, HYBRID – living in paradox. – Ars Electronica 2005. Hybrid – Living in Paradox. Hrsg. G. Stocker, C. Schöpf, H. Cantz. Linz, 2005, lk. 10–11 ([http://www.aec.at/en/archiv\\_files/20051/FE\\_2005\\_Hybrid\\_en.pdf](http://www.aec.at/en/archiv_files/20051/FE_2005_Hybrid_en.pdf)).

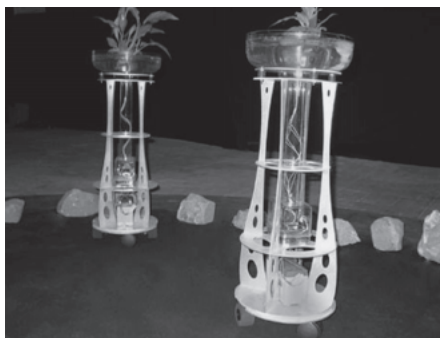
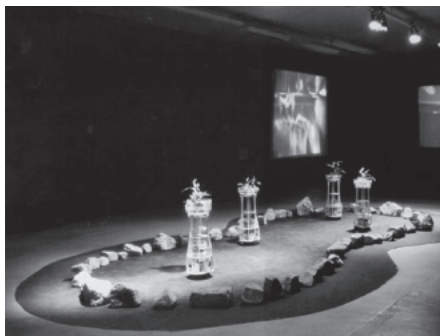
<sup>46</sup> D. de Kerckhove, Hybrid: Elements of a Re-mix Culture, lk. 15 ([http://www.aec.at/en/archiv\\_files/20051/FE\\_2005\\_Derrick\\_en.pdf](http://www.aec.at/en/archiv_files/20051/FE_2005_Derrick_en.pdf)).

<sup>47</sup> D. de Kerckhove, Hybrid: Elements of a Re-mix Culture, lk. 16.

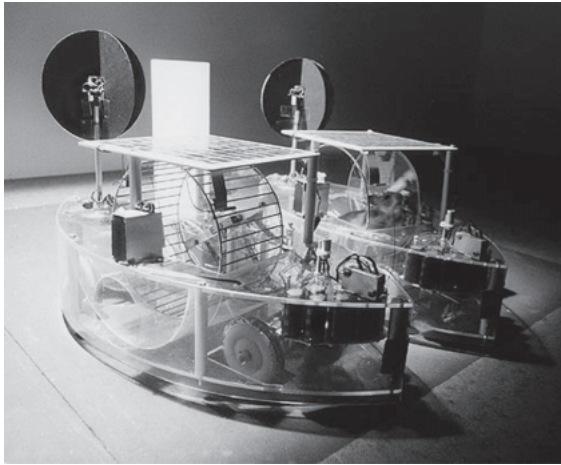
<sup>48</sup> E. Navas, The Blogger as Producer. – <http://www.netartreview.net/monthly/0305.3.html>.

<sup>49</sup> Yves Klein Archives. – <http://www.yvesklein.org/>.

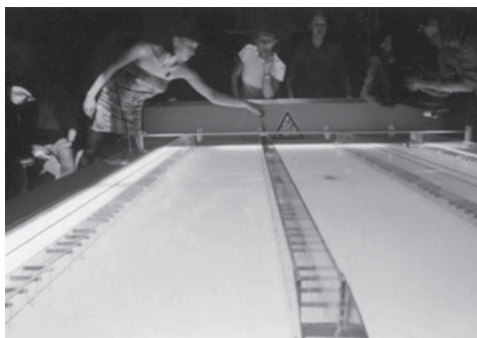




1.  
Ken Rinaldo  
Augmented Fish Reality. 2004  
Interaktiivne installatsioon



2.  
Christoph Ebener, Frank Fietzek ja Uli Winters  
HAMSTER – Symbiotic Exchange of Hoarded Energy  
Installatsioon Ars Electronica festivalil 1999



3.  
Stadtwerkstatt  
Bugrace 99  
Installatsioon ja aktsioon Ars Electronica festivalil  
1999



4.  
Young Hay, Horace Ip, Alex Tang  
Body Brush. 2002  
Interaktiivne projekt



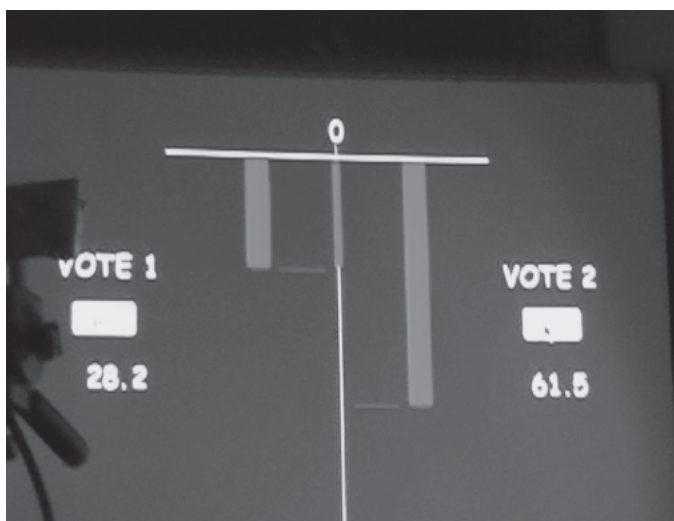
5.  
Radúz Cincera  
Inimene ja tema maailm ("Človek a jeho dum"). 1966  
*Kinoautomat* 1967. aasta Montreali EXPO-I



6.  
Gabriela Järvet, Lauri Järvlepp, Kaiko Lipsmäe  
Ülikooli-Vanemuise-Pepleri-Vallikraavi. 2002  
Interaktiivne film



7.  
Martin Rästa  
Visiit. 2002  
Interaktiivne film



8.  
"Cause & Effect" *show* Tartu Ülikooli raamatukogu  
konverentsisaalis 12. II 2004  
all karjemõõtur interaktiivse filmi etendusel



vahetades ja assisteerides. Modellid liibusid siluettijälgede saamiseks vertikaalselt seisvatele pildipinnale, järgnes põletusprotsess: niisutatud kohad jäid kõrvetusest puutumata. Sellele järgnesid kastmise, värvimise ja põletamise etapid. Teos oli heas mõttes koostööprojekt, Kleini positsioon seisnes pigem dirigeerimises ja kaasategemises.

Teiseks saab kõnelda vaatajale delegeeritud osalus- ja loomisvõimalusest, mis huvitabki meid kõige rohkem. Siia võib liigitada rea kineetilise kunsti teoseid, kus osalus oli kunstiteose esituse vältimatu tingimus. See puudutab ka op-kunsti: need teosed olid liikuvad ja pandi tööle vaataja poolt. Optiliskineetilist seadeldist võis käivitada nupu abil või tekkis visuaalne tervik vaataja liikumisel kunstiteose suhtes. Kui varasema kunsti puhul oli interaktiivsus varjatud, mentaalne, siis nüüd muutus see ilmseks. Vaataja pidi teose täiel määral kogemiseks sellega midagi tegema, olema kaasautor. Kunstnik andis vahendid edasise tegevuse tarvis. Vaataja jätkas sealt, kus kunstnik pooleli jäi. Sealt alates muutus teos vaataja omaks.

