

Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia

**MARION JÕEPERA**

**RUUMITAJU LOOMINE JA SUUNAMINE  
KUI POSTDRAMAATILISE DRAMATURGI PEAMINE TÖÖVAHEND**

Struktureerimata ruumikogemuse dramaturgilisest disainimisest  
21. sajandi teatris ja sellest väljaspool

Töö doktorikraadi taotlemiseks

Juhendaja: **dots Anne Törnpu, PhD**

**Tallinn 2017**

## **Abstrakt**

Käesolev töö „Ruumitaju loomine ja suunamine kui postdramaatilise dramaturgi peamine töövahend” on osa doktoriõppe loomingulis-uurimuslikust projektist. Uurimistöös kaardistatakse, analüüsitakse ja katsetatakse keelelis-dramaturgilisi tehnikaid, mis kuuluvad postdramaatilise dramaturgi peamiste töövahendite hulka. Kuna postdramaatiline teater seab nii dramaturgile kui ka tekstile uued nõudmised, uuritakse töös, milliste vahendite abil loob dramaturg postdramaatilistesse mängumaailmadesse taolisi peidetud dramaturgia struktuure, milles osalevad mängijatena nii etendajad kui ka publik ning mis võimaldavad mängijal tänu dramaturgi loodud muudatustele (katkestustele) tema ruumitajus mängumaailmaga uut moodi suhestuda. Praktikas katsetatud meetodite abil ning lähtudes dramaturgilistest, psühholoogilistest, psühholingvistilistest ja ruumitaju teooriatest, proovitakse kaardistada peamised tehnikad ja töövahendid, mida kasutavad postdramaatilised dramaturgid oma ühe olulisema professionaalse eesmärgi saavutamiseks – loomaks mängijale (kehalise) kogemuse muutuvast ruumist. Saadud tulemuste põhjal tehakse uurimistöös ennustusi ka selle kohta, millised on postdramaatilise dramaturgi tööülesanded ja väljakutsed tulevikus.

# Sisukord

Sissejuhatus.....	5
1. Postdramaatiline teater ja dramaturg.....	16
1.1 Postdramaatilise teatri dramaturg.....	16
1.2 Postdramaatilise teatri dramaturg.....	19
1.2.1 Kuidas tunda ära postdramaatilise dramaturgi tööd ehk postdramaatiliste mängumaaailmade 8 peamist tunnust.....	21
1.3 Dramaturgi ja postdramaatilise dramaturgi võrdlus.....	24
1.3.1 Postdramaatilise dramaturgia teke. Tema sünni ja arengu aastani 2017: imaginaarsetest maailmadest postdramaatilise poole.....	26
1.3.2 Tekst kui mäng. Mida mängija vajab?.....	28
1.3.2.1 Põgusalt mängulisusest.....	29
1.3.3 Suund keha poole.....	32
1.4 Tajumine, aju ja mängumaaailmad.....	35
1.4.1 Meie tajuaktidega täidetud maailmad.....	36
1.4.2 Tajumisest emotsioonide poole.....	38
1.4.3 Emotsioonid fiktsionaalses maailmas.....	41
1.5 Postdramaatilise dramaturgi lingvistilised töövahendid.....	42
1.6 Postdramaatilise dramaturgi tulevik.....	44
1.6.1 Postdramaatilise dramaturgia lähitulevik.....	45
2. Postdramaatiline teater ja ruum.....	52
2.1 Ruumi defineerimine postdramaatilises teatris.....	52
2.1.1 Ruumiloomest postdramaatilises teatris.....	53
2.1.2 Ruumiloomest mõjutamisest.....	55
2.2 Ruum, mida me tajume.....	57
2.2.1 Postdramaatiline lavatekst.....	59
2.3 Ruumist ja kehast (baasruumist).....	61
2.3.1 Keha postdramaatilises teatris.....	63
2.4 Ruumist ja emotsioonist.....	66
2.5 Postdramaatilise dramaturgi tehniline arsenal maailma muutmiseks: ruumiloomest katkestamise vahendid ja tehnikad.....	68
3. Postdramaatiline dramaturg ja keel.....	73
3.1 Keel. Tekst. Kõne.....	73
3.1.1 Keele olemus.....	74
3.2 Postdramaatilise dramaturgi Samarkand: suuline keel ehk kõne.....	76
3.2.1 Suulise keele rikkused ja aarded. Ruum kui keele loomise vahend.....	77
3.3 Elava keele mängujõud.....	78
3.4 Ruumitaju tekitamise keelelised mehhanismid.....	79
3.4.1 Tekstisisesed modelleerimisvahendid. Leksika. Grammatika. Stiil.....	80
3.4.2 Sisemaailmade kirjeldused.....	82
3.4.3 Külgnevate aegade ja aktiivoleviku vahel suumimine: perspektivism kui ruumiloomest atribuut.....	83
3.4.4 Psühhomusikoloogiline dramaturgia.....	83
3.4.4.1 „Anacrusis” ja „Ars Arctica”.....	85
3.4.5 Intensiiv-sümbiootiline metafoorikasutus.....	86
3.4.5.1 „Metsik metsik linn”.....	88

3.4.6 Lineaarsuse äärealade kaardistamine.....	89
3.4.7 Onomatopöa kui kehalisuse vähendamise meetod.....	90
3.4.7.1 Helide sisemine tähendus.....	91
3.4.8 Kehaliste väljendite usaldamine.....	93
3.4.8.1 Orienteerumisväljendite koordinaatteljestik.....	94
3.4.9 Hüüatused ja üneemid.....	95
3.4.10 Funktsioonisõnade <i>sudoku</i> : funktsioonisõnade kasutamine fokuseeritud emotsiooni juhtimiseks.....	96
3.4.11 Ruumi keelelis-tempoline kopeerimine teise ruumi.....	97
3.5 Keele kasutamine iseseisvad liigid.....	98
3.5.1 Ideoloogiline keel.....	98
3.5.1.1 Viha ja vandumine.....	100
3.5.2 Armastuskirjade anatoomia.....	101
3.5.3 Hüpnootiline keelekasutus.....	102
3.5.4 Poesia.....	104
3.5.5 Loitsud.....	105
3.5.6 Ruumi lõhkumine: huumor ja roppused.....	106
3.5.7 Stilistika kasutamine emotsiooniruumide avastamiseks.....	107
4. Postdramaatiline teater ja tajudramaturgia.....	110
4.1 Lausete koostis.....	111
4.1.2 Lausesisesed täppisvahendid teksti kogeja ruumikogemuse mõjutamiseks.....	112
4.2 Suund vormilt kogemusele.....	113
4.2.1 Ruumitaju muutmise tehnikate otsing kui laiendatud idioomide tõlkimine.....	114
4.2.2 Mäng kui mõtlemise viis.....	116
4.2.3 Kogemuse disainimine läbi ruumi.....	118
4.3 Ristdramaturgiad.....	120
4.3.1 Transmeedialine tõlkimine.....	121
4.3.2 Ristumispaikade otsingud.....	122
4.4 Mängude ja seikluste loogika.....	124
4.4.1 Otsing kui käitumise suunamine.....	125
4.4.2 Teekonnadramaturgiad.....	127
4.5 Jaht struktureerimata kogemustele.....	129
4.5.1 Tugi seiklusdramaturgiast.....	131
4.5.2 Kõikide igatsuste atlas.....	133
4.6 Realiteedi haldamise võimalikkusest.....	134
Kokkuvõte.....	137
Allikad.....	143
Kasutatud kirjandus.....	143
Summary.....	152
Tänuõnad.....	158
Acknowledgements.....	159
LISA 1.....	160
LISA 2.....	161
LISA 3.....	173

## Sissejuhatus

### Millest ta räägib?

Ruum on igimuutuv ja mitmekihiline, manipuleeriv ja manipuleeritav. Täpselt seda on ka mäng, kunst ja draamajärgne teater. Viimases on ruum saavutanud 2016. aastaks eelnevast märksa olulisema rolli, vahest lausa ühe peategelase oma. Peategelasi on draamajärgses teatris siiski mitmeid. Töö „Ruunitaju loomine ja suunamine kui postdramaatilise dramaturgi peamine töövahend” on osa minu doktoriõppe loomingulis-uurimuslikust projektist. Töö keskendub küsimusele, kuidas ja miks on dramaturgide osatähtsus muutunud uut- ja teistmoodi oluliseks ajal, mil dialoogide kirjutamisega enam väga ei tegeleta?

Viimasel aastakümnel olen oma töös ning valdkonnades, kuhu kirjutamine on mind viinud, märganud järgmist muutust: kehalised reaktsioonid ja tajuelamused sellest, mida kogetakse, on tihti tõusnud olulisemaks kui täppis-sõnastatav retseptsioon. Ka postdramaatiliste lavastuste ja mängumaailmade performatiivne mõõde sünnib publiku, etendajate ja kasutuses olevate meediate tegevuslikus koostöös. Eelnevast sündiv tähendus võib muidugi olla ka sõnadega seletatav, kuid ei pruugi olla ega ole kunagi eesmärk omaette. Tihti kogevad postdramaatilistes lavastustes osalejad (nii publik kui etendajad) ka midagi taolist, mida ei ole võimalik keeles väljendada. Tegemist on tähendusega, mis sünnib erinevate aistingute koostöönä inimese kehas. Arvestades, et „tähelepanu keskendamise teatri performatiivsele mõõtmele etenduse analüüsis on näidanud semiootiliste lähenemiste piiratust ning fenomenoloogiliste tajuteooriate võimalusi”<sup>1</sup>, seab käesolev töö oma keskmesse inimese fenomenoloogilise keha, mis mängumaailma asetatuna saab oma kohalolu ja tegevuslikkuse kaudu tajudramaturgia fookuspunktiks.

Inimene on ruumiline olend. Me tajume end ümbritsevaid olukordi ja inimesi nii oma keha kui ka välise ruumikonteksti kaudu. Meie silm ja kõrv otsivad alati detaile ja tajumarkereid, mille põhjal oma ruumikogemus üles ehitada. Üleminekud ühe ruumi tajumiselt teisele saavad tekkida aga kindlate elementide koostöös. Pakkumaks tekstikogejale (näitlejale, publikule, mängijale) selgepiirilisi võimalusi ruumilise muutuse tajumiseks<sup>2</sup>, peab postdramaatiline

---

<sup>1</sup> Risi 2013: 183.

<sup>2</sup> Ühes ruumis saavad korraga tajutavad olla mitmed ruumikihid: mentaalne, füüsiline, füüsikaline, mütoloogiline, keeleline, fenomenoloogiline, unenäoline, mälestustel põhinev jne.

dramaturg suutma üles leida nii keeles endas kui ka keskkonna ning keele vahelises ruumis peituvad võimalused, millega suunata tekstikogea tähelepanu. Dramaturg peab tundma õppima keele ja ruumi erinevaid sfääre ning kasutama ära sarnasusi või vastandusi nende struktuurides; ta peab õppima, kuidas liikuda lause ja keele sisemuses nii, et panna sealsed mikrostruktuurid suunama mängija tajulisi fakulteete. Käesolev töö proovibki anda ühe võimaliku metodoloogilise lähenemise tajudramaturgiale.

### **Isiklik lähtepunkt**

Ma ei oska end identifitseerida töö kaudu. Kui seda oleks vaja teha, siis küllap nimetaksin ennast *copywriter*'iks või seiklusdramaturgiks. Olen kirjutanud ligi 25 aastat, nendest viimased 15 igapäevaselt ning viimased 10 professionaalse kirjutajana. Suure tõenäosusega ei oleks liialdus väita, et olen viimase 10 aasta jooksul professionaalselt kirjutanud umbes 21 000 – 35 000 tundi. (Ka öötund saab olla töötund.) Dramaturgi ja kogemus- või kasutusteeekonna loojana – olenemata meediast – olen olnud tegev umbes 40 suurema projekti juures.

Käesolev uurimistöö tõukub suuresti nendest viimase 10 aasta jooksul tehtud töödest ja tähelepanekutest. Töötades kirjasõna ja struktuuriloo kaudu väga erinevates ruumides (Eesti teatrimajadest Ghana väikeküladeni, muuseumitest ja pankadest Thbilisi kinnisvaraarendusteni ning laevaehitus- ja torutehastest rabade ja ostukeskusteni), hakkasin märkama, et kasutan valdkondadeülelts samu tekstistruktuure ja -vahendeid, et lugejas või kasutajas kindlaid emotsioone ja nende kaudu ka käitumist esile tuua. Aja jooksul hakkasin otsima ühisnimetajat nendele töödele, kus taoliseid tekstistrateegiaid tuli kasutusele võtta. Selgus, et pea eranditult olid nad kõik seotud inimese ruumitaju muutmisega. Kuna postdramaatilise dramaturgi töövahendeid ei olnud tänaseks veel keegi uurinud, tundus olevat õige aeg taoline töö ette võtta ning leida samas ka küsimus vastusele, miks on ruumitaju ning ruumi kaudu lugude ja seikluste loomine just praegusel ajal niivõrd tugevalt esile tõusnud.

### **Töö taustast**

Käesoleva doktoritöö üheks lähtepunktiks oli minu 2012. aastal EMTA lavakunstikoolis kaitstud magistr töö „Mäng kui juhuse loomine ja piiramine postdramaatilises dramaturgias”. Töö keskendus arvutimängude (ja sarnasusprintsibi alusel ka postdramaatiliste mängumaailmade) dramaturgiale, eelkõige juhuse dramaturgiale. Oma magistr töö jõudsin järeldusele, et postdramaatiline dramaturg peab looma ka juhust kui tegelast; tegelast, kelle

ülesandeks on mängijaga kohtudes ellu tuua mängumaailmas seni varjul olnud võimalused. Mida läbitöötatum on juhuse esinemismuster ja tema ilmumist põhjustavad omadused (päästikud), seda paremini aitab ta kaasa mängija totaalse mängukogemuse saamisele, sidusa ja isikliku narratiivi tekkele mängumaailmas ja fiktsionaalsete maailmade avanemisele mängu jooksul. Selliste maailmade fikseeritus ongi osaliselt peidetud juhustesse.

Jõudsin magistritöös järeldusele, et ilma juhusega ei ärkaks mängumaailm ellu. Juhus muudab postdramaatilise dramaturgi jaoks ühelt poolt võimalikuks interaktiivse narratiivi haldamise nii tekstipõhise kui visuaalse dramaturgia kaudu ning loob teisalt ka aluse mängumaailmast tõukuva fiktsionaalse maailma sünniks läbi mängija poolt avatud ja dramaturgi poolt loodud võimalikkuste kohtumispunktide. Fiktsionaalsesse maailma (maailma, kus kattuvad nii mängumaailm kui tegelikkus) sisenev mängija on seega võimalikkusse paigutunu, kes läbi mängumaailma sisse kirjutatud juhuste elluäratamise ehk läbi tegelikustunud paratamatuse ning läbi uute seoste loomise lööb fiktsionaalses maailmas liikudes paigast võimalikkuse tasakaalu nii fiktsionaalses maailmas kui tegelikkuses endas.

Rõhutan ka käesolevas töös isikliku mängukogemuse loomist. Juhuse sisse kirjutamine ja juhust võimaldava ruumi vabaks jätmine on postdramaatilistes lavastustes üheks oluliseks ruumitaju loomise vahendiks. Sidusa loo konstrueerimine on inimese jaoks lihtsam kui tal on vähem infot.<sup>3</sup> Iisraelis sündinud Ameerika psühholoog ja 2002. aastal Nobeli majandusauhinna võitnud Daniel Kahneman kirjeldab, kuidas inimene ei saa parata, et suhtub oma käsutuses olevasse piiratud infosse nii, nagu see olekski kõik, mis on talle teada. Inimene loob kättesaadava info põhjal parima võimaliku loo, ja kui lugu on hea, usub seda. Nii ongi sidusa loo konstrueerimine lihtsam, kui teame vähem; tükke, mida puslesse sobitada, on siis väiksem arv. Tõsi lohutav veendumus, et maailm on meile arusaadav, toetub tugevale vundamendile: inimese peaaegu piiramatule võimele eirata oma teadmatust.<sup>4</sup> Mida hõredam ja tühikutega täidetum on seega alustekst, seda isiklikumad tervikud saavad mängijale tekkida. Tühikud täidab mängija juba isikliku materjaliga. Sellest tuleneb omakorda ka individualiseeruv mängualus. Kuna isiklikkuse osakaal on tühikute kaudu suur, võivad postdramaatilistes lavamaailmades tekkida publiku jaoks täiesti ettearvamatud ja erinevad kujundid. Kujundite lavalisele sünnile võimaluse andmine (ehk mitte nende kinnitamine

---

<sup>3</sup> Kahneman 2011.

<sup>4</sup> Kahneman 2011: 201.

varem kindlaks määratud piltidesse) võib tekitada ka täiesti uuelaadseid mänguruume nii publikule kui etendajatele.

Näen postdramaatilist dramaturgiat kui tähenduse ja kogemuse disaini, mis lähtub alati kindlast eesmärgist. Minu kui *copywriter*'i ja dramaturgi peamine huviobjekt on seega alati lõpp-kasutaja: kas muuseumi külastaja, maastikumängu mängija või teatripublik. Seega keskendub ka sinne uurimistöö küll laiemas plaanis mängijale (kelle all mõistan nii näitlejaid kui publikut), kuid lähtub esimesena alati publikule loodavate võimaluste prismast. Nii ei uuri käesolev töö dramaturgi ja näitlejate vahelisi koosloome tehnikaid, vaid dramaturgi neid töövahendeid, mida saab rakendada publikule uute tähenduste ja muutunud suhestuse loomiseks. Eelnevast lähtuvalt ootan, et antud tööd ei käsitletaks rangelt etenduse analüüsi raamides, vaid et teda paigutataks laiemasse, kõiki dramaturgilisi võimalusi kaasavasse, tähenduse loomise konteksti.

### **Hüpotees**

Nii nagu lause saab oleneda kontekstist, saab ümbritsevat konteksti (ruumi, atmosfääri ja keskkonda) omakorda luua ja restruktureerida sõna ja keele kaudu. Minu **töö hüpoteesiks on, et postdramaatiline dramaturg saab luua taolise teksti või dramaturgilise rea, mis võimaldaks selle kogejal tajuda muutusi teda ümbritsevas ruumis.** Selle saavutamiseks tuleb tal muuhulgas selgeks teha, kuidas kirjutajana pingestada teksti erinevaid osi vajalikest kohtadest; kuidas luua pingevälju lause siserütmide ja erinevate tekstiosade vahele; kuidas seonduvad ruumi ja teksti parameetrite ja struktuuridega grammatika, leksika, stiil ja teised tekstisisesed modelleerimisvahendid. Samuti peab ta ära õppima, millised teksti struktuuriüksused on ruumitundlikud ja millised ruumi strukturaalised on kõne suhtes dialoogivalmid ning kuidas teksti ruumitundlikke ja ruumi tekstitundlikke strukturaaloseid ühendada.

### **Töö eesmärk**

**Uurimistöö** „Ruumitaju loomine ja suunamine kui postdramaatilise dramaturgi peamine töövahend” eesmärk on uurida ruumi(taju) modelleeritavust läbi dramaturgilis-lingvistiliste vahendite ning tõestada, et ruumide loomine on ka dramaturgiliselt juhitav protsess. Tõestuseni jõudmiseks läbin kolm teekonda, mis kokku moodustavad läbiva uurimisülesande: 1) selgitan välja keele ja dramaturgiliste vahendite abil uute, aistinguliselt



tajutavate ruumide ja keskkondade loomiseks vajaminevad tekstilised strateegiad, meetodid ja tehnikad, mida saaksid teooria ja praktika kaudu kasutada inimesed, kes töötavad professionaalselt tekstiga, mille põhieesmärk on suhelda lugeja, kuulaja ja etendajaga; 2) annan ülevaate keele ruumitundlikest osadest, mille abil luua mängijatele võimalusi erinevate ruumide realiseerumise kogemiseks; 3) uurin, miks on ruumitajuga mängimine (ja tajudramaturgia laiemalt) saavutanud sedavõrd olulise koha draamajärgses teatris, just praegu, just nüüd. Seejärel paigutan saadud tulemused laiemasse, ka tulevikku vaatavasse konteksti.

Töö eesmärkide hulka ei kuulu taoliste ruumiloomevahendite analüüs, mille toimimiseks on vaja ainult tehnoloogiaid või masinaid.

