

RÕÕMUS OSALEMINE MAAILMA VILJATUSES

ERKKI LUUK

„TULSE LUPERI KOHVRIID, 1. OSA: MOABI LUGU“ (*The Tulse Luper Suitcases, Part 1: The Moab Story*). Stsenarist ja režissöör **Peter Greenaway**, produtsent **Kees Kasander**, operaator **Reinier van Brummelen**, muusika: **Borut Krzysnik**, monteeriija **Elmer Leupen**. Osades: **J. J. Feild**, **Debbie Harry**, **Jack Wouterse**, **Isabella Rossellini** jt. 120 min, värviline. © *Kasander Film Company, Suurbritannia/Holland*, 2003.

„TULSE LUPERI KOHVRIID, 2. OSA: VAUX'ST MERELE“ (*The Tulse Luper Suitcases, Part 2: Vaux to the Sea*). Stsenarist ja režissöör **Peter Greenaway**, produtsent **Kees Kasander**, operaator **Reinier van Brummelen**, muusika: **Borut Krzysnik**, monteeriija **Elmer Leupen**. Osades: **J. J. Feild**, **Raymond J. Barry**, **Valentina Cervi**, **Marcel Iures**, **Steven Mackintosh** jt. 120 min, värviline. © *Kasander Film Company, Suurbritannia/Holland/Hispaania/Luksemburg/Ungari/Itaalia/Saksamaa/Venemaa*, 2003.

„TULSE LUPERI KOHVRIID, 3. OSA: SARKI SAAREST LÕPUNI“ (*The Tulse Luper Suitcases, Part 3: From Sark to Finess*). Stsenarist ja režissöör **Peter Greenaway**, produtsent **Kees Kasander**, operaator **Reinier van Brummelen**, muusika: **Giovanni Sollima** ja **Borut Krzysnik**, monteeriija **Elmer Leupen** ja **Chris Wyatt**. Osades: **Roger Rees**, **Renata Litvinova**, **Anna Galiena**, **Ana Torrent**, **Ornella Muti**, **Isabella Rossellini**,

Franka Potente jt. 120 min, värviline. © *Kasander Film Production, Suurbritannia/Holland*, 2004.

Oma „hullumeelse“ **Tulse Luperi** projektiga on **Peter Greenaway** teostanud programmilise lahknemise „kino“ ja „kunsti“ valdkonnast ning ühemõttelise suundumise tootmissfääri. Nagu teada, ja Greenaway poolt pidulikult välja kuulutatud, on praegu ja tulevikus Tulse Luperi nn kaubamärgi all ilmuva näol tegu äärmiselt laiahaardelise projektiga, mis peaks endas kokkuvõtteks (nagu Luperi kohvrite sisugi) hõlmama ükskõik mida alates linnukontidest ja mudast ning lõpetades maailmavallutuslike plaanidega – ei rohkem ega vähem, kui autoril väidetavalt plaanis on.

Üks võti Tulse Luperi projekti mõistmiseks tuleb **Jorge Luis Borgese** 16-leheküljelisest novellist „**Tlön, Uqbar, Orbis Tertius**“. See pakkus välja idee intellektuaalide salaseltsist, mis „koostab“, st mõtleb välja terve omaette maailma, mis selle entsüklopeediat (ja muud seda maailma puudutavat infot) vaikselt reaalsusse tilgutades viimast pöördumatult muundab, kuni tegelikkusest, millelt kogu maailma tähelepanu, nii ebausutavalt, kui see ka ei kõla, eelmainitud grandioossele müstifikatsioonile pöördub, saabki see, mis algselt oli väljamõeldis. Borgese geniaalse võitu idees on juba peidus mitu alamideed, nagu näiteks tähelepanek simulatsiooni üli-



„Tulse Luperi kohvrid“, 2003. Režissöör Peter Greenaway.

muslikkusest reaalsuse ees, mille suurimad meedia (**Marshall McLuhan**) ja postmodernismi (**Jean Baudrillard**) teoreetikud oma hilisemates meediatooriaalastes uuringutes tuvastasid. Kõik see, nii Borgese ilukirjanduslik (fiktiivne) „algatus“ kui ka selle hilisem leidmine tegelikkusest ning jõudmine metatasandile postmodernismi ja meediatoorias, väljendub ka Greenaway „**Tulse Luperi kohvrite**“ saagas.

