

## Unikaalne ja universaalne nukuteatrikunstis

*Maria Usk*

**Teesid:** Nukuteatri kunstilise eripära käsitlemine pakub unikaalse platvormi kunstide analüüsimiseks. Arutelus tuuakse välja eel-lõpetatud ja esituses muutuvate kunstivormide eristus, käsitletakse kunstinähtusi esemelisuse kaudu, selgitatakse kunstilise kehalisuse mõistet ning nähtava ja nähtamatu käsitlemist kunstilises kontekstis. Nukuteatrikunsti universaalsuse võti peitub ratsionalistlikust maailmakäsitlusest tuleneva nüüdisaegse esemepõhisuse ja nukuteatrikunsti reeglitest tuleneva esemepõhisuse suhestamises. Sellest tulenevalt saab nukuteatrikunsti vaadelda kui universaalset kultuuritõlke mehhanismi ning unikaalset meediumit vaimse ja materiaalse maailma kokkupuutepunktide uurimiseks.

**Märksõnad:** nukuteater, aineiline kultuur, sisu ja vorm, kunstifilosoofia, semantika, terminid

### Sissejuhatuseks

Juri Lotmani teooria kohaselt on idee kunstis alati mudel, kuna ta taasloob tegelikkuse kujundi, mille puhul vormi ja sisu dualism moodustab idee, mis pole väljaspool struktuuri mõeldav (Lotman 2006: 27). Sekundaarsed modelleerivad süsteemid kujutavad endast struktuure, mille aluseks on loomulik keel. Sekundaarse modelleeriva süsteemi tähendused võivad moodustuda nii loomulikele keeltele kui ka teistele semiootilistele süsteemidele omasel kujul (samas, 67). Nukuteatrikunst kui sekundaarne modelleeriv süsteem on unikaalne vaimset ja materiaalselt ainekultuurist ühendav kunstifenomen, sest selles on vaimseid entiteete võimalik käsitleda materiaalse väljendusvormi kaudu. Artiklis käsitletaksegi eseme unikaalset rolli nukuteatrikunsti väljendusvormi kaudu ning seda peamiselt kahel põhjusel. Esiteks on see oluline nukuteatrikunsti teooria seisukohalt, et selgitada ning täiendada nukuteatrikunsti praktikas kasutatavat terminoloogiat. Teine aspekt on laiema kandepinnaga – eseme uurimine materiaalse maailma fenomenina, mis pakub võimaluse kasutada nukuteatrikunsti meetodit interdistsiplinaarse uurimisalusena.

Artiklis vaadeldakse esemelisust lähtuvalt materiaalkultuuri uuringute kontekstist ning käsitletakse kunstimaailma subjektset-objektset iseloomu Juri Lotmani seisukohtadele toetudes. Nukuteatrikunsti teoreetilise käsitlemise eesmärgiks on selgitada ja täiendada nukuteatrikunsti praktikas kasutusel olevaid termineid ja pakkuda platvorm selle žanri valdkonnaüleseks kasutamiseks. Nukuteatrikunstis ületab kunstiline keha tavapärase füüsilise materiaalsuse piirid, pakkudes võimaluse uurida tähendusega ja tähenduseta objekte ning materiaalseid ja mittemateriaalseid entiteete. Oluline on siinjuures käsitleda nuku kui eseme rolli ja osatähtsust nukuteatrikunsti tähenduskandvate ühikute süsteemis ning jälgida näitenuku kui esteetilise objekti sümboliks muutumise põhjuseid.

### Esemelisis kultuuris ja kunstis

Kunstide kaudu on läbi aegade püütud kujutada elu väga erinevatel viisidel. Koos erisuguste väljendusviiside sündimisega on aja jooksul välja kujunenud eri kunstžanrid, mis kõik kujutavad elu endale omaste väljendusvahenditega. Me võime mõelda kunstist kui heterogeensest, metafoorset mõtlemist kasutavast ruumist, mis jaguneb sisuliselt iseseisvateks, kuid kohati kattuvateks väljendusvormideks ehk kunstiliikideks.

Kunstiteos valmib reaalses aegruumis, samal ajal selle piire ületades ning eksisteerides üle aegade ulatuva kunstilise aegruumi osana. Henri Bergson on oma teoorias kirjeldanud asjade ja inimeste suhestumist selliselt, et sinna mahub ka kunstiliste tähenduste ruum. Tema idee sellest, et me liigume üldisuste ja sümbolite seas justkui suletud väljal, elades asjade ja enda vahelises tsoonis, väljaspool asju ja ka väljaspool iseendid (Bergson 2009: 98), loob inimeste ja asjade vahele sellise mõttelise ruumi, milles on võimalik sündida näiteks kunstinähtustel. Lotman on märkinud: „Kunstiteos täidab oma ühiskondlikku funktsiooni seetõttu, et ta tekstile on omane eriline organiseeritus, mille määravad niihästi ajalooline reaalsus ja suhe teiste tekstidega kui ka teose kui terviku ülesehituse sisemised seaduspärasused“ (Lotman 2016: 363).

