

Crawl Out Through the Fallout

28.10.22 - 18.12.22

EKKM

Marco Laimre

kuraatoripositsioon

“Reality is that which, when you stop believing in it, doesn't go away.”

Philip K. Dick

Tänaseks on digitaalmängude ookean omandanud hoomamatud mõõtmed. Selle erinevaid aspekte võib kohata pea kõikides elu avaldustes ja jälgi tuvastada erinevates kultuurivormides: teatrist luuleni ja ajaloost poliitikani, meie igapäevasest kommunikatsioonist või spordist rääkimata. Statistikud väidavad, et eelmisel aastal mängis erinevaid digitaalmänge kolm miljardit mängijat.

Projektis „Crawl Out Through the Fallout“ saab Eestis resideeruvate kunstnike-*geimerite* töödest kokku terviklik kunstinäitus, kus kunstnikud omavad spetsiifiliselt kõnekat digitaalmängimise kogemust ning nad on valmis seda mängukogemust üle kandma installatsioonidesse, piltidesse ja videolõikudesse.

Näitus heidab pilgu digitaalmängu valdkonna fragmentidele, pretendeerimata kogu mängudega seotud maailma kajastamisele. Digitaalmängude all tuleb antud kontekstis mõista fiktsionaalse reaalsuse ja reaalsete reeglitega välja mõeldud (*make believe*) mittelineaarseid narratiive, mille mängimiseks kasutatakse ergoodilist probleemide lahendamisele keskendunud (*problem solving*) immersiiivset protsessi. Nad on kultuurilised ludoloogilised fenomenid-keskkonnad, kus on võimalik kogeda kaotust ja võitu ning sümboolset surma.

Mind huvitab seoses digitaalmängude mängimisega küsimus reaalsuse kohta: realismi kui esteetika ja reaalsuse vahekord, samuti mängutegelase ja mängija suhte avaldumisvormid ning kujuteldava virtuaalse materjali kohalolu. Nii tegeleb näitus aegumatute küsimustega tegelikkuse kogemisest: kes, kus ja kuidas mängib ning mis toimub reaalsusega mängimise hetkel.

Olen 2018. aastast pühendunud avatud maailmaga düstoopiamänge ja kaasaegset kunsti sõlmuvatele küsimustele, nende võimalike kokkupuutekohtade ja lahknevuste analüütilisele harutamisele. Teostan hetkel doktoritööd Eesti Kunstiakadeemias digitaalsete düstoopiamängude ja kaasaegse kunsti teemadel ja käesolev näitus on osa sellest uurimusest.

Pealkiri „Crawl Out Through the Fallout“ on rida entusiastlikult humoorikast Sheldon Allmanni

1960. aastal plaadile salvestatud laulust ja plaadi nimi on tähendusrikkalt “Folk Songs for the 21st Century”. Loomulikult on see laul esindatud ka Fallout mänguseerias. Samas tahan täpsustada, et me ei kavatsenud hiljutisi Venemaa tuumapummiga (tuumapumm!) ähvardamisi või sõda Ukrainas teemana tõstatada. Düstoopiamängud – või peaks ütleva düstoopilised narratiivid – lihtsalt sisaldavad tihtipeale taolisi apokalüptilisi aspekte, olgu siis potentsiaalne tuumasõda või bioloogiline kollaps. Samuti on kõikvõimalikud relvad ja taktikalised võtted näitusel käsitavate mängude lahutamatu instrumentarium ja geneeriline osa, aga mitte kunstinäituse sättimine populistlikult uudisväärtuslikuks. Nii lihtsalt juhtub vahetevahel, et meie kujuteldavad ja virtuaalsed maailmad kattuvad mõningal määral sellega, mis maailmas realselt parajasti toimub või rahutust tekitab.

EKKMis on tuvastatavad vihjed fps/rpg tüüpi mängudele nagu S.T.A.L.K.E.R., Fallout 4, Fallout 76, Bioshock, Cyberpunk 2077, Amnesia, PUBG:BG, kuid mängitud mängude nimekiri on muidugi lõputult pikem, nende kohalolu on vihjeline ja üldistav.

Kunstnik Martin Buschmann komandeeriti fotograafina spetsiaalselt selleks näituseks võrgumäng Fallout 76 keskkonda, et ta portreeteriks mängusiseselt seal toimetavaid karaktereid.

Camille Laurelli esitab nn kunstnikumängu installatsioonina, pöörates esimeses isikus mängukogemuse pahupidi.

Keiu Maasik mängib oma dokumentaalses videos professionaalse e-mängijaga, puudutades soovõrdsus aspekte sportlikus digitaal mängimises.

Reimo Võsa-Tangsoo installatsioon toob materjalis nähtavale mängu Fallout 4 ajatajukesimuse.

Et osalen ka ise näitusel kunstnikuna kahe teosega, siis tegeleb üks videolõik Fallout 76 keskkonnas protagonist Nina elu ja olemisega ning installatsioon “Nothing is Real” analüüsib reaalse ja imaginaarse vahelisi seoseid.

Näitust „Crawl Out Through the Fallout“ saab vaadata kolmes raskusastmes. Kergem tasand on algaja (*Rooky*), millega võite näituse läbi joosta ainult pealkirju ja kunstnike nimesid lugedes. Teine, keskmine raskusaste on meistri tasand (*Master*) ja tuleb töödesse süveneda, mõista teoste tähendusi ja tegemise motiive, tunda kaasaegse kunsti ajalugu ja lugeda juurde kunstnike varasemate tegemiste kohta ning mängida digitaal mängu. Kolmas, kõige raskem (*Nightmare*) tasand sisaldab lisaks eelnevatele otsesid pöördumisi kunstnike või kuraatori poole, küsimuste püstitamist ning näitust ja teoseid saatva informatsiooni kogumist – võimalike saladuste ja lugude väljaselgitamist.

Head mängu!

Mc