### **Töö kontekst**

Postdramaatilise kontseptsioon ei ole veel kuigi kaua eksisteerida jõudnud, seega sai käesolev uurimistöö ette võetud sünkroonis uurimisvaldkonna kiire kujunemisega. Termin „postdramaatiline” tuli laiemasse kasutusse koos Saksa teatriteadlase Hans-Thies Lehmanni monograafiaga „Postdramatisches Theater” (1999). Teos avaldati inglise keeles aastal 2006 ning nii on termin viimase 11 aasta jooksul üle keeleruumide üha tihedamalt levinud. Antud teoses toob autor välja ka esimesed postdramaatilise teatri mõtestamise alused. Saksa teatriuurija Erika Fischer-Lichte oli omakorda üks esimesi, kes võttis suuna semiootiliselt etendusanalüüsilt performatiivsele. Teiste teoste hulgas on ta käsitlenud teatri performatiivset pööret ka oma raamatus „The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics” (2008). Fischer-Lichte kirjutab lahti, kuidas performatiivsuse tuumaks on laval toimuvate protsesside ja publiku vaheline suhe.<sup>5</sup> Eelnevate autorite lähenemine on andnud siinsele tööle mõttelise konteksti, mille külge sain osad spoorid kinnitada.

Postdramaatilist teatrit on defineeritud mitmeti. Enamasti on seda tehtud kas loolise lineaarsuse või lavastuste loomismeetodite kaudu. Postdramaatilist teatrit on Eestis seni uuritud suhteliselt vähe. 2011. aastal ilmus Elle Vatsari, Külli Seppa ja Luule Epneri toimetatud kogumik „Valitud artikleid teatriuurimisest”. Kogumik tegeleb uuemate lähenemistega teatriuurimises ning selles on muuhulgas ära toodud ka Saksa teatriuurija Erika Fischer-Lichte artikkel „Etenduse analüüsi probleeme“, mis haakub osaliselt siinkirjutaja jaoks huvipakkuvate temadega. Kõige laialdasemalt on Eestis postdramaatilisest teatrist kirjutanud Eero Epner ja Luule Epner, isegi kui autorite teemakohased artiklid ei ole

---

<sup>5</sup> Fischer-Lichte 2008: 38.

avaldatud antud terminit sisaldavate pealkirjade all. Eesti postdramaatilise teatripildi kasvule ja arengule on siinkirjutaja arvamusel kohaselt märkimisväärselt kaasa aidanud lavastajate Lauri Lagle, Anne Törnpu, Mart Kolditsa ja Peeter Jalaka tööd, kelle lavastused saab enamuses paigutada just kõnealusesse kategooriasse või selle piirimaile. Välismaa lavastajatest ja truppidest vajavad antud töö valmimise seisukohast kindlasti mainimist Inglise trupid Punchdrunk Company ja Forced Entertainment, Saksa lavastaja Frank Castorf ja Norra näitekirjanik Jon Fosse. Kõik nad on andnud oma panuse postdramaatilise laiema arenguks ja mõtestamiseks.

Kuna postdramaatiline teater tegeleb uue tähendusruumi tekke ja otsingutega, vajavad minu tööga seoses kaudset mainimist ka Pille Jänese kirjutatud magistratöö „Tähenduse teke lavakujunduses” (Tartu Ülikool, 2007) ning maastikku kui mänguruumi analüüsiv Liina Undi doktoritöö „Landscapes as Playground. The environmental experience of landscape as fictional and real in a performance” (Aalto Ülikool, 2012). Minu uuritava valdkonnaga ühtivad ka sünesteetilist teatrit käsitlevad teosed, nt Inglise teatriuuriija Josephine Machoni raamat „(Syn)aesthetics: Redefining Visceral Performance” (2011) ning Josephine Machoni ja Susan Broadhursti toimetatud „Sensualities/Textualities and Technologies. Writings of the Body in 21st Century Performance” (2012). Postdramaatilise dramaturgi töövahenditest ja nende kaudu tähenduse tekkest rääkijana on siinkirjutaja uurimistöo esimene Eestis. Uurin oma töös inimese fenomenoloogilist kehataju loodusteadustele võimalikult sarnases mõistestikus ning taoline lähenemine on teatriteaduses uudne.

Eesti teatriteaduses ei ole postdramaatilise dramaturgi tööga eelnevalt süvitsi tegeletud. Käesolev uurimistöo on oma valdkonnas esimene, mis käsitleb dramaturgi (kui kirjutaja ja seikluste disainija) töövahendite (leksika, grammatika, stiil, süntaks, rütmika, transmeedialine tõlkimine jne) rakendamist ruumi erinevate sfääride loomisel ja muutmisel ning esimene, mis toob ühisele postdramaatilisele mänguväljale kokku kognitiivse lingvistika, ruumifilosoofia, postdramaatilise dramaturgia, sünesteetilise teatri, fenomenoloogilise keha ja neuroteaduse teooriad ning praktikad. Siinkirjutaja andmete kohaselt ei ole dramaturgilisi ruumiloometehnikaid postdramaatilisest vaatepunktist põhjalikult käsitletud ka ükski avaldatud doktoritöö Euroopa kultuuriruumis. Eelneva kaudu ja tõttu on siinse töö eesmärk samuti pakkuda uut mõtestatust nii postdramaatilise dramaturgi tööle kui ka postdramaatilisele teatrile.

## Metodoloogia ja lähtealused

Uurimistöö peamiseks teostamise meetodiks oli valdkondadevaheline, transdistsiplinaarne analüüs, mis sünteesib kognitiivse lingvistika, psühholingvistika, näitleja psühholoogia, sünesteetilise teatri, ruumifilosoofia ja fenomenoloogia teooriaid dramaturgia teooriate ning kaasaegsete praktikatega. Alameetodina oli kasutusel ruumi ja keele struktuuri- ja sisuosiste võrdlev analüüs. Teoreetilist uurimust toetasid neli praktilist tööd, millest igaüks keskendus ruumitaju suunamise erinevatele aspektidele.

Töö käigus katsetasin rist-metodoloogilise uurimuse läbiviimist. Keskendun mängija kohalolule ja meelelisele tunnetusele, üritades taolise kogemuse suunamist raamistada loodusteadusliku mõistestikuga. Rõhutan siiski, et uurimuse eesmärk ei olnud analüüsida kõiki tekkinud seoseid totaalse, loodusteadustele omase neutraliteediga. Kasutan seega nii fenomenoloogilist kui ka strukturalistlikku lähenemist, proovides neid panna teineteist täiendama ning mitte katma, mis oleks ka võimatu. Töös kasutatud analüütiliste järelduste ja mõttekäikude taustsüsteemi ühe läbiva osa moodustas lähtekoht, et inimitaju subjektiivsus ei ole takistuseks teaduslikule, akadeemilisele lähenemisele.<sup>6</sup> Samuti pean oluliseks välja tuua, et olen teadlik, et keel ei ole muidugi ainus sünesteetilise, postdramaatilise teatri mängumaailmade loomise vahend, mis postdramaatilisel dramaturgil kasutada on. Teisi vahendeid ei puuduta ma töös aga fookuse hoidmise huvides.

Lähtun doktoritöös alustelt, et sünesteetilisele tajudramaturgiale omased vahendid on alati olemas olnud, kuid need on kaasaegse teatri ja just dramaturgi töö kontekstis olnud seni laiemalt lahti mõtestamata. Töös otsitud väärtused ja loominguliste projektide käigus uute tunnetuslike ruumide loomised said mõõdetavat kinnitust vestluste käigus publiku ja etendajatega (enamasti kohe pärast etendust või ka tagasisideankeetide abil).

Teostatud analüüsi jaoks kasutatud kirjandusest vajavad teiste hulgas esiletoomist Nicola Shaughnessy toimetatud „Affective Performance and Cognitive Science: Body, Brain and Being” (2013), Katalin Trencsényi ja Bernadette Cochrane'i toimetatud „New Dramaturgy. International Perspectives on Theory and Practice” (2014) ning Josephine Machoni „(Syn)aesthetics: Redefining Visceral Performance” (2011). Kõik eelnevad teosed ja autorid on oluliselt panustanud postdramaatilise teatri paradigma lahtimõtestamisesse ning juhtinud

---

<sup>6</sup> Risi 2013.

ühel või teisel viisil tähelepanu inimkeha ning ruumi vahelistele suhetele ning sünesteetilise teatri analüüsimisele. Lisaks mängisid minu töö valmimisel olulist praktilist rolli ka neli loomingulist projekti, märkmed konverentsidest-õpitubadest, töötamine EMTA lavakunstkooli 28. lennu dramaturgi- ja lavastajatudengitega, osasaamine postdramaatilistest mängumaailmadest ning muidugi ka minu igapäevane töö sõna ja tekstiga väljaspool teatrit. Uurimistöö sisulisele valmimisele aitas kaasa ka nähtud sünesteetiliste lavastuste etendusanalüüs, isegi kui need lavastused ei ole töös pikemalt lahti seletatud.

### **Terminitest**

Sünesteetilise dramaturgia eelduseks on mängumaailma kehaline kogemine. Rääkides oma töös „kehast” ja „baasruumist”, pean silmas inimese füüsilist ja tunnetuslikku keha, mis on postdramaatilise mängumaailma kogemise alustingimus.

Terminiga „mängumaailm” pean silmas (suures enamuses) mittefrontaalse ruumikasutusega etendus- või mängupaika, mida jagavad korraga nii etendajad kui ka publik, kes on omakorda tulnud fiktsionaalsest maailmast osa saama. Mängumaailmas rullub lahti etendajate mängitud lugu või teemarida, mis ei ole enamasti fikseeritud ning mida publik saab oma osalemise ja valikute kaudu tihti mõjutada. Kuna publiku ja etendajate eelteadmised ruumist on erinevad (publikul tavaliselt kitsamad), saab publiku tajukogemus olla eredam ning mõjutatud saada kogu tema keha ja seekaudu ka kogemus ruumist.

Töö kasutatud terminid „mäng” ja „mängima” tähistavad dramaturgiliste vahenditega loodud fiktsionaalsest maailmast vabatahtlikult osasaamist, mängureeglitest kinnihoidmist ning olemasolevatest eesmärkidest lähtumist. Reeglitest olenevalt saab mängimine toimuda individuaalses või kollektiivses vormis, kuigi mängu vastuvõtt ja kogemine on enamasti individuaalne. Kuna postdramaatilises mängumaailmas löövad tihti aktiivselt kaasa nii etendajad kui ka publik, kasutan terminit „mängija” neid mõlemat tähistavas tähenduses. (Mängumaailmas saab ka mitte-kaasamängimine tähendada aktiivset osalemist.) Rääkides „mängijast” ilma rohkemate täpsustusteta, pean seega silmas inimest, kes on vabatahtlikult mängusituatsiooni astunud – tegemist võib olla nii näitleja kui ka publik-mängijaga.

Kasutan töös ka termineid „peidetud dramaturgia” ja „neonarratiiv”, kirjeldamaks postdramaatiliste mängumaailmade aluseks olevaid struktuure või nende tõlgendamise- ja kogemisvõimalusi.

## Töö ülesehitusest

Uurimaks ruumitaju modelleeritavust dramaturgilis-lingvistiliste vahenditega, on töö jagatud nelja peatükki ja kolme lisasse. Kasutan töö käigus mitmeid erineva fookusega struktureerivaid nimekirju. Usun, et nimekirjade puhul on tegemist ühe võimsama, nii tegudele kui mõistmisele suunava tekstivormiga. Akadeemilises plaanis leian, et nad hõlbustavad oluliselt vaheülevaadete loomist ning aitavad lugemisel sujuvamalt edasi liikuda uute teemade peale.

Esimene peatükk keskendub postdramaatilisele dramaturgile, tema töövahenditele ning hüpoteesile selle kohta, kuhu hakkavad ulatuma postdramaatilise dramaturgia piirid tulevikus. Teine peatükk keskendub ruumile ning leiab seoseid eri ruumisfääride, sh ka inimese keha ehk baasruumi ja teiste sfääride vahel. Laiemalt saab kaardistatud postdramaatilise dramaturgi tehniline arsenal ruumitajuga mängimiseks. Kolmanda peatüki fookuses on keel postdramaatilise dramaturgi käes. Peatükk algab keele ja emotsiooni seoste kaardistamisega ning liigub edasi ruumitaju tekitamise keeleliste mehhanismide ja keele kasutamise iseseisvate liikideni. Uurimistöö neljas ja viimane peatükk kannab pealkirja „Tajudramaturgia” ning seal proovitakse mõista ja analüüsida teekonnaliste mängumaailmade telgitaguseid: vaadatakse, kus on ruumipõhiste neonarratiivide disainimise piirid ning vaadeldakse ajendeid, mis suurendavad mängijas soovi osaleda taolises *piiranguteta olemises*.<sup>7</sup> Töö lõpeb kokkuvõttega, mis mõtestab ja analüüsib saavutatud eesmärgi ja tulemusel.

Igale peatükile eelneb eraldiseisev lehekülg nimekirjaga, mille eesmärk on juhtida lugeja tähelepanu erinevatele ruumikogemustele. Töö lõpus on ära toodud kolm lisa, millele on teksti sees viidatud. Neist esimeseks (Lisa 1) on EMTA lavakunstkooli 28. lennu dramaturgiatudengite 2016. aasta Talvekoolis kirja pandud punktid „Mida vajab näitleja dramaturgiliselt tekstilt?”. Nimekiri juhib tähelepanu sellele, mida otsivad tekstilt peatselt professionaalsesse teatrimaailma sisenejad. Lisas 2 on tekstina kogumahu ära toodud üks minu neljast praktilisest tööst, mis toetas siinse loomingulis-uurimusliku projekti valmimist.

Minu esimene ja teine loominguline töö on lahti mõtestatud peatükis 3 (alapeatükkides 3.4.4.1 ja 3.4.5.1). Kolmas ja neljas töö on kokkuvõtvalt analüüsitud Lisades 2 ja 3.

---

<sup>7</sup> Merleau-Ponty 2013: 36.

Uurimistöö täiendab teatriteadust kolmes suunas:

- 1) Teoreetiliselt. Tegemist on esimese pikema uurimusega postdramaatilise dramaturgi rollist ja töövahenditest postdramaatilises teatris ning ka teatriruumist väljaspool.
- 2) Mõtestikult. Töö mõtestab uuest vaatepunktist lahti postdramaatilise teatri esilekerkimise tunnusjooned ning tulevikuperspektiivid.
- 3) Praktiliselt. Töö võtab kindlapiirilisel ja selgelt kokku juhised ja tekstipõhised strateegiad keeleliste vahendite kasutamiseks inimese ruumitaju suunamisel ja nihestamisel.

Loodan, et käesolev uurimistöö annab nii postdramaatilistele dramaturgidele kui ka teistele tekstiga lähedussuhtes elavatele inimestele uusi suundi tekstide ümberhäälestamiseks ja erinevate, seiklustele suunavate mänguridade loomiseks.

### *Post Scriptum*

Siinkirjutaja jaoks on postdramaatiline dramaturgia üheks omalaadseks tegutsemise praktikaks. Soome skulptor ja kunstide õppejõud Jyrki Siukonen räägib töötegemises sisalduvast võimalusest mõtelda ilma sõnadeta.<sup>8</sup> Siukoneni mõte on suunatud pigem käsitöölisele ja skulptoritele, kuid mina laiendaksin seda ka mängumaailmades tegutsemisele ning taoliste tegutsemiste disainimisele laiemalt.

Postdramaatiline dramaturg läheneb nii ruumile kui sinna ehitatavate mängumaailmade ülesehitusele samast lähtepunktist: ehitada maailm üles nii, et ta ei muutuks kunagi lõpetatuks. Sama suhe on tal keelega – olles oma tööriistade valdaja, teab ta, et haamriga taotakse küll naelu seina, aga samas saab haamrit suurepäraselt kasutada ka ukse-stopperina. Just seda tunnetuslikku liini proovisin elus hoida ka tööd kirjutades – et sõnad tuleks kasutusse käigupealt, elavana, oma loomulikus täpsuses, osaledes siin-seal autori poolt ellu kirjutatud „maailma poeetilises vormimises”.<sup>9</sup> Kui lugejale torkavad seega teiste hulgas silma näiteks erinevalt kasutatud väljendid „ma tunnen su vastu...” ja „ma tunnen su pihta...”, on antud erisused jäetud sisse teadlikult.

---

<sup>8</sup> Siukonen 2016: 109.

<sup>9</sup> Merleau-Ponty 2013: 39.

### **Ruumid, kus reaalsus näib olevat natuke ümber tehtud:**

- sinu tuba su vanemate majas, pärast seda, kui sa oled välja kolinud
- tualettruumid kiirteede teenindusjaamades
- see linn, kus sa unenäos tihti jalutad, mis on peaaegu tuttav ja kus sa täpselt tead, kuhu minna, kuid mis sind alati ootamatult endasse neelab
- katused, kuhu keegi teine tulla ei tea
- pooltühjad restoranid hotellides, mille laudades söövad inimesed üksinda õhtust, mil väljas pimeneb
- öised lastemänguväljakud
- tühjad koerakuudid
- suured ehituspoed
- koolimaja koridorid peale suvevaheaega
- bussid, kus sa oled ainukene reisija
- tühjad hotellitoad, kus sa hommikul vara kotti pakid

# 1. Postdramaatiline teater ja dramaturg

## 1.1 Postdramaatilises teatrist

Eesti taasiseseisvumisajal on sotsiokultuurilistes protsessides toimunud suuremad muutused järgmistes teatrit puudutavates kategooriates:

1. Institutsionaalsed ruumid. Riiklike ja munitsipaalteatrite kõrvale on tekkinud vabatrupid ja projektipõhised kooslused, mis on saanud oluliseks teguriks Eesti teatripildi uuendamisel ja repertuaarivaliku laiendamisel. Eestis oli 2016. aasta seisuga ligi 200 vabakutselist näitlejat. Kasutusele on võetud uued mängukohad: mõisad, talud, vabrikuhooned, kuid ka metsalaaned, mererannad, rabad. Piirid professionaalse ja harrastusteatri ning teatri erinevate žanrite vahel on hägustunud või suisa kadunud.

2. Kultuuriruum. Eesti teatrite koostööpartneriteks on saanud Euroopa teatrid, milles toimuvad külalissetendused ja ühislavastused, samuti osaletakse rahvusvahelistel teatrfestivalidel. Ilmekas näide on Teater NO99 edu rahvusvahelistel festivalidel ning koostöö Saksa ja Inglise teatritega. Tekkinud on olukord, kus kaasaegset Eesti teatrit käsitletakse enesestmõistetava osana Euroopa teatrist ja kultuuriruumist.

3. Esteetiline ruum.<sup>10</sup> Dramaturgiliselt on peamiseks muutuseks postdramaatilise teatrisuuna teke. Terminit „postdramaatiline” kasutatakse teatri kohta, mis tegutseb teispool draamat, ajajärgul „pärast” draama paradigma valitsemist.<sup>11</sup>

On olnud ajastuid, kus teater on kopeerinud elu<sup>12</sup> ja vastupidi. Olukorrad, kus elu kopeerib teatrit, võivad aset leida näiteks sõja ajal – head lahingukohad on tihti teatraalsed. Ruum ja inimesed loovad seal koos võimsa vaatemängu. Näiteks tõi Napoleoni ajastu sõjategevusse vaieldamatu esteetilise aspekti. Tolle ajastu üldises kultuurisüsteemis tähendas sõda ühtlasi kolossaalset vaatemängu, etendust. Hiljem pidid järgmise põlvkonna kirjanikud muidugi

---

<sup>10</sup> Nimekirja punktid 3–5 käsitlevad jätkuvalt muutusi Eesti teatrimaastikul, kuid neis antud kirjeldused kehtivad postdramaatilise teatri kohta ka laiemalt.

<sup>11</sup> Lehmann 2011: 246.