Igapäevaste esemete või sündmuste tähendus ületab kunstilises esituses oma algsed piirid, omandades tavalisest laiema ulatuse. Kuna kunstinähtused võivad ilmnedagi väga erineva materia ja väga erinevate väljendusviiside kaudu, peab neid analüüsima erisugustel alustel. Kõigepealt tooksin ma välja võimaluse eristada niinimetatud eel-lõpetatud ja esituses muutuvaid kunstinähtusi. Eel-lõpetatud kunstiteosteks saab pidada arhitektuuri, kujutava kunsti ning kirjandusteoseid, mille puhul kunstnik paneb oma tööle lõpliku punkti ning teos ise enam ei muutu. Seevastu esituses muutuva kunstiteose puhul seisneb eristus kunstniku kohaloleku vajalikkuses eksponeerimise hetkel. Näiteks etendus kunstides jätkub loomeprotsess publiku silme ees. Siin saab tuua paralleeli Roland Barthes'i eristusega teose ja teksti vahel. Teos on tema jaoks alati lõpetatud ja enesesamane, tekst aga vastuvõtu käigus muutuv, kusjuures see käib ka näiteks kirjanduse kohta, millest järgnevad põlvkonnad võivad hoopis teisiti aru saada – igaüks toob ju vastuvõttu kaasa oma isikliku tõlgendusrežiimi, nii et tekst sünnib vastuvõtja teadvuses (vt Barthes 1986: 56–64).

Ühe lisavõimaluse kunstide analüüsimiseks pakub esemelisis. Ese on mitmekesiste võimalustega väljendusvahend: muusikalistes esitustes kasutatakse instrumente, lavakunstis sageli rekvisiite (kuigi on võimalik ka ühegi rekvisiidita lavastus), arhitektuuris on tegemist hoonetega, kirjanduses trükistega, kujutavas kunstis maalidega. Muusika ja lavakunst eristuvad teistest esemid kasutatavatest kunstiliikidest selle poolest, et kunstiteos sünnib vaataja või kuulaja juuresolekul. Ka sel juhul, kui meil on tegemist muusikateose ettekande või teatrietenduse salvestusega, on see ikkagi sündinud otseselt inimese kokkupuutel esemega (siin-ja-praegu muutub seal-ja-praegu'ks).

Ese on tänapäevases asjadekeskses maailmas omandanud uut moodi väärtuse. Füüsilise mateeria kaudu identifitseeritakse sageli inimese olemust, väärtushoiakuid või dekodeeritakse sotsiaalset kuuluvust. Ameerika nukuteatri-uurija Claudia Orenstein rõhutab, et esemed on seotud meie elu kõigi aspektidega: kapitalistlik ühiskond harjutab meid nägema esemeid kui ihade rahuldamise ja isikupära väljendamise vahendeid (Orenstein 2014: 2). Nukuteatrikunst kui etenduskunsti žanr, mis kasutab peamise väljendusvahendina esemeid, avardab selle kaudu kunstiliste tekstide analüüsimise võimalusi esemelisuse kaudu.

Nukuteatris saab näitenukkudeks pidada tavapäraselt elusana presenteeritavate antropo- või zoomorfsete nukkude (marionett-, käpik-, varras-, varjunukkude) kõrval ka ükskõik milliseid muid esemeid, puuhaldust käekotini ja kaelarätikust kellamehhanismini: kive, pliitaseid, jalanõusid, eri materjalidest valmistatud figuure jne (vrd Posner 2014: 5, Kruger 2014: 3), mis näitenukkudena saavad osaks kunstiteose sünnist. Tavaesemed ei sisalda iseenesest kunstilisi tähendusi, tähendus sünnib kunstilises kontekstis ja publikuga suhestudes. Analüüsides esemete valikut kunstilisse konteksti, hakkame me paremini mõistma esemete erisuguseid tähendusvõimalusi. Nukuteatrikunstis grupeeritakse objekte ringi, et väljendada nüüdisaegse elu keerukust, mis loob, esitab küsimusi või tugevdab ühisusi, reformeerib looduse ja tehnoloogia vahelisi suhteid, tasakaalustab traditsioone ja modernsust ning süveneb eksistentsi metafüüsilistesse küsimustesse (Orenstein 2014: 3).

Kunstimailma subjektne–objektne iseloom lähtub kõiges kehalisusest, kuna kunstiline mudel taasloob teadvuse jaoks maailma kujundi, see tähendab, modelleerib isiksuse ja maailma suhteid (Lotman 2006: 439). Kui füüsilise keha põhiline omadus on reaalselt mõõdetav ulatuvus, siis kunstilise keha põhiomaduseks on emotsionaalse kogemusakti mõju ulatus. Emotsioonide mõju sõltub subjektiivsest hinnangust. Seega suhestub kunstiline objekt subjektiga teistsugustel alustel, kui see toimub igapäevaelus. Kunstiteosest rääkides on meil võimalik toetuda materiaalkultuuri uuringute käigus ilmnenud tähelepanekutele füüsilise ja empiirilise mateeria kohta. Materiaalkultuurid on maailma mitmekesise tähenduse eelne ruum. Kui mõelda näiteks naudingule ja kirele, mis saadab inimesi tarbeesemete kasutamisel, saame me Jan Woodwardi teooriast lähtuvalt seostada seda emotsiooni ka kunstitarbimist raamiva elamusega (vt Woodward 2007). Woodward on öelnud, et esemeid saab lisaks nende materiaalsele kvaliteedile defineerida ka nende asukoha järgi diskursiivsetes narratiivisüsteemides, mis on seotud ka tehnoloogia, kultuuri, majanduse või poliitikaga (samas, 16). Seega kätkevad materiaalsed esemed eri kontekstides lõputut mitmekesisust. Woodwardi teooria kohaselt on esemetel tähendusloomes fundamentaalne psühholoogiline roll (samas, 22).

Materiaalkultuuri uuringud tegelevad eelkõige materiaalsete esemete empiirilise olemuse põhjendamisega, mis kerkib esile inimeste ja objektide vahelistes suhestumistes (samas, 27). Materiaalkultuuri uuringute universaalsus seisneb selles, et objekte käsitletakse seal tarbeesemetest kunstilisteni välja. See annab võimaluse uurida tarbeesemete ja kunstiesemete (kunstiliste artefaktide) vahelisi seoseid ja jälgida kunstiesemeteks kujunemise võimalusi.

