

## **Lavakujunduse nähtamatust olekust. Mängu esteetika lavaruumi loomisel**

*Liina Unt*

Märksõnad: stsenograafia, mängimine, Tartu Uus Teater, hermeneutika

Võrdlus teatri ja mängu vahel on levinud mitmel tasandil, metafoorist käibefraasini, esteetilisest kontseptsioonist deterministliku mudelini. Käesolev artikkel uurib lavakujundust mängus aktiivselt osaleva keskkonnana. Artikkel näitab Tartu Uue Teatri lavastuste „Autori surm“ ja „Vanemuise biitlid“ põhjal, kuidas vaataja mänguruumi tajumine võib muutuda sõltumata kujunduse füüsilisest olemusest. Toetudes Tartu Uue Teatri lavapraktikale ja Hans-Georg Gadameri hermeneutilisele esteetikale, otsin vastust küsimusele, milline on sellise lavakeskkonna esteetiline struktuur ning kuidas luuakse keskkonnakogemus, kui kujunduse nähtav sekkumine ruumi on viidud miinimumini. Lavakujundus toimib sel juhul avatud tähendustega ruumina, kus tähenduse ja funktsiooni omistamine toimub mängu kestel loodavate (ja selle toimimiseks vajalike) kokkulepete kaudu, mis ei pruugi kaasa tuua keskkonna füüsilist muutmist. Väidan, et mänguna vaadatuna muutub visuaalsuse, millega lavakujundust ajalooliselt kõige enam samastatakse, funktsioon ja tähendus.

Mäng on keeruline ja loomuldasa mänguline mõiste, mille kasutamise teeb keeruliseks selle tähenduste ambivalentsus. Seda kasutatakse nii erialase sõnana (instrumenti mängima, näitleja mäng, näitemäng) kui kõnekujundina (lollu mängima, tulega mängima, küünlaid vääriv mäng), *mäng* hõlmab nii laiu kultuurilisi kategooriaid kui ka spetsiifilisi mängu. On raske leida ühist definitsiooni mõistele, mis ühesainsas sõnas viitab nii teatrile, jalgpallile, pasjansile, ruletile, laste kodumängule kui ka mõttemängudele. Mõnedele mängudele iseloomulike joonte väljatoomine (näiteks võistluslikkus või üheskoos mängimine) välistab koheselt teiste mängude kuulumise selle mõiste alla. Ludwig Wittgenstein kasutab sõna *mäng*, näitamaks defineerimise võimatust, mis ometigi ei takista mõiste sisu intuiitivset tajumist (Wittgenstein 2010: 66 jj). Mõiste kõikehõlmavuse tõttu on oht, et üldkultuuriline morfoloogiline lähene mine viib väga üldiste kategooriateni, mida on raske kasutada üksikjuhtumite analüüsiks, eriti nende otsesel ülekandmisel esteetikasse (Sonderregger 1998: 532 jj).

Kaasaegses mängu-uurimises on levinud seisukoht, mis soovib loobuda mängu defineerimisest ja lähtuda mängu tunnustest. Enim tsiteeritud on ilmselt Johann Huizinga esitatud tunnused, mida võib pidada klassikalisteks: vabatahtlikkus; ruumiline ja ajaline piiritletus; reeglitele allumine; fiktsionaalsus, mis eristab seda igapäevasest reaalsusest; eesmärgi sisaldumine mängu protsessis, millega kaasneb naudingu kogemine (Huizinga 2004: 23). Eriti teatri kontekstis on oluline uue, ainult mängus kehtiva maailma loomine, mis

eksisteerib paralleelselt igapäevasega, aga ei välista seda. Hoolimata sellest, et mängija on teadlik fiktsionaalse maailma väljamõeldusest ja kehtetusest igapäevamaailmas, on ta võimeline seda uskuma ja käituma selle reeglite järgi<sup>1</sup>. Mängu iseloomustab spetsiaalne teadlikkus kahest reaalsusest, mida võib Thomas Paveli (1986: 56) mõistetele tuginedes nimetada vastavalt fiktsionaalselt reaalseks ja reaalselt reaalseks.

Ent iga katse mängu määratleda või ära tunda sõltub vaatleja erialasest ja filosoofilisest koordinaadistikust ning kasutaja enda kogemustest. Mängu mõistmisel on kogemuslikul aspektil eriline tähtsus: enamikul inimestest on isiklikud mängukogemused ja mängueelistused, mis võivad tahtmatult mängu tunnuste hulgas esikohale seada näiteks võistluslikkuse või fiktsionaalsuse. See ei muuda ainult mängu piire, vaid muudab ka mängu mõistmist ja tõlgendamist, mistõttu on otstarbekas hermeneutiline lähenemine. Erinevates mängudes on fookus erinev, seega ka nende tunnuste omavaheline tähtsussuhe erinev. Kui tunda mängu peamiselt võistluslikkuse kaudu, siis rollimängudes ei pruugi sellest lähtumine olla kõige tulemuslikum. Teatri, eriti teatrikujunduse kontekstis, asetuvad esikohale näiteks ruumiline ja ajaline piiratus, fiktsionaalsus, mis on igapäevase reaalsusega paralleelne, ja mängijate (nii vaatajate, näitlejate kui ka etendust läbi viivate tehniliste töötajate) vahetu osalemine.