<sup>12</sup> Nt klassitsism ja romantism.



kulutama rohkelt energiat sõjalt teatraalse võlu maha pesemiseks.<sup>13</sup> Postdramaatilises teatris võib teater pakkuda osalejatele elulähedast kogemust. Teater mitte ainult ei proovi siis kopeerida elu, vaid võib muutuda elule nii sarnaseks, et piirid hägustuvad. Eelneva tõttu – kuid mitte ainult – on sellises teatris muutunud nii lava ja saali vahekord kui ka publiku roll. Postdramaatilises teatris oodatakse publikult tihti **aktiivset suhestumist** etendusega. Lavastuste tõeline tähendusvõrgustik tekib seega mitte laval, vaid publiku fantaasia ja näitlejate omavaheliste kokkulepete koostööna. Publik võib postdramaatilises teatris olla mängumaailma kaasatud sama palju kui mängija. Vaataja käitumisest võib sõltuda etenduse kulg. Kaasaelamise vältimatuks eelduseks on vaataja muutumine üheks lavastuse autoriks. Lisaks hüljatakse postdramaatilises teatris üha enam teksti terviklikkuse nõue ning loobutakse traditsioonilisest draama ülesehitusest. Siin on tekstiga võrdväärseks saanud visuaaldramaturgia ning lavastusest võib kujuneda keha-, heli- ja kujunduspartituuril põhinev lavaline essee. Samuti käivad taoliste lavastuste alla erinevad audio- ja maastikumängud. Dekoratsioonist kui lavaruumi visuaalsest struktuurielemendist postdramaatilises teatris enamasti ei räägita. Eelistatakse kõnelda ruumist laiemalt. Tegemist on teatriga, mille dramaturgia pigem „fikseerib osalisi struktuure kui terviklikke mustreid”.<sup>14</sup>

Postdramaatilise teatri lavastusteks ja mängumaailmadeks on ambivalentseid tajukeskkonnad, mis hõlmavad muuhulgas multimeediat, füüsilist teatrit ja nüüdistantsu. Nii nagu kirjaniku mõtte realiseerub teatud kindlas kunstilises struktuuris ega ole sellest lahutatav,<sup>15</sup> tuleb ka postdramaatiliste dramaturgide mõtte ning vahel ka ellusuhtumine esile loodud mängumaailma struktuuri (ning mitte ainult sinna suunatud teemade) kaudu. See on teater, mis ületab kõiki piire (sh ka teatriliikide vahelisi piire). Näiteks saab toimida etendusena ka 24/7 külastatav ruumi-installatsioon, kuhu publik siseneb ning kust lahkub endale sobival ajal.

Mängumaailmade loomisel kasutatakse mittehierarhilisi tööstruktuure: lavastuse ja kujunduse autoriks võib olla kollektiiv. „Tekkinud on mitmekihiline uus teatrimaastik, mille jaoks pole suurelt jaolt reegleid veel leitud. See teater tekib sageli projektidena, kus lavastaja või rühm kutsub kokku erinevad kunstnikud – tantsijad, graafikud, muusikud, näitlejad, arhitektid –, et üheskoos ellu viia projekt (vahel ka mitu projekti).”<sup>16</sup> Žanripiirid tantsu- ja draamateatri vahel

---

<sup>13</sup> Lotman 2003.

<sup>14</sup> Lehmann 2006: 83.

<sup>15</sup> Lotman 2006: 25.

<sup>16</sup> Lehmann 2011: 250.

on muutunud olematuks. Traditsioonilise teatri asemel luuakse postdramaatilises teatris osasaajatele täiesti uus tajukeskkond.

4. Dramaturgiline plaan. Kuni lavastaja tekkeni oli teater piltide rida. Igas pildis tuli ette kanda monolooge ja dialooge. Pilt lõi konteksti ning piltidevaheline liikumine ei hõivanud kellegi tähelepanu. „Need olid etendused, mille tegevus seisnes liikumatute näitlejate kompositsioonilises paigutuses lavakaadris.”<sup>17</sup> Kui mängu ilmus lavastaja, hakati ühest pildist teise pilti üleminekut laiendama ja lavastama. Pildilist struktuuri kui sellist postdramaatilises teatris enam ei ole, kõik voolab nagu jõgi ning üleminekud ise on need, mis kannavad tähendusi. Üleminekute liikumisi juhivad tihti dramaturg.

Väga oluliseks on saanud viis, kuidas ja milleks sõna ja teksti rakendatakse. Saksa teatriteadlane Hans-Thies Lehmann kirjeldab, kuidas tekst on postdramaatilises teatris rohkem kohalolu kui ettekandmine, rohkem protsess kui valmis toode.<sup>18</sup> Sõna võib olla kasutusel kontekstuaalselt ja kriitiliselt, eesmärgiga mängijat innustada või hoopis uinutada. Sündinud on poorne, **peidetud dramaturgia**, mis loob oma struktuuris mängijale tunde, nagu juhiks ta oma tahet, tähelepanu ja valikuid ise.<sup>19</sup> Nii nagu tee ja teekonnad saavad tihti määratleda kohta, milleni ja mille ümber nad liiguvad, saab ka postdramaatiline mängumaailm olla määratletud dramaturgilise struktuuri kaudu.

Tekst on teatris alati ankurdatud läbi konteksti – see annab talle teise tähenduse ja loomingulisuse. Just konteksti kaudu saab tekst muutuda mänguliseks. Postdramaatilise teatri tunnus on kontekstide vaheline hüppamine – eri kontekstidega mängimine ühe lavastuse, mängumaailma jooksul ja raames. Viiteid muutunud kontekstile saab mängija tekstide kaudu. Postdramaatilise teatri dramaturgilises struktuuris luuakse muutuvate kontekstide arhitektuur, milles konteksti vahetamine (ja selle võimalikkus) tehakse nähtavaks stiilivahetuste kaudu.

5. Suhtumine. Lisaks muutustele lavakeeles tähistab postdramaatilisus muutusi ka suhtumises ja mõtteviisis. Taas on oluliseks muutunud keskkonna ja ühiskonnateadlikkuse sõlmpunktid ning laiemad autentsuse küsimused. Käimas on reaalsuse, ehtsuse, uue puhtuse ja siiruse otsingud, mis toimub tihti tajude ergastamise, ebaharilike kogemuste ning tunnete ja

---

<sup>17</sup> Lotman 2003: 297.

<sup>18</sup> Lehmann 2006: 85.

<sup>19</sup> Kasutan mõistet „peidetud dramaturgia” töös läbivalt, rääkimaks postdramaatilisest tähelepanujuhtimise dramaturgiast ja avatud mängumaailmade alusdramaturgiast üldisemalt.

afektiivsuse mõjutamise kaudu. Küsimusest „mis on elu mõte?” on tänaseks (uuesti) kadunud iroonia. Ruum on kõige laiemas mõttes tähelepanu all ja keskpunktis tagasi. Ka lavastaja Peeter Jalaka sõnul on uueks avangardiks kooskõla.<sup>20</sup> Kõige eelneva tõttu on postdramaatilises teatris pingestatud ka väljamõeldise ja tegelikkuse suhe.

Lisaks mainitud sotsiokultuurilistele muutustele on veel üks protsess suure tõenäosusega mõjutanud teatrivaldkonna paradigmat: toimunud muutusi: tänaseks on täiskasvanuikka jõudnud kaks põlvkonda inimesi, kelle üleskasvamisel mängisid rolli videomängud (alates põlvkondadest, kelle teismeiga läbis 1980ndaid). Tegemist on põlvkondadega, kelle narratiiviloome erineb tihti traditsioonilisest, etteantud lugude tarbimisest ning kes on harjunud tarbitavat/kogetavat lugu ise kokku panema. Publik on muutunud mängijaks. Temast on saanud nihkuva vaatepunkti valitseja.

## 1.2. Postdramaatilise teatri dramaturg

„Postdramaatiline teater on olemuslikult, aga mitte eranditult seotud eksperimentaalselt mõtleva ja kunstiliselt riskialti teatriga.”<sup>21</sup> See on teater, mis on astunud välja mugavustsoonist ning mis ei paku oma vaatajale ja endas osalejatele mitte ainult lugu ja hingelis-kultuurilist elamust, vaid just võimalust lugu ise kokku panna ja elamust oma valikutega mõjutada. Lugude kokkupanek toimub ruumi kaudu ja mängumaailmas kohapeal sündivate kujundite alusel.

Tegemist on teatriga, mille südames on fundamentaalselt muutunud representatsiooni roll – postdramaatilise teatri puhul ei ole enam tegemist *mimesis*’est<sup>22</sup> lähtuva etenduskunstiga (traditsioon, millele lääne teater on alates Aristotelesest tuginenud), vaid teatriga, mille peamiseks alustalaks on mängus osaleja (kelleks võib olla nii etendaja kui publik) võime panna endale erinevatest meediakihtidest kokku lugu, mida ta kõige enam jälgida soovib. Tolle uue dramaturgia paradigma ise ei ole lõplikult stabiilseks muutunud, kuid märksõnad, mida osa praktikuid ja teoreetikuid selle kirjeldamiseks kasutavad, on nt „poorne”, „post-mimeetiline”, „interkultuurne” ja „protsessi-teadlik”.

---

<sup>20</sup> Jalakas 2009.

<sup>21</sup> Lehmann 2011: 249.

<sup>22</sup> Mimees ehk *mimesis* on jäljendus kui asjade omavaheline suhe või suhestumise protsess, mis leiab aset idee ja tegelikkuse, tegelikkuse ja kunstiteose, kunstiteose ja hinge, looduse ja hinge vms vahel.

Dramaturgid on teatri juures töötanud alates 18. sajandist.<sup>23</sup> Nende ülesanne on olnud kirjandustoas näidendite lugemine, kavade koostamine, kirjandusteoste draamavormi kohandamine ning uuemal näitekirjandusel silma peal hoidmine, kui nimetada vaid mõned. Kuni lavastusdramaturgide ilmumiseni ei saanud dramaturgid enamasti näitlejat (tekstiväliselt) juhendada. Lavastusdramaturgide igapäevatööks sai aga lavale mineva teksti ja loo kokkupanek koos näitlejate ja lavastajatega.<sup>24</sup> Postdramaatilise teatri sünni ja arenguga nii Eestis kui ka mujal muutus ja on muutumas ka dramaturgi roll teatris: sündinud on uus tõug – postdramaatiline dramaturg. See uus tõug erineb dramaturgist nii oma rolli, mõtlemise kui ka tehnilise arsenaliga. Postdramaatilise dramaturgi roll on küll jätkuvalt luua võimalusi narratiiviloomeks, kuid teha seda publiku ja ruumi kaudu. Teisisõnu on postdramaatilise dramaturgi eesmärk teha publikust nii mängija kui ka narratiivi kokkupanija. Igapäevaülesannetelt erineb ta talle eelnenud dramaturgiliikidest ka selle poolest, et postdramaatiline dramaturg tuleb lavastajaga tihti samale väljale, räägib temaga kaasa või talle vastu. Varem ei olnud taoline sekkumine prooviprotsessi loomuliku ja regulaarse osana tavaks.

Kuni postdramaatilise teatri sünnini oli ka publik enamasti pealtvaataja rollis – tema eesmärk oli etendusest aru saada ja lasta selle sümbolitel ning lugudel endale mõju avaldada. Postdramaatilises teatris ei pea pealtvaataja otsima tähendust (vähemalt ei ole see peamine eesmärk). Teda kutsutakse pigem mängumaailmast osa saama, seda maailma isiklikult kogema ja ka vormima. Postdramaatilise mängumaailma dramaturgia loob mängumaailma kogemiseks vajalikud tingimused ning ka raamistiku võimalikule tõlgendamise- ja kogemisviisile.<sup>25</sup> See on teater, **mille(s) narratiiv pannakse kokku mitte publiku silme all, laval, vaid publiku peas**, tema enda tegevuse ja kogemuse kaudu. Selleks et see juhtuda saaks, peab postdramaatilise teatri näitleja oskama ära tajuda need hetked, kus kujundid – näitlejate mängu ja teiste meediate ristumispunktis – tekivad. Vaid tänu sellele saab sündida kujund (ja sealt edasi areneda narratiiv) ka publiku peas.

---

<sup>23</sup> Eristan dramaturgi näitekirjanikust – inimesest, kelle peamiseks tööülesandeks on kirjutada valmisnäidendeid ja kes tegutses juba enne kaasaegse dramaturgi ameti teket.

<sup>24</sup> Valmistekste kirjutavad lavastusdramaturgid harva ning kui nad seda teevad, loovad nad tekste pigem proovis sündinu põhjal.

<sup>25</sup> Danan 2014: 6–8.

Dramaturgiat, mida taolises teatris kasutatakse, nähakse kui „dünaamilise süsteemi sisemist voolu”.<sup>26</sup> Sellesse süsteemi loob postdramaatiline dramaturg ootamatusi (juhuseid), mis jätavad mängijale mulje, nagu oleks ta ise need põhjustanud. Juhuseks on enamasti stiilivahetus (tajutav tekstiliste muutuste kaudu), mis omakorda tekitab kontekstuaalseid nihkeid.

Trans-ajastusse liikumisel on dramaturgi väljakutse luua teekondi, mis sobivad mänguks nii näitlejale kui ka publik-mängijale. Postdramaatilised dramaturgid lähtuvad põhimõttest, et ühed suurimad muutused, mida dramaturg mängijale pakkuda saab, algavad inimese ruumitajust – peamisest vahendist, mille kaudu inimene olukordi omaks võtab, end neisse paigutab ning kaaslastega suhtleb. Pean mängija all siin ja edaspidi silmas nii etendajat kui ka publikut, kellest saab aktiivne kaasamängija postdramaatilises mängumaailmas. Mängija ruumitajus toimuvate muutuste kaudu saab võimalikuks tema isiklik suhe mängumaailma, enda ja kaasmängijate tegevustega. Siit saab järeldada, et viis, kuidas dramaturg mängija-publiku teadvusega postdramaatilises teatris mängib ja kuidas tema teadvusesse sisse saab, on muutunud ruumipõhisemaks.

### **1.2.1 Kuidas tunda ära postdramaatilise dramaturgi tööd ehk postdramaatiliste mängumaailmade 8 peamist tunnust**

1. Postdramaatilise dramaturgi töö sisu on selliste mängumaailmade loomine, mis laseksid neisse sisenejal tunda end nii autonoomse mängija kui ka loojana. Seega on tema ülesanne luua ruum, mille kasutaja saaks minna teekonnale, mis on nii temale kui ka kaasmängijatele avastusretk. „Meie sõltuvus videomängudest, lühijuttudest ja filmidest demonstreerib meie kirge siseneda sümboolsesse ruumi ning suhelda aktiivselt alternatiivsete reaalsustega.”<sup>27</sup> Aktiivset suhtlust alternatiivse ilmaga postdramaatiline dramaturg disainibki. Ta on seiklusdisainer, kes usaldab ka rändajate enda suunataju.

Mängijale postdramaatiliste mängumaailmade reeglite paika panemiseks tuleb dramaturgil kõigepealt eristada mängumaailma ja argimaailma vahelisi suuremaid

---

<sup>26</sup> Trencsényi ja Cochrane 2014: xi.

<sup>27</sup> Mitchell 2010: 3.

erinevusi. Pärast erinevuste tutvustamist (või vahel ka sellele eelnevalt, olenevalt loodud süsteemist), tuleb mängumaailma sisenejale kätte anda reeglid – kui palju tal on vabadust, mil määral ta tohib suhelda teiste mängijate ja etendajatega ning mis on tema üldine eesmärk mängumaailmas liiklemisel. Eesmärk on oluline. Sellest hakkab sõltuma mängija tahe, tema seisund ja ka mäng ise. Nii paigutub postdramaatiline mängumaailm kuhugi dramaatilise teatri ja videomängu vahele – sinna sisenemiseks on vaja teada rohkem kui teatrisaali astudes ning vähem kui videomänguga või meediaid ristava mänguga alustamiseks. Kindel on see, et mängija tahe peab saama äratatud.<sup>28</sup>

Postdramaatilised dramaturgid kasutavad keelt ühe vahendina, loomaks mängijale kogemuse ruumist või ruumi muutumisest. Keele rütmikat (ja teisi omadusi) kasutatakse ära atmosfääri-arhitektuuri loomisel.<sup>29</sup> Keel omandab postdramaatilises mängumaailmas tihti taolise autonoomse jõu, mis ületab tema semantilise sisu.

2. Kuna postdramaatilises mängumaailmas mängivad olulist rolli nii juhus kui ka (mängumaailma loojate poolt) looliste tühikute sissejätmine, on postdramaatilise dramaturgi töö äratuntav selle järgi, et mängijale jäetakse tihti vabad käed ja vaba meel. Kuna inimese tajusüsteem organiseerib sensoorseid sisendeid tervikliku süsteemiloomise eesmärgil, täidavad mängijad automaatselt neid tühikuid, mida neile etteantud (mitte-lineaarne) lugu endas kannab.
3. Kui traditsioonilises teatris saab dramaturgi meelsuse ära tunda tegelaste käitumise, monoloogidesse kirjutatud filosoofia või õppetundide kaudu, mida vaadatav lugu pakub, siis postdramaatilises mängumaailmas võib dramaturgi maailmavaadet näiteks edasi anda viis, kuidas tegevused ja tagajärjed on omavahel seotud. Struktuur on siin filosoofia käsutuses.
4. Postdramaatilised mängumaailmad ja postdramaatilised etendused on vahel loodud transmeedialise tõlkimise kaudu: etenduse aluseks on struktuur, mis on tõlgitud teatrikeelde (teatrisse kui ühte meediasse) teisest kunstiliigist (nt muusika,

---

<sup>28</sup> Esineb muidugi ka postdramaatilisi mängumaailmu, kuhu tuleb lihtsalt kohale tulla ning alles seejärel edasi vaadata, mis saama hakkab. Üheks selliseks on ka minu *podcast*-mäng “Surrogaatmetsad”, millega alustamisel teab mängija vaid seda, et peab varuma 1,5 tundi aega ning võtma kaasa kõrvaklapid. (Vt mängu kirjeldust Lisa 2.)

<sup>29</sup> Sellest kõigest tuleb detailsemalt juttu antud töö 3. peatükis.

ornamentika jne) või üldse teisest valdkonnast, nt teadusest.<sup>30</sup> Postdramaatilised dramaturgid kasutavad tajumuutuste ja -nihete loomiseks või nende võimalikkuste tekitamiseks erinevaid keelelisi ja dramaturgilisi strateegiaid, tehnikaid ja meediaid ristavaid eksperimente, mille hulka kuulub tehnikana ka transmeedialise tõlkeprotsessi kasutamine. **Teise meedia struktuuri tajumine / läbi imbumine on üheks vahendiks, mille kaudu mängijale ruuminihke või teistsuguse ruumitaju kogemuse loomine võimalikuks saab.**

5. Postdramaatilised etendused lähtuvad tihti vormi (ja mitte süžee) dramaturgiast. Taoline vormidramaturgia on enamasti loodud mitmik-autorluse baasil, mille puhul dramaturgid töötavad koos valguskunstnike, installatsioonikunstnike, helikunstnike, etendajate, lavastajate, teadlaste, matemaatikute, inseneride, filosoofide ja sportlastega ning ka teiste dramaturgidega.
6. Postdramaatiliste etenduste keel on pigem keel kui tegevus, mitte keel kui kirjeldus. Kui dramaturg otsib alati võimalust selleks, et näitleja saaks teha sõnast teo, siis postdramaatiline dramaturg otsib sama võimalust, kuid tema jaoks saab tegutseda ka ruum, valgus jne. Tegutsemine saab olla ka tegutsemisest loobumine. Kõik elemendid võivad lavamaailma aktiveerimises võrdselt kaasa mängida.
7. Postdramaatiliste etenduste aluseks on elav partnerlus publikuga. Publiku taju ja vastuvõtuga arvestatakse postdramaatilise dramaturgia ja postdramaatiliste mängumaailmade loomisel aktiivselt. Mängumaailmas aset leidvad olukorrad on mängija jaoks väga ehedad ning tihti uusi tajukogemusi sisaldavad. Kuna publik-mängijal ei ole osalusolukorras enamasti aega tekkinud olukorda lahti seletada ning ainuke asi, mida ta teab, on see, et ta tahab sarnast tunnet veel ja veel kogeda –, saab rääkida sõltuvusliku momendi tekitamisest kui ühest postdramaatilise teatri elemendist publikuga suhte loomisel. „Arusaamine publiku rollist tähenduse loomisel, eriti seal, kus on postdramaatilisele teatrile omaselt tegemist deterritorialiseeriva dramaturgiaga ja sellega, mida Lehmann kutsub „otsustamatuse esteetikaks” (*aesthetics of undecidability*), hõlmab teravat tundlikkust nii töö süva- kui ka pinnastruktuuri, piltide

---

<sup>30</sup> Näiteid teadusdramaturgia kohta (ehk kuidas tuua lavale luuüdi siirdamise protseduur postdramaatilises teatris) vaata Mermikides 2014: 125–141.

ja kompositsiooni osas, ning selle kõige arvesse võtmist koos pealtvaatajatele seatud tingimustega”.<sup>31</sup>

8. Postdramaatilistel mängumaailmadel on mitmed ühised omadused videomängude ja meediaid ristavate mängudega. Nii nagu ühekordne mängu mängimine (või teksti lugemine) on piisav vaid juhul, kui me huvitume ainult loost, on ka postdramaatilised mängumaailmad pigem mõeldud mitmekordseks külastamiseks – selleks, et keskenduda erinevatele detailidele ning erinevatele ühendustülidele mängumaailma informatsiooni sees.<sup>32</sup> Lisaks sünnivad kujundid erinevate etenduste käigus ka erinevates kohtades.