Kes on või oli õigupoolest Tulse Luper? Tulse Luper, Greenaway *alter ego*, fiktiivne tegelane, ilmub esimest korda juba tema filmides „**Vertical Features Remake**“ (1976) ja „**A Walk Through H: The Reincarnation of an Ornithologist**“ (1978). Luperile oli iseloomulik see, et teda ei näidatud, alati ilmub ta nimi mängu kaudselt, enamasti mõne hämara tutvustuse, viite, teksti või fiktiivse tsitaadi vahendusel. Luper siseneb neisse (jmt Greenaway varasematesse) filmidesse kui müütiline olend, nagu mingi infoajastu üksisarvik, kellele Greenaway – nagu analüütilise keelefilosoofia loogik üksisarvikule* – oma süllogisme üles armastab ehitada. Gree-

naway süllogismid on muidugi põhilselt visuaalsed, kuid nagu verbaalsedki, kujutavad parimad neist endast normaalset filmiloogikat kahtluse alla sead- vaid/põrmustavaid apooriaid. Heaks näiteks on tema paar suvalist varasemat filmi (näit „**Vertical Features Remake**“; „**Water Wrackets**“, 1975; „**A Walk Through H**“), mis enamalt jaolt piirnevad totaalse filmikeelelise unikaalsuse ja/või hermeetilisusega. See on Greenaway loomingus „vähenõudlik“ („vae- ne“) periood, kus kontseptuaalsus avaldub kõige fundamentaalsemal, kokkusu- rutumal ja elegantsemal kujul.

Järgnev, nn hiline Greenaway kujutab endast sageli teatud äraspidist pöördumist massi (selle sõna mõlemas tähenduses) ning totaalse infoputuse poole. Kergesti võib jääda mulje, et mida rohkem vahendeid ja võimalusi Greenawayle kätte anda, seda valimatumalt, pidurdamatumalt ja ohjeldamatumalt ta neid kasutab, nii et lõpuks on kuulaja, vaataja ja arusaaja kolmekesi sunnitud vastamisi seisma lausa nüris- tava infotiheduse ja audiovisuaal-verbaalse müraga. „**Joonistaja kokkulepe**“

(*The Draughtsman's Contract*, 1982), mis tõi talle vältimatult hilinenud, kuid kahtlemata teenitud tuntuse mitte niivõrd oma teravmeelsete konstruktsioonide kui alastistseenidega, võis olla esimene film ses „ülevoolavas“ reas. Järgnesid, kui just spetsiifiliselt kõige negatiivsemalt mõjunuid meenutada, „**Padjaraamat**“ (*Pillow Book*, 1966) ja „**Kaheksa ja pool naist**“ (*8 1/2 Women*, 1999). „Tulse Luperi“ triloogia jätkab mõneti sama (filmi)keelelist traditsiooni, kuid kontseptsioonilt on tegu üpris erinevate teostega (seda muidugi enesestmõistetavalt, kui võrd Greenaway on suu r kontseptualist).

Erinevalt nii mõnestki teisest ei jää tema kontseptsioonid enamasti pelgaks ponnistuseks, vaid tõusevad parimatel juhtudel, nagu juba mainitud, lausa hermeetilistesse kõrgustesse. (Paraku tuleb siinkohal tunnustavalt viidata eelkõige tema varasema perioodi filmidele, mille kvintessentsiaalseks kõrgpunktiks peetakse enamasti 1980. aastal valminud „**The Fallsi**“, filmi, millega „Tulse Luperi kohvrid“ – prototüübi tasemeni siiski päriselt küündimata – kindlasti kõige enam sarnaneb.) „Ülevoolaval“ filmikeelel näib olevat kontseptuaalsust lagundav või vähemalt erakordselt tõhusalt peitev toime – mis on muidugi ka loogiline.