Etenduskunstides on võrdlus mänguga nii keeleliste konnotatsioonide (näitlejate mäng, näitemäng) kui etenduse olemuse tõttu (fiktsionaalse reaalsuse kehtestamine) hõlpsasti mõistetav. Gadamer, kes rajab oma hermeneutilise esteetika mängu kontseptsioonile, kasutab teatrit ühe läbiva näitena. Gadameri jaoks on mäng kunstiteose olemisviis. Ta loob oma esteetika kontseptsiooni mängu mõiste ümber, tõlgendades kunstiteost struktuurina, mida on kõige parem kirjeldada mänguna. Teos on nii vaataja kui autori poolne teadlik, intentsionaalne tegu. Autori intentsioon on võrdlemisi hõlpsalt mõistetav kontseptsioon: teos on representatsioon, mida esitatakse teises vormis (millegi presentatsioonina). Teos ei viita tagasi autorile, mõnele teisele objektile või nähtusele ega loomeprotsessile, vaid kohtub vaatajaga selles vormis, nagu autor on selle loonud, intentsionaalne teisesus on teose interpreteerimise aluseks. (Gadamer 1998: 25, 38, 126.) Teose olemust ei saa tema esitusest eraldada, kuna teose hermeneutiline identiteet ja struktuuriühtsus ilmnevad vaid esitamises. „Mäng on struktuur – see tähendab, et hoolimata sellest, et ta sõltub sellest, et seda mängitakse, on tegu tähendusliku tervikuga, mida on võimalik korduvalt esitada ja selle tähendust mõista. Aga ka struktuur on mäng, sest sõltumata teoreetilisest ühtsusest saavutab ta oma täieliku oleku ja olemuse ainult siis, kui teda iga kord mängitakse.“ (Gadamer 1989: 116–117.) Lihtsustatult rajaneb teose struktuur teose ja vaataja kohtumisele, kaasates vaataja kunsti-

---

1 Fiktsionaalse maailma kehtestamine on mõnevõrra vaieldav näiteks sportmängude puhul, samas otsustab võidu mängus sümbolne žest, millel pole sama tähendust igapäevamaailmas (palli jõudmine korvi, teatud kokkuleppelise joone ületamine vms).

teose loomisesse. Teos eksisteerib „mängituna“, tulles kohtumisel vaatajaga iga kord uuesti ilmsiks, nii nagu iga mäng<sup>2</sup> on igas uues mänguolukorras, uues mängus, uus (samas, 117).

Ruum on teose struktuuri üks osa. Teatris käsitletakse seda sageli ka teose ja selle vaatajate kokkupuuteväljana, kuivõrd ruum eksisteerib nii vaatajate igapäevareaalsuse kui kunstiteoses loodud fiktsionaalse reaalsusena, üksteist välistamata. Istudes pimendatud saalis, on vaataja tõenäoliselt teadlik oma kehalisest reaalsusest teatud ruumilises kontekstis, nt istmete pehmusest, naabri lõhnast, ruumi suurusest ja temperatuurist. Samal ajal on vaataja teadlik lavaruumist ning võimeline seda kogema: selle koloriiti, füüsilisi ja emotsionaalseid parameetreid (nt avarus, kõledus) jne. Veelgi enam teravdub ruumi paralleelne eksistents kahes erinevas olekus jagatud keskkondade puhul, kus vaataja paikneb näitlejatega samas ruumis – puudub saali ja lava range eristus, näiteks leitud ruumis, vabaõhuteatri piiramata keskkonnas<sup>3</sup> või keskkonda lõimiva kujunduse puhul, mis ühendab teadlikult lava- ja publikuruumi.

Tartu Uue Teatri Raadi lennuväljal mängitud lavastuses „Naised valitsevad maailma“ (2012) toimub tegevus kolme mäekünka vahele jäävas lohus. Publikupodium moodustab neljanda künka, mis sulgeb mänguruumi. Publik jääb orgu sisse ja temast saab üks sein, ruumi vaieldamatu osa. Näitlejate liikumine läbi publikuala ja publiku kõnetamised teevad ühisruumi nähtavaks, kaasavad veelgi tihedamalt lavastuse fiktsionaalsesse aegruumi. Ometigi ei kao sellega teadlikkus toimuva fiktsionaalsusest, mis aga omakorda ei muuda mängu vähem tõeseks. Nii nagu saab nutta Ophelia surma pärast, on võimalik olla liigutatud lavaruumis toimuvast tormist. Juri Lotman (2006: 159) juhib tähelepanu mängukogemuse „just kui“ olemusele: lendava vaibaga ei lennata, vaid just kui lennatakse, mereröövlitega just kui võideldakse, samas kui mõlemast tegevusest saadav kogemus on tõeline ja kestev. „Just kui“ toimib siinkohal suhestava elemendina fiktsionaalse ja reaalse vahel, samas avab see teose kui hermeneutilise struktuuri olemust objekti, sündmuse või nähtusena ning samaaegselt ka sellena, mida ta ei ole: teos on autori poolt teadlikult loodud millenagi, mida ta ei ole ja mis samamoodi luuakse kokkupuutes mängijaga/vaatajaga. Selline suhestamine, mis köidab fiktsionaalse ja reaalse ühte, nii et mõlemad on kogemuse saamiseks vajalikud, aga kumbki teineteist ei välista, on mängule ainuomane. Mängu kogemine eeldab teadlikkust situatsiooni väljamõeldusest, aga ka sellesama fiktsionaalsuse järgi käitumist. Selline suhe

---

2 Ehkki saksa keeles ei tehta sarnaselt eesti keelele vahet mängu kui teatud reeglite ja tavade kogumi (nt korvpall, aga miks mitte ka lavastus) ning iga selle mängu mängimiskorra vahel (vrd *game* ja *play* inglise keeles), siis implitsiitselt räägib Gadamer kahest erinevast olekukategooriast.

3 Looduskeskkonnas, mis on oma loomult piiritu ja pidev, on raske rääkida fiktsionaalse ruumi lõppemisest, see võib jätkuda otsesest tegevusruumist lõputult edasi. Erinevalt arhitektuursest ruumist on visuaalsete piiride tõmbamine (sein, katus) raskendatud, vaatajad on näitlejate/tegelastega samal maapinnal, sama päikese, tuule ja vihma käes.

tähendab ka seda, et mäng on täienisti mõistetav vaid selles osaledes, nii muutub kommunikatsioon mängu oluliseks osaks. Mäng eeldab dialoogi kahe erineva tasandi – kujuteldava ja reaalse vahel, mõlemal opereeritakse omavahel suhestatud kujutluspiltide, esemete ja sündmustega (Hakkarainen 1991: 45). Seega on ka ruumis fiktsionaalne ja reaalne omavahel lahutamatu seotud. Lavastuse unikaalne ruum aktiveerub reaalse ruumi ja teatrisündmuse käigus loodava fiktsionaalse ruumi kohtumisel ning on kirjeldatav mänguna.