Mainida võib mitmeid Fluxuse teoseid ja *happening*'e, samuti varajast videokunsti. Siin on meelisinäiteks Nam June Paiki audioprojekt "Random Access" esimesel videokunsti näitusel "Exposition of Music – Electronic Television" (1963). Kasutades helipead võis vaataja üle lindiribade tõmmates kuulata sinna talletatud helisid. Samuti võisid vaatajad keerata telerite nuppe, muutes kujutist. Need on peaaegu kanoonilised osalus-kunsti näited, mis rändavad ühisomandina artiklite ja uurimuste vahel. Võib olla isegi küsitav, nagu arvab Dieter Daniels, kas need ikka tõepoolest juhatsid sisse interaktiivse kunsti hilisemad arengud.<sup>50</sup>

1960. aastatest on mainimisväärne Valie Exporti "Tap and Touch Cinema" (1968), mida ta esitas tänaval koos Peter Weibeliga.

Exporti ülakehale oli asetatud kast. "Vaataja" pidi kasti kardinat vahelt sisse pistma käed, et puudutada kunstniku alasti keha. Export on selgituseks teose kohta öelnud, et nagu tavalises kinos, toimub ka tema filmiesitus pimedas, kinoteater on ainult pisut väiksem. Seal on ruumi ainult kahele käele.<sup>51</sup> Erkki Huhtamo paigutab Exporti töö laiemasse taktiilse kunsti kategooriasse.<sup>52</sup> Taktiilsest kunstist saab kõnelda alates Marinetti manifestist "Taktilism" (1921). Interaktiivset kunsti võibki nimetada omamoodi puutekunstiks, eriti teoste puhul, kus keheline või käeline kokkupuude teosega on kohustuslik.

Ainuautorsust kõigutasid ka kunstnike üleskutsed 1970. aastatel, mis instrueerisid vaatajaid teatud käitumisele kas otse televisioonis või videosalvestuse kaudu (nt. Nam June Paik, Wolf Vostell, Douglas Davies, Richard Kriesche). Neid eetri või meedia kaudu esitatud kaasatoimimise ettepanekuid võib nimetada ka telekommunikatiivseteks ja peale osaluse, hajutatud autorsuse iseloomustas neid ka mitmepaiksus.<sup>53</sup>

### **Kunstiobjekti ja autori kadumine kontseptuaalses kunstis**

Tüüpiliselt omistatakse kunstiobjekti loomisest loobumine kontseptualismile. Sol LeWitt kirjutas kontseptuaalsest kunstist: "Kunsti-

<sup>50</sup> D. Daniels, *Strategies of Interactivity*. – R. Frieeling, D. Daniels, *Media Art Interaction: The 1980s and 1990s in Germany*. Vien: Springer, 2000, lk. 170–197 (<http://www.medienkunstnetz.de/source-text/65/>).

<sup>51</sup> D. Daniels, *Strategies of Interactivity*.

<sup>52</sup> E. Huhtamo, *Twin-Touch-Test-Redux: Media Archeological Approach to Art, Interactivity, and Tactility*. – *MediaArtHistories*. Ed. O. Grau. Cambridge: MIT Press, 2007, lk. 85.

<sup>53</sup> Vt. R. Kelomees, *Kunstiteose multilokaalne ja immateriaalne keha*.

teost võib mõista kunstniku ja vaataja vahelise mõtte juhina (*conductor*). Kuid see ei pruugi jõuda kunagi vaatajani või lahkuda kunagi kunstniku teadvusest.”<sup>54</sup>

Sol LeWittile kuulub ka kontseptuaalse kunsti definitsioon: ”Kontseptuaalses kunstis on idee või kontsept teose kõige olulisem aspekt. Kui kunstnik kasutab kontseptuaalse kunsti vormi, tähendab see, et kavandamine ja otsustamine toimub eelnevalt ja teostus on pealiskaudne ettevõtmine. Idee muutub kunstitegemise masinaks.”<sup>55</sup> Idee nimetamine kunstiloomise masinaks tähendab, et tulemus, mis selle idee kunstiks vormistumise teel aset leiab, on ettemääratu.

Autori aktiivsusest loobumise näideteks on kontseptuaalsed deklaratsioonid, kus autori tahtest sõltumatu realiteet nimetatakse kunstniku teose osaks. Nii kuulutas Stanley Brown 1960. aastal kõik Amsterdami kingapoed tema kunstiteoseid eksponeerivaks. Piero Manzoni ”The Base of the World” (1962) eksponeeris kunstiteosena kogu planeeti. Douglas Huebler esitas 1970. aastal fotoseeriat, mis oli võetud igal teisel minutil 24 minuti pikkusel autosõidul. Kuigi seda võiks nimetada ka instruksioonilise või algoritmilise kunsti teoseks, vastab see LeWitti seisukohale ideest kui masinast, mis teeb kunsti. Ka Huebleri töös on idee kui instruksioon võrsunud masinaks, mis on fotoseeria autor.

Kontseptualistide teosed, mille sisuks on millegi juba olemasoleva kunstina defineerimine, on kui osutused, millesse autori tahe sekkub vaid vaevumärgatavalt. Autor määratleb millegi kunstina: juhtumiste raamistiku, kunsti asetleidmise pesa. Ja kunst on seal vastavalt etteantud reeglitele sündinud. Kanooniliselt võime seda liini alustada Marcel Duchamp’i ”Purskkaevust” (1917). Meenutada võib Andy Warholi filmi ”Sleep” (1963) või paljuviidatud John Cage’i vaikuseteost 4’33” (1952). Neis töödes asetleidev on juh-

tunud kunstniku määratletud piirides, kuid ilma kunstniku sekkumiseta. Samal viisil võib kunstnik jätta vihma kätte akvarellvärvidega kaetud paberi ja nimetada hilisemat vihma tekitatud faktuuri vihmateoseks. Marcel Broodthaers püüdis oma filmis ”La Pluie” (1969) kirjutada vihma käes tindiga paberile, jätkates tegevust meelegeitliku järjekindlusega juba praktiliselt veeloigus sirgeldades.

Fluxus ja kontseptuaalne kunst kompavad teose piire. Yoko Ono loomingusse kuulub nimekiri müüdavatest, kujuteldavatest ja kasutatutest objektidest (lume langemise salvestused, masinad pilvede hajutamiseks jne.). Tema arvates oleks vaimsele tervisele kasulik osta asju, mida ei eksisteeri.

Vaatajaosaluse näiteks sobib Yoko Ono *performance* ”Cut Piece” (1964, esitas Kyotos, Tokyos, New Yorgis ja Londonis), mille vältel ta põlvitas laval ja palus publikut tulla ükshaaval kääridega tema riietest tükke lõikama ja kaasa viima.<sup>56</sup> See on selgelt interaktiivne teos, kus puudub aga hilisem keerukas tehnoloogia.

Kontseptuaalse kunsti näiteks on ka tema instruksioonide raamat ”Grapefruit” (1964), mis sisaldab sürreaalseid, zenilikke instruksioone, mida nende lugeja peaks viima läbi oma mõtetes või ka tegelikult, näiteks:

”Peituseteos. Peida end, kuni kõik lähevad koju. Peida end, kuni kõik on su unustanud. Peida end, kuni kõik on surnud.”

”Maal taeva jaoks. Puuri auk taevasse. Lõika augusuurune paber. Põleta paber. Taevas peaks olema puhtalt sinine.” (1961)

<sup>54</sup> Sol LeWitt, *Sentences on Conceptual Art*. – Art and Language 1969, Vol. 1 (May), lk. 11–13 ([http://www.multimedialab.be/doc/citations/sol\\_lewitt\\_sentences.pdf](http://www.multimedialab.be/doc/citations/sol_lewitt_sentences.pdf)).