Erilise huvi, aga ka ettevaatusega tuleks objektide materiaalsust käsitleda ratsionaalsest loogikast lähtuvas kultuuriruumis, kus vaimset ja materiaalselt tajutakse sageli iseenesest-mõistetavalt teineteisele vastanduvana. Selline vastandpooluste loomine on analüüsi alustades igati loomulik ning vajalik, kuna kontrastsus on see, mis laseb rakursi erinevustel esile tulla (Lotman 2006: 438). Kuid nähtuste materiaalselt ja vaimset poolt kunstilise kehalisuse kontekstis uurides oleks vaja astuda samm edasi polaarsuste vastandamisest ning vaadelda keha ja vaimu kokkupuutel tekkivat sünergiat.

Nukuteatrikunst on universaalne valdkond materiaalse kehalisuse sidumiseks vaimsete mõõtmetega seetõttu, et nukk on vaimset sõnumit kandev füüsiline objekt, mis on selles žanris peamiseks väljendusvahendiks. Esemel animeerimine eristab nukuteatris kasutatavaid esemeid draamaetenduses või tantsuetenduses kasutatavatest esemetest. Nukuteatrikunstil on esemelisusest tulenevalt nüüdisaegse ratsionalistliku maailmakäsitluse kontekstis täita unikaalne roll. Näitenukud, milles antropomorfseid elemendid on kombineeritud käsitöö ja tehnoloogiaga, on ühtaegu olulised metafoorid ja füüsilised väljendused sellest, kuidas muutub ja areneb meie arusaam inimeseks olemisest (Orenstein 2014: 2). Rõhutades nukuteatrikunsti olulisust kultuuriuurimises, märgib Lotman: „Antiteesid „elus/elutu“, „elustuv/tarduv“, „hingestatud/mehhaaniline“, „näiv elu/tõeline elu“ leiavad nüüdiskunsti problemaatikas nii ulatuslikku ja mitmekülgset kajastamist, et on ilmne, kuivõrd lühinägelik oleks jätta nukuteatrile üksnes perifeerne koht näitekunsti üldises süsteemis“ (Lotman 2016: 367).

### **Nukuteatrikunst kui esemete kunst**

Üks viljakaim nukuteatrikunstiajaloo ja teooria asjatundja Henryk Jurkowski on määranud nukuteatrit kui teatrit, mille peamiseks tunnusjooneks on kõnelevad ja näitlevad objektid, mis saavad oma hääle ja liikumisvõime tagaplaanil olevalt allikalt (Jurkowski 1988: 31). Nukuteatrikunst on maailmas iidne traditsioon. Michael Meschke sõnul on muistsetes tsivilisatsioonides nukuteatrikunsti peetud üheks esmaseks kunstivormiks. Nukk kui kultuuriline universaal on teatud variatiivsusega esinenud eri maailmajagude kultuuriloos. Nukuteatrikunsti traditsioonid kujunesid välja Hiinas, Jaapanis, Indoneesias, Indias, Birmas, Sri Lankal, Iraanis, Türgis, Euroopas ja Ladina-Ameerikas (Meschke, Sörenson 1992: 7).

Euroopa kultuuriruumis võime me nukuteatrikunsti ajaloo jagada kolme etappi: rändtruppide periood (üksikute nukunäitlejate või nukutruppide esinemised kuni 18. sajandini), amatöör-nukuteatrite periood (18.–19. sajandil) ja kunstiliste nukuteatrite periood (alates 20. sajandist). Nukuteatrikunst hakkas iseseivalt arenema 18. sajandil, mil nukuetendusi hakati esitama draamalavastustest eraldi. Mõned nukuteatri avaldumisevormid jäid hübriidvormideks, mõnedest arenesid aga välja tõelised nukuteatrid.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Nukuteatri ajaloost vt nt McCormick, Pratasik 1998; Jurkowsky 1996a, 1996b.

Ajalooliselt on nukuteater olnud just täiskasvanutele mõeldud žanr: olgugi et nukud kui mänguasjad seostuvad esmalt lastega, polnud varasematel aegadel eraldi lastele mõeldud teatrit olemas. Muutus leidis aset 20. sajandil koos filmikunsti ja televisiooni tulekuga. Konkurents meelelahutusmaailmas üha tugevnes ning nukuteater leidis endale niši lastele suunatud žanrina. Seda seost süvendas veelgi nukufilmide ja televisiooni nukulavastuste levik. Ühtlasi omandas nukuteater kui kitsalt lastepärane žanr nüüdisaegses lääne kultuuriruumis madala prestiiži. Alates 1980. aastatest on seda pidevalt tõstetud, žanri järjest uuendades ja moderniseerides, ühendades etendustes eri tüüpi nukke, suurendades nukunäitleja nähtavust, põimides juurde ka näitlejaid, tantsijaid, multimeedia elemente jne. Ühtlasi on sõna *nukuteater* (*puppet theatre*) asemel tulnud kasutusele rida näitenuku mõistet vältivaid nimetusi: *visuaalne teater*, *üleminekuteater*, *multimeediateater*, *animatsiooniteater*, *figuuriteater*. (Vt Kruger 2014: 3, 9–10.)

Iga kunstiteose loomisprotsessis on kaks poolt: kunstnik, kes loob tähendusi, ja publik, kes tõlgendab kunstilist teksti. Nukuteatris sünnib loomingu mitmete kunstnike koostöös, seal loodav kunstide polüfoonia valmib lavastaja, dramaturgi, nukunäitleja, kunstniku, helilooja, nukumeistri, butafoori, dekoraatori ja puutöömeistri koostööna. Sageli lisanduvad nukulavas-



Nukk lavastusest „Võlurätik“ (lavastaja Jevgeni Ibragimov, kunstnikud Tauno Kangro, Heleliis Hõim). Foto: Jaana Süld, 2017.

tuse loomisprotsessi sõltuvalt loomingulistest valikutest ka muude erialade spetsialistid, nagu valguskunstnik, videokunstnik või liikumisjuht.