Käesolev artikkel keskendub mänguruumi eripäradele, nii nagu see ilmneb Tartu Uue Teatri lavastustes „Autori surm“<sup>4</sup> ja „Vanemuise biitlid“<sup>5</sup>. Kumbki pole nn ühepildiline näidend, mille tegevus toimub samas tegevuskohas. Mõlemat lavastust iseloomustab aga see, et lavakujundus on visuaalselt staatiline, tegevuskohti ei vahetata nähtavalt. Mõlema eripäraks on erinevate tegevuspaikade loomine füüsilist lavaruumi muutmata, kohad tekivad ja kaovad tegevuse, üksikute tekstiliste viidete ja vaataja ettekujutuse kaudu. Sageli puuduvad tegevuskoha vahetamiseks ka tekstilised või konkreetsed tegevuslikud vihjed. On selge, et lavakujundus ei pea iga tegevuskohta eraldi markeerima, küll aga mõjutab tegevus alati ruumi (seega ka lavakujunduse) dünaamikat ning ruum omakorda võib anda võtme tegevuse tõlgendamiseks. Nii antakse vaatajatele akna all seismise kaudu soovitus kujutada ette, et akna all seisev tegelane „Autori surmas“ on õues. Näitlejate avalik ümberriietumine „Vanemuise biitlites“ tekitab oma argisuses ja valehäbi puudumises tunde, et tegu on eraldatud ruumiga, kuhu juhuslik möödakäija ei satu. Mõlemad lavastused panevad küsima, milline on sellise lavakujunduse struktuur, kui kujunduse nähtav sekkumine ruumi on viidud miinimumini, aga ometi toimuvad tegevuskohtade vahetused.

„Autori surm“ on loodud Tartu Uue Teatri saali, mis on veel käsitletav leitud ruumina, ehkki selle ajalugu kiriku ja spordisaalina kõnetab tõenäoliselt tartlasi suuremal määral. Teater on ruumi ajaloolisi kihistusi korduvalt kasutanud, näiteks vihjates spordisaalile „Peeter Volkonski viimases suudluses“<sup>6</sup>, nii kirikule kui spordisaalile „Autori surmas“. Samas on need žestid olnud pigem hillitsetud viited, mitte ruumi aktiivsed visuaalsed taaskehtestamised. Saal on teatriruumina olnud kasutuses võrdlemisi lühikest aega, sügisest 2011, nii et ruumi uus identiteet ei pruugi olla kõigi jaoks kinnistunud. Ka käesoleval hetkel annab teatri koduleht juhiseid: „Tartu linnas asub Uus Teater vanas võimlahoones Lai tn 37“ (Tartu Uus Teater). *Leitud ruumi* all pean siinkohal silmas ruumi, mis ei ole etendamiseks ehitatud ning mis on kasutusele võetud suuremate ümberehitusteta. Seega on eeldatav, et ruumi enda olemus ja iseloom mängivad võrreldes neutraalse *black boxi* või karplavaga rohkem kaasa ning et ajalugu mitte-teatriruumina on arhitektuuris selgelt nähtav. Nii võib leitud ruumi pidada

---

4 Autor ja lavastaja Ivar Põllu, kunstnik Kristiina Põllu. Esietendus 06.03.2013.

5 Autor ja lavastaja Ivar Põllu, kunstnik Kristiina Põllu. Esietendus 30.03.2012.

6 Esietendus 15.04.2010 Genialistide Klubis, endises võimlas.

reaalset ruumi välja toovaks (Arlander 1998: 58). *Reaalne ruum* on komplitseeritud termin, mida siin kasutan tervikmõistena, mis ei kattu täienisti ülalpool toodud igapäevareaalsuse või kehalise reaalsusega. Reaalse ruumina mõistan siin teatriruumi olemasolevat arhitektuurset keha. *Fiktsionaalne ruum* on lavastusega loodav (kontseptuaalne) aegruumiline tervik, mis väljendub osaliselt esemete ja lavaelementidena füüsilises ruumis. Lavastaja ja teatriuurija Annette Arlander (samas, 58 jj) juhib tähelepanu nende duaalsele suhtele: samavõrd kui fiktsionaalne ruum kehtestub reaalses ruumis, muutub reaalne ruum kogetuna osaks vaataja (fiktsionaalsest) meelemaastikust. Teater kui mänguruum eeldab olemuslikult mõlema aktuaalseerumist mängusituatsioonis.

„Autori surma“ lava on pööratud, asetsedes seal, kus tavapäraselt on publik. Publik siseneb üle lava, mille puutumatus või teistele reeglitele allumist rõhutavad publikule jalga antavad kilesussid. Lava eriline asetus paljastab ruumi tema arhitektuurse olemuses, juhtides tähelepanu ka aspektidele, mida muidu ei pruugi tähele panna, nt teise korruse aknale. Minimaalne tumedates toonides kujundus – klaver, lauad-toolid, raamaturiul – sulab tumedate seintega kokku, üksikud objektid teevad ruumi suuremaks ja kõledamaks. Ainsa ukse kohal paljastub saaliruumi avanev aken, mis tavaliselt jääb publiku selja taha varju. Selle tagant paistev koridor tekitab ootamatu sise- ja välisruumi vahelise vastuolu. Teine teisel pool ust asetsevad orvad on rõhutatud vertikaalse jaotusega, paremalt poolt liigendavad üksteise all paiknevad vanad mustad radiaatoriribid, vasakust orvast on kujundatud raamaturiul. Mustade selgadega ilma ühegi eraldusmärgita raamatud, mis tegevuse käigus osutuvad ootamatult VHS karpideks, vihjavad varjamatult nii musta värvi märgilisusele kui ka minimalismile kui stiilivõttele. Sümmeetrilist kompositsiooni täiendab vasakus seinas paiknev üksik klaver ja paremal publiku ees paiknev ümmargune laud toolidega. Ruumi keskel troonib tilluke lühter. Ruumi ajaloole spordisaalina viitavad rööbaspuud paremas seinas, mille vöödilise rütm haakub nii riuli kui radiaatorite joonelise struktuuriga. Ehkki pisiasi, on oluline, et ruumi nn kommunikatsioone ei ole varjatud: torud, juhtmed, pistikupesad jms on küll mustaks värvitud, aga avalikult näha, nii nagu ka ohutusmärgid ja ruumis algselt olnud valgustid. Ruum on jäetud alasti. Tume koloriit on kõikehõlmav, mustas ruumis toimetavad mustades ülikondades mehed. Prožektorid valgustavad välja pimeduse, mitte ei anna oluliselt valgust. Ehkki kujundus jagab ruumi selgelt lavaks ja saaliks, tekib jagatud ühishämarusest ühise keskkonna taju. Seda tugevdab ruumi ühtse arhitektuuri rõhutamine, mis juhib tähelepanu eemale lava-saali frontaalselt jaotuselt. Tekstiliselt ja kohati ka tegevuslikult haaratakse mängu kogu maja, mida kord presenteeritakse Raimond Valgre muuseumina, korduvalt kandub tegevus teisele korrusele, mida vaataja näeb läbi akna.

