**TEHNOLOOGILINE JA FANTAASIAKEHA**

Inimese keha ja identiteet muutuvad ja on muudetavad. Vahendeid ja võimalusi selleks on leitud igal ajastul. Ammustel aegadel andsid mask ja kostüüm inimesele nii teise identiteedi kui ka kehatunnetuse. Inimene võrdles end looma- ja linnuriigi esindajatega, soovides fantaasiates endalegi samasuguseid oskusi ja võimeid.

Nüüdisajal võimaldab tehnoloogia muuta nii keha välimust kui ka sisemust, seda asendada ja täiustada. Tehnoloogia abil püütakse inimvõimekust – eluiga, tajusid, intelligentsust, töövõimet – suurendada ja inimest muuta ning pakkuda talle muidu kättesaamatuks jäävaid kogemusi.

Tehnoloogilise ja fantaasiakeha näituseosa sissejuhatavast tekstist paremale jääb kuju vanemas eas mehest, kes toetub kepile. Mehe parema jala püksisäär lõpeb põlve juures, säärest edasi on talla suunas kitsenev puujalg. Mehel on seljas kaherealine kuub, pikad püksid ja vasakus jalas saabas, peas nokats. Nokatsi alt paistab terava nina, kitsaste huulte ja hõreda pügamata habemega nägu.

Keha asendamine ja täiustamine

Arusaam keha asendamisest ja taastamisest on pärit juba inimtsivilisatsiooni algusaegadest muistsest Lähis-Idast ja Vanast-Egiptusest. Vanim arheoloogiline leid jala asendamisest ulatub ligi 3000 aasta tagusesse aega. Jalaproteesid on olnud pikka aega tehniliselt lihtsad ja ilma liikuvate osadeta. Alles 19. sajandil disainiti ning hakati tööstuslikult tootma põlvest ja hüppeliigesest liikuvaid proteese. Need said kättesaadavaks ka majanduslikult vähem kindlustatud inimestele.

Eestis hakati jalaproteese tööstuslikult valmistama 1907. aastal. Toonastega sarnaseid nahast ja metallist proteese tehti siin kuni nõukogude aja lõpuni. Alles 1990. aastatel hakati valmistama kaasaegseid proteese välismaa tootjate komponentidest. Aina olulisem on jalaproteesi mugavus ja loomulikkus käimisel. Tehnoloogiliselt keerukate proteeside eesmärk ongi asendada inimkeha võimalikult loomulikult.

Keha asendamise vitriini vasakus alaosas on diagonaalselt kella 11 ja 5 suunda paigutatud puujalg, mille pisut rohmakas töötlus viitab, et see on ise valmistatud. Puujalal on umbes 4 cm laiused metallpannaldega nahkrihmad. Puujala üldpikkus on 90 cm, jala maha toetuv ots on kitsas ja tömp ning meenutab kepiotsa. Ots on 4 cm kõrguselt kaetud metalliga. Puujala ülemine osa on seest tühjaks õõnestatud, jala välisserva toetab pikem, väljaulatuv osa. Väljaulatuva osa küljes on rihmad, mis kinnitatuna ulatuvad üle mõlema puitosa ning ümbritsevad ja toetavad nende vahele jäävat jalakönti.

Keha asendamise vitriini põhjal keskel asub biooniline jalaprotees, mis on põlvest kergelt kõverdatud, jalalaba paremale suunatud. Protees on valmistatud eri metallidest ja tehismaterjalidest ning on 101 cm pikk. Selle võib jagada kolmeks osaks: 27 cm pikkune varvastega jalalaba, metallpulk, mis läheb üle laiaks sääreosaks ja millel on kiri „genium“, ning ülalpool lehtrikujuline seest tühi 45 cm pikkune ja 20 cm läbimõõduga avaus, mis kinnitub kandja jala külge.

Inimkeha füüsilised võimed on paratamatult piiratud, soov ja kihk neid piire nihutada või lausa ignoreerida aga piiramatu. Sageli tuleb selleks keha „täiustada”.

Piiride ületamise ja kehale uue võime andmise abivahendi näiteks on tiibkostüüm. See ei muuda inimest mõistagi linnu- või nahkhiiresarnaseks ja sellega ei saa tegelikult lennata. Küll aga võimaldab see lendavast lennukist või piisavalt kõrgelt kaljuservalt hüpates kehal mitte vabalangusesse minna, vaid õhusolemise aega pikendada, sellest justkui läbi „liueldes.“

Keha täiustamise vitriini seinale on laotatud diagonaalselt, peaava vasakul, tiibkostüüm. Kostüüm meenutab langevarju, jalad ja käed eristuvad minimaalselt. Sünteetilisest materjalist valge kostüümi pikkus on 182 cm, maksimaalne laius 142 cm. Kaelusest jooksevad alla kaks plastlukku. Samasugused lukud on ka käeavade juures, kus on lisaks mustad plastpannaldega rihmad. Jalaavade juurde on õmmeldud nahast lahtise ninaga susse meenutavad osad.