Oma analüüsis toetun ma mõistetele *nukukunst*, *nukuteatrikunst* ja *nukumõtlemine*. Eesti keeles kasutatakse sõna *nukk* nii näitenuku kui ka mänguasja kohta (vrd ingl k *puppet*, *doll*), millest tulenevalt võib tekkida küsimus, kas nukukunsti puhul on tegemist mängunukkude, skulptuuride, käpiknukkude või mingite muude esemetega. Järgnevalt pean nukukunstist rääkides silmas elutute objektide kunstilist kasutamist ükskõik millises kunstižanris, mis kasutab mingit osa nukumõtlemise meetodist otsest animeeritust kaasamata. Nukumõtlemiseks (pupetrismiks, nukufilosoofiaks) nimetan esemete vaatamise või näitamise viisi, milles esemed on animeerimise tulemusena aktiivsed. Nukuteatrikunsti kasutan kui üldisemat mõistet, mis hõlmab kõiki nukuteatri praktikas kasutatavaid võtteid: nukuteatri eri liikide (maski- ja varjuteatrist kuni eseme- ja veenukuteatriteni) tehnilistest võtetest üldiste lavastuslike võtete (lavakujundus, muusika) ning nukumõtlemise põhimõtete rakendamiseni. Nukuteatrikunsti printsiipe kasutatakse (on kasutatud) ka näiteks skulptuuride loomisel, sisekujunduses, kirjandusteostes, muusikas, maalikunstis, animafilmides ja draamateatris.

Nukuteatrikunsti saab vaadelda kui elutu eseme ja inimese vaimu kokkupuutel tekkivat sünergia, kuna seal kasutatav metafoorne meetod toob ilmsiks ning muudab „käegakatsutavaks“ ka esemetega kaasaskäivate tähenduste paljususe. Ameerika nukuteatri-teoreetiku ja praktiku Robert Smythe'i sõnul nukuteatris nukk mitte ei vahenda teksti, vaid on ise tekst – nukust on võimalik teha lugematul arvul koopiaid, mis kannavad sama tähendust (Smythe 2014: 256). Nukuteatrikunstile omastest väljendusvahenditest moodustub erilise „sõnavara“ kunstiline keel (vrd Proschan 1983). Seda omanäolist esemete keelt saab käsitleda kultuuritõlke mehhanismina, mille ülesandeks on ühes kultuurikeeles väljendatud tähenduse edasiandmine radikaalselt teistsuguse kultuurikeele vahenditega, kusjuures kultuurikeelteks loetakse kõiki süsteemseid tähenduse loomise ja tõlgendamise viise (vt Raud 2016: 19–20). Kuna kunstiväljendused toimivad sekundaarsetes modelleerivates süsteemides tõlkemehhanismidena, on meil võimalik esemete kunstilisi tähendusi inversioonis käsitledes (s.t vaadeldes ümberpööratult tavaeseme tähenduse muutumist kunstilisse konteksti sisenemisel) analüüsida ka argitähenduste taga peituvaid tähenduskihte.

Lotman käsitleb inimõõlemise ühe põhilisema modelleerimismehhanismina mütoloogilist mõtlemist, mille järgi maailm koosneb objektidest, mis kuuluvad ühte ja samasse järku, ei jagune tunnusteks ning on ühekordsed (Lotman, Uspenski 1999: 191). Nukuteatri esemete keel toetub minu hinnangul samuti mütoloogilisele mõtlemisele, andes võimaluse eirata ajalist reaalsust ning samas aistida igavikulisust füüsiliste entiteetide kaudu siin ja praegu. Nukuteatrikunsti esemepõhisus seob müütilise aegruumi nüüdisaegse materialistliku maailmatunnetusega.

### Näitenuku eripära

Lotman on nuku kui kunstiteose sündimise protsessis esile toonud just nuku kui mängu- asja ja nuku kui mudeli eristamise olulisust. Alles seesuguse eristamise järel saab tema sõnul rääkida nukust kui kunstiteosest ja mõista tema müstilist olemust. (Lotman 2016: 362.)

Arusaamist näitenuku olemusest avardas 1983. aastal Ameerika semiootik Frank Proschan, tuues välja laia „etendavate objektide“ kategooria – ta rääkis „inimeste, loomade või hingede kujutistest, mida luuakse, demonstreeritakse või manipuleeritakse teatrietenduses“ (Proschan 1983: 4). Esemee animeerimise tulemusena loodud karakter erineb nukuteatrikunsti keeles draamarolli esitavast tegelasest. Draama- ja nukulavastuse sümboolsuse määr on erinev tulenevalt rolli esitajast – draamakunstis esitab rolli inimene ise, nukuteatris esitab rolli nukk inimese abiga. Lotman märgib, et kui elav näitleja mängib inimest, siis nukk laval mängib näitlejat ning muutub kahekordistamise poeetika kaudu kujutise kujutiseks (Lotman 2016: 366). Ameerika teatriteadlane Dasia N. Posner selgitab näitenuku kahetist olemust: ka manipuleerituna säilitab ta oma iseseisvuse; endas sisalduvat tähendust kandes väljendab ta ka nukunäitleja tahet; tema elutu mateeria pole võimeline mitte üksnes realsust jäljendama ja peegeldama, vaid ka ümber kujundama ja looma (Posner 2014: 5).