<sup>55</sup> S. LeWitt, *Paragraphs on Conceptual Art*. – Artforum 1967, Vol. 5 (no. 10, June), lk. 79.

<sup>56</sup> Y. Ono, ”Imagine Yoko”. Lund: Bakhall, 2005, lk. 36.

”Kõhateos. Kõhi kogu aasta.” (1961 talv)  
 ”Maateos. Kuula maakera pöörlemise heli.” (1963 kevad)

”Norskamisteos. Kuula rühma inimeste norskamist. Kuula koiduni.” (1964 kevad)

”Koiduteos. Võta esimene pähetulev sõna. Korda sõna koiduni.” (1963 talv)

”Joonista kaart, et kaduda.”

”Põleta see raamat pärast läbilugemist.”

Osa instruksioone on konkreetseid ja reaalses mõttes teostatavad, kuigi absurdseid, nagu ”Kõhateos”, teised, nagu ”Maateos”, on pigem imaginaarsed.

Loengus Wesleyani ülikoolis (jaanuar 1966) selgitas Ono oma kontseptuaalse kunsti inspiratsiooniallikaid. Tähtis on sündmus, aga mitte kõikide kunstide assimilatsioon nagu *happening*'is, vaid taju omalaadne vabastamine kui sündmus. See ei ole *happening*'idele omane kokkusaamine teistega, vaid tegelemine iseendaga.

Näidete rida võiks veelgi jätkata.<sup>57</sup> Kas juhuslik visuaalsuste ja materiaalsete elementide konstrellatsioon on tekkinud inimese loodud masina toimimise tulemusena või loodusliku protsessi tagajärjel, pole nii oluline kui valikuprotsess. Stiihilise masinaliku või loodusliku protsessi tagajärjed teenivad lõpliku kunstiteose loomise eesmärki.

## Autorsuse mudelid uus meedias

Lev Manovich peab oma artiklis ”Kes on autor” ainuautorsust inimkonna ajaloos pigem erandlikuks ja ajutiseks.<sup>58</sup> Uus meedia pakub uusi variatsioone varasematele kollaboratiivse autorsuse vormidele ning Manovich nimetab kokku kaheksat vormi ühes kõige esmasega: (1) mitu autorit või erinevat gruppi loovad koostöös (isiklikult kohutades või üle võrgu, reaalajas või mitte) uusmeedia teose. Lisaks sellele toob Manovich

välja järgmised mudelid: (2) interaktiivsus kui autori ja kasutaja koostöö; (3) autorsus kui üks menüü variantidest (autor valib programmi võimaluste vahel); (4) firma ja tema valmistatud toote kasutajate vaheline koostöö; (5) autori ja tarkvara vaheline koostöö; (6) remiksimine; (7) sümpling kui uus kollaaž; (8) avatud lähtekoodi mudel (kasutaja täiendab koodi).<sup>59</sup> Manovich autorsuse esmane vorm seostub loomuosaselt interneti võimaluste laia areaaliga. Ülejäänud vormid võivad aga seguneda, hübriidiseeruda variantideks, kus on põimunud erinevates paikades tegutsevad autorid/kasutajad, kus on tegu füüsilise installatsiooniga ja avatud koodil põhineva veebitarkvaraga ning lõppkokkuvõttes ei ole võimalikki sellise põimteose näitel eristada täielikult autorsuse erinevaid vorme. Ühe ja sama teose raames võivad autorsuse vormid ka muutuda. Näiteks Golan Levini teost ”Messa di Voce” (2003) esitati esmakordselt kui *performance*'it ja kontserdi vokalistide Jaap Blonki ja Joan La Barbara kaasabil.<sup>60</sup> Samanimeline installatsioon tehti hiljem Ars Electronica ”tulevikumuuseumi” tarbeks, kus ”vokalistideks” võivad olla tavakülalised. Sel viisil rändab teos ühte tüüpi autorite (professionaalide) kompetentsialalt teistsuguste (amatöör)autorite tegutsemisalale. Samal kombel võiks arutleda fotograafia või muude tehnoloogiliste meediumide ”amatöriseerumise” üle.

<sup>57</sup> Vt. ka R. Kelomees, Kunstiteose multilokaalne ja immateriaalne keha.

<sup>58</sup> L. Manovich, Who is the Author? Sampling / Remixing / Open Source. – [http://www.manovich.net/DOCS/models\\_of\\_authorship.doc](http://www.manovich.net/DOCS/models_of_authorship.doc).

<sup>59</sup> Vt. ka R. Kelomees, Kunstiteose multilokaalne ja immateriaalne keha.

<sup>60</sup> G. Levin, Z. Lieberman, Messa di Voce: An Audiovisual Performance & Installation for Voice and Interactive Media, 2003. – <http://www.tmema.org/messa/messa.html>.

Kuigi jagatud autorsuse teema tundub digitaalses kunstis endastmõistetavana ja digitaalset ning interaktiivset kunsti võrdsustatakse sageli, leiab meediakunsti näitustel sageli aset juhtumeid, kus interaktiivse kunsti põhialus – vaatajate osalus kunstiteoses – muudetakse küsitavaks. Ühele segadusele võiks viidata seoses Mark Hanseni ja Ben Rubini tööga "Listening Post", mida 2004. aasta Ars Electronica autasustati interaktiivse kunsti kategoorias. Erkki Huhtamo osutas sellega seoses interaktiivse kunsti kriisile, sest žürii otsustas revideerida varasemaid interaktiivse kunsti kriteeriume: arvuti kasutamine ei ole nõutav, "realaegsus" ja vahetu interaktsiooni võib olla lõdvem, passiivne interaktsioon on lubatud ja interaktiivse töö vastuvõtt ei pea olema seotud "aktiivse osalusega".<sup>61</sup> Lisaks sellele ei ole kohustuslik ka digitaalsus. Huhtamo küsibki, kas sellega on interaktiivse kunsti "vana kool" (mis põhines vahetel aktiivsel interaktsioonil) lõppenud ja asendatud millegagi, mille kontuure me veel ei taju? Lõpuks jõuab ta järeldusele, et töö autasustamine nimetatud kategoorias oli väär ja tulevikus peaks erineva osalusmääraga projekte diferentseerima, leiutades neile ka uusi nimetusi. Huhtamo ise pakub välja mõiste *database aesthetics*.

See probleemne juhtum osutab, et digitaalne ei ole interaktiivsega võrdsustatav ja näitab soovi "pehmenendada" interaktiivsuse määra, mis peaks olema interaktiivse kunsti vältimatu tunnus. Lihtsamaks varasema kunsti "vähese interaktiivsuse" näiteks on CD-ROM-i projektid, mille puhul vaataja aktiivsus piirduv hiire kasutamisega ja "nuppude" klikkimisega ekraanil.

Interaktiivne on juba definitsioonijärgselt vähemalt kunstiteose ja vaataja ühisautorsuse väljal asetleidev teos. Sellel ei pruugi olla kindlaid autoripiire, teose raames asetleidev võib lähtuda autorist, raudvarast, vaatajast

ning lõpuks võib see moodustada spiraalselt protsessuaalse ajalis-ruumilise objekti, mille iga järgnev ilmnemishetk on unikaalne.