„Tulse Luperi“ triloogia poole pöördudes tuleb nentida, et „Joonistaja kokkuleppe“, „Padjaraamatu“ ning „Kaheksa ja poole naisega“ võrreldes on tal vähemalt see eelis, et selle puhul ei saa otseselt rääkida „filmist“ kui kujutlusest, mis tekib, kui öeldakse sõna „film“. See on muidugi suur eelis. Ainus asi, mis Greenawayd näib huvitavat, on **i n f o r m a t s i o o n i t o o t m i n e** – nii praktiline tootmine kui selline kui ka informatsioon selle kohta, kuidas informatsioon on toodetud, kõikvõimalikud infotootmise viisid koos teoreetiliste skeemide, selgituste ja illustratsioonidega.

Sisuliselt on see ikka Greenaway „kodukamar“: fiktiivsus + süstemaatika. Kuid antud juhul saab see veel väga spetsiifilise, „suure kino“ puhul praktiliselt seninägematu multimeediavoringu.

Algusest peale on niisiis ilmne vähemalt see, et „Tulse Luperi kohvrite“ puhul pole tegu „filmiga“ juba eelkirjeldatud tähenduses. Tulse Luper, toodang või (väidetav) kaubamärk, mis kontseptuaalselt pürib terveks omaette tootmis- haruks – lisaks filmidele veel TV-sarjad, multimeediatooted jm kõikvõimalikud „infokaubad“ –, on miski, mis esteetilis-sisuliselt on nn päris- või kommertsokino lõplikult hüljanud, kujutades endast tegelikult ainult sellesama kommertsokino võimsate vahenditega teostatud tootmis-, simulatsiooni- ja replikatsiooniahelate lõputut rägastikku, kirjeldust ja „analüüsi“. See võib olla meta-kommertsokino või pseudokommerts, mis võiks sündida siis, kui *art house* hakkab kommertsiaalsete vahenditega „ilustreerima“ tootmise, simulatsiooni ja replikatsiooni masinavärki ja neid kirjeldavaid teooriaid. (Mis puudutab kommertsiki kui sellist, siis sellega pole Greenawayl, „Padjaraamat“ võib-olla välja arvatud, muidugi kunagi erilist pistmist olnud.)

„Luperite“ filmikeel on sügavalt omanäoline. Olemuslikult on tegu multimeedia-kompositsiooniga, millele annavad taktimõõdu kordused nii ajas kui ruumis (st ekraanil), tükeldatud ja/või digitaalselt töödeldud kujutis/ekraan/heli, kõige erinevate infoedastusviiside (digitaalne 3D-kaart, skeemid, loendid jne) kasutamine. Peale selle ei puudu, nii kurb kui see ka pole, narratiivne joonis, mis esimeses filmis „**Tulse Luperi kohvrid, 1. osa: Moabi lugu**“ (*Tulse Luper Suitcases Part 1: The Moab Story*, 2003) kujutab peategelase lapsepõlve, „seiklusi“ Moabi kõrbes ja Teise maailmasõja ajal korrespondendi ja/või



„Tulse Luperi kohvrid“.

luurajana Antwerpenis, teises kesken-
dub jätkuvatele vangistustele ning juhu-
töödele mitmel pool Euroopas, lisaks
millele on Luper põhiliselt (aja)kirjanik,
kolleksionäär ja „professionaalne
vang“; kolmas pöördub tagasi lõppe-
matute vangistuste ja seikluste juurde
sõjaaja Euroopas, kusjuures filmi esi-
mene kolmandik on „Moabi loo“ lõpust
täielikult, ilma ühegi muudatuseta üle
võetud.

PÖFFi teatmikis serveerib Greena-
way Tulse Luperi projekti kui siirast
katset viia kino post-tselluloidsesse aja-
järku, demonstreerides (ning nagu näha
– võimalikult ammendavalt) digitaalse
kino äraarvatuid võimalusi. Allakir-
jutanu jaoks näib selle tagant kummita-
vat vähemalt kaks soovi: 1. Soov minna
(taas kord) filmiajalukku, mis tal pro-
jekti uudrust ja mastaapsust arvestades
tõenäoliselt õnnestubki. 2. Soov viia end
kurssi digitaalse pilditöötamise tehniliste
nüansside, arvutiprogrammide jms-ga,
mis annab kogu projektile kerge „õpi-
lastöö“ varjundi. Samas mõjub fakt, et
korüfee on uutest tehnilistest võimalus-
test vaimustades valmis õpilase rolli

taanduma, pigem sümpaatselt kui kaas-
tunnet äratavalt. Õppimine ja tehnolo-
ogiliste muudatustega sammu pidamine
eeldab järjekindlust, huvi ja alandlik-
kust ning viib sageli uute loominguliste
kvaliteetideni, mis antud projektis näi-
vad esinevat küll pigem embrüonaalses
staadiumis.