Nukumõtlemise (pupetrismi, nukufilosoofia) põhimõtted lähtuvad nukuteatri esteetikast tulenevatest esemelistest võimalustest. Kõik algab sellest, et näitenukk kui etendavat keha on võimalik füüsiliselt muuta. Inimese keha on laval füüsiliselt piiritletud suhtes teiste kehade ja ümbrusega, olles oma parameetrite poolest muutumatu. Näitenukk saab küll oma lähteimpulsi inimeselt, kuid tema lavalised võimalused on esemelisusest tulenevalt võrreldes draamanäitlejaga teistsugused. Näitenukul on mitmeid ruumiga suhestumise võimalusi – alates sellest, et nukke võib valmistada eri suuruses, kuni selleni välja, et näitenuku kehaosad võivad laval omaette tegutseda: jalad jooksevad hirmu kujutades kehast eraldi, pea ununeb rumalust väljendades maha, süda tuksub päikesena kõrgel taevas armastajate kohal jne. Selles osas on nukuteatri võimalused füüsikaseaduste poolt kammitsemata võrreldavalt sõna- ja filmikunstiga, mis samuti kasutavad realsuse nihetatud representatsioone (Smythe 2014: 257). Inimkeha füüsiline muutumatus on olnud 21. sajandi teatris suureks probleemiks ja nuku võimalused annavad nukuteatri žanrile selles osas tugeva eelise (Williams 2014: 25). Filmi, televisiooni ja interneti poolt pakutav pildiline küllus on muutnud publiku visuaalse teksti vilunud vastuvõtjateks; nukud kui konkreetse visuaalse tähenduse kandjad, moodustades vaheastme inimnäitleja ja digitaalse meedia vahel, vastavad tänapäeva visuaalselt treenitud publiku ootustele (Orenstein 2014: 4).

Nukulavastuse loomise protsessis on nukk üks ettearvamatuid komponente. Institutsionaalses nukuteatris on nuku loomisega vahetult seotud lavastaja, kunstnik, nukumeister (või nukumeistrid) ja nukunäitleja. Olenemata sellest, kui täpselt on koostatud näitenuku joonised ja ette antud materjali valik, ilmnevad nuku omadused alles siis, kui nukk on valmis. Selleks, et näitenukk suudaks täita kõiki võimalikke ootusi, on nuku valmistamise

protsessis vajalik pidev katsetamine. Näitenuku tegemise protsess on nuku tundmaõppimise algus. Töökodade ja truppi tiheda koostöö puhul saab seda võrrelda lapse kasvamise juures viibimisega. Juhul kui näitleja võtab nuku esimest korda kätte alles siis, kui töökojad on oma töö lõpetanud, võib nukk osutada väga raskesti alluvaks, nuku väljendusvõimalused võivad ootuspärastest erineda. Proovides jätkub nuku tundmaõppimine ja nukuga kohanemine, mis võtab kaua aega ka siis, kui nukunäitleja on väga kogenud, kuna iga näitenukk on unikaalne käsitööna loodud kunstiese.

Kui inimkeha seab rolli esitamisele teatavad piirangud, siis sõltuvalt eesmärgist või meetodist on sellel nuku ees ka teatud eelised: miimika ja elusa keha plastilisus. Nukk saab oma karakterit ja emotsioone väljendada üksnes žestide, asendite, liikumisviisi vmt abil, mis töötatakse välja nukunäitleja ja lavastaja koostöös vastavalt nuku tehnilistele võimalustele (materjali paindlikkus, nuku mehhaanika). Nukurolli unikaalsus seisneb just selles, et nukunäitleja peab igat mõtet väljendama nuku tehnilistest võimalustest lähtuvas kunstikeeles – esemete keeles. Lihtsustatult võib öelda, et nukumeister ja kunstnik loovad nuku keha ja näitleja annab nukule seda animeerides hinge. Lavastaja on nukuteatris keeleoskaja, kes peab nukuga esitatavat keelt täiendama ja kontrollima näitleja poolt esemete keeles esitatava teksti arusaadavust ning adekvaatsust.

Käsitledes nukke (nii mängu- kui näitenukke) kultuurisüsteemis, märgib Lotman, et nukku tajutakse elava inimesega seoses, nukuteatrit aga elavate näitlejatega teatri taustal: kõrvutamise elava olendiga rõhutab nuku elutust, surnutaolisust. Liikumapanek muudab nuku küll inimesega sarnasemaks, kuid seda enam hakkavad silma torkama tema erinevused inimesest: jäikus, liikumatu ilme, mis assotsieerub pseudoeluga, surnud liikumisega, surmaga, mis teeskleb elu. (Lotman 2016: 364–366.) Esemel niisugune kogemine elusana võib tekitada inimestes kõhedust. Tallinnas nukuteatri juures asuva NUKU muuseumi külastajate seas leidub inimesi, kes kardavad siseneda ruumi, kus on palju näitenukke; on lapsi, kes võivad keelduda eksponaatide vaatamast või neid nähes nutma hakata. Samuti võib leida kõhedust tekitavaid momente, uurides näitenukkude biograafiat – sellega juhtunud sündmusi, alates nukumeistri esimesest puudutusest kuni nukuga väljaspool etendusi toimuvate juhtumisteni.<sup>2</sup> Nuku ebaloomulikkus, tinglikkus võrreldes elusa inimesega võib seostuda pahatahtlikkusega, tuletada meelde mütoloogilisi elustuvaid olendeid (kodukäijad, zombid, Golem), kellele omistatakse sageli vaenulikkust ja ettearvamatut käitumist (Raudla 2006: 78–80). Elusa ja elutu selline üksteist välistavana tajumine pärineb siiski modernsest kultuurist ning

---

2 Näiteks kadus NUKU teatris prooviprotsessi ajal üks Oscar Wilde'i näidendi „Isekas hiiglane“ lavastuse varrasnukk. Pika otsimise järel leiti näitenukk hoovi prügikastist ja see toodi haisvana proovisaali tagasi. Selline nuku biograafias aset leidnud sündmus toetas aga nukurolli väga suurel määral, kuna prügikastist „üles tõusnud“ näitenukk mängis lavastuses surnust ülestõusnud Jeesus Kristust.



vastavad kultuurilised kujutelmad on pärit aegadest, mil sellist erisust ei esinenud (vrd Bell 2014: 45–46) – õovastav element on arenenud just seoses modernse kultuuri uute arusaamide tekkega. Tänapäeva inimesele annab nukuetenduse jälgimine märku võimalusest, et meie üleolek materiaalsest maailmast ei ole sugugi kindel, ning meenutab, et ka me ise lõpetame viimaks elutute objektidena (samas, 50).