Kõik stseenid toimuvad teksti ja tegevuse järgi erinevates kohtades, aga sarnaselt eelnevaga neid ei tehta vaatajale nähtavaks. Lavastus on mäng erinevate lõppudega, erinevate stsenaariumitega, mis oleks võinud Autoriga (kelles lubab lavastuse saatetekst leida ühiseid

jooni Raimond Valgrega<sup>7)</sup> juhtuda. Enamiku stseene juhatavad sisse Jutustaja pöördumised Autori poole, alates alati ühtmoodi: „Aga oleks võinud minna ka teisiti.“ Jutustaja tekst on esimene ja enamasti ka ainus vahend, mille abil antakse märku tegevuskoha muutumisest. Füüsiline ruum ei muutu, ka valgusrežiim on pigem hillitsetud, see ei löika ruumi osadeks, ei kaota ühise ruumi taju. Iga uus stseen toob kaasa uue tegevusstsenariumi, mis tingib uue ruumilise konteksti. Jutustaja tekst annab vahel selle kohta erineva kaalu ja täpsusastmega märksõnu: Kolmas riik, Ameerika, spordisaal. Enamasti jääb ruum nii tegevuse kui sõnade kaudu täpsemalt kirjeldamata: tegevus toimub õues, maja akna all, kirikus, prooviruumis või laval, kusagil toas... Ruumivahetus on korduv võte, pidev muundumisprotsess, näidendi teksti järgi on transformatsioon 15–17.

Jutustaja tekst keskendub kehalisele kohalolule. Need on Autorit mängivale näitlejale (kes vahetub etenduse vältel) suunatud konkreetset ümberkehastumisinstruktsioonid, mis annavad viiteid selle kohta, kuidas tegelane end tunneb või mis temaga juhtuma hakkab. Aja ja ruumi kirjeldust pole eraldi rõhutatud. Jutustaja pöördub otse, sina-vormis Autori poole, valmistab ette füüsilist reaktsiooni, kehalist kohalolu. Sageli viitab tekst ka otseselt kehale, rääkides näiteks söömisest või hirmust saada radiaatorit puudutades elektrilööki. Kuna rollid vahetuvad, Autorit mängivad vaheldumisi kõik kolm meesnäitlejat (Ardo-Ran Varres, Helgur Rosenthal, Mart Aas), siis saab pidada instruktsioone vahendiks, mis toovad tegelase kehasse. Detailiselt vaadates on põhimõtteliselt võimalik eristada piirikogemust, liminaalset keha ja liminaalset ruumi, kus tegelane alles ootab instruktsioone.

Kuna füüsiline muutus ruumis puudub, siis on ka tegelaste, olukordade muutumine arusaadav eeskätt kehalise taju kaudu. Verbaalne informatsioon, mida lavalt antakse, ei ole (küllap teadlikult) kujutluspildi jaoks piisav, seda tuleb paratamatult täiendada teiste meeltega. See on mäng *par excellence*, mitte ainult mõttemäng erinevate stsenaariumitega, mis võinuks juhtuda Autoriga, kui ajalugu läinuks teisiti, vaid justnimelt selline mäng, mida mängivad lapsed. Antakse lähteolukord, näiteks „Sa seisad radiaatori ääres ja kui ma loen kolmeni, siis puudutad seda. Sa ei mõtle, et kuskil võiks olla elektri isolatsiooni rike ning sa võiksid radiaatorist saada surmava elektrilöögi. Üks. Kaks. Kolm“ (Põllu 2013: 10), mis ei erine oluliselt fantaasiamängude avalausetest. Fiktsionaalne aeg ja ruum tekivad olukorda ühiselt lahti mängima hakates.

Mängus puudub otseselt vajadus objekte, nähtusi, inimesi füüsiliselt muuta selleks, et anda neile uut tähendust, funktsiooni või sisu. Etnoloog Bo Lönnqvist (1991: 20, 23) defineerib mänguasja esemena, mis saab oma tähenduse mängu käigus. Laste mängus võib pliiaats muutuda hetkega mõõgakaks, jalutuskepiks ja võlupliiaatsiks. Objekti tähendus muutub kookuleppeliselt, mõjutamata selle välimust ning see muutus kehtib ainult mängu piires kuni

---

7 [http://www.uusteater.ee/?page\\_id=688](http://www.uusteater.ee/?page_id=688)