### 1.3 Dramaturgi ja postdramaatilise dramaturgi võrdlus

„Erinevalt kõigist kunstidest, mis loovad objekte ning on vahendatavad meedia kaudu, toimub teatris nii esteetiline akt ise (mäng) kui ka vastuvõtt (teatrikülastus) reaalse teona siin ja praegu”.<sup>33</sup> Sama tõde püsib ka postdramaatilise teatri alusena. Erinevus on muidugi selles, et postdramaatilises teatris toimub mänguakt nii etendajate kui ka publiku poolel. Eraldi vastuvõtjat kui sellist siin alati ei eksisteeri.<sup>34</sup>

Lühidalt saab kahte peamist dramaturgitüüpi iseloomustada järgnevalt: dramaturgid loovad enamasti lavatekste ja lavastusi, mis lähtuvad narratiivi kompaktsusest. Postdramaatilised dramaturgid loovad mängumaailmu (ja sh samuti lavatekste), kus narratiivi külluslikud detailid või tuntav tühimikega täidetud vastutavad loodud maailmast eduka osasaamise eest. Uusi detaile avastades saab mängija muuta narratiivi aeglaseks või peatada selle voolu vahepeal üldse. Postdramaatilises mängumaailmas on „üleliigsed” ja ka puuduvad detailid loodud selleks, et lavastusmaailma kogemust rikastada.<sup>35</sup>

Mõistes postdramaatilist teatrit kui kogemust, kus „simultaanne ja mitmesuunaline tajumine asendavad lineaarset ja järgnevuslikku”<sup>36</sup>, torkab silma struktuuriloojika erinevus

---

<sup>31</sup> Eckersall, Monaghan ja Beddie 2014: 31.

<sup>32</sup> Wolf 2012: 57.

<sup>33</sup> Lehmann 2011: 236.

<sup>34</sup> Antud töö ei käsitle näitlejate omavahelist mängu ja tegelaste lavaelu.

<sup>35</sup> Postdramaatilistes mängumaailmades võib vahel üldse puududa detaile tervikuks siduv näitleja pidev kohalolu.

<sup>36</sup> Lehmann 2011: 236.



dramaturgide loodud lavamaailmade ja postdramaatiliste dramaturgide loodud mängumaailmade vahel: erinevus järgnevuslikkuse kontrollimises. Kui traditsioonilised lood, olemaks veenvad ja rahuldust pakkuvad, vajavad teatud astmel lõpetatust, siis postdramaatilised mängumaailmad vajavad kas täiendavat või selgelt puuduvat informatsiooni, et *näida* lõpuni arendatud, teostatavad ja elluviidavad.<sup>37</sup>

Traditsioonilise dramaturgia ja postdramaatilise dramaturgia võrdluseks sobib paralleel ruumitaju valdkonnast. Klassikaline dramaturgia on kui arusaam kindlast kohast, mis seostub enamasti turvalisuse ja kindlapiirilisusega. Postdramaatiline dramaturgia mõistab ja tajub ruumi pigem pideva liikumisena, isemuunduva labürindina. Lastes mängumaailma kogejatel (nii publikul kui etendajatel) samaaegselt tolle maailma narratiivi kujundada, loob postdramaatiline dramaturgia mängijale illusiooni mängumaailma terviklikkusest (osalt juba seetõttu, et maailmas leiduvaid sündmusi, kokkusattumusi ja ootamatusi näib esinevat pea sama palju kui päris-ilmas; samuti ei ole mängu piirid mängijale esmapilgul selgelt tunnetatavad). Kõik see suurendab oluliselt mängu haaravust ning kaasa- ja endassetõmbevõimet. Taoline kogemus saab tekkida aga vaid siis, kui **mängija tajub ka kogu end ümbritsevat ruumi liikuva ja muutuva entiteedina**, milles temal on samasugune õigus liikuda ja elemente muuta kui teistel kaasmängijatel. See on samuti üheks postdramaatiliste mängumaailmade eripäraks – need maailmad saavad eksisteerida ka ilma suure hulga sinna eelnevalt valmis seatud lugudeta. Tihti on postdramaatiliste mängumaailmade eesmärk pakkuda mängijale maailma avastamise võimalust (seiklust!) või võimalust kogeda teistsugust aega/elu/atmosfääri. Taolised kulgemisteedkonnad on teatud määral postdramaatiliste dramaturgide poolt disainitud (kasutusel on peidetud dramaturgia), kuid mängija saab neid kogeda struktureerimata ruumina. Dramaturg loob taolise mängumaailma näol publikule sõiduki, millega vaatajad saavad kiiruseid valides läbi ruumide kimada. Nendes maailmades on omakorda ette antud kiirenduste ja aeglustuste kohad, mida mängija-publik saab kasutada või mitte.

Hetkel töötavad postdramaatilised dramaturgid kõikvõimalike erinevate teatritruppide juures, video- ja arvutimängude loomemeeskondades, osalus- ja seiklusmängude loomemeeskondades, teemaparkides ning kõikide suuremate interaktiivsete meelelahutusmeediate tagatubades. Lisaks on nad kohal ka suuremates muuseumites, mille

---

<sup>37</sup> Wolf 2012: 39.

läbimine nõuab kasutustekonna detailset kaardistamist ning võimalike eriilmeliste narratiivide loomist.

### **1.3.1 Postdramaatilise dramaturgia teke. Tema süünd ja areng aastani 2017: imaginaarsetest maailmadest postdramaatilisuse poole**

Postdramaatiliste mängumaailmade ni ja nende loomiseni jõudmiseks tuleb teada, kuidas leidis aset neile eelnevate mängumaailmade areng. Wisconsinis Concordia Ülikooli kommunikatsiooni professor ja õppetooli juhataja Mark J. P. Wolf kirjutab, kuidas massimeedia arenguga ei muutunud mitte ainult fiktsionalsete maailmade sagedus nende sees, vaid ka eraldiseisvate maailmade laiemaks ja transmeedialiseks kasvamine. Hoolimata erinevate meediate tormilisest arengust 20. sajandi esimeses pooles, jäi kirjandus tol ajal peamiseks kohaks, kus imaginaarseid maailmu loodi ja arendati. Just sel ajal hakkas romaanides üha rohkem esinema kaardistamata saari, maa-aluseid maailmu, muust maailmast äraldõigatud kõrbelinnu, fantastilisi tulevikulinnu jne.<sup>38</sup> (Siia ajastusse kuulub ka üks ajaloo armastatuid imaginaarseid maailmu – inglise kirjaniku J. R. R. Tolkieni Arda, milles paikneb omakorda Keskmaa.) Imaginaarsete maailmade arengule aitas oluliselt kaasa nii koomiksitate, telesarjade kui ka erinevate meedia-frantsiiside<sup>39</sup> tormiline areng. Nii telesarjad „Doctor Who” kui ka „Star Trek” muutusid edasiarenevateks sari-maailmadeks, mille areng ja arendamine on tänaseks kestnud juba rohkem kui 40 aastat. Suurema ja „ametlikuma” tähelepanu osaliseks sai ka 20. sajandi teisel poolel iseseisvaks žanriks kujunenud teadusulmekirjandus (*science fiction*).<sup>40</sup>

Ulmekirjandus on teiste hulgas alati kirjeldanud utoopilisi maailmu, n-õ jumalariike maa peal, kus mängureeglid on tavaelust erinevad. Sarnast tunnet otsib vahel ka postdramaatiline mängija, soovides siseneda teistsuguste reeglite poolt valitsetud ilma. Reeglite muutumine annab märku muutunud ruumist ja selles sisalduvatest suhetest. Prantsuse sotsioloog ja kultuuriteoreetik Jean Baudrillard kirjeldab oma töödes simulaakrumeid kui süsteeme, mis

---

<sup>38</sup> Antud kontekstis tähendab transmeedialisus kindla maailma sisest mitmik-keelsust – ehk kui ühe ja sama loo rääkimiseks ja kogemiseks saab inimene kasutada erinevaid meediaid, nt vaadata filmi ning samas ka lugeda samade tegelastega ja samast loo algpunktist lähtuvat koomiksiti. (Üheks esimeseks suureks transmeedialiseks maailmaks peetakse filmi „Võlur Oz” (1939).) (Wolf 2012: 125.)

<sup>39</sup> Meedia-frantsiis on erinevate meediate kogum, kus ühe originaaltöö põhjalt (näiteks romaan) on loodud harulugusid ja arenguid teistesse meediatesse (näiteks kinolinale, teatrilavale jne).

<sup>40</sup> Loe imaginaarsete maailmade arengu kohta pikemalt Wolf 2012.

segavad ja kaotavad ära erinevused reaalsuse ja väljamõeldu vahel ning kutsuvad seekaudu esile esteetilisi ahvatlusi.<sup>41</sup> Kirjanduslikes utoopiates eristab Baudrillard kolme simulaakrumite valda: 1) romantilisi võltsinguid ja koopiaid päriselust, mille puhul on tegemist olemasoleva maailma ilusama ja täiuslikuma variandiga (näiteks Thomas More'i „Utopia”); 2) klassikalist, enamasti robotite või tulnukatega teadusulmet, kus tegevuseks on maavälised sissetungid ja galaktikatevahelised sõjad (siia kuulub näiteks osa Isaac Asimovi romaane, 1950ndate Hollywoodi ulmefilmid jne); 3) hüperreaalsusesse, küberneetilisse maailma jõudmist kirjeldavaid teoseid, kus olemasolev maailm on juba ise simulatsioon. Siia kuulub näiteks nii William Gibsoni romaan „Neuromant” kui ka vendade Wachowskite lavastatud „Matrixi”-filmid.<sup>42</sup>

Wolf kirjeldab, kuidas frantsiiside ning nende tegelastest inspireeritud toodete kasv aitas omakorda kaasa maailma-põhiste frantsiiside tekkele. 1970ndatel lisandusid imaginaarsete maailmade arengut soodustavatele meediatele veel kaks – videomängud ja graafikal põhinevad arvutimängud. Videomängud märgivad interaktiivsete maailmade arengus uue etapi saabumist. Oma struktuuriloolikalt on nad postdramaatilise narratiivi teket ning arengut ka otseselt mõjutanud.<sup>43</sup>

Wolf võtab interaktiivsete maailmade arengu kokku järgmiselt:<sup>44</sup> imaginaarsete maailmade kogemine on alati hõlmanud aktiivset kaasamängu publikult, kes peab rakendama oma kujutlusvõimet, täitmaks tühikuid, et maailmad ellu viia. Interaktiivsete maailmade juured ulatuvad laste mängudesse (eriti nendesse, mis hõlmavad „teeskleme-mängime, et...” situatsioone ja/või nukkude kasutamist). Pärast II maailmasõda jõudsid masstootmisesse nukumajad ja mudelraudteed (mõlemad pakkusid huvi ka vanemale vanusegrupile). Sellele järgnes videomängude läbimurre 1970ndatel. 1980ndatel toimus nende mängude suuruse/sügavuse ja interaktiivsuse pidev kasv. 1980ndatel leidis aset uus hüpe – tekstil põhinevad videomängud muutusid *multiplayer*-mängudeks – nüüd said sama mängu korraga ja samal ajal mängida mitu inimest. 21. sajandi päris alguseks olid MMORPG-d<sup>45</sup> ja teised, mitte-mängudest virtuaalmaailmad (näiteks „Second Life” ja „Entropia Universe”) muutunud hiigelsuurteks imaginaarseteks maailmadeks, mida saab mängida aastaid ja aastaid järjest ning

---

<sup>41</sup> Baudrillard 1999.

<sup>42</sup> Baudrillard 1991.

<sup>43</sup> Wolf 2012.

<sup>44</sup> Wolf 2012: 138–145.

<sup>45</sup> MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) – mängud, mida mängivad samaaegselt tuhanded mängijad, kes üksteisega reaajas ka suhelda saavad.

millel on miljoneid kasutajaid-mängijaid. Taoliste imaginaarsete maailmade kordumatu loomus (mängija ei saa kunagi mängida sama mängu kaks korda samamoodi) hoiab Wolfi kohaselt mängijaid nende juures tuhandeid päevi ning on neist teinud tõelised esimesed imaginaarsed maailmad, mida kogetakse koos teiste mängijatega reaalses ning mida nende täielikus totaalsuses keegi arvatavasti kunagi kogeda ei saa.

Lisaks arenesid 21. sajandil korralikult välja ka süvamängud (*immersive games*) – mängud, mis toimuvad reaalses ning seovad mängumaailmaga kokku reaalse maailma keskkonna vahendid ja võimalused. Süvamänge kutsutakse ka alternatiivse reaalsuse mängudeks (*alternative reality games*) ning neid võib mängudest pidada kõige sarnasemaks osade postdramaatiliste mängumaailmadega (kumbki ei eelda ega vaja alternatiivse reaalsuse kogemiseks spetsiaalset tehnikat nagu näiteks virtuaalse reaalsuse puhul).

Wolf defineerib totaalset imaginaarset maailma kui *gesamtkunstwerk*<sup>46</sup>, mis ühendab endasse pea kõik kunstiliigid. See haarab endasse kujutlusvõime kulminatsioonipunktid, tulevasele inimkonnale kuuluva maailma esimese mustandi ja meie unenäomaailmad. Wolf väidab aga, et imaginaarsed maailmad on rohkem kui lihtsalt kunst, meelelahutus, mängud, tööriistad, unenäod, eksperimendid või laboratooriumid; need pole midagi vähemat kui inimkonna loometungi täitmine.<sup>46</sup> Jõudmaks siit postdramaatilise dramaturgi tööriistadeni imaginaarsete maailmade loomisel, tuleb anda ülevaade ka ühe teise postdramaatilise dramaturgi jaoks olulise elemendi – teksti kui mängu – arengust.

### **1.3.2 Tekst kui mäng. Mida mängija vajab?**

Narratoloogiat ja küberkultuuri uuriv Šveitsi-Ameerika kirjanduskriitik Marie-Laure Ryan kirjeldab, kuidas tekstil põhinevad imaginaarsed maailmad saavutasid oma suurima ulatuse ja maksimaalse järjepidevuse Balzaci, Dickensi, Tolstoi, Dostojevski ja Prousti romaanides. See oli ka koht, kus nad hakkasid oma raskuse all kokku kukkuma. 20. sajandi teiseks pooleks olid hiiglaslikud romaanid muutunud pigem kaleidoskoopilisteks, heterogeensetest fragmentidest koosnevateks tekstikogumiteks. Taolised tekstid ei ole piisavad, et ehitada lugeja jaoks üles sidusat imaginaarset aega ja ruumi, kuid pakuvad see-eest ideaalselt võimalust mänguks. „Just nii sai „teksti kui maailma” metafoor asendatud „teksti kui mängu”

---

<sup>46</sup> Wolf 2012: 152.

metafooriga mitte ainult domineeriva esteetilise juhisenä tekstiloomes, vaid ka kriitilise paradigmana, mis julgustas mineviku tekste üle lugema.”<sup>47</sup>

Milline on siis täpsemalt teksti ja mängu vaheline suhe? Marie-Laure Ryan nendib<sup>48</sup>, et kõige otsesemas mõttes saab kirjanduslikest mängudest rääkida taoliste folkloori ja kirjanduse žanrite kaudu, mis alluvad fikseeritud formaalsetele kitsendustele. Siia kuuluvad näiteks riimid, kalambuudid, anagrammid, akrostihhonid, palindroomid või ka näiteks laste poolt loodud salakeeled. Teine vahend, mida Ryani kohaselt tekstist mängu loomisel kasutatakse, on lugejale probleemi andmine. Sellistes žanrites nagu mõistatused, keeleväänajad, ristsõnamõistatused või isegi kriminaalromaanid on nii teksti looja kui ka teksti kogeja (lugeja) mängijatena kaasatud. Kolmas ja viimane otseselt tekstiline mänguviis on mänguline olukord, kus leiab aset võistlus, mille võitmiseks on (vähemalt osaliselt) vaja häid verbaalseid oskusi – luulevõistlused, debatid, väitlusringid, ka keelelisel osavusel põhinevad lauamängud jmt.<sup>49</sup>

### 1.3.2.1 Põgusalt mängulisusest

Mängu ja mängulisust ei ole kerge sirgjooneliselt kirjeldada. Ameerika lavastaja ja teatriteoreetik Richard Schechner kirjeldab mängu kui loomingulise mõtte ja tegevuse sulamit.<sup>50</sup> Ta nimetab mängu elukestvaks tegevuseks, mille jaoks inimestel ja ka osadel teistel loomadil on geneetiline eelsoodumus.<sup>51</sup> Ungari psühholoog Mihály Csikszentmihályi räägib mängust kui võimalusest, mis lubab meil läbi tegevuse suunduda tavakogemuse piiridest välja.<sup>52</sup> Eesti neuroteadlane ja psühholoog Jaak Panksepp kirjeldab mängu kui tegevust, mille ajal saavad valla lastud kõik meie aju loomulikud emotsionaal-käitumuslikud potentsiaalid.<sup>53</sup>

Prantsuse sotsioloog ning mängu- ja kirjanduskriitik Roger Caillois jagab igasuguse selgelt mängulise tegevuse neljaks:<sup>54</sup>

---

<sup>47</sup> Ryan 2001: 176.

<sup>48</sup> Samas.

<sup>49</sup> Vaata vahendite kohta lähemalt Ryan 2001.

<sup>50</sup> Schechner 2013: 89.

<sup>51</sup> Schechner 2013: 92.

<sup>52</sup> Csikszentmihályi 2002: 72.

<sup>53</sup> Panksepp 1998: 295.

<sup>54</sup> Caillois 1962: 12.

- *Agon*. Võistlusel baseeruvad mängud, näiteks erinevad spordiliigid.
- *Alea*. Juhusel ja õnnel põhinevad mängud nagu rulett ja loto.
- *Mimikri*. Illusiooni omaks võtmisel põhinevad mängud, kus illusiooni (näiteks klotsidega loomade mängimise) peavad omaks võtma nii mängijad kui pealtvaatajad.
- *Ilinx*. Mängud, mille osaks on inimese argise tajumaailma paigast lükkamine, peapöörituse tekitamine.

Neist esimesed kaks kategooriat on Caillois' järgi sarnased järgmise omaduse läbi: nad mõlemad loovad mängijatele totaalselt võrdsed mängutingimused, kuid võrdsusest osasaamiseks peavad mängijad reeglitest kinni pidama.<sup>55</sup> *Mimikri* aluseks on reegel, et kindlasse mänguobjekti (näiteks puuklotsidesse) usutaks mängu hetkel rohkem kui reaalsusesse endasse.<sup>56</sup> *Ilinx* on aga mängutüüp, mis laseb meil muuta oma teadvust. Siia kuuluvad erinevad rituaalid, karnevalimängud jmt. Caillois peab *ilinx*'i osaks ka enda hetkelist minnalaskmist, tajumuudatusega totaalselt kaasa minemist.<sup>57</sup>

Kirjanduskriitik Marie-Laure Ryan kirjeldab, kuidas *ilinx*'i puhul astub inimene välja reeglitega raamistatud tegevusest ja siseneb vaba mängu maailma. Kirjanduses on *ilinx* ja sellele omane vaba mäng esindatud näiteks kõikvõimalike normidest kõrvalekaldumiste kaudu. Siia kuuluvad kaootilised struktuurid, sõnamängud, süntaksi teadlik lõhkumine, ontoloogiliste piiride avamine (ellu ärkavad maalid, autoriga suhtlevad tegelased jne), keelemängud, palindroomid, akrostihhionid, heteroglossia, uute sõnade leiutamine – ehk kõikide struktuuride destabiliseerimine, sh ka nende, mis on teksti enda poolt loodud. Ryan mainib, et Prantsuse poeet Arthur Rimbaud kutsus taolist stiili kõikide tähenduste, suundade ja tajufakulteedide **katkestamiseks** (*dérèglement de tous le sens*).<sup>58</sup> „Rohkem kui ükski teine kategooria Caillois' tüpoloogias, väljendab just *ilinx*'ile omane peapööritus postmodernistliku ajastu keele esteetikat, tundlikkust ja kontseptsiooni.”<sup>59</sup> Mihály Csíkszentmihályi mainib omakorda ära, kuidas *ilinx*'i kategooria alla kuuluv peapööritus on kõige lihtsam teisenenud teadvusseisundi saavutamise viis. Seda teavad nii väikelapsed kui ka professionaalsed derviisid.<sup>60</sup>

<sup>55</sup> Caillois 1962: 19.

