

Asjad, mis loevad

Tekst: Kristel Niisuke, Margus Tamm

Siin me seisame, planeeringu järgi „lihtsa ja asjaliku“¹ tehasehoone ees ja ajame projekteerijaga juttu: „Rapsikuivati ja -hoidlate juures pole arhitektil eriti midagi teha. Insenerid teevad põhiskeemid valmis. Rapsitöötlemise tehasehoone juures oli vaja arhitektil mõelda majale vaid seinad ümber. Kogu kompleksi on põhimõtteliselt võimalik juhtida ka mobiiltelefonist.“

Kuidas me siia jõudsime?

Tööstusrevolutsiooni eelsel feodaalajastul oli inimene ümbritseva esemelise maailmaga üksüheselt, sünnist surmani seotud. Isikule kuuluvad esemed olid enamasti päritud ja kui aeg sealmaal, pärandati need edasi järgmisele põlvkonnale, või siis „surmati“ (maeti, põletati, rikuti) koos omanikuga. Jean Baudrillard nimetab tööstusrevolutsiooni eelset kultuuri sümboliliseks.² Esemed ja hooned väljendasid reaalseid ühiskondlikke suhteid ja positsioone, nende tähendus oli fikseeritud, kasutamine rituaalne ja valdaja ette määratud.

Et see tõesti nii oli, annavad võibolla kõige ilmekamalt tunnistust ühte teatavasse erilisse asjade rühma kuuluvad esemed – maagilised esemed. Näiteks mõök Excalibur, mis on ehk üks tuntuim. Sellised esemed olid isikustatud, neil oli oma nimi ja iseloomuomadused. Kuid vaatamata kogu isikustamisele ja näilisele autonoomiale olid need maagilised esemed alati otseselt seotud ühe konkreetse haldajaga, kelle käes ese toimis. Ainult et see haldaja oli alati kaduma läinud või ei olnud veel leidunud. Kui ükskord, nagu ettemääratud, ilmub vääriline kultuuriheeros, väljavalitu, siis tööriist võtab ta omaks, ese ja inimene saavad üheks ja seeläbi taastub asjade universaalne sümboolne kord.

Asjade universaalne sümboolne kord hakkas muutuma 18. sajandil. Hea näide on Jethro Tulli (1674 –1741) külvimasin. Et tegemist oli tõesti sümboolse korra kukutamisega, jumalate hukuga, näitab, et masina looja pidi esmalt – selleks, et tõestada oma leiutise kasulikkust – maatasa tegema Vergiliuse poeemi „Georgica“ (29 e.m.a). Seda Vergiliuse poeemi hinnati lisaks kõrgele kirjanduslikule väärtusele ka ainuõige agraarse töökorralduse juhisenähtuseks. Tull tembeldas Vergiliuse ebakompetentseks³ ning viis oma masina põllule. Nii algas tööstusrevolutsioon.

Tööstusrevolutsioon tõi tarbekaupade hinnad alla, mis võimaldas aina laiematel ühiskonnakihtidel hakata omandama asju, mis neile enne oleks olnud kättesaamatud. Sellega koos vabanes asjade kui seisusesümbolite tähendus vabaks tõlgendamiseks ning esemete ja nende haldajate suhe muutus retooriliseks. Asjad õppisid valetama: tekkisid

¹ Fraas on pärit Imavere rapsitehase detailplaneeringu arhitektuurinõuetest.

² Jean Baudrillard, *Le Système des objets*, Gallimard, 1968.

³ Jethro Tull, *The New Horse-Houghing Husbandry: or, An Essay on the Principles of Tillage and Vegetation*. Wherein is shewn, a method of introducing a sort of vineyard-culture into the corn-fields, in order to increase their product, and diminish the common expence, by the use of instruments lately invented. London: Printed for the Author, 1731.

populuxe⁴ ja piraattooted⁵. Kodanlased ümbritsesid end aristokraatlike atribuutidega, samas kui kõrgklassid etendasid oma häärberites pastoraale; esimesed iseliikuvad masinad nägid välja nagu hoburakendid, peagi moodsa metropoli tunnuseks saavad metroosissepääsud kerkisid kui muinasjutulised allilmaväravad. 19. sajandi lõpuks olid Euroopa ja Ameerika linnatänavad ja kodanlasekodud täidetud mimeetide ja skeumorfidega. Märkimisväärse erandi moodustasid vaid tööstushooned ise, mis oma kasutajate (tehasetöölise) madala ühiskondliku staatuse tõttu jäid arhitekti ja kujunduskunstniku õilistava tähelepanuta.⁶

Sellises keskkonnas sündis esmalt 19. sajandi Inglismaal disaini-institutsioon, mis võttis endale ülesandeks korraldada inimeste ja masinate suhteid.⁷ Briti disainikooli, Alfred Loosi, Werkbau, Bauhausi, samuti suprematistide jt 20. sajandi alguse modernismiheeroste tegevuses võib näha kontrarevolutsioonilist katset sanktsioneerida ja reglementeerida vohama hakanud esemelist maailma. Koorida asjadelt kamufleerida (ornament kui kuritegu) ja taasallutada nad kasutusotstarbele. Eeskuju võeti justnimelt „autentsest“ lakoonilisest tööstusarhitektuurist ja -disainist.