### **Autorsuse jagamine looma- ja taimeriigiga**

Järgnevalt peatun mõnel haruldasemal haju- tatud autorsusega kunstiloomingu juhtumil, mis on seotud elusloodusega. Selle teema puhul võib näiliselt kahelda autorsuse tõsiseltvõetavuses. Looma- ja taimeriigi kaasamine kunstiloomingusse võib mõjuda ironiseerimisena kunstniku tegevuse üle. Looduses tekib uus materia ju pidevalt. Kui loomingu mõista uue materia, suhete või artefaktide loomise- na, siis on loometegevusena käsitletavad paljud iseeneslikud looduslikud protsessid, kuid autorit on neis raske määratleda. Võib meenutada Leonhard Lapini jutukest "Kunstnik õunapuu", kus kirjeldatakse õunapuu enesemuutmise võimet.<sup>62</sup> Selle teemaga on kaudsemalt seotud mõistekobar, kuhu kuuluvad maakunst, keskkonnakunst, looduskunst, ökoku- kunst, biokunst, *ecovention (ecology+invention – green art)*, ökoaktsionism ja teised nähtused, mis avalduvad ka tehnoloogilises kunstis. Alljärgnevalt toon mõned näited interaktiivse kunsti kategoorias eksponeeritud töödest, mida iseloomustab looma- või taimeriigi esindajate kaasamine.

Ken Rinaldo "Augmented Fish Reality" (2004) on interaktiivne installatsioon viie ratasel sõitva akvaariumiga, mille eesmärgiks on uurida liikidevahelist kommunikatsiooni (ill. 1). Skulptuur võimaldab Siiami võitluskala-

<sup>61</sup> E. Huhtamo, *Trouble at the Interface, or the Identity Crisis of Interactive Art*, 2004. – <http://www.mediaarthistory.org/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Huhtamo.pdf>.

<sup>62</sup> L. Lapin, *Apple Tree, The Artist*. – *Pro Natura Baltica*. [Näituse kataloog.] Helsinki: Glöpan International, 1994, lk. 11.

del (*Betta splendens*) kasutada intelligentset tehnoloogiat ning liigutada robotakvaariumi, milles nad ise ujuvad. Siiani võitluskaladel on suurepärase nägemine, nad tajuvad ka värve ja eelistavad kollast. Akvaariumi põhjas on kaamera, mis projitseerib selles toimuvat ja ringi liikuvaid inimesi galerii ekraanidele. Vaatajatel tekib akvaariumis olemise mulje. Lähenedes akvaariumi seinale, juhivad kalad robotakvaariumi paiknemist ruumis, liigutades seda kandvat robotit. Nad võivad inimesele läheneda, sest inimene seostub toiduga, ja eemalduda, samuti liikuda teiste akvaariumide ja liigikaaslaste suhtes. Et kalad on suhteliselt agressiivsed, võivad nad rünnata oma liigikaaslaste teistes akvaariumides. Kui isane satub ühte akvaariumisse teise isasega, toimub võitlus surmani.<sup>63</sup>

Christoph Ebeneri, Frank Fietzeki ja Uli Wintersi "HAMSTER – Symbiotic Exchange of Hoarded Energy" (1999) on hamstrite populatsiooni ja intelligentsete minisõidukite sümbioos (ill. 2). Valitud on 15 emast hamstrit ja asetatud 50-ruutmeetrisele territooriumile. Hamstrid liigutavad sõidukeid, ronides jooksurattasse, millega on sõidukid varustatud. Ilma hamstriteta on sõidukid liikumatud. Igal sõidukil on päikeseparatei, millesse kogutakse energiat toidujaama jaoks. Hamster peab sõitma toidujaamani, kontakteeruma sellega, andes talle energiat ja saama ta suks süüa. Autorite ideeks oli ilma loomi ahistamata luua tehnilis-animaalne autonoomne installatsioon, mis võiks olla tulevaste sünergeetiliste süsteemide mudeliks. Vaatajate roll on passiivne. Interaktsioon toimub masinate ja loomade vahel.<sup>64</sup>

Yasushi Matoba/Hiroshi Matoba projekt "Micro Friendship" (1999) võimaldab vaatajal füüsiliselt puudutada mikroskoopilisi silmaga nähtamatuid olevusi. Installatsioon koosneb lauast, plasmamonitorist, laua küljes olevast käevarrejämedusest vardast, mik-

roskoopilisest videokaamerast, XY-teljel nihutatavast alusest ja tillukestest putukatest. Laua külge kinnitatud varras on ühendatud mikroskoopilise putukatemoõdus vardaga. Monitor näitab suurendatud putukakeskkonda. Füüsilist, isegi massiivset varrast pöörates ja nihutades toimub sama ka mikroskoopilise vardaga putukaruumis. Installatsiooni autorite seisukohalt võib vaataja sel viisil sõbrustada kaugete ja tundmatute olevustega. Installatsioonil on ka telemaatiline versioon.<sup>65</sup> Muidugi tuleks autorite loodetav "sõbrustamine" panna jutumärkidesse ja putukate seisukohalt võib seda mõista pigem tülitamisena, ilmekas on aga tehnoloogia abil teostunud erinevas skaalas maailmade viimine ühele mõõtesüsteemile. Visuaalselt suurendatakse putukamaailm inimsilmale nähtavaks ja inimele puudutatavaks.<sup>66</sup>

Kunstirühmituse Stadtwerkstatt installatsiooni ja aktsiooni "Bugrace 99" (1999) tegelasteks olid tarakanid (ill. 3). Tegu oli tarakanide võidujooksuga, millega kaasnes teilelekanne ja kihlvedude sõlmimise võimalus. Projekti kirjelduses ülistatakse tarakane kui paljunemisevõimelisi, kuid kahjuks mustuses ja pisikutes elama harjunud olevusi. Kuigi inimkond on aastasadu püüdnud neid hävitada, pole see õnnestunud. Kas inimkonnas seisukohalt poleks loomulik jõuda neile

<sup>63</sup> <http://www.kenrinaldo.com/>

<sup>64</sup> [http://www.f-fietzek.de/works/hamster\\_eng.html](http://www.f-fietzek.de/works/hamster_eng.html)

<sup>65</sup> Y. Matoba, H. Matoba, *Micro Friendship*. – *Ars Electronica 99. LifeScience*. Hrsg. G. Stocker, C. Schöpf. Wien: Springer, 1999, lk. 338.

<sup>66</sup> Samalaadne mikrouniversumisse sukeldumine leiab aset Joe Dante lavastatud filmis "Innerspace" (1987), kus kahandatud uurija Tuck süstitakse koos mikrobatüskaafiga supermarketi kassiiri Jacki organismi. Psühhoanalüütik Robert Lang analüüsib lugu ameerika "semufilmide" (*buddy films*) kontekstis. Vt. R. Lang, *Innerspace: A Spectacular Voyage to the Heart of Identity*. – *American Imago: Psychoanalysis and Film II 1995*, Vol. 52 (2), lk. 205–235.

olevustele lähemale, küsitakse installatsiooni kirjelduses.<sup>67</sup> Mõneti oli "Bugrace" taas pahupidipöörav, olemasolevat meedia- ja interaktiivset kunsti justkui naeruväärivastav. Tarakanide džokid pidid ergutama "hobuseid" elektriga, kätudes samaselt interaktiivse kunsti vaatajaga – tehes midagi füüsiliselt ja vajutades nuppe. Koomiline üritus oli suunatud inimeste madalamatele tungidele ja need näisid olemas olevat kõigil.