<sup>56</sup> Caillois 1962: 23.

<sup>57</sup> Samas.

<sup>58</sup> Ryan 2001: 182–186.

<sup>59</sup> Ryan 2001: 186.

<sup>60</sup> Csíkszentmihályi 2002: 73.

Just *ilinx*'i kategooria alla paigutaksin ka postdramaatilised mängumaailmad, mille struktuuride ülesehitusse on sisestatud võimalikud kontekstivahetuste kohad, mis pakuvad mängijale toda hetkelist peapööritust. Postdramaatilistes mängumaailmades kohtuvad tihti (peaaegu) vaba mäng ning inimestele ürgselt oluline omadus: otsimis- ja avastasmistung. Mängude ja mängulisuse aspektist peab Jaak Panksepp oluliseks just otsingut, mis on ka inimese üheks baasemotsiooniks. Ka mängu ja avastamistungi nähakse omavahel tihti seotuna.<sup>61</sup> Eelnevat arvestades on selge, miks on ka mängija tahte käivitamine nõnda oluline: otsimistung ei saa mängu olukorras vallanduda enne, kui me teame täpselt, mida tahame. Kuna postdramaatilistes mängumaailmades on tihti nii tekstid kui dramaturgilised read ankurdatud kontekstide külge ning saavad nende kaudu oma tähenduse, **tekivadki kontekstide vahelistest hüpetest tajumuutused.**

Saksa retseptsiooniteadlane Wolfgang Iser näeb just lünki ja katkestusi nii dünaamilisuse kui ka mängulisuse äratajana.<sup>62</sup> Iser kirjeldab, kuidas tõeliselt kirjanduslikud tekstid tekitavad lugejas ootust, kuid ei vasta sellele pea kunagi.<sup>63</sup> Inimene, ühendades lugedes endasse nii ootused kui ka kogemused eelnevast, saab esteetilise kogemuse tänu tekstis olevatele lünkadele (mis tema ootustele ei vasta), mille täidab tema kujutluspilt.<sup>64</sup> Iseri kohaselt on kirjandustekstid täis ootamatuid pöördeid, põiminguid ja ootuste luhtumisi. „Tõepoolest, ainult paratamatute väljajättude läbi omandab lugu dünaamilisuse. Niisiis alati, kui vool katkeb ja meid sellest ootamatus suunas välja viiakse, antakse meile võimalus tuua mängu meie seoseloomisvõime – võime täita lünki (*gaps*), mille on jätnud tekst ise.”<sup>65</sup> Katkestus on väljaraputus ühest tajuviisist. Kui inimese aju on üles ehitanud tajumustri ning see järsku katkestatakse, puudub inimesel uue info koheseks vastuvõtuks strateegia. Just see on moment, kus meie alateadvusesse saab n-õ salakaubana sisse tuua ükskõik mida: **selle hetke jooksul kogeb inimene maailma suhteliselt vahetult.** Ehk info tuleb puhtalt sisse. Katkestuse puhul on seega tegemist hetkega, mil inimene suhestub ümbrusega adekvaatselt. Neid katkestamisi otsivad nii mängijad, lavastajad kui ka dramaturgid. Kui neid üldse ei toimu, ei sünni ka elavat mängumaailma. (Ja kui neid on liiga palju, muutub lugu ise üsna pidetuks.) Katkestustega tajumaailmades töötab ka postdramaatiline dramaturg. Ta kasutab neid mängijate tähelepanu muutmiseks ja suunamiseks. Nii kuulub ka kontekstide muutmine postdramaatiliste mängureeglite hulka.

<sup>61</sup> Panksepp 1998: 296.

<sup>62</sup> Iser 1988: 226–231; 1990: 2090–2117.

<sup>63</sup> Iser 1990: 2095.

<sup>64</sup> Iser 1988: 229.

<sup>65</sup> Iser 1990: 2097.

Alates esimesest koolipäevast õpetatakse näitlejatudengitele, et sõna on tegu, mis muudab (partneritevahelist) ruumi. Laval ja ka elus saab inimene muuhulgas ka ruumimuutuse kaudu aru, mida partner taotleb.<sup>66</sup> Muutused leiavad sellele lisaks aset ka inimese baasruumis. (Kui ei leia, saab professionaalne näitleja tolle muutuse kujutamise tõemäära oma keha kaudu väljendada. Seda loeb omakorda automaatselt ka publik.) Kui ajede võrk on mängija jaoks paigas, saab ta siseneda mängumaailma. Kusjuures näitleja, otsides ajendit, töötab rolliga talle antud (või loodava) teksti konteksti loomise kaudu. Teisisõnu võtab näitleja kõigepealt teksti ning hakkab sellele läbi isikliku kogemuse konteksti looma. Kõik järgnev luuakse juba selle konteksti peale (kuni järgmise konteksti muutmiseni). Samu asju vajab postdramaatilises mängumaailmas enamasti ka publik-mängija. Ka tema tahe on vaja käivitada. Kui näitleja jaoks on prooviaeg see, kus ta hakkab oma tahte käivitamiseks otsima impulsse ja ajendeid (enamiku neist saab ta partnerilt, kuid osad ka dramaturgi sõnast), siis postdramaatilises teatris otsib publik-mängija ajendeid tihti just ruumist.

Viimaseks suureks sammuks mänguliste tekstide loomisel sai teksti kaudu mängumaailmade üles ehitamine. See eeldas juba kõrgetasemel interaktiivsust ning viis välja hüpertekstide sünni ja arenguni.<sup>67</sup> Seeläbi oli sündinud ka postdramaatilise dramaturgi prototüüp.

### 1.3.3 Suund keha poole

Mõeldes dramaturgiast kui suunatud liikumiskogemuse loomisest, näeme, et postdramaatilise dramaturgi ülesanded kattuvad suuresti hüpertekstilise mängu autori omadega (viimased ülesanded on defineerinud Marie-Laure Ryan<sup>68</sup>):

- Kontrollida lugeja faktide avastamise protsessi. (Postdramaatilise dramaturgi puhul – suunata mängija faktide avastamise protsessi.)
- Lasta lugejal avastada alternatiivseid ja perifeerseid versioone juba etteantud põhifaktidele. (Suunata teda lugema näiteks mängumaailma alternatiivset ajalugu.)

---

<sup>66</sup> Siin on kolm võimalust: kasutada ennekehtestatud ruumi, eitada ennekehtestatud ruumi või luua üldse uus ruum.

<sup>67</sup> Hüpertekstidest räägib pikemalt Ryan 2001: 204–241.

<sup>68</sup> Ryan 2001: 212–213.



- Soovitada ja lasta lugejal avastada tekstimaailma erinevaid tulevikuversioone. (Postdramaatilise dramaturgi puhul – suunata mängijat looma erinevate mängukäikude tulevikuversioone.)
- Soovitada / ette näidata võimalikke analoogsuhteid erinevate segmentide vahel.
- Lasta lugejal osasid käike/ekraane õhku lasta, eesmärgiga uurida/vaadata midagi lähemalt. Ehk – lugejal on võimalus osa seletusi kas vahele jätta ja teha selle asemel midagi muud. (Postdramaatilise dramaturgi puhul – lasta mängijal teha täpselt sama.)
- Katkestada narratiivi voogu, tühistada mõned seigid eelnevalt kogetud loost, tekitada kindlatena näinud faktides vastuolusid. (Postdramaatilise dramaturgi puhul – anda mängijale võimalus narratiivi voogu kiirendada, aeglustada, peatada ehk **muuta selle tõesuse kriteeriume**; tekitada katkestusi ruumitajus ja mängija tähelepanus.)
- Pakkuda taustainfot, seletusi, toetavat materjali ja intertekstuaalseid vihjeid. (Postdramaatilise dramaturgi puhul – lasta mängijal teha täpselt sama. Näidata publikule neid lavastuse maailma osasid, mida ta muidu ei näeks.)

Hüpertekstilise võrgustiku analoogia nähakse tihti postmodernistlikku ruumikogemust.<sup>69</sup> Ehk siis ruumi, mis on pidevas liikumises, muutlik, ilma paika pandud piirideta. Nii nagu risoom on defineeritav ainult „erinevate olekute ringlemise kaudu”<sup>70</sup>, on ka ruumikogemus, mida mängija postdramaatilisest mängust saab, loodud erinevate ruumikogemuste vahel liikumise (ehk katkestuste) abil.

Kuigi postdramaatilise dramaturgi ülesanded kattuvad suuresti hüpertekstilise mängu<sup>71</sup> loojate omadega, tuleb **postdramaatilise dramaturgia ja mäng-tekstide** vaheline erinevus kohe välja siis, kui asetada fookus tekstikogeja ruumilisele kaasamisele.<sup>72</sup> Ryan kirjeldab, kuidas tekstil põhinevate mängude puhul (nagu ka tugevalt endasse haaravate kirjandustekstide puhul) sõltub tekstikogeja õnnestunud ruumiline kaasamine peamiselt „Madeleine’i küpsise efektist”<sup>73</sup> – tekstikogeja mentaalne transportimine teise ruumi või talle õnnestunud

<sup>69</sup> Ryan 2001: 260.

<sup>70</sup> Deleuze 2004: 23.

<sup>71</sup> Hüpertekstiline mäng on virtuaalmaailma loodud tekstipõhine mäng, milles edasi liikumiseks peab mängija liikuma maailmas sügavamale erinevate linkide kaudu ning enamasti lisama ka täiendavaid tekste, et erinevaid väljakutseid ja ülesandeid lahendada.

<sup>72</sup> Lisaks ruumilisele kaasamisele eksisteerib veel üks selge erinevus: hüpertekstides kasutatakse leksika küüniliselt harva sellise mahuni, et saaks tekkida tervet mängumaailma haarav ja valdav atmosfäär. Tundub, et hüpertekstide esteetiline ambitsioon seisneb hoopis süsteemi kuuluvatest maailmadest teadlik-olemises. (Ryan 2001: 264.)

<sup>73</sup> Viide olukorrale prantsuse kirjaniku Marcel Prousti romaanist “Kadunud aega otsimas”, kus küpsise lõhna tundmine vallandab tegelase jaoks terve laviini mälestusi, mille kaudu saab lugeja omakorda täielikuma ülevaate romaanis kirjeldatud ruumist, ajast, tegelastest jne.

ruumimuutuse tekitamine sõltub peamiselt juhuslikest kokkulangevustest tema isiklike mälestuste ning talle pakutud kirjelduste vahel.<sup>74</sup> Postdramaatilise dramaturgi poolt loodud mängumaailmades navigeeritakse mängija meelte ja kujutluspildiga nii, et muutused saaksid aset leida tema tajupildis siin ja praegu. (Mängu tuleb näitleja suutlikkus kohapeal sündivaid kujundeid tabada ja võimendada.) Siin peitubki olulisim erinevus postdramaatilise dramaturgia ning interaktiivse kirjanduse vahel – **postdramaatilise dramaturgi poolt loodud (totaalsust taotlevates) mängumaailmades ei satu interaktiivsus immersiooni (ehk kümblysega) konflikti.** (Too konflikt on interaktiivsete uue meedia mängude puhul võtmepunkt – mängija ei saa olla imaginaarsesse maailma totaalselt sisse tõmmatud, kui kogu maailm oma lugude ja sisuga on pidevalt muutumises.)

Ryan kirjeldab, kuidas tekstikogaja poolt ei muutu mitmik-valikuga (*multiple-choice*) narratiivi<sup>75</sup> lugeja tolle narratiivi autoriks mitte selle sõna loomingulises mõttes, vaid karakterite üle autoriteedi omamise kaudu. Tekstikogaja poolt tehtud otsused vähendavad nii fiktsionaalse maailma autonoomsust. Viimase vähenemist ei kompenseeri aga ka loomingulisuse suurenemine autonoomsuse kao arvelt, kuna kõik valikud, mida tekstikogaja taolises tekstil põhinevas mängumaailmas teeb, on alg-tekstilooja poolt ette kirjutatud.<sup>76</sup> Kirjanduslikud tekstid saavad seega olla kas endasse süüvimist soodustavad või kümblylikud, kuid puhtalt tekstilised mängumaailmad ei saa hakata kunagi tekitama totaalset mänguelamust, isegi kui need on üles ehitatud väga laiaulatuslikule dramaturgilisele struktuurile või põhinevad mängijate-tekstikogejate improviseerimisvõimel.<sup>77</sup> **Totaalse mängukogemuse tekitamise eelduseks on mängija keha – baasruumi – kaasamine imaginaarsesse maailma.** Selle saavutamiseks peab postdramaatiline dramaturg kasutama keelt mängija ruumikogemuse muutmiseks nii, et keel ise muutuks žestiks, kehaliseks maailmas-olemise viisiks.<sup>78</sup>

---

<sup>74</sup> Ryan 2001: 121.

<sup>75</sup> Mitmik-valikuga (*multiple-choice*) narratiivid on (antud kontekstis) hüpertextidele ehitatud lood, kus inimesed narratiivi selles osalemise kaudu ise arendada ja muuta saavad.

<sup>76</sup> Ryan 2001: 283–286.

<sup>77</sup> Samas.

<sup>78</sup> Ryan 2001: 286.

## 1.4 Tajumine, aju ja mängumaailmad

Postdramaatilise teatri tunneb tihti ära lahtise rännakunarratiivi kaudu, mida lavastusmaailma kogeja peidetud dramaturgia abil kokku panna saab. Euroopa postdramaatilise teatri jõulise väljajoonistumise ajaks olid juba täisikka jõudnud esimesed arvutimängudel kasvanud põlvkonnad. Need on inimesed, kes mängisid intensiivselt alates 1980. aastatest. Tegemist on põlvkondadega, kes on harjunud ruumi tajuma ja kasutama teisiti kui traditsiooniline teatritvaataja; inimestega, kes võtavad uude maailma sisenemist kui võimalust hakata toda maailma avastama ja arendama. See on suures osas aktiivne publik, kes on harjunud tegema oma valikuid ise; publik, kes igatseb rännata nähtamatu giidiga. Eesti Kunstiakadeemia õppejõud Kaia Lehari kirjeldab, kuidas rändamine on see, mis annab inimesele vabaduse ja paratamatuse, muutumise ja püsimise, oma ja võõra ambivalentsete väärtuste kogemuse.<sup>79</sup> Suunates kujundite tekke erinevate meediate ristumiskohta,<sup>80</sup> saavad postdramaatilised dramaturgid tekitada mängukogejale „meeliülendavaid” (meeliristavaid) kogemusi, mis tema rännakut juhivad.

Dramaturg töötab tekstiga peamiselt kahel moel. Ta kirjutab proovides üles näitlejate tekste ning vormib seda stseenidele vastavaks. Teise variandina on ta see inimene lavastaja kõrval, kes pakub välja täiendavaid ideid või seletab lahti kontekste ning lisakontekste, mida mõned ideed ja teemad vaatajatele looma hakkavad. Postdramaatilisel dramaturgil lisandub siia ka veel kolmas tekstide ja planeeritavate narratiivide struktureerimismeetod. Kuigi postdramaatiline dramaturg võib teha ka mõlemat eelnevat, seisneb tema töö enamasti just erinevate ridade (näiteks ruumiridade) koostamises, mida ta soovib publikuni viia. Samuti teeb ta ridu näitlejale, kellele ta mingeid ruume kirjeldab ning mille põhjalt näitleja saab hakata neid omakorda tekitama. Kuna mängija tajub ainult katkestusi, tajub ta asju läbi võrdluse. Kui inimese keha saab kogemuse, mille jaoks tal ei ole võrdlusmaterjali, ning kui tema mõistus otsustab, millega on täpsemalt tegu, tekib ruum.<sup>81</sup>

---

<sup>79</sup> Lehari 2000: 2.

<sup>80</sup> Näiteks sobib siia ka minu doktoriõpingute II loominguine projekt dramaturgina, Anne Tümpu lavastus „Metsik metsik linn” (2014), kus esmane lugu sündis kolme teguri ristumiskohas, DJ, VJ ja objektiteatri näitleja koostööpunktides.

<sup>81</sup> Vahelepõige: ka loodusruumi paigutatud lavastuste puhul mängivad ruumi tajumisel kaasa mängija eelnevad teadmised ja kogemused sarnaste keskkondadega. Erinevas vanuses inimesed tajuvad end ümbritsevaid maastikke erinevalt. (Vt Unt 2012). Postdramaatilistes mänguilmades kasutatakse loodusmaastikke tihti selleks, et mõjutada mängija psüühilist seisundit ja muuta maastiku abil mängija mänguruum väga laiaks ning tõmmata teda nõnda sügavamale mängu. Mängija fookus laieneb neil juhtudel automaatselt kogu loodusruumile. Looduse toetus kandub üle mängumaailmale.

### 1.4.1 Meie tajuaktidega täidetud maailmad

Inglise teatritrupi Forced Entertainment kunstiline juht Tim Etchells räägib dramaturgiast kui informatsiooni positsioneerimisest.<sup>82</sup> Selleks, et postdramaatiline dramaturg saaks siduda mängija jaoks kokku keskkonna ja emotsioonid, on ainus võimalus luua dramaturgia, mis suhtleb „meie poolt kogetava reaalsusetunde struktuuriga mitte külma teadmise, vaid transformatiivse äratundmise kaudu”.<sup>83</sup> Julgen väita, et inimese reaalsustunde struktuur on teatud määral seotud ka inimese teadvustatud või teadvustamata sünesteetiliste omadustega.<sup>84</sup>

Ameerika antropoloog David Abrami kohaselt on igasugune tajuakt alati lahtine (*open-ended*) ja lõpetamata. Inimene ei ole seega kunagi lukustatud ühte kindlasse osavõtmise momenti. „Taju all peame silmas keha *kõikide* tajude kooskõlastatud tegutsemist, kus tajud koos funktsioneerivad ja üksteist heilutavad.”<sup>85</sup> Ajakirja Discover Magazine 2015. aasta aprillinumbris avaldatud uuringus tulid Prantsuse neuroteadlased Jean-Michel Hupé ja Michel Dojat välja uurimistulemustega, mis väidavad, et sünesteesia puhul ei pruugi üldse tegemist olla klassikalise ajutalitluse (nn) häirega.<sup>86</sup> Viimaste uuringute järgi ei ole sünesteetide ja mitte-sünesteetide ajudel selgeid eripärasid. See lükkab ümber ka paljud varasemad oletused, nagu oleks sünesteetide ajudel tajude kokkumiksimeks mingi kindel funktsionaalne või struktuuriline põhjus.<sup>87</sup> See on julgustav teadmine kõikidele dramaturgidele. Arvestades näiteks, et valgus muudab inimese maitseelamust<sup>88</sup> (see on vaid üks näide sadadest argistest sünesteesia ilmingutest), saavad postdramaatilised dramaturgid oma töös inimese nende tajuomadustega opereerida.

Seega saame öelda, et postdramaatilise dramaturgi üks ülesanne on mängija teatud kognitiivsete funktsioonide võimendamise. See pakub mängijale suuremat võimalust uute, ruumiloomele kaasa aitavate ühenduslülide sünniks. On tõestatud, et erinevate tajude lõimimine on aju kestav ja dünaamiline omadus, mis leiab aset ilma seda teadvustamata.<sup>89</sup>

---

<sup>82</sup> Swain 2014: 149.

<sup>83</sup> Swain 2014: 156.