### **Nukuteatrikunst kui vaimne praktika**

Nukuteatrikunst jagab teiste kunstidega mitmesuguseid tähendusloomemehhanisme, mida iseloomustab sümboolsus ja tinglikkus. Esemete tähenduslikkus kunstis üldiselt on aga nukuteatrikunstis edasi arendatud spetsiifilise elava-elutu seose kaudu.

Nagu mänguski, võetakse teatris mängureegleid vankumatu tõena, mida ei seata kunagi kahtluse alla (vt Huizinga 2004: 20). Kokkuleppeliste mängureeglite süsteemis saab teatris tegelaseks olla ka füüsilise mateeriata nähtus, näiteks tinglikult animeeritav tool, mille kohalolu kostab heliliselt või ilmneb näiteks teiste tegelaste mängu kaudu. Aeg ja ruum on siinjuures erinev reaalsest ajast ja ruumist. Nukuetenduse puhul sünnib esemete kui füüsiliste väljendusvahendite koostöös füüsiliste piiride ületamine, kui näiteks nuku lendamise ajal kajaefekti või *black-out*'i kasutades luuakse illusioon tegelase liikumisest lõpmatus maailma-ruumis või üle sajandite liukuvast hiiglasest, kelle nimi on Aeg. Selliseid tavamõistes olematuid



Balletistseen käenukkudega NUKU muuseumi töötoas. Foto: Jaana Süld, 2017.

tegelasi nagu Armastus, Viha, Õnn ja Tuul on nukuteatris võimalik kehastada esemete või kunstniku loodud neid esindavate figuuride kaudu.

Nukuteatri praktikat mõjutav nukufilosoofia tuleneb minu hinnangul esemete animeerimise võimalustest. Nii saab nukumõtlemist iseloomustada järgmiste tunnuste kaudu:

- nukunäitlemisel on eripärane tehnika, mis lähtub näitenuku tehnilistest võimalustest ja näitleja või näitlejate (kui tegemist on näiteks kolmekesi juhitava lauanukuga) koreograafiafiast, nukunäitleja on alati täielikult nuku teenistuses ega tohi ise näitlejana esile tõusta;
- nukuteatrile on iseloomulik, et sõnaline tekst on võrreldes teiste väljendusvahenditega – žestide, muusika, valguskujundusega – võrdsel või vähem olulisel positsioonil ning võib isegi puududa;
- näitenuku saab pidada elutuks või elustunuks tulenevalt eseme animeerimisest;
- näitenukid suudavad esemelisusest tulenevalt ületada aegruumi piire, kuna tegemist on elutu materiaga, mis ei vanane;<sup>3</sup>
- näitenukid väljendavad mütoloogilisest mõtlemisest tulenevalt n-ö ajalooliselt tihenenud, kontsentreeritumat aega, kuna nukk on sümbolina aegade-ülene elutu materiaa;
- nukuetenduses võib tegelase ruumiline ümberpaiknemine toimuda hüppeliselt (nagu ka jaapani no-teatris või avangardses teatris);
- mittemateriaalset ja abstraktset esitatakse nukuteatris sageli läbi materiaalse ja füüsilise – nukuteatris võivad nähtamatud nähtused esemelistuda ning seal on võimalik kõiki nähtusi personifitseerida;
- nukuteatrikunstis tõuseb eriliselt esile sümboolne tõlgendus seetõttu, et iga ese või tegelane on „kujutise kujutis“, kahekordselt tinglik.

Nukuteatrit iseloomustab võrreldes muu teatriga suurem ambivalentsus. Peale teatritele üldomaste ambivalentsete aja-ruumi suhete on nukuteatrile iseloomulikud veel:

- kahestunud esemed: primitiivsed nukud *versus* keerukaid mõttekäike väljendavad kunstiliselt kodeeritud esemed;
- kahestunud tähendus: reaalne tegevus *versus* ebarealistlik süžee;
- kahestunud rollid: näitleja surelik keha *versus* nuku surematu keha;
- kahestunud keel: sõnaline tekst *versus* esemete keel kui kunstiliselt kodeeritud märgisüsteem.

### Kokkuvõtteks

Vaadeldes nukuteatrikunsti kui struktuuri, mille lähteülesandeks on elu peegeldamine elutu keha abil, saame me ülevaate materiaa empiirilistest omadustest kunstilises kontekstis. Käsitledes nukuteatrikunsti loomisprotsessi meetodina, milles animeeritud ese kujutab vaim-

3 Küll aga on nukk siiski ese, mis võib hävida ja igaveseks kaduda (vrd Smythe 2014: 256).

seid väärtusi, väljendades neid füüsilise keha kaudu, saame me avardada arusaama ka nukuteatrikunsti piire ületavatest üldisematest mateeria käsitlemise võimalustest.