järgmise kokkuleppe sõlmimise või mängu lõpuni. Seega võib mänguasjaks, mis mõjutab mängu käiku, muutuda iga objekt ning ka mänguasjaks valmistatud esemeid saab käsitleda avatud kokkulepetena, mis saavad tähenduse mängu käigus. Mänguasi tekib fiktsionaalse ja reaalse tasandi suhestamisest, mida kõik mängijad aktsepteerivad. Gadamer (1998: 24) nimetab mängu olemuslikult kommunikatiivseks tegevuseks. Fiktsionaalse ja reaalse tasandi omavaheline suhestamine, mida on eespool kirjeldatud „just kui“ kaudu ning mida Hakkarainen (1991: 45) peab mängu vältimatuks osaks, iseloomustab kõiki mängus kasutatavaid objekte, nähtusi, ruume, inimesi. Iga objekt või nähtus luuakse kujutledes ja/või kasutades seda mängule vastavas fiktsionaalses tähenduses, muutmata (ilmtingimata) realselt objekti või nähtuse välimust, funktsiooni või olemust. Igale objektile on võimalik anda lõpmatu arv ajas muutuvaid tähendusi ning objekti vastavalt sellele kasutada. Seega muutub mängus osalemine ja selles loodavate kokkulepete jagamine ülimaks mängu piiravaks teguriks. Mäng võib jääda võõrale mõistetamatuks. Kiviklibu võib osutada linnaplaaniks, vees hulpiv puutükk paadiks. See, kas tegu on aerupaadi või purjekaga, kuhu see seilab ning mitu meeskonnaliiget selle pardal on, ei kajastu kuidagi selle välimuses. Selle mõistmiseks on vaja osaleda mängu ajal sõlmitavates kokkulepetes, mis kehtivad mängu vältel objekti pertseptsiooni igapäevareaalsuses tahtlikult muutmata. Iseloomulik on ka mänguobjektide mõju ruumile, kus ühest objektist võib saada uue tähenduse kogu keskkond. Kui puutükk muutub paadiks, siis saab teerajast, mille peal seda liigutatakse, jõgi. Tähendused laienevad, ruum avardub, kusjuures ainsaks tingimuseks on osalejate kokkulepe.

Teatris on vaataja osalemine sageli piiratud. Fikseeritud lavastusjoonisega etendustes on kasutatavad fiktsionaalsed elemendid varem loodud lavastaja, kunstnike, näitlejate, tehniliste töötajate omavaheliste kokkulepetena, mis on osaliselt materialiseeritud (lavakujundus, rekvisiidid, kostüüm vms). Ometigi on vaataja osalus neis kokkulepetes pöördelise tähendusega: kas etendus on mõistetav, selles loodavad tähendused jälgitavad, kas kommunikatsioon toimub. Selline kommunikatsioon avab kunstiteose, teeb selle eksisteerimise võimalikuks. Seega esitatakse mainitud fiktsionaalseid elemente vaatajale avatud kokkulepetena, mis alles ootavad kinnitamist ning täieliku kehtivuse saavad nad alles vaataja osalusel. Nii muutub vaataja hoolimata oma näilisest (füüsilisest) passiivsusest mängijaks ning see võimaldab tal mõista nii lavastuse kui konkreetset lavakujunduse tähendusi, funktsioone ja toimimist antud etenduse kontekstis. Gadameri järgi on mängus osalemine intentsionaalne ja eeldab valmidust aktsepteerida fiktsionaalset reaalsust ning selle struktuuriga seotud reegleid. Mängijad siinkohal ei ole mängu subjektid ning ka mäng ise ei ole suunatud nende subjektiivsele refleksioonile, nii et see võimaldab kõneleda mängijast ka üldmõistena. Ehkki mäng on intentsionaalne protsess, ei juhi mängija seda kõikides aspektides: mäng saavutab võimu mängijate teadvuse üle. (Gadamer 1989: 117 jj.) Sealjuures on mängimine Gadameri jaoks ainus võimalik teose tajumise ja tõlgendamise võimalus. Samas jääb vaatajale vabadus teatud kokkuleppeid mitte aktsepteerida (mis võib viia lava ja saali vahel toimuva kommunikatsiooni

nurjumiseni) või aktsepteerida neid osaliselt. Nii on võimalik, et vaataja määrab ise lavastusse haaratud fiktsionaalse keskkonna piirid: näiteks, kas saali ümbritsev teatrimaja, mida „Autori surmas“ viiteliselt kaasatakse, kuulub fiktsionaalsesse maailma; kas põrand, mis lava ja publikuala ühendab, on fiktsionaalse ruumi osa ja kas seeläbi kuulub ka vaataja ise sellesse. Keskkonna pertseptsiooni mõjutavad omakorda vaataja varasemad teadmised ja kogemused, mis näiteks „Autori surma“ puhul võimaldavad tõlgendada teisiti stseene, mis toimuvad fiktsionaalses kirikus ja spordisaalis, kuivõrd Laia tänava saal on varem neid funktsioone täitnud.

Mängu kaudu vaadates on kogu lavakujundus käsitletav ajalise kokkuleppena, mis kehtib mängu kestel ning mis ei nõua ilmtingimata visuaalset väljendust. Selline käsitus on vastuolus ajalooliselt väljakujunenud käsitlusega lavakujunduse funktsioonist, mis on renessansist alates tegelenud tegevuspaiga visualiseerimisega ning millele hiljem on lisandunud näiteks kontseptuaalne ja üldistav kujundlik funktsioon. Samas ei saa ka unustada, et lavakujundus on oma olemuselt ruumiline kunst. Seega on miinimumtasandil alati võimalik lavakujundusega vaadata nähtavat ja tajutavat arhitektuurset (või looduslikku) lavaruumi, mida saab hakata tõlgendama vastavalt stseenide ja emotsioonide muutumisele. Seega ei ole käsitletav probleematika olemuslikult uus, ent seegi funktsioneerimine toimub mängus osalemise kaudu ning ei too kaasa füüsilisi muutusi.

Kunstiteose kogemine on seega mitmekihiline kaasatuse protsess. Esteetilisest kogemusest (mis siinkohal tähendab mängukogemust) on vaataja allutatud kogemusele kui sellisele ning teose identiteet ning selle esitus kattuvad: teos on võimalik ja ilmneb ainult esitatuna, mängituna.

Vaadeldes lavakujunduses loodavaid nähtamatuid ruume Gadameri esteetika seisukohalt, on kesksed küsimused presentatsioonist ja kohalolust. Esiteks on „nähtamatu kujundus“ tajutav ainult selles hetkes, kui seda esitatakse. Muutused ei kajastu etenduse fotodel, tõenäoliselt mitte ka lavakujunduse kavanditel. Sellist lavakujunduse toimimist on võimalik kirjeldada ühise loomisena, kuhu on kaasatud nii näitlejad, etendust läbi viivad tehnilised töötajad<sup>8</sup> kui ka publik. Kokkulepete aktsepteerimine ei ole nähtamatule kujundusele ainuomane, vaataja tunnistab teatud lavalisi kokkuleppeid kõikide kujunduste puhul, aktsepteerides isegi näiteks realistlikus kujunduses, et lavategevus toimub teises ajas või et korteri sein on kangast ja sellel puudub tavapärane paksus. Nähtamatu kujunduse juures on aga vaataja panus ja seega nõutav aktiivsus oluliselt suurem. Nii on teos käsitletav presentatsioonina, teos on sellisena kättesaadav vaid selles hetkes. Seega on küsimus mängus kaasasolemisest

---

<sup>8</sup> Publiku eest varjatult osalevad selles ka tehnilised töötajad, kelle tegevus mõjutab nii näitlejate kui ka vaatajate pertseptsiooni, näiteks valguse või heli õigeaegsus või intensiivsus, „Vanemuise biitlite“ puhul ka ribakardinate avamise tempo, sujuvus jne.



kriitilise tähtsusega, kuna soovitatav representatsioon (muutunud fiktsionaalne ruum) ei ilmne visuaalselt, mis aga ei muuda seda olematuks.