<sup>84</sup> Sünesteetiliste omaduste all pean silmas protsesse, mille käigus ühes tajuvaldkonnas kogetu tõlgitakse ümber teise tajuvaldkonda, näiteks kui kirjatähtedele tekib maitse, helidele värvid jne.

<sup>85</sup> Abram 1996: 59

<sup>86</sup> Neuroskeptic 2015.

<sup>87</sup> Ainus spekulatsioon, millega seepeale välja tuldi, on, et sünesteesia puhul võib tegemist olla hoopis lapsepõlvemälestustega ning sel juhul on sünesteesia vaid sedavõrd neuroloogiline nähtus, nagu seda on mälestuste talletamine üldisemalt.

<sup>88</sup> Spence 2010: 720–723.

<sup>89</sup> Macknik ja Martinez-Conde 2011: 104.

Tajud mitte ainult ei suhtle omavahel, vaid ka võimendavad üksteist. Mida inimene kuuleb, mõjutab seda, mida ta tunneb: erinevaid helisid kuuldes ja samal ajal käsi kokku hõõrudes tunneme kõrgemate sageduste ajal, et meie nahk on kare ning madalamate sageduste ajal, et meie peopesad on pehmed. Austrid maitsevad paremini, kui neid süüa kajakalaulu saatel.<sup>90</sup>

**Viis, kuidas me ruumi tajume, mõjutab seega meie arusaamu.** Kui inimene kujutab midagi ette teistsugusena kui see objektiivselt on, siis muutubki asi tema jaoks teistsuguseks. Hüpnosisöörid ei suuda küll kedagi panna end vähist iseeneslikult tervenema, kuid platseeboefektid ja teraapia on tõestanud, et sugestioon võib aju funktsioone füüsiliselt muuta.<sup>91 92</sup>

Ameerika neuroteadlane David Eagleman seletab, kuidas aju eraldab tajud aistingutest. Kõik, mida me väljaspool oma keha maailmast teame, on vaid aistingud. Inimese silmad ja kõrvad (ja samuti meie puutemeel ja maitsemeel) ning nendega ajus seotud süsteemid tõlgivad sensoorseid protsesse meie sees tajudeks meist väljaspool olevatest objektidest. Lisaks projitseerivad (täiskasvanud) inimesed väljaspool asuval maailmale ka oma eeldusi ja juba olemasolevaid teadmisi. Seega **inimene ei taju mitte maailma enda ümber otse, vaid konstrueerib ja loob selle ise.** Me ei taju tegelikult seda, mis otseselt juhtub, vaid seda, kuidas me võrdleme praegu asetleidvat situatsiooni eelnevate sarnastega. Taoliseid olukordi ning neisse puutuvaid mentaalseid ruume taasküllastades kohandame me automaatselt ja pidevalt oma sisemisi mudeleid.<sup>93</sup>

Ameerika kirjanduskriitik Norman N. Holland kirjeldab, kuidas ka see, mida inimene tajub kirjaliku teksti või etendaja poolt edastatud tekstina, on puhas konstruktsioon. Info, mida meie meel vastu võtab, ei ole meile otse väljastpoolt edastatud teave, vaid tajuorganite neurokeemia koos seda täiendava korraliku kognitiivse mudimisega. Hollandi kohaselt töötlemine me lugejate, kuulajate ja pealtvaatajatena sõnu automaatselt, olles samal ajal ise ka aktiivselt tegevuses. Me ehitame kõigepealt üles teksti ning selle peale juba tähenduse ja emotsioonid,

---

<sup>90</sup> Macknik ja Martinez-Conde 2011: 100–107.

<sup>91</sup> Macknik ja Martinez-Conde 2011: 209.

<sup>92</sup> Huvitavaid näiteid platseebode ja enese-sugestiooni kohta leidub Ameerika sotsiaalpsühholoogi J. W. Pennebakeri raamatus „The Secret Life of Pronouns: What Our Words Say About Us” (2011). Siin on ära toodud ka juhtumid, mil patsientide kasvavad iseeneselikult kaovad ning hiljem jälle tagasi ilmuvad; naastes aga alles pärast seda, kui patsient on hakanud kahtlustama, et arst on hakanud kartma vähi naasmist.

<sup>93</sup> Eagleman 2016: 41–42; 56–57; 60.

mis baseeruvad tekstikogemise ajal kogetul.<sup>94</sup> Kuuldes teksti mängumaailmas, saame selle tähendusest aru konteksti kaudu.

#### 1.4.2 Tajumisest emotsioonide poole

Inimese emotsioonid saavad alguse limbilisest süsteemist, mis paikneb meie ajukoore all. Emotsioonid ja emotsionaalsed süsteemid on seotud homöostaatiliste süsteemidega, mis kontrollivad meie vererõhku, südamelööke ja muid näitajaid, mis toetavad emotsioonidega kaasnevaid füüsilisi muutusi meie kehas. Kui meie baasruum tahab aju üle võimust võtta, sünnib emotsioon. Kui toimub vastupidine ning aju proovib kehaliste reaktsioonide üle kontrolli omandada, tekib enamasti hüsteeria sugemetega seisund.

Emotsioon on indiviidi poolt subjektiivselt kogetav protsess, millel on oma välised füüsilised avaldused<sup>95</sup> ning mida saab mõjutada keelekasutuse kaudu.<sup>96</sup> Emotsioonid juhivad suuresti inimeste valikuid<sup>97</sup> ning on oluline faktor uute keskkondade ning vaimsete ja füüsiliste ruumidega kohanemisel ehk uute reaalsuste loomisel. Mõtted ja uskumused saavad otseselt mõjutada aju reaalsusloomeprotsessi.<sup>98</sup> Lisaks eelnevale on inimesel kalduvus oma uskumusi aju tajumehhanismidele peale suruda. „Me tunneme, mida usume, ja usume, mida tunneme, ning see neuroloogiline tsükel tekitab meile arusaama reaalsusest. Mida suurem on emotsionaalne mõju, seda sügavamini taolised skeemid aju närvimällu talletuvad.”<sup>99</sup> Portugali neuroteadlase Antonio Damasio järgi on emotsioon<sup>100</sup> kombinatsioon kas lihtsast või keerulisest mentaalsest hinnangulisest protsessist ja sellele protsessile iseloomulikest vastustest, mis on enamasti suunatud keharuumi (*body proper*) pihta, luues koostöös emotsionaalse keha oleku (*body state*), või aju pihta, luues seekaudu täiendavaid mentaalseid seisundeid. Damasio on välja tulnud ka „emotsionaalsete markerite” teooria ja hüpoteesiga, mille kohaselt on inimese valikud emotsionaal-somaatilistelt markeeritud ning mille kohaselt juhivad ja mõjutavad emotsioonid inimkäitumist väga olulisel määral. Ka kirjandusele ja

---

<sup>94</sup> Holland 2009: 35. Kusjuures „kirjandusliku” keele, naljade ja heade metafooride puhul lülituvad intensiivsemalt sisse aju parema hemisfääri keelesüsteemid, mis igapäeva (argises) keelekasutuses nõnda palju kasutust ei leia.

<sup>95</sup> Vainik 2001: 80.

<sup>96</sup> Vainik 2001: 15.

<sup>97</sup> Holland 2009: 69.

<sup>98</sup> Newberg 2006: 180.

<sup>99</sup> Newberg 2006: 234.

<sup>100</sup> Damasio 2006: 139.

teatrile reageerides või mängumaailma kaasluues võtame me oma markerid kasutusse.<sup>101</sup> Damasio usub, et paljudel juhtudel õpib aju ise kokku panema emotsionaalse kehalise seisundi nõrgemaid, vähem intensiivsemaid versioone, ilma neid reaalses keharuumis (*body proper*) läbi mängimata. Ta järeldab, et inimestel on seega olemas närviseaded, mis lasevad meil tunda justkui me oleks teatud emotsionaalses seisundis ja justkui oleks meie keha selle seisundi jaoks aktiveeritud ja muudetud. Tänu taoliste seadetele ei kurna me oma kehasid üleliia ära (tugevad emotsioonid nõuavad palju energiat) ning saame toota tunde-sarnaseid seisundeid ka puhtalt aju sees.<sup>102</sup>

Emotsioonid mängivad olulist rolli inimese keskkonnaga kohanemise juures ning loovad silla ratsionaalsete ja mitteratsionaalsete protsesside vahel. Lisaks on emotsioon omakorda alati ka impulss tegutsemiseks.<sup>103</sup> Norman N. Holland kirjeldab, kuidas emotsioonilooime töötab samal kombel nii kirjandust lugedes kui etendustest osa saades: kombineerides otsingutungi ja peegelneuronite<sup>104</sup> kogumid, saab inimene end samastada loetavate/vaadeldavate tegelaste emotsioonidega ning tunda, justkui kehtiks nende eesmärgid ka nende endi puhul.<sup>105</sup> Kujutame nüüd ette seda seisundit, mida inimene kogeb siis, kui ta on pandud olukorda, kus ta samastab end kaasmängijate emotsioonidega, olles samal ajal ka veel lisaks isiklikul seiklusel, juhindudes isiklikust tahtest ja otsingutungist ning teades, et tal on võimalik loo kulgu teatud määral muuta? Siin on olemas kõik eeldused, et mängija saaks mängumaailma imetud.

Norman N. Hollandi järgi saab eristada kolme tüüpi erutust, mida inimene kirjandust lugedes ja etendusi/filme vaadates kogeb:

- otsene emotsionaalne stimulatsioon
- emotsionaalsed mälestused
- emotsionaalsed olukorrad.

---

<sup>101</sup> Vt Antonio Damasio 2006. Vastavalt somaatiliste markerite hüpoteesile (SMH) reguleerib aju kehast tulevaid emotsioonidega seotud signaale, aitamaks inimesel keerulistes olukordades võimalikult õigeid otsuseid langetada. Ehk – tegemist on hüpoteesiga, mis toob väljendi "usalda oma kõhutunnet" teaduslikule väljale.

<sup>102</sup> Damasio 2006: 155–156.

<sup>103</sup> Holland 2009: 82.

<sup>104</sup> Peegelneuronid on kindlad närvirakud inimese ajus, mis aktiveeruvad teatud tegevuse puhul ning samuti siis, kui märkame sama tegevust kellegi teise juures. Peegelneuronid mängivad olulist rolli empaatia ja teiste inimeste laiema mõistmise ning ka õppimise ning emotsionaalsete kogemuste jagamise juures. Ka näitlejatundengeid valitakse draamakoolidesse peegelneuronite töö põhjal (muidugi mitte ainult) – mida selgemini suudab näitlejatundeng kaastundengi emotsioone peegeldada ning ka enda omi edasi kanda, seda suurem on võimalus, et ta suudab hiljem professionaalse etendajana tekitada intensiivseid emotsioone ka kaasmängijates (nii näitlejates kui publikus).

<sup>105</sup> Holland 2009: 92–97.

Kõik kolm erutus tüüpi töötavad erineval moel, kuid otsene emotsionaalne stimulatsioon on kõige lihtsam. Hea kirjandus tekitab nii teist kui kolmandat tüüpi erutust.<sup>106</sup> Postdramaatilise dramaturgi poolt loodud mängumaailmad kasutavad võimalusel kõiki kolme tüüpi erutust. „Kui kujutame ette, et vaatame mingit stseeni, siis on aktiivne meie ajukoore nägemispiirkond. Kui kujutleme oma keha liigutamas, siis on aktiivsed meie ajukoore pre-motoorsed ja motoorsed osad.”<sup>107</sup> Dünaamilised ajufunktsioonid osalevad nii tajus, sooritusel kui ka kujutlemises – me praktiseerime pidevalt erinevaid *läbimänge*.<sup>108</sup>

Lähtun postdramaatilise dramaturgina arusaamast, et emotsioon on kohapeal tekkiv kehaline seisund ning tunne omakorda see, kuidas inimene kehas tekkinud reaktsiooni (ise või teiste poolt mõjutatuna) nimetab. See, mis tunne tekkinud emotsiooni mõjul tekib, on aju otsustada. **Tunde nimetamine annab seega emotsioonile konteksti.** Eesti psühholingvist ja keeleteadur Ene Vainik kirjutab, et eksisteerib hulgaliselt kõneakte, mis on otseselt emotsioonide mõjutamisele suunatud – näiteks õnnitlemine, kaastundeavaldamine, ähvardamine, hoiatamine.<sup>109</sup> Sarnaseid emotsioone väljendatakse Vainiku kohaselt keeles tihti aga erinevalt. Eesti keelses väljenduses on erinevalt konstrueeritud, kuid sisult näiteks sarnased tunded *meeldimine*, *armastamine* ja *sõbrustamine*. Me ütleme: *sa meeldid mulle*, *ma sõbrustan sinuga* ja *ma armastan sind*.<sup>110</sup> Taolisi dünaamilisi mudeleid saab kasutada postdramaatiliste mängumaailmade tekstilises ülesehituses ning emotsiooniloome suunamises.

Eelneva põhjal saame öelda, et **keel mitte ainult ei peegelda emotsioone, vaid ka loob neid.** Inimese baasruumile saab dramaturg keele kaudu ligi tänu sellele, et kogu tunnetamine on kehalik. Ka Iisraeli-Ameerika psühholoog Daniel Kahneman kirjutab, kuidas mõtlemine ei toimu ainult meie peas (ajus), vaid leiab aset terve keha kaudu.<sup>111</sup> Vainik järeldeb (Wierzbicka põhjal, 1999: 305–307), et nii kultuur kui ka füüsiline ruum saavad keele kaudu paika panna mõtetega seotud tunded ning nii omakorda mõjutada seda, mida inimene realselt kehaliselt tunneb.<sup>112</sup> Dramaturgi praktika näitab, et sarnane mõju on ka mentaalsetel ruumidel.

<sup>106</sup> Holland 2009: 90–110.

<sup>107</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 295.

<sup>108</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 295.

<sup>109</sup> Vainik 2001: 14.

<sup>110</sup> Vainik 2001: 25.

<sup>111</sup> Kahneman 2011: 51.

<sup>112</sup> Vainik 2001: 14.



### 1.4.3 Emotsioonid fiktsionaalses maailmas

Emotsionaalselt mõjuva kirjanduse ja endasse haarava teatri ning postdramaatilise mängumaailma vahel on ka selge erinevus. Olles lugejana raamatust loetavasse imaginaarsesse maailma haaratud, eristame me selgelt tegevust ja emotsiooni. Kuna teame, et ei saa oma käitumisega tajutavat olukorda muuta, surume kognitiivselt alla tegutsemise emotsiooni, mis taolise olukorraga normaalselt kaasneks.<sup>113</sup>

Kirjanduskriitik Norman N. Holland usub, et sama toimub ka poetiliste maailmade puhul: teades, et me ei saa selles luuletuses või etenduses toimuvat kuidagi muuta, saame oma tunnetel igasugusest reaalsusest lahusolevana möllata lasta.<sup>114</sup> Olles aga kaasatud postdramaatilisse mängumaailma, kõigub mängija tajust tulenev olek ka siin emotsionaalsete süsteemide intensiivse sisselülituse ning ka tegutsemist nõudvate süsteemide sisselülitumise vahel.<sup>115</sup> Olles osa mängumaailmast, saab mängija otsustada ja valida ning lasta oma emotsioonidel neid valikuid ka juhtida. Kusjuures, mängumaailma kogedes otsib mängija tihti ka negatiivseid emotsioone ja asetab end teadlikult olusituatsioonidesse. Siinkohal tasub mainida, et oht ja ohutunne on ka näitleja „kohaloleku” vältimatuks eeltingimuseks – ilma selleta ei saa näitleja esinemine publikut elektriseerida, liigutada, erutada ega kaasa haarata.<sup>116</sup> Ohutunne haarab sarnaselt ka vaatajat/publikut – me vaatame lummatult hulljulgeid lumelauahüppeid ning hoiame hinge kinni vabasukeldusvideoid jälgides. Ka postdramaatilised mängumaailmad asetavad inimesi tihti olukordadesse, kus nad saavad kogeda igapäevaelust laiemat emotsionaalset skaalaga protsesse. Vahel on mängumaailmade eesmärk ka totaalse (mängu)kogemuse pakkumine; asumine taolisele rännakule, millelt naastes ei ole inimene enam endine.

Emotsioonidel on otsene mõju inimese kehale. Kurbus ja ärevus mõjutavad meie hormonaalregulatsiooni; lein, mille töötlemisega tegelevad aju erinevad osad, saab põhjustada immuunsussüsteemi depressiooni (leinas inimesed on rohkem vastuvõtlikud erinevatele nakkustele).<sup>117</sup> **Tunded ise on alati kehapõhised.**<sup>118</sup> **Kui emotsioon on see, mida me kogeme automaatselt, siis tunnet kogeme juba teadlikult.** Mõlemad on seotud kehaga ning tunnete

---

<sup>113</sup> Holland 100–110.

<sup>114</sup> Holland 2009: 103.

<sup>115</sup> Samas.

<sup>116</sup> Cohen 1993: 147.

<sup>117</sup> Damasio 2006: 120.

<sup>118</sup> Damasio 2006: 159.

loomine saab protsessina toimuda ka vastupidi: näiteks saame me jooksmise ja hingeldamise kaudu endas tekitada täiesti reaalse hirmutunde (näiteks hingamistempo muutmisega). Hollandit järgides<sup>119</sup> saab kokkuvõtvalt öelda, et **emotsioon koosneb tervikuna neljast osast: tundest, tundest teadlik olemisest, „kõhutundest”** (olemine millegi poolt või vastu) ja **kommunikatiivsest muskoskeletaalsest vastusest**. Emotsioonide loomisele ja emotsioonide peegeldamisele aitavad kaasa nii eelpool mainitud erutustüübid kui ka rikkalik ja täpselt kasutatud poeetiline keel.

### 1.5 Postdramaatilise dramaturgi lingvistilised töövahendid

Proovides keelt defineerida (aga kuidas defineerida midagi tema enda kaudu?), saab väita, et keel on avatud süsteem. Ta on kindlate piirideta süsteem, mis ei saaks eksisteerida ilma inimese enda kehalisuseta. Rääkima hakates ei tee me seda „mõtte” ja pea, vaid just oma baasruumi kaudu. See tähendab, et sõnad ei kaota kunagi täielikult oma afektiivset taset. Tase, mida sõnade puht-mõistuslikult loodud definitsioonidesse tõlkida ei saa, jääb alati alles. Ameerika filosoof James M. Edie kirjeldab eessõnas Maurice Merleau-Ponty teosele „Consciousness and the Acquisition of Language”, kuidas sõnadel on afektiivne tonaalsus, oma viis tähenduse edasiandmiseks, mis on mõttetasandist sügavamal, isegi sõnade enda tasandi all. Too afektiivne tonaalsus paikneb sõnade sellel sügavusel, kus sõnade puhul on juba tegemist rütmistatud helidega.<sup>120</sup> Kuna kõne on infokandja, mida meie keharuum tõlgendab ja millele ta kõige intensiivsemalt reageerib, on suuline keel ka postdramaatiliste dramaturgide töös esikohal.

Ameerika filosoof, kultuuriökoloog ja *performance*-kunstnik David Abram mõtestab lahti<sup>121</sup>, kuidas inimeste igapäevane suhtlus on täis erinevaid tähenduskihte, mis ulatuvad oluliselt sügavamale sõnade lihtsast väljenduslikust jõust. Abram väidab, et lähenedes keelele moel, mis ei arvesta kunagi suulise keele rütmikat, tonaalsust ega lausunud teksti resonantsi, on tõesti võimalik näha keelt kui koodi. Ignoreerides inimsuhtluse aistilist dimensiooni ning lähtudes ainult sõnalise suhtluse konventsionaalsetest, sõnaraamatus defineeritud aspektidest, saavad inimesed end edukalt eraldada kogu muust elavast loodusest. Kuna **suulisel keelel on alati oma resonants ning seega otsene mõju inimese baasruumile**, toetab välja öeldud sõna

<sup>119</sup> Holland 2009: 106.

<sup>120</sup> Edie 1973: xviii.