Tulemus oli pigem irooniline. Bauhausi programmiline õpetus universaalsest funktsionaalsest esteetikast lihtsalt muutis funktsiooni stiiliks. Baudrillard nimetab seda teiseks tööstusrevolutsiooniks, semiurgiliseks revolutsiooniks, mis viis lõpuni esimese, 18. sajandi metallurgilise tööstusrevolutsiooni⁸ – kogu esemeline maailm transformeerus kommunikatsioonivõrguks, kus asjad omandavad tähenduse eelkõige võrdluses teiste esemetega. Tarbimiskultuuris muutub objektide tähendus pidevalt, kuna vahelduv mood ja aina lisanduvad uued tooted loovad aina uusi kontekste ja konnotatsioone.

Samal ajal kui moekad villad hakkasid välja nägema nagu väiksed vabrikud, jäi tööstusarhitektuur ise sellest sotsiaalsest mängust justkui kõrvale: peale lühikest tähelepanupuhangut kahe maailmasõja vahel varjus tootmine peagi taas nii ruumilisse kui ka kultuurilisse perifeeriasse. Põhjused olid kindlasti osalt sotsiaalsed, nagu tehasetöölise jätkuv madal staatus, aga eelkõige struktuursed. Tööstuskompleksid olid oma keerukas efektiivsuses kasvanud assamblaažideks, selleks, mida hiljem Levi Bryant oma objekti-ontoloogias nimetab hämarateks objektideks (ingl dim objects).⁹ Tööstus oma suuruses oli muutumas hoomamatuks. Näiteks 1970ndate juhtivaid urbaniste Françoise Choay nimetab tööstusmaastikke desementiseeritud keskkonnaks: automatiseeritud kommunikatsioonivoogudel puudub tema jaoks tähendus. Isegi Algirdas Julien Greimas, kes oponeerides Choayle kõneleb automatiseeritud keskkonna resemantiseerimisest, toob

⁴ populuxe – elitaarsust imiteeriv laiatarbekaup, vt näiteks: Sissie Fairchilds, *The Production and Marketing of Populuxe Goods in Eighteenth Century Paris*. Routledge, 1994.

⁵ Väljendit piraatlus kasutati konsumeristlikus tähenduses esimest korda 1769 Inglismaal kohtuprotsessil Millar v Taylori üle.

⁶ Ljiljana Jevremovic, Milanka Vasic, Marina Jordanovic, *Aesthetics of industrial architecture in the context of industrial buildings conversion*. IV International Symposium for Students of Doctoral Studies on the Fields of Civil Engineering, Architecture and Environmental Protection at Nis, Serbia, 2012.

⁷ Beatriz Colomina, Mark Wigley, *Are we human? Notes on an Archeology of Design*. Lars Müller, 2017.

⁸ Jean Baudrillard, *Pour une critique de l'économie politique du signe*. Gallimard, 1972.

⁹ Levi R. Bryant, *Onto-Cartography: An Ontology of Machines and Media*. Edinburgh University Press, 2014.

viimase näiteks „tuleaseme ehitamise keskküttega korterisse“¹⁰. Sellistes avaldustes on kerge ära tunda meeleheidet, igatsust kadunud, lihtsamate aegade järele. Aegade järele, mil asjadest võis aru saada, või mil võis üles otsida arhitekti ja tollelt aru pärida.

Üheks viimaseks oluliseks katseks kehtestada esemelisele maailmale antropotsentrilised reeglid, võib pidada Donald Normani poolt 1980ndatel sõnastatud inimkeskse disaini (Human-Centered Design) printsiipe. Tema seitse põhiouet keskenduvad lihtsusele, läbipaistvusele ja kontrollile.¹¹ Need printsiibid kehtivad siiani kaasaegse disaini põhialustena. Selle olulise vahega, et kontseptsiooni ennast nimetatakse nüüd kasutajakeskseks disainiks (User-Centered Design), et hõlmata süsteemi ka mitteinimoperaatorid. Asjadest, näiteks digitaalsetest agentidest on saanud samaväärsed agendid inimoperaatoriga, ning keskne disainiküsimus on pigem, kuidas tagada inim- ja mitteinimoperaatorite vastastikune mõistmine.

Mis veel? Ahjaa. 2017. aastal salvestati kahe Facebooki kauplemis-bot'i vestlus. AI-agendid olid programmeeritud suhtlema omavahel inglise keeles, kuid suhtluse käigus, efektiivsuse huvides kaldusid bot'id tavakõnepruugist kiiresti eemale, nii et peagi polnud inimoperaatoritel võimalik bot'ide vestluse sisust midagi aru saada. Peale mõningat arutelu võtsid inimoperaatorid vastu otsuse need bot'id kustutada. Efektiivsus on oluline, aga mõistmine veel olulisem. Isegi kui see mõistmine on näiline, nagu näiteks lihtsad ja asjalikud seinad ümber keerulise masina.

*

Pühapäeva öösel tagasiteel tuttava suvekodust sõidame mööda Imavere rapsitehasest. Tuled ei põle, miski ei liigu, tehas näib välja surnud. Teeme nalja, et võibolla sai see mobiiltelefon tühjaks.

¹⁰ Martin Krampen, Semiotics in Architecture and Industrial/Product Design. – Design Issues, kt. 5, nr. 2 (kevad, 1989).

¹¹ Vt Donald Norman, The Psychology of Everyday Things. Cambridge, Basic Books, 1988.