Osalemine on osutunud üheks tähtsamaks märksõnaks, mis teeb pertseptsiooni võimalikuks. „Vanemaise biitlite“ strateegia esteetilise kaasatuse loomisel ulatub sügavale. Üksikud žestid, nagu mööbli liigutamine tegevuskoha vahetamiseks, on ainult abivahendid, mis annavad märku muudatuse toimumisest, aga ei anna edasi selle sisu. Muudatused kui sellised on tajutavad, eriti seetõttu, et teksti ja tegevuse struktuur ei tee neid alati mõistetavateks.

„Vanemaise biitlite“ lavaruumi piirab valgetest ribikardinatest ringhorisont, mille ees paiknevad eri värvi ja erineva välimusega publikuistmed. Arhitektuurne ruum laval on varjatud, publiku ja lava suhe on frontaalne, publik paikneb võrdlemisi järsul tõusul. Tegevuskohtade vahetamine laval on visuaalselt markeerimata, ka tekstilisi viiteid on vähe. Erinevateks stseenideks liigutatakse lava keskele ja pärast tagasi ringhorisondi ees poolkaares paiknevaid publikutoole, aga neid ei kasutata konkreetse ruumilisele kontekstile omase paigutuse loomiseks, näiteks tuba korteris, lava või garderoob, mida võiks teksti järgi tuletada. Nii ei ole võimalik ka aru saada, kas mõni ruum kordub, välja arvatud garderoob, mis seotakse konkreetse korduva tegevusega. Ruumi loomises puudub pidev loogika. Mööbli liigutamine annab märgi sellest, et midagi muutub, aga ei seleta muutust lahti.

Lavastuse esimene stseen annab märgi teatrile omasest mängust, aga pöörab ümber vaataja positsiooni. Vaataja satub fiktsionaalselt lava taha või garderoobi, kus lavalt tulnud näitlejad riietuvad ümber. Uus kostüüm on kõikidel sama värvi, oleks justkui tegemist ümberriietumisega uude lavakostüümi. Garderoobi saab tõlgendada liminaalse ruumina, kus näitleja omandab mänguks vajaliku fiktsionaalse keha, mis lisandub tähenduskihina tema isiklikule. Publiku silme all luuakse uus paralleelne esteetiline keha. Riietumisstseen kordub etenduse jooksul viis korda, aga ei ole selge, kas vahetub tegelaskuju, vahetub eluperiood või riietub fiktsionaalset tegelaskuju mängiv näitleja fiktsionaalseks näitlejaks, kes teda äsja kehastas.

See on refräänina korduv, rõõmust kantud, kohati isegi eufooriline stseen, mida toetab taustal kõlav biitlite „All you need is love“. Lahtiriietumisega kaasas käiv alastus (või poolalastus) on liminaalne seisund, mis lubaks otseku näidata näitleja keha sellisena, nagu ta on, võimaldada sissevaadet varjatud tsooni, sügavasse intiimsusesse. Avalik lahtiriietumine on pöördvõrdeline ümberkehastumisega, mida tavaliselt lavaga seostatakse, ning selle tavapärase seose ümbermängimine asetab keha oma vahetus füüsilisuses eraldi fookusesse.

Kostüümikunstnik ja teatriuurija Aoiffe Monks (2010: 20 jj) juhhib tähelepanu laval konstrueeritavate (ja konstitueeritavate) kehade paljususele (nt ekspressiivne keha, töökeha, tegelase keha, esteetiline keha jt), seega on keha niigi laval pidevas transformeerumises ühest olekust teise, kuid harva on see sedavõrd nähtavaks tehtud. Samas tühistab „Vanemaise biitlite“ lavastus keha vaatamise paljastamisena, kuna riietutakse pidevalt ümber, paljastatus on vahepealne seisund, mitte eesmärk. Kui mõelda kostüümist kui raamist või piirist, mis

teeb tegelase nähtavaks, siis on tegu pideva piirületamisega, mis viib ühel hetkel selleni, et näitleja keha tema pärisomana, tema endana ei pruugi olla enam tajutav. On lihtsalt keha. Tekstilis-misanstseeniliselt sõnastab selle Maarja Jakobsoni monoloog kehast ja vaatamisest. Esiteks teeb see esitus – poolalasti naine rääkimas oma kehast ja selle vaatamisest – nähtavaks keha kui subjekti ja objekti, muutes nii tajutavaks kehade paljususe, mis lavastuse struktuuri iseloomustab. Monoloog tuletab meelde, et implitsiitne kehaline tajumine on üks mõtlemise vorme.

Merleau-Ponty (1993: 22, 32) järgi võib pertseptsiooni käivitavaks jõuks pidada empaatiat, teise objekti tajumist endaga sarnaselt samas füüsilises ja füüsikalises ruumis võrdväärselt toimiva (nähtava ja end nägeva, liikuva ja end liigutava) kehana. Seega on lavastuses kehani jõudmine põhjanev akt, mis pidevalt läbiva teemana võib potentsiaalselt teravdada vaataja empaatilist kehakogemust, keha kaudu mõtlemist. Kehalisus, mis lavastuses vahetu tajuna esile tõuseb, käivitab teistlaadse fenomenoloogilise taju, muutes nii kehalisuse lavastuse üheks võimalikuks võtmeks. Kehalisus tähendab vahetut kohalolu, ühist kogemust samas keskkonnas, mis toimub ainult sel hetkel – tuues uuesti fookusesse teose loomise presentatsiooni kaudu.