Filmi ülesehituses/süžees võime
täheleda ühe teise Borgese novelli, ni-
melt „**Tee al-Mutasimi juurde**“ mõju.
Nagu selles novellis kirjeldatava fiktiiv-
se romaani peategelanegi, teeb Tulse
Luper läbi kõige suvalisemate ning
hämmastavamate rollide, tõusude ja
languste kadalipu, mille sügavaimaks
mõtteks on kogu maailma, kõigi selles
valitsevate seoste kirjeldamine ühe
(Tulse Luperi) inimelu näite varal, mis
rekonstrueeritakse filmis tema 92 kohvi-
ri sisu järgi. Romaanis vastavad neile
„ülisma hüve“ järjest tugevnevad pee-
geldused, mille järgi orienteerudes fik-
tiivse romaani peategelane läheneb selle
algallikale. Luper kolleksioneerib oma
kohvritäisi objekte, romaani peategela-
ne ülima hüve peegeldusi, mõlemad ku-
jutavad endast ühtaegu nii hüvesuse



Peter Greenaway
jaanuaris 2005
Tallinnas.

kauget (al-Mutasim) või absurdset ja viljatut (Tulse Luper) lubadust kui ka kõige äraarvamatut teekonda, mis asetab peategelasi kõige arhetüüpsematesse (kesksematesse) ajaloolis-kultuurilistesse kontekstidesse, seostesse ja situatsioonidesse. Nii saab ühe inimelu varal kirjeldada kogu maailma kui teatava kollektiivideviidust, mida romaanis tähistab viirastuslik inimene al-Mutasim, ülimalt hüvesuse algallikas, Tulse Luperi puhul number 92 (uraani aatomite arv, VUE-de** arv „The Fallsis“ ja palju muid kokkulangevusi Greenaway mütolooias).

Selge on ka nende kirjeldusviiside erinevus. Tulse Luperi maailmakirjeldus on sünkrooniline ja strukturalistlik, määratud konstantse arvu (92) kohvrite sisuga, al-Mutasimi maailm on diakrooniline ja protsessuaalne, teleoloogiliselt määratud al-Mutasimi kui selle eesmärgiga. Al-Mutasimi teleoloogilist maailma valitseb hüvesus kui ülimalt eesmärk, Tulse Luperi viljatut poststruktureeritud maailma valitseb sattumuslik ühtelangevus.

Tulse Luperi filmide kaader on põhiliselt jäigalt struktureeritud. Enamjaolt on vaataja silm ilma jäetud loomuliku liikumise vabadusest (nn loomulikku kaadrit iseloomustavast silma vabadu-

sest endale ise liikumispunkte valida), kuna Luperi kaadri jäik struktuur surub peale väga kindla etteantud vaatamisviisi. Minu meelest polegi nende filmide suurim puudus mitte niivõrd ohjeldamatu infotihedus ja -küllus, kuivõrd just see, et nad kehtestavad *a priori* ebaloomuliku, enam-vähem prokrustilise kindlusega etteantud vaatamisviisi. See, mis on talutav arvutimängus, kus vaataja saab oma vaatepunkti ja tegelast vabalt juhtida ja valida, muudab võrdlemisi talumatuks filmi, millel selline interaktiivsus paratamatult puudub.

Märkused:

* Analüütilises keelefilosoofias on „üks-sarvik“ käibel õpikunäitena mõistest, millel on küll tähendus, kuid puudub osutus (st objekt, mis talle „tegelikkuses“ vastaks).

** *Violent Unknown Event* (Vägivaldne Tundmatu Sündmus) – sündmus, mille 92 erinevale instantsile on pühendatud 92 lühifilmi, millest „The Falls“ koosneb.