Animeeritud eseme analüüsimise abil on võimalik füüsiliste entiteetide kaudu jälgida kunstilise kogemuse mõju ning seletada seda, kuidas subjektiivsetel hinnangutel ja indivi-duaalsetel kogemustel baseeruv tähendusloome saavutab oma eesmärgi esemelisuse kaudu. Nukuteatrikunsti praktikat saab esemete keele analüüsimisel siduda ka materiaalkultuuri uuringutega. Nukuteatrikunsti väljendusvormil on vaimse ja materiaalse maailma kokkupuute-punktide selgitamisel kolmekordselt huvipakkuv roll:

- 1) nukuteatrikunsti esteetika kui homogeenne kunstiline struktuur;
- 2) nukuteatrikunst kui materiaalkultuuri uuringuid toetav esemete keelt kasutav praktika, mille abil on võimalik analüüsida esemete tähenduste kujunemist;
- 3) nukumõtlemine (nukufilosoofia, pupetism) diskursiivse platvormina vaimse ja mate-riaalse maailma kokkupuutepunktide seletamiseks, mille abil on nukumõtlemist ja nukunäitlemise tehnikaid võimalik rakendada ka teiste kunstiliste või hariduslike vald-kondade raames.

Niisiis on nukuteatrikunsti unikaalne roll – vaimset ja materiaalselt ühendava homogeen- se struktuuri loomine – oluline nii teoreetilises kui praktilises plaanis. Teoreetilises plaanis pakub nukuteatrikunst meetodi vaimufilosoofiliste küsimuste käsitlemiseks, praktilises pla- nis saab nukuteatrikunstis kasutatavat nukumõtlemist rakendada nii kunsti- kui hariduslike meetodite väljatöötamisel. Nukuteatrikunsti kui valdkonna unikaalsus – eseme kasutamine nukulaval peamise väljendusvahendina – pakub uurijatele nüüdisaegse ratsionalistliku maail- makäsitluse kontekstis unikaalse interdistsiplinaarse lähtekoha.

### Tänuavaldus

Artikkel nukuteatrikunstist valmis justkui nukunäitlemise meetodit kasutades: võrdluseks võib tuua lauanuku manipuleerimise tehnika, mille puhul nukku juhib mitu näitlejat. Siinkohal soovin südamest tänada oma juhendajat Rein Rauda, kolme retsensenti väärtuslike nõuan- nete eest ning minu eriline tänu kuulub Methise toimetajale Kanni Labile, kes „puhus nukule hinge sisse“.

---

### Kirjandus

**Baldick, Julian** 2000. *Animal and Shaman: Ancient Religions of Central Asia*. London, New York: I. B. Tauris Publishers.

**Barthes, Roland** 1986. *The Rustle of Language*. Transl. by R. Howard. New York: Farrar, Straus and Giroux.

**Bell, John** 2014. *Playing with the Eternal Uncanny: The Persistent Life of Lifeless Objects*. – *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Ed. by J. Bell, D. Posner, C. Orenstein. Florence, KY, USA: Routledge, pp. 43–52.

- Bergson, Henri** 2009. Naer: essee koomika tähendusest. Tlk M. Ott. Tartu: Ilmamaa.
- Francis, Penny** 2012. *Puppetry: a Reader in Theatre Practice*. Basingstoke, New York: Palgrave Macmillan.
- Gleitman, Henry, Alan J. Fridlund, Daniel Reisberg** 1999. *Psychology*. New York: W. W. Norton & Company.
- Huizinga, Johan** 2006. Mängiv inimene. Kultuuri mänguelemendi määratlemise katse. Tlk M. Sirkel. Tallinn: Varrak.
- Jurkowski, Henryk** 1988. *Aspects of Puppet Theatre*. London: Puppet Centre Trust.
- Jurkowski, Henryk** 1996a. *A History of European Puppetry: From its Origins to the End of the 19th Century*. Lewiston, Queenston, Lampeter: Mellen.
- Jurkowski, Henryk** 1996b. *A History of European Puppetry. Volume two, the Twentieth Century*. Lewiston, Queenston, Lampeter: Mellen.
- Kruger, Marie** 2014. What's in a Name? The Sense or Nonsense of Labelling Puppets in Contemporary Western Theatre. – *Cogent Arts & Humanities*, 1: 990866. – DOI: 10.1080/23311983.2014.990866.
- Käkelä-Puumala, Tiina** 2003. Toiset meistä: Kaksoisolennon apologia. – *Nuori Voima*, nro. 5–6, s. 4–6.
- Lotman, Juri** 2006. Kunstilise teksti struktuur. Tlk P. Lias. Tallinn: Tänapäev.
- Lotman, Juri** 2016. Nukud kultuuri süsteemis. Tlk R. Veidemann. – Juri Lotman, *Kultuurisemiootika. Tekst – kirjandus – kultuur*. [Tallinn:] Tänapäev, lk 362–368.
- Lotman, Juri, Boriss Uspenski** 1999. Müüt – nimi – kultuur. – Juri Lotman, *Semiosfäärist*. Tlk K. Pruul. [Tallinn:] Vagabund, lk 187–218.
- McCormick, John, Bennie Pratasik** 1998. *Popular Puppet Theatre in Europe, 1800–1914*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Meschke, Michael, Margareta Sörenson** 1992. *In Search of Aesthetics for the Puppet Theatre*. New Delhi: Indira Gandhi National Centre for the Arts.
- Mràžek Jan** 2005. *Phenomenology of a Puppet Theatre. Contemplations on the Art of Javanese Wayang Kulit*. Leiden: KITLV Press.
- Orenstein, Claudia** 2014. Introduction. A puppet moment. – *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Ed. by J. Bell, D. Posner, C. Orenstein. Florence, KY, USA: Routledge, pp. 2–4.
- Posner, Dasia** 2014. Introduction. Material performance(s). – *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Ed. by J. Bell, D. Posner, C. Orenstein. Florence, KY, USA: Routledge, pp. 5–7.
- Proschan, Frank** 1983. Puppets, Masks, and Performing Objects from Semiotic Perspectives. – *Semiotica*, Vol. 47, No. 1–4, pp. 3–44.
- Raudla, Tuuli** 2006. Nukk: oma ja võõras. – *Hortus Semioticus*, nr 1, lk 75–84.
- Schechner, Richard, Sara Brady** 2002. *Performance Studies: An Introduction*. London, New York: Routledge.
- Smythe, Robert** 2014. Reading a Puppet Show: Understanding the Three-Dimensional Narrative. – *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Ed. by J. Bell, D. Posner, C. Orenstein. Florence, KY, USA: Routledge, pp. 255–267.