Siinkohal ei ole küsimus enam lavastaja, kunstniku, näitlejate jt koostöös loodud fiktsionaalse keskkonna viimises publikuni. Fiktsionaalsed kohaalamused on osa igapäevakogemusest – kohad, mis on loetud romaanist, lapsepõlves vanaemalt kuulnud, unenäos nähtud, filmist meelde jäänud – jätavad jälje, mida on võimalik uuesti ja uuesti esile kutsuda. Fiktsionaalsed kohad muutuvad kogetuna osaks igapäevasest meelegaastikust. Geograaf ja kohafilosoof Pauli Tapani Karjalainen kirjeldab kohakogemust intiimse tunnetuse allikana, mis asetab meid füüsilisse maailma selle osana (Karjalainen 1999: 1). „Vanemuise biitlite“ pakutav kogemus näitleja garderoobist Maarja<sup>9</sup> monoloogi ajal või Helguri kollase tapeediga korterist, mille neljas sein avaneb, saab osaks vaataja meelegaastikust ja on kogetuna sama reaalne nagu teised pildid ja mälestused, hoolimata sellest, et neid kohti ei tehta nähtavaks. Põhimõtteliselt saab ka neid pidada lavakujunduse osadeks. Ka fiktsionaalses mängukeskkonnas on võimalik luua kohti, mis toimivad ruumi individuaalsete tähenduslike keskmadena ning loovad kestvaid kogemusi.

Ometigi on nii „Vanemuise biitlites“ kui ka „Autori surmas“ olukord keerulisem. Küsimus ei ole ainult fiktsionaalsete kohtade kommunikeerimises, vaataja kujutluses esilemanamises. Esiteks ei ole kogemus ainult kujutluslik, teadlikult kaasatakse fenomenoloogiline keha. Antud juhul läheb see kaugemale ka mängu klassikalisest kirjeldusest fiktsionaalse ja reaalse paralleelse ilmnenemisena, kus fiktsionaalne annab reaalsele mängu käigus uue kokkuleppelise tähenduse (pliiats mõõgana, lavapealne ruum lava taga asetseva garderoobina). Visuaalselt

---

9 Näidendi tekstis on tegelaskujude nimedeks Esimene naine, Teine naine, Esimene mees, Teine mees jne, kuid nii lavastuse kodulehel kui ka pressimaterjalides kasutatakse läbivalt näitlejate eesnimetisi.

muudetud lavaruum sedastab juba alguses teatud kokkulepped, mis võivad olla küll erineva abstraktsusastmega (realistlik garderoob või ribikardinatega tinglik poolkaarjas keskkond), aga mis ei kao silmist. Pidevalt esil olles tuletavad nad pakutavat kokkulepet pidevalt meelde. Klassikaliselt viitab ühepildiline lavakujundus, mis ei muutu etenduse kestel, konkreetsele eelnevalt kokkulepitud fiktsionaalsele kihile, mis kehtib kuni etenduse lõpuni. Ruum kehtestatakse palee, muuseumi, hurtsikuna. Olukorras, kus eelnevalt eksisteeriv fiktsionaalne kihistus annab reaalsele tähenduse, muutub struktuur hierarhiliseks, „just kui“ ei seo enam võrdseid osapooli. Toimub reaalse tõlgendamine fiktsionaalse kaudu, mis on vastuolus mängu esteetikaga, kus on tähtis teose ilmumine sellisena, nagu ta on. Gadameri käsitluses ei viita teos autori intentsioonile ega objektile, mida autor võis kujutades silmas pidada (palee, muuseum vms), seega ei saa fiktsionaalne domineerida reaalse üle. Teos sünnib reaalse ja fiktsionaalse koosmõjust.

Samaruumilises lavakujunduses, kus erinevaid ruume ja kohti luuakse neid visuaalselt esile manamata, ei ole fiktsionaalne ruum seotud reaalsega alluvuslikult. Esiteks võivad reaalses ruumis toimuvad tegevused anda impulsse fiktsionaalse ruumi tõlgendamiseks (nt Laia tänava lavaruumis igapäevaselt olevate turnimisredelite kasutamine sportimiseks kutsu ette kujutama spordisaali). Ehkki fiktsionaalne ruum on osaliselt materialiseeritud (saali-lava suhe, kujunduselemendid) ja pakub algusest peale sama kokkulepet, provotseerib tegevuspaikade lahendamine mittevisuaalsete ruumidena konfliktset pertseptsiooni, kus nähtav ruum ja selle kasutus või tähendus lähevad omavahel lahku. See nõuab omakorda visuaalselt esitatud kokkuleppe pidevat ümbertõlgendamist. Kokkulepe kehtib hetke haaval, pideva presentatsioonina. „Vanemuise biitlite“ ja „Autori surma“ lavaruumid on vaadeldavad puhtakujuliste mängudena. Gadamerist lähtudes on tegemist ruumide ühise loomisega, mitte nende kommunikeerimisega vaatajale. Teose identiteet ilmneb ja seisneb kohtumises vaatajaga, mitte ei esine sõnumina, mida vaatajani viia. Mängust lähtudes on lavakujundus käsitletav puhta presentatsioonina, mis võib küll representatsioonina viidata mõnele teisele ruumile, aga tema esteetiline tähtsus seisneb selle pidevas teadlikus esituses millegi muuna.