Maskid ja maskeerimine

Kogu ajaloo vältel on inimene mitmetes rituaalides, tseremooniates ja tavades võtnud maski ja spetsiaalse kostüümi abil endale teise, tavaelust erineva rolli. Mask kutsus inimest mängima ja avastama, looma olemasolevast maailmast paremat ja külluslikumat ulmeilma.

Eesti rahvakultuuris on mask ja maskeerimine enamasti seotud mõne pühaga: mardi- ja kadripäevaga (mardid ja kadrid), uusaasta ööga (näärisokk).

Maskide ja maskeerimise vitriini keskelt seinalt põrnitseb meid teiste maskide hulgast näärisokumask, mis on nikerdatud kasest. Maski otsmikule on kinnitatud otsmikuluu koos sarvedega. Maski paksus on 1 cm, maskis on kaks silmaava. Ninaosas on 3 cm läbimõõduga auk, mis hargneb kaheks ja lõpeb ninasõõrmetes. Maski kõrgus on 32 cm, laius 17 cm. Kumeralt haraliste sarvede pikkus on 10 cm. Mask on üldiselt värvitud mustaks, kohati esineb punaseid laike.

Inimene on end ikka võrrelnud looma- ja linnuriigi esindajatega, vahel imetlusega, vahel muigega. Eesti 17. sajandi nõiaprotsessid paotavad ukse ulmelis-utoopilisse maailma. See oli täis libaelukaid: hunte, karusid, lohesid, mitmesuguseid linde ja muud. Kohtualused rääkisid ümberkehastumise, loomanahka pugemise kogemustest. Libaelukana sai inimene loomalikud võimed – ta võis joosta väsimatult ja piire tundmata, lennata vabalt taeva all, omandada tugeva toore jõu. Nii ka kunstis.

Meie ees on mosaiik, mille moodustab kümme eri kujuga ümarat detaili maalidest, kus on kujutatud libaelajaid. Mosaiik on otsekui maaliplahvatus, maalidetailid helendavad kordamööda umbes viis sekundit. Mosaiigi maalidetailid paiknevad korrapäratu suurusega ridades, kirjeldame lähemalt neist mõnda.

Üleval paremal on alasti mehekeha ja hundipeaga olend, kes hoiab embuses tantsivat rahvariietes neiut. Pikkade punakate juustega neiu vaatab naeratades üle õla. Tantsustseeni maalidetaili ülemisel osal on sinine taevas, meri ja kadakad.

Mosaiigi ülemise rea keskel on kujutatud stseeni peolauast, kus valge linaga kaetud laua taga on näha kaht istuvat olendit. Paremalt esimene on laua taga kolme näoga Kristus tumesinises rüüs. Ta on kiilakas ja pruuni habemega. Nägu on kujutatud omapärase kolmainsusena: nägu otsevaates ning siis parem ja vasak profiil. Lõppkokkuvõttes on tal kolm nina, kolm suud ja kolm habet. Otse vaataja poole on kaks halli silma. Ilme on leebe ja rahulik. Laua kohalt paistab ta ülakeha, parem käsi on küünarnukile toetudes laua peal püsti, sõrmed kergelt kõverdatud.

Jeesusest vasakul on kolmveerandvarrukatega oranžis särgis ülisuure ninaga olend. Ta pea on pööratud vasakule, sarved on peened ja kergelt tahapoole kaardus. Näha on üks kõrv ja silm. Käsivarred lebavad laual, vasakul randmel on pruuni rihmaga käekell.

Mosaiigi keskosas võime näha hiiglasliku kala seljas ratsutavat naist. Naisel on jämeda nokaga linnupea, ta on vaataja poole küljega, pilk suunatud paremale. Naine on alasti, alakeha ümber lehvib lahtiselt tumepunane kangas, käed on õlgade kõrguselt laiali sirutatud.

Keskmise rea lõpetab seisev hundipea ja mehekehaga olend, kes vaatab otse. Tal on käes oranži-mustakirjud käpikud, käed on rinnal risti.

*Sellega lõppes näituse „Õige keha, vale keha?“ kirjeldustõlge. Kohtume järgmistel näitustel!*

Näituse peakuraator: Kristel Rattus

Teised kuraatorid: Anu Järs, Anu Kannike, Ellen Värv, Karin Leivategija, Katrin Alekand, Maido Selgmäe, Reet Piiri, Tenno Teidearu, Terje Anepaio, Ingrid Ruudi, Inna Jürjo, Liis Ehrminger, Marge Konsa, Oskar Poll, Toomas Gross

Kujunduskontseptsioon: Ivar Põllu, Kristiina Põllu

Kujundus: Ivar Põllu

Produtsendid : Viljar Pohhomov, Tiit Sibul

Kirjeldustõlke koostasid Siret Saar ja Mirjam Liivak

Kirjeldustõlke valmimist toetas Eesti Kultuurkapital.