"Bugrace'is" eksponeeritav "sõbrustamise" või lähemale jõudmise aspekt on sarnane Yasushi Matoba/Hiroshi Matoba projekti "Micro Friendship" ideega. Sellist lähenemist võiks mõista pigem piiride kompamisena, kõrgtehnoloogia ja madalaimate eluvormide sidumise katsetena ning mis tahes tegevust õigustav retoorika on vahel pelgalt autorite šokeerimisjanu intellektualiseerimiseks.

Nende teoste üheks vaatenurgaks on inimliku tunnetuse võimalused eri mõõtkavades maailmadevahelises kommunikatsioonis. Nii nagu teletehnoloogia võimaldab manipuleerida kaugtegelikkuses olevaid füüsilisi objekte (nt. kosmosetehnoloogia), siis samal kombel õnnestub inimesel "puudutada" ka mikroskoopilist putukamaailma ja miks mitte ka molekulaarset universumit.

Viimati mainitud küsimus viib meid transgeenilise kunsti problemaatikani. Transgeenilise kunsti idee sõnastas brasiilia kunstnik Eduardo Kac 1998. aastal. Ta on aretanud nt. ultravioletvalguses helendava küüliku ja sünteesisinud "kunstniku geeni" (*artist's gene*). Transgeenilise kunsti sisuks on luua ja kujundada kunstlikke geene, luua uusi olendeid ja unikaalseid eluvorme – see on jumalik ambitsioon.

Kaci arvates saab transgeenilist kunsti vaaadata tema eelneva tegevuse loomuliku arenguna. Kaci teleoleku-kunstis, mida ta arendas alates 1986. aastast, eksisteerivad inimesed koos mitteinimestega teleroboostiliste ke-

hade vahendusel. Biotelemaatika-projekti- des, mida ta viljeles alates 1994. aastast, ei eksisteeri bioloogia ja võrgundus enam koos, vaid moodustavad elava ja telemaatika hübriide. Transgeenilises kunstis ei ole võimalik enam elavat ja tehnoloogilist üksteisest eristada. Järeldmõjud, konkreetsed sotsiaalsed tagajärjed, ületavad mitmeid distsipline ja pakuvad materjali edasiseks refleksiooniks ja dialoogiks.<sup>68</sup>

1998. aastal alustas Kac tööd transgeenilise projekti "Genesis" kallal. Selles uuris ta intrigeerivaid suhteid bioloogia, ususüsteemide, infotehnoloogia, eetika ja interneti vahel. Töö võtmeelement oli Kaci loodud sünteetiline, nn. kunstniku geen. Ta tõlkis Esimese Moosese raamatu (Genesis) lause morsekoodiks ja konverteeris morsekoodi DNA ahelaks, kasutades spetsiaalselt selle töö tarbeks loodud konversioonimeetodit.

Lause "Tehkem inimesed oma näo järgi, meie sarnaseks, et nad valitseksid kalade üle meres, lindude üle taeva all, loomade üle ja kogu maa üle ja kõigi roomajate üle, kes maa peal roomavad!" valiti selle küsitava väärtuse tõttu: jumalikult heaks kiidetud inimese ülemvõim looduse üle. Morsekood oli näide raadiotelegraafi tööst ning see esindas informatsiooniajastu koidikut – globaalse kommunikatsiooni saabumist. "Genesis" geen sisestati bakterisse, mida näidati galeriis. Veebi kaudu võisid osalejad sisse lülitada galeriit ultravioletvalgust, põhjustades bakteri reaalseid bioloogilisi mutatsioone. Valgus muutis bakteris olevat piibliläuset. Pärast tõlgiti bakteri DNA tagasi morsekoodiks ja

<sup>67</sup> Stadtwekstatt, Bugrace99. – *Ars Electronica* 99, lk. 340.

<sup>68</sup> E. Kac, *Bio Art: Proteins, Transgenic, and Biobots*. – *Ars Electronica* 2001. Takeover. Eds. G. Stocker, C. Schöpf. Wien: Springer, 2001, lk. 118–124 ([http://www.aec.at/en/archives/festival\\_archive/festival\\_catalogs/festival\\_artikel.asp?iProjectID=8221](http://www.aec.at/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=8221)).

sealt edasi inglise keelde. Mutatsioonid, mis leidsid aset bakteri DNA-s, muutsid Piibli lauset. Muteerunud lause postitati "Gene-sise" võrgulehele. Võimalus lauset muuta oli sümboolne žest: see tähendab, et me ei aksepteerime antud tähendust ja uued tähendused ilmnevad, kui me otsime võimalust lause muutmiseks.<sup>69</sup>

Taimede, inimeste ja tehnoloogiliste süsteemide koostööst saab rääkida ka kuulsaimate 1990. aastate projektide puhul, nt. Christa Sommereri ja Laurent Mignonneau interaktiivsed installatsioonid "Interactive Plant Growing" (1993–1997) ja "A-Volve" (1994/95), tähelepanu väärrib ka Ken Goldbergi "Teleaed" (1995–2004).

Installatsioonis "Interactive Plant Growing"<sup>70</sup> puudutavad vaatajad viit pottidesse istutatud taime, mille tagajärjel tekib ekraanile kolmemõõtmelise kasvava ja muutuva taime animatsioon. Selle aluseks on 25 programmi, mis käivitatakse vastavalt süsteemi programmeeritud loogikale ja vaataja tegevusele. Ekraanile tekivad ei ole reaalse taime jäljendus, pigem kuulub see arvutimaailma, meenutades siiski taime. Viies reaalne taim on "tapjataim" (*killer plant*), kaktus, mida puudutades kustutatakse ekraanil animeeritud taimemaastik. Kasutajad saavad kontrollida virtuaalsete taimede suurust, pöörlemise suunda, modifitseerida nende ilmumist, muuta värve ja kontrollida uusi positsioone. Tehnilises keeles kõneldes mõõdetakse inimese ja taime elektrilise potentsiaali erinevusi. Käe ja taime vahelisest distantsist sõltuvat pinget mõõdetakse voltides. Spetsiaalne arvutiprotokoll teeb kindlaks, et animatsiooni tekkimine ja muutumine oleks sünkroniseeritud reaalaegsete protsessidega.

Mõnevõrra teistsugune on samade autorite "A-Volve". Selle näiteks toomine on siin isegi mõnevõrra küsitav, sest tegu ei ole ini-

mese ja taime- või loomariigi ühisautorsusega. Siiski on projekt äärmiselt lummav. Vaatajale pakutakse võimalust luua virtuaalseid veolendeid ja "katsuda" neid hiljem reaalses vees. Olevuste teke põhineb evolutsioonireeglitel, nagu kirjutavad autorid, ja neid mõjutavad inimeste looming ja otsused. Kõik see tugineb mõistagi installatsiooni programmeeritud algoritmidel ja seda toetaval raudvaral.<sup>71</sup> Vaataja saab puutekraaniga monitori vahendusel luua olevuse kaks vaadet ja selle siis basseini saata. Olevused on tundlikud vaataja käe liikumistele vees. Vaataja saab neid püüda, ärritada ja nendega suhelda reaalses vees. Kui vaataja "puudutab" olevust, püüab see kätt vältida ja põgeneda, kuid vahel tuleb tagasi, et "mängida". Vaataja võib peatada "kiskja", agressiivsema olevuse, lastes leebemal põgeneda.

Mõlemad Sommereri ja Mignonneau installatsioonid on väga plastilised selles tähenduses, et muutused on pidevad, tegu on justkui elusa loodusega, kus kõik leiab aset nüüd ja praegu. Tulemus ja tagajärg ei ole ette teada, õieti seda ei olegi, nagu ka elusas looduses.