Omaette küsimus on sellise kujunduse tajumine, kuivõrd vaatajal on lavastuse struktuuri osana märksa suurem vastutus. Nii „Vanemuise biitlid“ kui ka „Autori surm“ toetuvad teadlikult fenomenoloogilisele sünesteetilisele kehatajule. Kehalisus tähendab siin empaatilist vahetut kohalolu, ühist kogemust samas keskkonnas ja võimaldab mõlema kujunduse esteetilist kogemist analüüsida ka esteetilise kaasamise kaudu. Olukorras, kus vaataja on füüsiliselt keskkonna osa, aga ei pruugi osa saada kõikidest muutustest, mis keskkonnas toimuvad, on võimalik end distantseerida ning vaadata ruumi visuaalse objektina. Seega saab rääkida ka samal etendusel sama publiku hulgas erinevatest kaasatuse astmetest. Problemaatiliseks muutub küsimus siis, kui lavakujundusele tähenduste omistamine toimubki ainult mittevisuaalsete kokkulepete kaudu. Kui lavakujundus sõltub vaataja osalusest ja kujutlusvõimest, siis on alati võimalus, et osa kujundusest jääbki kogemata. Positiivse toimimise korral võib aga väita, et mängu esteetika

annab võimaluse vaadata teatrikujundust väljaspool visuaalse keskkonna, füüsilis-esteetilise terviku tõlgenduspiire. Lavakujundus on aegruumiline kokkulepe, mis tekib jagatud kohalolust, kuivõrd mängu mõistmine eeldab kaasatust: osalemist mängu loovates kokkulepetes.

---

### **Kirjandus**

- Arlander, Annette** 1998. Esitys tilana. Acta Scenica 2. Helsinki: Teatterikorkeakoulu.
- Gadamer, Hans-Georg** 1989 [1960]. Truth and Method. Tlk J. Weinsheimer, D. Marshall. London: Sheer & Ward.
- Gadamer, Hans-Georg** 1998 [1986]. The Relevance of the Beautiful and Other Essays. Tlk N. Walker. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hakkarainen, Pentti** 1991. Leikki toimintana. – Leikki ja todellisuus. Puheenvuoroja suomalaisesta leikintutkimuksesta. Toim. H. Soini, T. Hyvärinen. Kajaani: Oulun yliopisto, Kajaanin täydennyskoulutusyksikkö, lk 25–80.
- Huizinga, Johan** 2004. Mängiv inimene. Kultuuri mänguelemendi määratlemise katse. Tlk M. Sirkel. Tallinn: Varrak.
- Lotman, Juri** 2006 [1999]. Kultuurisemiootika. Tlk P. Lias, I. Soms, R. Veidemann. Tallinn: Olion.
- Merleau-Ponty, Maurice** 1993 [1964]. Silmä ja mieli. Tlk K. Pasanen. Jyväskylä: Gummerus.
- Monks, Aoiffe** 2010. Actor in Costume. Houndmills and New York: Palgrave MacMillan.
- Pavel, Thomas** 1986. Fictional Worlds. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Sonderegger, Ruth** 1998. Play – Encyclopedia of Aesthetics. Toim M. Kelly, Michael. New York: Oxford University Press.
- Wittgenstein, Ludwig** 2010 [1953]. Philosophical Investigations. Tlk G. E. M. Anscombe, P. M. S. Hacker, Joachim Schulte. Oxford: Wiley-Blackwell.

### **Käsikirjalised allikad**

**Põllu, Ivar** 2013. Autori surm. Käsikiri.

### **Veebiallikad**

- Karjalainen, Pauli Tapani** 1999. Place and Intimate Sensing. The Thingmount Working Paper Series on the Philosophy of Conservation. Lancaster: Lancaster University. – <http://www.lancs.ac.uk/depts/philosophy/awaymave/onlineresources/place%20and%20intimate%20sensing.pdf> (09.09.2011).
- Tartu Uus Teater** – [http://www.uusteater.ee/?page\\_id=1426](http://www.uusteater.ee/?page_id=1426) (22.02.2014).

---

**Liina Unt** on teatrikunstnik ja -uurija. Ta juhib Eesti Kunstiakadeemia doktorikooli kunsti ja disaini õpesuunda. Peamised uurimisvaldkonnad on lavakujundus, keskkonnaesthetika ja mäng.

E-post: [liina.unt\[at\]artun.ee](mailto:liina.unt[at]artun.ee).

## **The Invisible Dimension of Scenography. Aesthetics of Play in Creating Stage Space**

*Liina Unt*

Keywords: scenography, playing, Tartu New Theatre, hermeneutics

The comparison between theatre and playing has spread on many levels, from metaphors to sayings, aesthetic concepts to deterministic models. This paper examines scenography as an active play environment. Play, in the context of theatre space, is defined according to the classical characteristic features of playing: spatial and temporal limits, fictionality that runs in parallel with everyday reality, and direct involvement.

The paper focuses on the specific aspects of play environment as it appears in the Tartu New Theatre's performances of „The Death of the Author“ and „The Beatles of Vanemuine“. Both productions are set in fictional locations with a visually static set design. Both are unique in that different locations are created without changing the physical space on stage – places appear and disappear through the performances, created by an odd textual allusion or two, or the audience's imagination. The changes can be understood through the audience's corporal perception, which this paper interprets using Merleau-Ponty's phenomenological concept of corporeity.

Using Tartu New Theatre's stage practice and Hans-Georg Gadamer's hermeneutic aesthetics, the paper aims to answer the question: what is the aesthetic structure of such stage environments and how can an environmental experience be created, if the direct interference in space is minimal. Gadamer's aesthetic concept revolves around play, interpreting works of art as a structure, a meaningful whole that can be presented and comprehended repeatedly. However, he qualifies that the structure, itself, is also a play as, despite a theoretic unity, it only exists when it is played. In this case, the scenography becomes an environment with open meanings, where attributing meaning and function happens through the agreements made during the act of playing, which don't necessarily also imply physical changes to the environment. The environment is an agreed-upon space-time that is created by a shared corporal presence wherein understanding of the meanings is dependent on participation, i.e. taking part in the agreement that creates the game.

When the invisible, yet perceptible space created by the scenography is analysed using Gadamer's aesthetics, the main issues become presentation and presence. The „invisible scenography“ is perceived only in the moment in which it is presented. Though the fictional room partially materialises (through the audience-stage relationship, elements of design, etc.), creating the scenography as non-visual spaces provokes a conflict of perception, where there is a disparity between the visible space and its use or meaning. And this, in turn, requires a constant re-interpretation of the agreements. Interpreting the visual, which has historically been scenography's main role, as a play changes its function and meaning.

**Liina Unt** is a scenographer and theatre researcher. She is the head of the Art and Design Curriculum of the Estonian Art Academy Doctoral School. Her main areas of research are scenography, environmental aesthetics and playing.

E-mail: [liina.unt\[at\]artun.ee](mailto:liina.unt[at]artun.ee)