<sup>121</sup> Abram 1997: 97–80.

ekspressiivne võimekus alati tema traditsioonilis-semantilist tähendust. „Suulise keele tähendus on juurtega kinni žestis ja kehalises väljenduslikkuses. [...] Tajuvale kehale on seega kõik fenomenid elavad.”<sup>122</sup> Inimese aju, baasruum ja välisruum on omavahel alati ühenduses. Inimese keha on sillaks tema ja välisruumi vahel. Ka siis, kui meile õiged sõnad meelde ei tule, hakkame me sõnu otsima ja tuletama oma baasruumi kaudu: mängu tulevad žestid. Nii žestid kui (vahel ainult ka) žestikuleerimisimpulss aitavad inimesel leida täpselt neid sõnu, mis edastavad tema soovitud mõtet kõige paremini.<sup>123</sup> Žest määrab ära ka selle, kuidas me tahame, et meie sõnumit vastu võetaks. Ja kui meil puuduvad täpsed sõnad, saame lisaks veel kasutusele võtta metafoorid. Ka metafoorid, mida inimesed oma mõtete edastamiseks regulaarselt kasutavad, põhinevad füüsilistel kogemustel.<sup>124</sup> (Metafooridest tuleb pikemalt juttu töö järgnevatel peatükkides.)

Postdramaatiliste dramaturgide keelekäsitlus ei ühti enamasti prevaleerivaima keelekäsitlusega (keel kui kood, mida kasutatakse tajutava maailma asjade ja sündmuste kirjeldamiseks), milles keelel endal puudub sügavam seos selle maailmaga, mida ta kirjeldab. Selleks et tekitada mängijale otsesemat ja kehaga tajutavat kogemust ruumiga suhtlemisest, peab postdramaatiline dramaturg minema keele sees nõnda sügavale, et ta oleks võimeline mängima kindlate häälte ja helikujunditega, rütmiskeemide, kontrastide ja kajadega, pannes nii sõnad laulma maailma füüsilise ruumi enda tähendust. Suuline keel on infokandja, mida meie keharuum tõlgendab ja millele ta reageerib. Kõne saab ruumi muuta.

Viimased avastused keeletöötlemise valdkonnas vihjavad suurele tõenäosusele, et inimese aju töötleb värsked poeetilisi metafoore erinevalt aegunud, klišeedeks muutunud metafooridest. Poeetiline keel hõlmab ka palju suuremat ajuaktiivsust. Mida rikkam ja intensiivsem on meie tajuline reaktsioon kogetud sõnadele, seda sügavam ja elavam emotsionaalne reaktsiooni see meis tekitab. (Põhjuseks võib olla ka peegelneuronite töö.) Ja seda rohkem saab mõjutatud ka meie keha.<sup>125</sup>

Emotsioon on jõud. Just selle jõu kaudu suruvad emotsioonid end ka inimeste kognitiivsetele minadele peale: inimene ei saa emotsioone ja tundeid lihtsalt oma tahtele allutada. See on ka üks peamisi põhjusi, miks osavalt ülesehitatud mängumaailmad mängijale nõnda

<sup>122</sup> Abram 1997: 81.

<sup>123</sup> Lutterbie 2013: 109.

<sup>124</sup> Vaata George Lakoffi ja Mark Johnsoni kehastunud metafoori (*embodied metaphor*) teooria kohta lähemalt Lakoff ja Johnson 2003.

<sup>125</sup> Loe metafooridest pikemalt Lakoff ja Johnson 2003.

vastupandamatud (ja emotsionaalset sõltuvust) tekitavad on. Emotsioonid katkestavad emotsioonidele eelneva kognitiivse aktiviteedi ning võivad (saavutanuna teatud intensiivsuse) „üle sõita” ka mõistusest. Kogedes suure jõuga kirjanduslikku teksti või lavastust, on reaalsust testivad otsmikusagara süsteemid nõrgendatud olekus ning seega saavad rohkem omavoli need emotsionaalsed süsteemid, mida reaalsust testivad süsteemid tavaliselt haldavad.<sup>126</sup> Postdramaatiline dramaturg kasutab keelt samal eesmärgil – ta kasutab keelt kui jõudu, mille abil luua mängumaailma kogejas emotsioon, mis on loodud tänu otsesele suhtlusele tema baasruumiga ning mis toob eelneva tõttu mängu ka sõltuvusliku elemendi.

## **1.6 Postdramaatiliste dramaturgide tulevik**

Enamasti on postdramaatiliste dramaturgide tööks taoliste mängumaailmade loomine, mis laseksid neisse sisenejatel tunda end iseseisvate mängijatena, sõltumatutena kaasmängijatest. Kui publiku suurimaks hirmuks kipub olema tema nähtavaks tegemine, lavalt mängu kaasa tõmbamine (ebamugavustunde tekitab osaliselt just avalik üleminek pealtvaataja staatusest mängija omasse), siis postdramaatilises mängumaailmas ei ole publikuliikmel tihti toda inimmassi, kes tema muundumist pealt vaataks ega ka võrdlusmomenti professionaalsete etendajatega. Siin saab ta liikuda lähemale süvenenud, sõltuvuslikule seisundile, milles on võimalik toimetada ainult tegevusrõõmu najal.

Mängija autonoomsuse loomisele aitab kaasa ruum, mille kasutaja astub mängumaailma sisenedes (avastusretke sarnasele) teekonnale. Võttes aluseks nii postdramaatilise teatri sisulisi kui ka struktuurseid omapärasid ning suundumusi aastaks 2016, pakun siinkohal välja ülevaate üheksast suuremast valdkonnast ja/või žanrist, kuhu ja millisesse vormi näen postdramaatilise dramaturgia tulevikku lähema kümne-kahekümne aasta jooksul suunduvat.

Minu hüpotees on, et postdramaatiline dramaturg saab olema järgmise paari dekaadi peamine võtmesõna (isegi, kui seda terminit nõnda laialt ei kasutata) ning et need inimesed hakkavad üha enam rakendust leidma nii etenduskunsti erinevates valdkondades kui ka praegu veel sellest väljaspool seisvates alades: näiteks üritusturunduses, keskkonnadisainis ja ka ühiskonna heaolu eest seisvatel aladel (näiteks tervisesport).

---

<sup>126</sup> Holland 2009: 102.

## **1.6.1 Postdramaatilise dramaturgia lähitulevik**

### **1) Publik kui Mängija**

Kõige klassikalisemad postdramaatilise teatri mängumaailmad on teatrilavastused, mille igas stseenis ja/või ruumis on publik kutsutud etendajatega kaasa, koos lugu looma. Siia alla käivad lõplikult paika panemata (peidetud dramaturgia) narratiividega osaluslavastused, kus publikul on õigus stseenidesse sekkuda, rekvisiite katsuda, valida ise stseenide vaatamise järjekorda, vaadatagi vaid ainult ühes ruumis toimuvat, jälitada ainult ühte etendajat jne.

Tegemist on mängumaailmadega, milles võib ringi uida ja avastada mitmeid ja mitmeid kordi ning dramaturgi ülesandeks on nende loomisel fikseerida kindlates ruumides või kindlate etendajate kokkupuutest tekkivad sündmused või nende algimpulsid. Siin saab osta pileti mitmeid kordi, tulla tagasi ja uuesti avastada.

Ideaalseks näiteks sobib teatritrupi Punchdrunk lavastus „The Drowned Man: A Hollywood Fable”, mis esietendus Londonis 2013. aasta suvel. Selles mängumaailmas hakkas ajaga muutuma ka näitlejate-tantsijate rollivabadus, mis aja möödudes laienes omakorda ka publikule, kes lavastusest korduvalt osa saama tuli. Lavastuse kõiki ruume oli mängumaailma ühe läbimise korral pea võimatu väisata (ruume oli eri suuruses ja nende arv ulatus mitmekümnesse) ning samuti oli etendajatel teatud aegadel lubatud oma „territoriumilt” välja minna ning publikuliikmeid näiteks teise maja otsa vedada. Publik (kes eraldus etendajatest maskide abil) sai endale täieliku õiguse kõiki rekvisiite katsuda ja kasutada. Nii veetiski osa publikust vahel kaks ja pool tundi vaid paaris toas, tutvudes nendega see-eest ülimalt põhjalikult.

### **2) Seiklusemängud argimaailmas**

Siia kuuluvad suuremad tänavamängud ja seiklusemängud, milles osalejatele on ette antud kindlad reeglid ning millesse on sisse kirjutatud ka võistluselement.

Taolised mängud saavad põhineda kas filmil, raamatul, videomängul või olla loodud originaalis juba reaalelu mänguformaadi jaoks. Tihti on sellised mängud oma žanrilt

seiklusmängud, kus mängumaailmade läbimiseks ja mängu peaülesande lahendamiseks peavad mängijad järgima neile ette antud mängureegleid.

Sii alla kuuluvad näiteks *zombie*-apokalüpsist kujutatav tänavamäng „2.8 Hours Later” või kindla etteantud loo ning ülesannetega „Scent Trail”, mille puhul iga meeskond saab endale jäljekoera ning asub siis koera ja kaasmängijate abil talle antud ülesannet lahendama. Samuti kuuluvad siia lugu kasutavad geopeitusmängud, kus mängijad ei otsi lihtsalt üksikuid peidetud aardeid, vaid on mängu käigus osa seiklusmaailmast endast.

Taolistes tänavamängudes ja seiklusmängudes eksisteerivad koos (peidetud dramaturgia abil loodud) mäng ja ka lugu – kumbki ei sõida teineteisest üle ega muuda teist vähem väärtuslikuks. Olenevalt konkreetsest mängustruktuurist saab siinse kategooria alla kuuluda ka geopeitus, kuid enamus sportmänge mitte.

### **3) Ruumide sidumised**

Ruumilised sidumised toimuvad ajaliselt ja ruumiliselt laiaks tõmmatud teatrilavastustes, mis kaasavad endasse ka mitte-teatraliseeritud ruume (tavaruume).

Näiteks kuuluvad siia gigant-lavastused, milles mängivad koos erinevad teatritrupid, kasutades mängumaailma loomiseks erinevaid ruume ja linnaasutusi, mis vastavad (näiteks lavastuse aluseks võetud) romaanipeatükkide asukohtadele (spordisaalid, avalikud saunad jne). Ühest asupaigast teise liikumiseks peab publik taolistes maailmades kas jalutama, kasutama ühistransporti vms. Kõik inimese igapäevategevused (söömine, WC kasutamine jne) muutuvad siinpuhul osaks mängumaailmast endast.

Nüüd läheme teatrist aga eemale ning vaatame, millistes valdkondades postdramaatilist dramaturgi veel rakendatakse.

### **4) Teenusedisain**

Teenusedisain on pea lõppematuna näiv ning oma olulisust alles ise täielikult mõistma hakkav postdramaatilise dramaturgia liik, mis omab tähtsust nii ärilise konkurentsi kui ka kasutajamugavuse seisukohalt.

See on valdkond, kus ametinime „postdramaatiline dramaturg” naljalt ei leia. Peidetud dramaturgia loomisega tegeletakse aga ka siin. Taoliste struktuuride väljatöötamine võib aset leida näiteks disainiagentuuris või strateegiadisaini agentuurides, kus töötavad loovjuhid. Vahel võib postdramaatilise dramaturgi tööd teha ka disainer.

Kuna postdramaatiliste dramaturgide töö seisneb erinevate mentaalsete ja füüsiliste ruuminarratiivide loomisvõimaluse pakkumises, on dramaturgide tööpõld põhimõtteliselt kõikjal, kus on tegemist inimese (kui uude ruumi/keskkonda siseneja ja selle kogeja) kasutustekonna, kasutajanarratiivi loomisega.

Siia alla käivad näiteks eri suuruses organisatsioonid, kelle igapäevatöö seisneb suhtluses inimestega väljaspool oma maja – ehk siis kõik kliente vastuvõtavad asutused, alates peidetud sissepääsudega kokteilibaaridest kuni Eesti Energia peahoone või lennujaamadeni välja. Näiteks hõlmab kasutajanarratiiv viimaste puhul kindlasti järgmisi punkte: millal on reisija esimene kokkupuude lennujaamaga ja sellesse puutuvate institutsioonidega oma reisi planeerides, mis tundega ta konkreetsesse ruumi saabub, mis tunde/teadmisega ta seal olles ruumist ruumi liigub, mida ta peab ruumis viibides kiiresti üles leidma jne. Taoliste kogemusriidade disainimine ongi antud juhul postdramaatilise dramaturgi ülesandeks. Suund vormilt kogemusele on üks postdramaatilise dramaturgia esiletükkivamaid omadusi.

## **5) Audiotekonnad**

Siia kuuluvad audiotekonnad, mis ei ole puhtalt *podcast*’id (taskuhäälingud), raadioteatri lavastused või linnagiidid. Siia alla paigutuvad peidetud dramaturgiaga teekonnad, mille eesmärk on pakkuda inimesele/mängijale toda haruldaseks muutunud elamust – kogemust struktureerimata ruumist.

Arvestades, et viimase dekaadi jooksul on erinevad *podcast*’id, audioraamatud ja audiosarjad kogunud tohutut populaarsust ja järgijaskonda, ning ka seda, et samade dekaadide jooksul on suur osa meelelahutusest/kunstist liikunud ülimalt individuaalse lähenemise/kogemuse otsimise poole (taaskord üks postdramaatilise tunnus), julgen pakkuda, et peatselt tekivad ka endale MP3-mängijasse/telefoni laetavad kunstilised audiomängud, mis ühendavad endas

teatud rea reegleid ning teekondi, mida selle kuulaja läbima peab, ning ka sama suure osa narratiivi, mis kuulaja jaoks teda ümbritseva ruumi teiseks loob. Tegemist saab olema mängudega, mille läbimiseks peab kuulaja jalutama kindlaks määratud ruumis (nt Tallinna vanalinn) ning tegema seda ruumi läbides teatud füüsilisi või mõttelisi toiminguid, mil samal ajal täiendab tema kunst-jalutuskäiku „audiogiidis” kuulduv narratiiv.

Vaata näiteks *podcast*-mängu ”Surrogaatmetsad” , Lisa 2.

## **6) Üritusdramaturgia**

Firmade ja vabariigi juubelitest aktuste, suvepäevade ja rebastenädalateni – siia alla kuuluvad suuremad, piiritletud sihtgrupile loodud üritused, mis kannavad endas kindlat eesmärki, mida disainides (ning kuhu eri detaile ja ülesandeid peites) saavad postdramaatilised dramaturgid luua intensiivselt ja tähendusrikkalt meeldejääva läbimisteede, atmosfääri ja struktuuri: luua seikluse argimaailma uues ruumis.

Näiteks kuuluvad siia alla ka üritused, mille asukohta hoitakse kuni viimase hetkeni saladuses, kuid mille teema või eesmärk koos osade esinejate/menüü/riietusega on osalejatele teada. Postdramaatilise dramaturgia osaks on ka sarnaseid struktuure rakendavad ekskursioonid, tuurid ja reisid.

## **7) Keskkonnadisain**

Postdramaatiliste dramaturgiaskeemide rakendamine on keskkondade disainimise see osa, mida ei pruugi arhitektid ja sisekujundajad oma töö sees nõnda detailselt ega dramaturgilistelt alustelt lähtuvalt teha.

Siia alla käivad nii kõikvõimalikud meelelahutusasutused (näiteks laiade teema-ekspositsioonidega muuseumites ruumiloogika väljatöötamine selliselt, et külastajale tekiks võimalikult selge, põnev ja voolav ülevaade kõigest nähtust) kui ka avalikud ruumid, milles on inimesele vaja luua kogemus ja tunne, et ta teeb seal oma ruumilisi või temaatilisi valikuid ise.



Postdramaatiliste dramaturgide ülesanne on ka vastutada suurt füüsilist mahtu omavate suletud ja avatud ruumide emotsionaalse struktuuri eest. Näiteks oli ESA Loomeinkubaatori kujundamisel vaja inimest (kes ei ole arhitekt või sisekujundaja), kes vastutaks hoone tervikliku loo eest, keskkonna narratiivi eest – selle eest, kuidas mõjutab hoone selles igapäevaselt töötajaid, selle esmakordseid külastajaid, kus ja millal ta inimestega otseselt suhtleb (kirjad ja visuaaldisain erinevatel pindadel) jne. Olen kindel, et postdramaatilisi dramaturge hakatakse üha rohkem kaasama nii laiemate linnaruumi kui siseruumi narratiivide kujundamisse.

Keskkonnadisaini alla käivad näiteks ka erinevad inimese poolt loodud (ametlikud) loodusrajad ning samuti ka rändnäitused, kus tuleb arvestada, kuidas ekspositsioonid suhestuvad ümbritseva ruumiga, kuidas inimene neid antud ruumis liikudes tajuda saab jne.

## **8) Mängude loomine ühe inimese soovidele vastavalt**

See on kindlasti postdramaatilise dramaturgi töö kõige dekadentlikum osa. Siia alla kuuluvad mängud, mis liidetakse kokku mängija igapäevaelu (-ruumide, -inimeste) elementidega. Need on füüsilisse ruumi üle toodud mängud neile, kel nii videomängudest kui ka meediaid ristavatest mängudest isu täis on (ja kes „Pokémon Go”-st puutumatuks on jäänud) ning kes soovivad katsuda järgmist taset mängumaailma kogemisel ning sellega suhtlemisel.

Näiteks saab mängija endale tellida mängu, mille keskel ta tahab end kuu aega tunda *stalker*'ite huviobjektina, ning annab alustuseks dramaturgile teada oma isiklikud (mentaalsed ja füüsilised piirid), kuhu maani mäng võib ulatuda. Kliendipoolsest sisendist saab dramaturg seega teada loodava mänguilmade eesmärgi: tekitada õudust. Postdramaatilise dramaturgi ülesandeks on siis mängu-idee välja mõelda (ideed ei pruugi alati ette anda klient), too maailm läbi töötada ning valmis disainida ning seejärel võtta ühendust kas etendajate või muude inimestega, kes aitaksid tema loodud mängu reaalselt ellu viia. Taolised mängud hõlmavad erinevaid ülesandeid mängijale sõnumite, e-kirjade jmt saatmisest kuni tema kutsumiseni kindlatele üritustele või asukohtadesse, kus etendajad (näiteks *stalker*'id) temaga otseselt ühendust võtavad, endaga kaasa kutsuvad jne. Samuti võib mängija lubada dramaturgile ligipääsu oma kalendrile (ekstreemsematel juhtudel ka pangakontole), et too saaks vabalt valida, millal ja kuidas mängijat mängu haarata, jättes seekaudu mängijale võimaluse kogeda veelgi suuremat kogust „puhast” juhust.

## 9) Sotsiaalsed mänguväljad

1980ndatel ja 1990ndatel kasvasid üles ajaloos unikaalsed põlvkonnad: lapsed, kes mängisid püsivalt arvutimänge ning kelle mõtlemine ning narratiivide tarbimine (ja loomine) hakkas seeläbi tööle eelnevatest põlvkondadest erinevalt. Need on põlvkonnad, kellel hakkasid juba noorena arenema teistmoodi koostöö- ja abstraktsioonivõimed ning oskused gruppidesse organiseeruda ja/või luua strateegiaid. Need põlvkonnad on tänaseks suureks kasvanud ning arvutimängudele omase mänguloogika (ja vajaduse nende järgi) ka laiemasse igapäeva toonud.

Mängides päevas arvutimänge üks kuni kaks tundi, jõuab inimese aju *flow* seisundisse.<sup>127</sup> Tegemist on totaalses hetkes olemisega, kus kõik kulgeb ja ajataju kaob; seisundiga, millest ammutame jõudu ka seisundist väljununa – *flow* kogemisel on vaimset tööd soodustav mõju. Mängustruktuuride ilu ja positiivset toimet on 2016. aastaks hakatud märkama ja kasutama ka väljaspool teatri- ja arvutimängu-*realme*: nad on kasutusel meditsiinis (näiteks taastusravis), erinevates haridusasutustes, uute tervisespordikontseptsioonide väljatöötamise juures ja mujal.

Usun, et postdramaatilised dramaturgid saavad hakata peidetud dramaturgiaga mänguloogikaid üha laiemalt kasutama just ühiskondlikult kasulike tegevuste raamides, nii haridusvaldkonnas kui tervishoius ning loodetavasti ka nende inimeste heaks, kes virtuaalmaailmadest metsa enam eksida ei julge.

---

<sup>127</sup> Loe *flow* kohta pikemalt peatükk 4.4.1.