Taimede, vaatajate/inimeste, interneti ja robotsüsteemi koostöök on ka Ken Goldbergi "Teleaed"<sup>72</sup>, milles vaatajail oli nii installatsiooniruumis, reaalses füüsilises kohas kui ka interneti kaudu võimalik hooldada reaalselt peenart. Nii siin kui ka Sommereri ja Mignonneau töös "Interactive Plant Growing" võib arutleda taimede "koostöö" üle ja tõdeda, et see seisneb pelgalt elektriliste impulsside vahendamises või lihtsalt kasvami-

69 E. Kac, Bio Art: Proteins, Transgenic, and Biobots.

70 <http://www.interface.ug.ac.at/christa-laurent/WORKS/CONCEPTS/PlantsConcept.html>

71 <http://www.interface.ug.ac.at/christa-laurent/WORKS/CONCEPTS/A-VolveConcept.html>

72 Teleaia dokumentatsioonilehekül: <http://queue.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars>.

ses. "Teleaia" puhul pidi aeg-ajalt ilmselt sekkuma ka inimene, et ülearu vohavat peenart ohjeldada. Kuigi vaatajatel oli interneti kaudu võimalus taimi kasta ja istutada, ei asenda selline tegevus reaalsel põllumajanduslikku toimetamist.

Sel viisil tehnoloogia, taime- ja loomariigi kaasamisega projekteeritud eksperimentaalsed installatsioonid on mõeldud eelkõige inimliku tegutsemise ja tunnetuse piiride kompamiseks, vähemal määral on need tulevaste tele-zooloogiliste, -botaaniliste või hoopis tele-transgeeniliste rakenduslike projektide mudeliteks.

### Osalusmaali projektid

Digitaalvahendeid kasutatakse nii traditsioonilistena näivate visuaalkunsteoste kui ka mänguliste installatsioonikeskkondade loomiseks, mis viitavad varasematele kunstipraktikatele. Toon mõned näited digitaalsest maalist ja installatsioonikunstist kui innovaativsest ja eksperimentaalsest ruumi- ning etenduskunstist.<sup>73</sup>

Toshihiro Anzai ja Tamio Kihara "Mop-pet" (1997), mida on eksponeeritud Ars Electronical, töötab nagu *Paintbrush* – primitiivseim joonistamisprogramm.<sup>74</sup> Vaatajad/osalajad liiguvad laval suurte värviliste pallidega ja tõmbavad nendega elektroonilisi jooni. Ekraan/lõuend on nende pea kohal, värvijoon ekraanil tekib vastavalt palli värvile. Autorid nimetavad seda kreatiivseks süsteemiks, mida igaüks saab kasutada. Inimesed maalivad ja teevad muusikat ning on ühendatud teiste samasuguste maalimiskeskondadega, kus samaaegselt maalitakse.

Young Hay, Horace Ipi ja Alex Tangi "Body Brush" (2002) on taas Ars Electronical ja hiljem teistel meediafestivalidel eksponeeritud projekt (ill. 4). Tegu on kolmemõõtmelise maalimiskeskonnaga, mille autorid ei varjagi, et said inspiratsiooni Jackson Pol-

lockilt. Maalimistegevus on pigem kui tant-suprojekt, transleerides füüsilise tegevuse kunstiks: keha on kui pintsel. Vaataja liigub ruumis ja täidab oma liigutustega kolmemõõtmelist lõuendit-keskkonda. Autorid pidasid eesmärgiks ehitada kasutajaliides, mis vallandab inimliku loominguilise ja rahuldab esteetilisi vajadusi. Kasutajaliides võimaldab toimetada intuiitiivselt ilma eelneva treeninguta, pakkudes pretseedenditult esteetilist kogemust.<sup>75</sup> Projekt näib olevat ületanud ka uudiskünnise, nagu võib aimata CNN-i kajastusest.<sup>76</sup>

Golan Levin on programmeeritud maalimiskeskondade autor.<sup>77</sup> Tema projekti "YELLOWTAIL" võib alla laadida internetist, kus see on üks paljudest joonistamis-maalimisprogrammidest.<sup>78</sup> Tema "An Audiovisual Environment Suite" (2000)<sup>79</sup> on pigem *performance*'iprojekt, mida esitavad samaaegselt kolm mängijat kasutades helisid tekitavaid maalimisprogramme. Projekti alanimetus "fluidse abstraktse väljenduse reaalaraja süsteemid: audiovisuaalse *performance*'i maalilised liidesed" (Real-Time Systems for Fluid Abstract Expression: Painterly Interfaces for Audiovisual Performance) tähistab nii dünaamilist kui ka visuaalset komponenti. Projektide esitlused ongi pigem etendused, viidates nii Yves Kleini kui ka George Mathieu etenduslikule maalikunstile.

73 Vt. samal teemal R. Kelomees, Tradigitaalne kunst. Digimaalist: elektroonilisest maalikunstist tasapinnal ja füüsilises ruumis. – kunst.ee 2005, nr. 4, lk. 41–46.

74 Vt. ka [http://www.aec.at/en/archives/prix\\_archive/prix\\_projekt.asp?iProjectID=10968&iCategoryID=2547](http://www.aec.at/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=10968&iCategoryID=2547).

75 Vt. samuti: [http://www.aec.at/en/archives/prix\\_archive/prix\\_projekt.asp?iProjectID=11735](http://www.aec.at/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=11735).

76 <http://archives.cnn.com/2002/TECH/ptech/03/29/body.brush/>

77 Golan Levini kodulehekülj: <http://www.flong.com/>.

78 <http://www.flong.com/yellowtail/index.html>

79 <http://acg.media.mit.edu/people/golan/aves/>



Analoogiline on Golan Levini, Scott Gibbonsi ja Gregory Shakari "Scribble" (2000), kolme esitaja *performance*. Autorid olid arvutite taga nagu pillimehed ja partituuri ning oma intuiitivset tunnetust järgides püüdsid luua terviklikku maalilis-muusikalist etendust. Tuleb lisada, et "Scribble" tähendas eelkõige sünnesteesia põhimõtteid järgivat programmi-keskkonda. Selle kasutamine seisnes maalimise arvutiekraanil, mis oli seotud dünaamilise auditiivse taustaga. Maalimistegevuse tulemuseks oli muusikakeskkond.

## Osalusfilmi kaasaegsed vormid

Alljärgnevalt keskendun konkreetsetele eesti kunsti näidetele, mis küll leiavad aset mõnevõrra kunsti äärealal. Osalusfilmi, interaktiivset filmi puudutavad aktsioonid on toimunud Tartus ja suures osas leidnud aset Tartu Kõrgema Kunstikooli õppeprogrammi raames, ulatudes sealt linna kunstile.<sup>80</sup>

Osalusfilmist, interaktiivsest narratiivist ja digitaalsest filmist kõneldakse seoses uute loometehnoloogiatega, mis on hakanud levima 1990. aastate kujutavas ja audiovisuaalses kunstis. See tähendab eksperimenteerimist filmis, videos, kujutavas kunstis ja meediadisainis. Interaktiivset filmi juhib vaataja, kuid arusaadavalt filmi autori etteantud suundades. Põhised loominguksüsteemid unikaalsete filmilõikude sidumiseks ei ole täielikult välistatud, kuid see on eraldi teema. Siinkohal on küsimuseks valikuvõimalustega narratiivi loomine.