**Taplin, Oliver** 2006. Oxfordi illustreeritud teatriajalugu. Toim J. R. Brown. [Tallinn:] Eesti Teatriliit, Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia Lavakunstkool.

**Williams, Margaret** 2014. The Death of „The Puppet“? – The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance. Ed. by J. Bell, D. Posner, C. Orenstein. Florence, KY, USA: Routledge, pp. 18–29.

**Woodward, Ian** 2007. Understanding Material Culture. London: Sage.

---

**Maria Usk** – Tallinna Ülikooli doktorant, nukuteatri lavastaja ja NUKU muuseumi juhataja. Peamised uurimisteemad: nukuteatrikunsti praktikast tulenevate teooriate rakendamise võimalused vaimufilosoofilistes, antropoloogilistes ja kultuurisemiootilistes uurimustes. E-post: maria.usk[at]nuku.ee

**Unique and universal in the art of puppetry***Maria Usk***Keywords:** puppet theatre, material culture, content and form, art philosophy, semantics, terms (words)

The article is aimed at describing the possibilities of puppetry art in our cultural context. On the one hand, the article deals with puppetry art as a unique means for analyzing crossing points of the spiritual means and the material world. The uniqueness of puppetry art lies in the object-indulgence that offers a unique method for explaining invisible entities. Puppetry is a unique art form for analyzing mind and body questions because the object is the main means of expression and not simply an aid like it is in drama art. On the other hand, puppetry art represents a mechanism of cultural translation that can be disserted as a language phenomenon of the material world. The key of universality of the puppetry art lies in the relationship of contemporary object indulgence and object indulgence according to the rules of puppet thinking. The object connects eternal mythological time-and space to the contemporary materialistic world perception. Uniqueness of puppetry art – using objects as the main means of expression – assures the universality of the art form through the object as an interdisciplinary medium.

Art phenomena can be analyzed on a different basis. At first, I highlight the differentia of the so-called pre-finished art forms and the art forms that change during the exposition. For instance if in architecture, in fine arts and in literature the artist finishes the artwork at a certain stage, then in histrionical art forms the creating process continues until there will be artists who act it out. Secondly, we can highlight the art forms originating from different rules of the genre. The third possibility for analyzing art gives us the analysis of object thingfulness. Music and drama art are different from other art forms that use objects with the meaning that the act of art is born under the eyes of spectators. Even if it is recorded, it is still born from the direct contact with performers.

Disserting the topic of puppetry, I begin with explaining the terms 'doll art', 'puppetry art' and 'puppet thinking'. As puppetry flows from objects, its object indulgence relates to corporality. There are two aspects in corporality in art issues: one of them involves the person as a creator and perceiver with senses and the other type of corporal depicts artwork as a material. All kinds of physical entity can turn corporal on the theatre stage. It follows that noncorporal physical entities can turn to visible objects in the theatre art context and there can be objects without real physical materiality in the art context. I handle physical and artificial corporality as physically experienced forms of empirical materials.

The depth of mind has been the object of interest throughout centuries in different religious, psychological and theoretical explanations. As the hearable and visible (i.e. measurable) parameters cannot assure the quality of art expression, people should have a kind of sense that can perceive and evaluate the art experience substantially. We can evaluate the quality of art with our content-sense that has any universally measurable parameters.

Puppetry uses a kind of special language, which consists of meaningful symbols. This system of independent rules can be called puppet thinking, puppet philosophy or puppetrism. Puppetrism is considered to be the way of seeing or showing objects where the objects are active through animating them. According to puppet-thinking principles, ideas and thoughts can be taken as realistic as objects. Personification of everything and every phenomenon in puppetry is an example of metaphorical thinking.

Puppetry art is a universal mechanism for the act of cultural translation. Puppetry art can be disserted as a language phenomenon of the material world. Talking about the function of puppetry within the whole cultural system, one can say that puppetry serves in several purposes as a connecting link because as a symbolic genre it uses methaphorical thinking, puppetry commingles routine life and art life using objects to express a thought. As an object is the most important differentiating issue in puppetry, it highlights puppetry from all other performing art forms. Conclusively, we can say that puppetry art entails three interesting branches in our cultural system that can be objects of closer study in the future:

1. The puppetry art aesthetics as the explanation of mind and body topics is the homogenous structure of art.
2. Puppetry as the “laboratory” of material culture studies.
3. Puppet thinking is a discursive methodological platform for discussing the topics of philosophy of mind.

Hence, puppetry has to fulfill a special role in contemporary rational world perception. There are a lot of unused possibilities in our cultural context for puppetry art that is able to cross borders of different subject fields.

**Maria Usk** – Tallinn University, doctoral student; Puppet Theatre NUKU, Director; NUKU Puppetry Art Museum, Principal. Central research topics: the possibilities of puppet art theory to the studies of philosophy of mind, antropology and cultural semiotic studies.

E-post: maria.usk[at]nuku.ee