Interaktiivne film on seotud arvutitehnoloogia hüppelise arenguga viimasel kümnel aastal. Veel viis aastat tagasi suhtuti sellesse skeptiliselt, sest varasem tehnoloogia võimaldas liikuvat pilti suhteliselt väikesel ristkülikul. Arvutiprogrammide kasutamine filmiepisoodide sidumiseks ja ühendamiseks on muutunud lihtsaks, nõnda on tekkinud ka

sobiv võimalus kunstnikele, režissööridele ja disaineritele. Ühendades digitaalseid filmiribasid, saab luua risomaatilisi jutustusi.

Interaktiivse kunsti ja filmi eelkäijateks peetakse kunsti- ja filmieksperimente, kus vaatajatele on antud võimalus sekkuda teosesse. Kuid ajaloos ulatub mälu kaugemale. Viidatakse arvukatele filmieelsetele kui samuti "interaktiivsetele" masinatele – nagu zootroop liikuvate loomapiltide vaatamiseks või tahhüskoop, kus fotod olid kinnitatud rattale. Liikuva pildi tekitamiseks pidi inimene masinaid käega ringi ajama. Juba nende seadmetega seoses võib kõnelda "loomemasinatest" ning "jagatud autorsusest". Need olid visuaalsuse varieerimise masinad, milles vaataja osalus määras erineva lõpptulemuse.

Tegelik interaktiivse filmi ajalugu algab 1967. aastaga, mil Montreali EXPO-l esitati Radúz Cincera *kinoautomat*'iga filmi "Inimene ja tema maailm" ("Clovek a jeho dum" 1966, ill. 5). Filmi peatati korduvalt, vaatajail oli võimalik filmi jooksul viiel korral hääletada, missuguse episoodiga see edasi kulgeb. Hääletamiseks oli punane ja roheline nupp tooli käepidemel. Autoreid kutsuti pärast EXPO-t mitmetesse teistesse esinemiskohtadesse, kuid Praha kevade mahasurumise järel olukord Tšehhoslovakkias muutus ja innovaatiline projekt jäi mälestuseks.

Filmi interaktiiviseerimise võimalused on tekitanud kunstiteoste ja -foorumite buumi, mis mõistetavalt pööravad pilgud eelkäijate poole. Karlsruhe ZKM-il korraldatud näituse "Future Cinema" (2002–2003)<sup>81</sup> kunsti-

<sup>80</sup> Vt. ka R. Kelomees, Demokraatlik kino. – kunst.ee 2004, nr. 2, lk. 51–53; R. Kelomees, Kolmes saalis esitleb ennast tulevikukino. – Postimees 17. II 2004; H. Liivrand, Interaktiivse filmi labor Tartus. Intervjuu Raivo Kelomehega. – Eesti Ekspress 21. IV 2005; R. Kelomees, Interaktiivne meedia ja film. – Sirp 13. V 2005.

<sup>81</sup> [http://www.zkm.de/futurecinema/index\\_e.html](http://www.zkm.de/futurecinema/index_e.html)

projektide valik ulatus ajaloolistest näidetest kuni nüüdisaegsete teosteni installatsiooni- de või ekraaniprojektide kujul. Viimane kate- gooria on sisuliselt CD-ROM-il või DVD-l põhinev interaktiivne filmiprojekt, mille fil- miosa võib olla tehtud nii profivahendite kui ka tavalise mini-DV kaameraga. Interaktiiv- se filmi kõrval kasutatakse veel mõisteid osa- luskino, elastne meedia, tulevikukino, mul- tisüžeelised filmid, demokraatlik kino jne. "Future Cinema" tekstikogumik oma 635 kriitpaberil leheküljega on massiivne ja näib märgina lõppematust defineerimispalavikust digitaalses meedias. Teos toetab arusaamist, et defineerimisakti mõjuvus ning raamatu- selja paksus ja pilkukõitvus raamaturiiulis on omavahelises seoses.<sup>82</sup>

Interaktiivse filmi fenomenist võib kõnel- da kui teatavast trendist, mis leiab aset laie- ma digimeedia arengu sees. Ars Electronica näitas värskemaid interaktiivse filmi projekte 2000. aastate alguses. Vastav Brasiilia festi- val "File" kasutab mõistet *hyper-cinemat- ivity*. Müncheneri filmikooli juures asuv "sa- gasnet" on pühendanud interaktiivsele filmile mitmeid töötubasid. Samuti on algatatud Korsakowi projekt ehk Berliini kunstiakadeemia ja Amsterdami Mediamatic Fondi koostöös loodud tarkvara Korsakow System, mille au- tor on Florian Thalhofer ja mis võimaldab lihtsal viisil videofaile interaktiivseks koos- luseks kombineerida.

Tartu Kõrgemas Kunstikoolis on korral- datud interaktiivse narratiivi ja digitaalse fil- mi *workshop*'e 2002. aastast inglase Chris Halesi juhendamisel. 2004. veebruaris koon- dati kolme viimase aasta valitud projektid näitusele "In-Cinema" Tartu Kunstimajas. Korsakowi tarkvarale pühendatud töötuba toimus TTK-s 2005. aasta aprillis.

Kursuste läbiv idee on olnud multimee- dia- ja filmiprogrammide tegemine, mida vaa- taja saab juhtida ja mõjutada. Vaataja-kasu-

taja saab kontrollida filmijutustuse kulgemist ja teha programmis valikuid.

Illustreerin teemat üliõpilaste projektide näi- detega.

Gabriela Järveti, Lauri Järvlepa ja Kaiko Lipsmäe "Ülikooli-Vanemuise-Pepleri-Valli- kraavi" (2002): tütarlaps, interaktiivse loo tegelane, liigub mööda pealkirjas olevaid tä- navaid (ill. 6). Vaataja valib nelja kiiruse vahel: seismine, kõnd, jooks ja autosõit. Hol- ger Lihtmaa, Ingrid Väärsi, Maiken Urmeti ja Heiko Undi "Unine hulkur" (2002) on paa- dialuse juhtumustest Tartu agulis. Vaataja saab valida viise hulkuri segamiseks, kes otsib väsinult magamiskohta pea selgeksmaga- miseks. Triinu Borga ja Alis Mäesalu "Tolstoi ustes" (2003) saab vaataja paugutada puuma- jade ustega, inimesi sisse ja välja lastes. Fi- deelia-Signe Rootsi interaktiivses maaliõpe- tuses "Maali nii ja naa" (2004) saab valida vesi-, akrüül- ja õlivärvide vahel. Vaataja saab neid omavahel kombineerida. Martin Rästa "Visiit" (2002) on isiklik töö, kus autori toa panoraamse vaate kaudu sukeldutakse poee- tilistesse pildiseeriatesse (ill. 7). Aive Kal- muse ja Evelin Meieri "Origami" (2004) oma selge, avatud, publikusse pöörduva iseloomu- ga ja laheda teostusega pakkus kuulajale va- likuvõimalusi idamaise loo jutustamisel.

Paralleelselt viidi 12. veebruaril 2004 läbi "Cause and Effect" *show* (ill. 8). Selle sisuks oli interaktiivsete filmide esitus koos publi- kule antava hääletamisvõimalusega Chris Ha- lesi ja soome kunstniku Teijo Pellineni osa- võtul. Kohal viibinud kuuekümmele inime- sele kujunes sunduslik filmidele kaasakarju- mine elamuslikuks. Tavaliselt istutakse kino- teatris vaikselt ja kannatlikult, interaktiivse

<sup>82</sup> Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film. Eds. J. Shaw, P. Weibel. Cambridge: MIT Press, 2003.

filmi teater nõuab aktiivset, vahel ka agres-siivset sekkumist, vastasel juhul film ei ede-ne. Korraldajate *shoutometer* (ehk karjemõõ-tur) registreeris publiku karjedetsibelle, mille tulemusena langetati otsus filmi arengu suu-nast.

### Kokkuvõte

Artikli eesmärgiks oli pöörata tähelepanu au-torsuse jagatuse ja hajutatuse fenomenile uues meedias kui olemuslikult selle loomevald-konna juurde kuuluvale nähtusele. Samal ajal püüan näidata, et autorsuse kujunemisel on teatavad kultuurilised, ajaloolised ja majan-duslikud tõukejõud, mis on vorminud autor-suse institutsiooni läbi viimaste aastasada-de. Loodetavasti saab ilmseks autorsuse ha-jutatuse ja lagunemise aktuaalsus ka nüüdis-aegses võrgustatud loomeruumis. Samal ajal on mäss autorsuse, originaalsuse, kunstniku-kätega-tehtuse vastu üks paljudest 20. sajandi kunsti iseloomustajatest, mis praeguses neti-ja interaktiivse kunsti keskkonnas on täius-likult teostunud.

Artiklis jätan süüvimata avatud tarkvara-liikumise (*open source*) temaatikasse ja kol-lektiivse programmi loome praktikasse väl-timaks liigset temaatilist harunemist.

Jagatud autorsuse teema puhul on tegu mõ-neti siinkirjutaja varasemate artiklite "ümber-pakendamisega", kuid oma eesmärkideks pean uue materjali täiendavat esitamist, uue vaate-nurga ja kohaliku rõhuasetuse tekitamist. Sa-mas määratleti juba varasemates artiklites au-torsuse vormid. Esiteks on kunstnik reeglisti-ku, printsiipide ja kombinatsioonivõtete autor, mille tulemuseks võivad olla eriihmelised lõpp-teosed. Teiseks on kunstnik loomesuhete võr-gu üks lülidest ja "teoseks" võib olla võrgus-tikuline ja kollektiivne "objekt", kas tarkvara või kommunikatiivne kunstiteos.

Kuna tänapäeva digitaalkunstiloomes on jagatud ja hajutatud autorsusega teoste hulk

mõõtmaltult suur, siis näidete maastik peaks olema hõlmamatu. Siinses artiklis piirduakse digitaalkunsti loomes eraldatud aladega, kol-me blokiga, mida võiks kirjeldada sõnade-ga: (1) autorsuse jagamine looma- ja taime-riigiga, (2) osalusmaali interaktiivsed projek-tid ja (3) osalusfilmi kaasaegsed vormid.

Arutelu fooni loomise mõttes peatun Lev Manovichi seisukohtadel, mis esiteks puu-dutavad postmeedia ja post-net kultuuri, au-toreid ja kasutajaid kui infokujundajaid ja -käi-tujaid, ning teiseks tema katset määratleda autorsuse mudeleid uues meedias. Artikli kaks alajaotust "Visad meemid: imitatsioon kui taas-kasutus" ja "Autorsuse antropoloogiline ja psühholoogiline taust" on pühendatud hinnan-guvabale lähenemisele autorsusse, juhtides tähelepanu laenamise, taaskasutamise, jäljen-damise, imiteerimise olemuslikule tähtsusele inimlikus loomepraktikas. Teise nüansi lisab ideede taaskasutuse temaatikale Richard Daw-kinsi meemi kontseptsioon, mis on ka ise ku-junenud tänapäeval omamoodi nakkavaks meemiks. Siinses kontekstis kerkib esile sõna "imitatsioon", mis on uuendusjanuse kunsti vaenlane. Süüvides selle tähendusse, võib kir-jeldada kogu inimkonna kultuurilist olemist jäljenduslikuna. Hariduse ja kasvatusse üheks tahuks on varasema kogemuse imiteerimine ja kinnistamine.

Meemiidee kunstiarutelude konteksti ase-tamisega vabanetakse loodetavasti moder-nistlikust kompleksist vaadelda kunstiajalu-gu innovatsioonide jadana. Imitatsioon on inimliku kultuurilise olemise alus. Viitan ka Ars Electronica 1996. aasta festivalile "Me-mesis", mis osutas tähelepanu internetile kui tekkivale meemilevituskeskkonnale.

Autorsuse levimine ja kultuseks tegemi-ne on muutnud selle mõiste odavamaks. Au-torsuse distributsiooni teiseks küljeks on au-torsuse allakäik. Kui eristujaid on palju, siis ei eristu enam keegi. Meediakeskkond on te-

kitanud autorsuse plahvatuse, mille tulemuks on, et sõnad "autor" ja "indiviid" (jagamatu) ei ole enam sünonüümsed.

Autorsusest kõneldes on täpsem iseloomustada seda mitte erinevuse, vaid ühendatuse kaudu. Autor koosneb mitmetest autoritest, on teatav süntees. Sel põhjusel nimetan nüüdisautorit "kombiviidiks" ja hübriidseks autoriks, kes koosneb varasemate autorivõimaluste kombinatsioonidest.

Osalus kunsti kontseptsioon seob järgnevaid alateemasid. Teise maailmasõja järgses kunstis võime märgata osaluslikkuse tõusu kahel kujul. Esiteks muutus eksponeerimisvääreks fenomeniks autori tegevus. Kunsti tähendusest ei olnud lahutatavad selle loomise meetodid. Teiseks saab kõnelda osaluslikkusest vaatajale antud kaasatetegutsemise võimaluse näol. Vaataja kaasautorsus muutub kunstiloomes määravaks. Autorsuse radikaalseimaks ilminguks on totaalne loobumine autorsusest, nagu seda täheldame kontseptuaalse kunsti puhul. Kuid see on mõistagi nn. loobumine.

Järgnevalt peatun autorsuse jagamisel looma- ja taimeriiigiga, kus näideteks on Ken Rinaldo "Augmented Fish Reality" ja "Encounters", Christoph Ebeneri, Frank Fietzeki ja Wintersi "HAMSTER – Symbiotic Exchange of Hoarded Energy" (1999), Garnet Hertzi "Cockroach Controlled Mobile Robot #2" (2005), Yasushi Matoba/Hiroshi Matoba projekt "Micro Friendship" (1999), Stadtwerkstatt installatsioon ja aktsioon "Bugrace 99" (1999), Eduardo Kaci transgeeniline projekt "Genesis" (1999), Christa Sommereri ja Laurent Mignonneau interaktiivsed installatsioonid "Interactive Plant Growing" (1993–97) ja "A-Volve" (1994/95) ning Ken Goldbergi "Teleaed" (1995–2004).

Osalusmaali interaktiivsed projektid, nagu Toshihiro Anzai ja Tamio Kihara "Moppet" (1997); Young Hay, Horace Ipi ja Alex Tan-

gi "Body Brush" (2002), samuti Golan Levin sünesteetilised maaliprojektid iseloomustavad digitaalkunsti otsingulist territooriumi, kus toetatakse eelkäivate kunstnike osalusliku kunsti näidetele.

Artikli lõppu on valitud kollektiivset digitaalkunstiloomet illustreeriv lähenemine 2000. aastate eesti kunstis, mida võib nimetada interaktiivseks filmiks. Loodetavasti annab see konkreetse näite Eestis asetleidnud arengutest, mis on praegu jäänud kunstiarutelu perifeeriasse teema uudsuse või marginaalsuse tõttu.