**Ajad, kus reaalsus näib olevat natuke ümber tehtud:**

- päikese loojumise aeg vaadatuna kaugbussi aknast
- ärkamised rabas, ümbritsetuna udust
- diplomi/tunnistuse liikumine koolidirektori käest õpilase kätte
- ärkamine mitu tundi enne äratuskella (olles täiesti ärkvel)
- viimased viis minutit enne mäetippu jõudmist
- hetk peale arstikabinetti sisenemist, mil too ainuke inimene maailmas, kes aimab, miks sa sinna tulnud oled, küsib, et kuidas sul läheb
- sõit rongis, mis järgmise 500 km jooksul ei peatu

## 2. Postdramaatiline teater ja ruum

### 2.1 Ruumi defineerimine postdramaatilises teatris

Kaasaegne Eesti ja lääne teater on toonud nähtavale struktuuriliste muutuste ilminguid, mis viitavad laiaulatuslikele paradigmaatilistele muutustele ja teisenemistele teoreetilises ja rakenduslikus teatriteaduses. Paljuski seoses postdramaatilise teatri kehtestumisega on nii dramaturgi- kui ka lavastajapraktikas hermeneutilise vaatepunkti asemel saanud oluliseks performatiivne. Tuginedes eeldusele, et performatiivset mõõdet tuleb mõista siirdelise, kaduva ja vastastikuse protsessina etendajate ja publiku vahel,<sup>128</sup> suunan töös tähelepanu nende mängumaailmas tekkivate ruumikvaliteetide muutumistele, mis ilmutavad end etenduse kaduv-olust tulenevates detailides ning viivad publiku ruumitaju teisenemiseni. Postdramaatilises teatris on taoliste ruumikvaliteetide muutuste juhtimine saanud ka dramaturgi ülesandeks.

Asjaolu, et me lakkamatult viitame minevikule või oleme minevikust mõjutatud, nimetab Saksa filosoof Edmund Husserl retentsiooniks (*Retention*) ning lakkamatut viitamist tulevikuootustele protentsiooniks (*Protention*).<sup>129</sup> Kui tajuprotsessi algul luuakse esmamulje, siis jäädvustatakse see ühtlasi ka mällu. Seega saab esmamuljest retentsioon, millest kujunevad teatud ootused tulevaste muljete suhtes ehk aimus protsessi jätkumisest ehk protentsioonist.

Publiku ruumiloome protentsioonile mittevastav näitlejapoolne ruumi-kehtestus toob kaasa eelneva retentsiooni kõrvaleheitmise ja kõrgendatud ootuse uute tajuimpulsside suhtes. Sellises hetkes saab kehtestunud ruum lõhutada, kuna inimene ei saa eelnevat ruumikogemust enam kasutada, aga uut pole veel tekkinud. Sellises üliavatud hetkes, kus avaldub inimese piirilise fenomen, on inimesel keskkonnataju jaoks vähem filtreid. Tolles hetkes on võimalik vastuvõtjale edastada infot, mida ta muidu vastu ei võtaks. (See võib olla tajutav ka lavastuse kõrghetkena.) Just nende hetkede all peabki siinne töös silmas muutust ruumis.

---

<sup>128</sup> Risi 2013.

<sup>129</sup> Husserl 2001: 3–49.

Ruum kui mõiste on tajude kogum ning inimese mõtlemise matemaatiline konstruktsioon, mida saab teatrivaliselt defineerida kümnetelt alustelt. Teda saab kirjeldada topograafilisest, geograafilisest või geomeetrisest lähtekohast või mõtestada lahti sakraalsuse, ajaloo või ideoloogiate kaudu. Ruumi saab liigitada sotsio-kultuurilistest, mütoloogilistest ja filosoofilistest kategooriatest tõukuvalt ning erinevaid vaimseid tasandeid (unenäoruumid, mälestusruumid jt) pidi. Teda saab kirjeldada tajuliste vastuvõtuviiside, tehnoloogiliste saavutuste või arhitektuursete plaanide kaudu. Psühholoogilise eristatavuse kaudu on ruum näiteks jagatud neljaks:

- figuraal-ruum (tihti väiksem kui reaalne füüsiline ruum, nt pildid, kauged objektid horisondil jne);
- perspektiiv-vaate ruum (ruum, mis on inimese baasruumist suurem, kuid mida inimene saab mõista teatud vaatenurgast lähenedes: üksikud ruumid, linnaväljakud, väikesed orud);
- keskkond (hõlmab ehitisi, linnu, looduskeskkonda);
- geograafiline ruum (suured ruumid, mille mõistmiseks läheb vaja sümbolilisi kujutisi: osariigid, riigid, päikesesüsteemid).<sup>130</sup>

Inimese jaoks on olemas keskkond, mis on objektiivne. Ja on olemas ka tegelikkus, mis on sulam objektiivsusest ja subjektiivsusest. See tegelikkus on inimese mentaalne ruum. Antud töö keskendubki eelnevast nimekirjast puuduvale, dramaturgiliste vahendite abil kujundatud **mentalsele ruumile**, mis on alati seotud inimesepoolse vastuvõtu ja sellega seonduvate probleemidega.<sup>131</sup>

### 2.1.1 Ruumiloomest postdramaatilises teatris

Hiina-Ameerika geograaf Yi-Fu Tuan kirjutab, kuidas kogemus on katustermin kõikidele viisidele, mille kaudu inimene reaalsuse kokku paneb. Kogemus ehitub üles tajudest ja aistingutest ning neile liidetud emotsioonidest ja mõtetest.<sup>132</sup> Tänu juhuse ja juhuslikkuse aktsepteerimisele postdramaatilises teatris ei ole seal esikohal lugu, tegelased ja süžee, vaid pigem mängija suhe vaatajaga ajas ja ruumis (juhul, kui vaataja on mängijast väga erinevas seisus) ning ka vaataja suhe ja kontakt ruumiga. Postdramaatilises teatris on narratiivi

<sup>130</sup> Montello 1993: 315.

<sup>131</sup> Töö kirjeldab reaalseid füüsilisi ruume vaid seepalju, kui palju on vajalik anda ülevaadet tajuprotsesse mõjutavatest reaalse ruumi parameetritest.

<sup>132</sup> Tuan 2005: 8.

kokkupanek kolinud vaataja pähe ja paikadesse ruumis. Nendesse kohtadesse, kus vaataja ja ka mängija saavad kogeda uute kujundite sündi.

Kunsti loomine ja vastuvõtt on postdramaatilisel ajastul muutunud individuaalseks. Ruumitaju liigid, mida sinne töö mainib, ei ole otseses sõltuvuses ruumikategoriatest. Käesolev töö tegeleb fiktsionaalsesse maailma asetatud fenomenoloogilise keha vastuvõtu strateegiate uurimisega. Töö uurib mängumaailmas osaleja kogemise vorme ja uute mentaalsete ruumide teket läbi inimese füüsilis-tunnetusliku keha (baasruumi) dramaturgilise mõjutamise. Ruumiliigid, mida inimene tajub ja mida postdramaatiline dramaturg mängumaailmu luues kasutab, eksisteerivad sõltumata nende kuulumisest katustermine alla, intiimsesse või ideoloogilisse sfääri. Siinse töö fookus on seega ruumitaju liigil, mis tuleb inimesele automaatselt kaasa ning ei ole *intensiivselt* kultuurisõltuv.<sup>133134</sup> Mentaalne, vaimne ruum moodustab alati osa teistest ruumidest (nt mälestusruumist, unenäoruumist, füüsilistest ruumidest) ning selle ruumi loomine toimub inimese jaoks automaatselt. Töö psüühiline ruum on mentaalne platoode kogum, millelt töötab inimese, näitleja ja publiku igapäevane kujutluspilt.

Kõik töös käsitletud ruumiloome tehnikad tuginevad eeldustele, et ruumiloome on:

- *kehapõhine protsess*
- *alati seotud uue informatsiooni vastuvõtuga*
- *inimesepoolne protsess*

Tegemist on lõputu protsessiga: niipea, kui üks ruum on kehtestunud, hakkab inimene seda kasutama taustsüsteemina ja looma eristumiste kaudu uusi, nn allruume.

- *kogemuspõhine protsess*

Ruumitaju sisuks on kogemuspõhised ootused ja nende täitumine või mittetäitumine. Täitumise korral saab inimene kinnituse (eel)kehtiva ruumi kohta; mittetäitumise korral tekib võimalus allruumide tekkeks.

- *suurel määral tahtevaba*

Ruumiloome on reflektorne protsess, mis toimub inimese sees kogu aeg. Draamajärgse teatri praktikute ülesandeks on tollesse protsessi sisse häkkida ning seda mõjutada. Inimene on ruumiline loom ja mängija on alati ruumi aktiivne osa. Mõjutamiseks (suunamiseks, katkestamiseks) mängija ruumitaju, kasutab postdramaatiline dramaturg ruumi ja keele

<sup>133</sup> Ehk teisisõnu, töö tegeleb ruumi, mitte kohaga. Ruum muutub Tuani kohaselt kohaks alles siis, kui ta on meile täielikult tuttav. (Tuan 2005: 73.) Postdramaatiline mängumaailm ei saa seda aga kunagi täielikult olla.

<sup>134</sup> Kultuurisõltuvad on küll tekitatud kategooriad nende sees.

omavahelisi seoseid. Ta proovib luua läve, millelt mängija juba uute, vasttekkinud tähenduste abil teistesse ruumiliikidesse liikuda saab. Dramaturg loob mängumaailma seega teadmise, et mängija ei saa informatsiooni vastu võtta ilma selleta, et ta ei tegeleks samal ajal ka ruumi tajumisega ning tajust tulenevate tähenduste loomega. Inimese ruumitaju on mootor, mis alati töötab.

Kohe, kui mängija jaoks on ruum tekkinud, hakkab tema aju automaatselt allruume looma. Suunates mängija psühhosomaatilisel uut ruumi kogema, ei ole ta lihtsalt saamas uut elamust läbi jälgimise, vaid viibib sel hetkel ka ise reaalselt selles teises ruumis. **Mängija mitte ei koge, vaid on.** Selles peitub ka üks ruumi olulisusi postdramaatilises teatris: ta annab mängijale võimaluse olla kusagil esmakordselt, kõikide oma tajude ja baasruumi koostoimel. Taolises teatris on inimese „kehad prioritseeritud; nii kehad, mis etendavad, kui ka kehad, mis etendatavat taju kaudu vastu võtavad; viimased kuuludes siis publikule, kelle otsene lisamine ja suhtlemine (mängu)maailmaga kujundab etenduse tulemuse”.<sup>135</sup>

Mentaalne ruum, millest töö kõneleb, on niisiis imaginaarne, tajukeskne, kogemuspõhine, püsitu (tänu allruumide loomisele pidevas muutumisprotsessis) ja homogeenne. Homogeensus tähendab seda, et me eeldame selle piirides kehtivat teatud laadi käitumuslikku mustrit (mida me visuaalse taju põhjal eristame), mis avaldub liikumismustrina. Näiteks hüpeldes mättalt mättale me teame, et üldjoontes samasugust liikumist peame jätkama metsani või müürini ning et sealt algab teistsugune liikumismuster. Kui seesugune eristus on tehtud, jääb see meile taustsüsteemiks ja me hakkame otsime eristusi – mõned hüpped tuleb teha pikemad, mõnel puhul piisab sammust – ehk hakkame looma allruume, mis on samamoodi piiritletud ja enda piirides homogeensed, kehtestuvad taustaruumi sees (või täiesti uuena) ja nii lõputuseni.

Niisiis saab liikumiskvaliteedi/käitumusliku mustri muutmisega (reaalsele ruumile tekkinud ootuste mittetäitmisega) luua teistsuguse ruumi reaalse ruumi sisse.

### 2.1.2 Ruumiloome mõjutamisest

Igasuguse tajuprotsessi käigus vormub inimesel väliskeskkonnast terviklik sisemine kujutis, mis saab omakorda aluseks välise ruumi tunnetamiseks. Ruumitaju võimaldab inimesel hinnata

---

<sup>135</sup> Machon 2013(b): 207.

ruumisuhteid ning ruumis orienteeruda. See tähendab, et ruumitaju alla kuuluvad nii ruumis paiknevate objektide vormide ja nende vastastikuse paiknemise tajumine, suundade tajumine kui ka emotsionaal-vaimne oskus lugeda ruumi viisil, mis annab selles viibijale kätte juhtnöörid, kuidas käituda.

Mängija ruumiloome teadlik mõjutamine on võimalik tänu järgnevale:

### 1. Ruumiloome protsessid on tajukesksed.

Inimene arvestab kogu aeg väljastpoolt saadava informatsiooniga. Vajame ruumiloomist, et uut infot oma teadmiste struktuuridesse paigutada.

### 2. Mentaalne ruum on nakkav.

Mentaalne ruum ei ole ühe inimese ettekujutus. See levib kehtestatud ruumi tunnusteks olevate liikumisjooniste, käitumuslike jooniste jms kaudu ka teistele samas keskkonnas viibivatele olenditele/inimestele. Ruumikogemust on võimalik saada ka näiteks looma ruumikasutusest. Liikumiskvaliteedi või käitumismustri muutmisega saab luua teistsuguse ruumi reaalse ruumi sisse.

### 3. Mentaalne ruum on kogemuspõhine.

Mentaalne ruum on pidevas muutumisprotsessis ning seda on võimalik alati ümber korrastada.

Postdramaatiline mängumaailm toimib seejuures mänguruumis piiritletud kompleksüsteemina:

- ta koosneb paljudest seostatud osadest, mis võivad vastastikku mõjustada;
- temas võib esineda kriitilisi olukordi, kus väike välistõuge viib süsteemi tasakaalust välja ja tekitab uue oleku;
- temas võib esineda iseorganiseerumist, mis saab alguse lokaalsetest muutustest;
- ta on avatud ja hästi kohanev ning tihti paika pandud lihtsate reeglitega;
- ta on mittelineaarne;
- muutused tema sees tekivad kitsas parameetrite vahemikus, nn kaose piiril.<sup>136</sup>

---

<sup>136</sup> Engelbrecht 2014.



See kaose piir on tolleks ruumi läveks, kust mängija hakkab automaatselt allruume looma. See on piir-paradigma; lävi, millelt sünnivad uued arusaamad, uued tähenduste jagunemised. Ruumile on alati iseloomulik ruumi kui suurema terviku jagunemine. Sellisena mõistetakse ruumi ka postdramaatilises teatris.<sup>137</sup> „Tuleviku teater ei saavuta ennast. Ta on liikumine. Ta on protsessis olev olemise vorm. Kuna ta ei tunne end teatris enam koduselt, iseloomustab teda kõige märkimisväärselt selle koha puudumine, kus asuda.”<sup>138</sup> See on mängumaailma kirjeldus: taolise mängumaailma, kus kohtuvad intensiivistatud OTSING, vabadus valida oma seiklusi ning pidev kontakt muutuva kontekstiga.

Järgmiseks tuleb aru saada, kus täpsemalt on ruum, mida inimene tajub, ning mis täpsemalt meis ruumitaju tekitab.

## 2.2 Ruum, mida me tajume

Ruum on kõik, mis meil on, ja kõik, mis meile kunagi ei kuulu. Ruum on tühjus, mida modelleerivad skulptorid, arhitektid ja valgus; paik, mida saavad ellu äratada poeedid ja muusikud; liikumises olevad platoonid, millel toimub mäng. Ruum on dünaamiline entiteet, kes meiega suhtleb ning kellega inimesed igapäevaselt erinevatesse suhetesse astuvad. Ta on tähenduslik, kas terviku või osade kaupa. Ruum ei ole kunagi muutumatu, puutumatu koht, mille turvalisusse saab alati naasta samade mälestuse kaudu. Taolist muutumatut ruumi ei eksisteeri. Ja kuna sellist ruumi ei eksisteeri, „muutub ruum küsimuseks, lakkab olemast enesestmõistetav, lakkab olemast kaasatud, lakkab olemast omane. Ruum on kahtlus: ma pean seda pidevalt märgistama, tähistama. Ta ei ole kunagi minu, pole kunagi mulle antud, ma pean teda alati vallutama.”<sup>139</sup> Ruumitaju on seega üheks viisiks suhestuda konteksti.

Inimese ajul on imeline võime luua teda ümbritsevat maailma. Antonio Damasio räägib, kuidas meie keha moodustab asendamatu viiteraamistiku nende neuroloogiliste protsesside jaoks, mida me kogeme meelena (*mind*) ning kuidas kogu inimese organism (ja mitte absoluutne, väline reaalsus) on ajule aluslähtekohaks inimest ümbritseva välise maailma

---

<sup>137</sup> Ruumiosade piirid on siin kas füüsilised või mentaalsed või ideoloogilised või mälestuslikud või kõike eelnevat koos ja läbisegi koos neile liidetud väärtustega.

<sup>138</sup> Watt 2009: 93.

<sup>139</sup> Perc 2008: 91.

loomisel.<sup>140</sup> Ameerika filosoof David Abram kirjeldab, kuidas see reaalne, füüsiline ruum, mida me igapäevaselt kasutame, ei ole kuhugi kinnistatud, subjektiivseid kvaliteete eviv objekt, vaid pigem tajude ja aistingute põimunud maatriks, jagatud kogemuste väli, mille läbielamine toimub erinevate vahendite kaudu.<sup>141</sup> Inimene suudab maailmas toimida tänu sellele, et tema ja maailma vahel toimub pidev tagasiside.

Kuigi mainisin peatüki alguses, et inimesele automaatselt kaasa tulev mentaalne ruumitaju ei ole intensiivselt kultuurisõltuv – viidates võimalusele, et postdramaatiline dramaturg saab ikkagi luua sarnaseid ruumiridu näiteks nii eestlastest kui lätlastest etendajatele või publikule –, saab ruumi tajumine *semiootiliselt* lähtepunktilt olla mingil määral kultuurisõltuv.<sup>142</sup> Itaalia semiootiku ja lingvistilise antropoloogi Marcel Danesi ja Toronto ülikooli University College'i professori Paul Perroni järgi on ruumi tajumine kultuuriline protsess, milles kajastub inimese mõttemaailm. Ruumi enda saab nende mõlema järgi jagada kolmeks: avalikuks, isiklikuks ja pühaks. Neist viimase puhul on tegemist ruumiosadega, millel on inimese jaoks kas müütiline või spirituaalne tähendus ning kus leiab aset suhtlus jumalike jõududega.<sup>143</sup> Maailmas ei eksisteeri ühesugust arusaama ei ruumist ega selle osadest. Tehnilises mõttes on suur osa inimese poolt tajutud füüsilisest ja ka mentaalsest ruumist illusoorne – seda mõjutavad sotsiaalsete muustrite ja kultuurireeglitega kaasa antud „juhtnöörid“, erinevates tajukombinatsioonides sündinud audiovisuaalsed illusioonid, viis, kuidas me millestki kõneleme ning ka see, mis meie tajukogemusele vahetult eelnes.<sup>144</sup>

---

<sup>140</sup> Damasio 2006: xxvi.

<sup>141</sup> Abram 1997: 39.

<sup>142</sup> Igasugune märgiprotsess on semiootiline. Indeksite ja ikoonide kaudu tegelikkuse kogemine ei ole suures osas küll kultuurisõltuv, kuid on ikkagi semiootiline protsess. (Semiootika ulatub kaugemale keeelistest tähenduspõhistest muustritest.)

<sup>143</sup> Danesi ja Perron 2005: 173–181.

<sup>144</sup> Inimene võlgneb oma ruumitaju teatud tüüpi närvirakkudele. Ameerika-inglise neuroteadlane John O'Keefe saigi tuntuks sellega, et avastas imetajate ajus ruumitaju vahendavad närvirakud. Koos oma õpilase Jonathan Dostrovskyga viis ta läbi närvirakkude aktiivsuse mõõtmisi vabalt liikuvatel rottidel (fookusega hipokampusel); katsete käigus avastati närvirakud, mis saavad laengu juhul, kui katseloom viibib kindlas ruumi piirkonnas. Hiljem hakati sellise aktiivsusega närvirakke nimetama koharakkudeks (*place cells*) ning ruumi regiooni, kus vastav koharakk oli aktiivne, kohaväljaks (*place field*). Katsete põhjal järeldas O'Keefe, et hipokampus peitub ruumitaju vahendav "kognitiivne kaart" ümbritsevast keskkonnast, mida loomad kasutavad keskkonnas orienteerumiseks. (Katsed kinnitasid Ameerika Ühendriikide eksperimentaal-psühholoogi Edward Tolmani paarkümmend aastat varem välja käidud kognitiivse kaardi hüpoteesi ning avastus ise viis hiljem välja mitme ruumitaju vahendava neurobioloogilise mehhanismi avastamiseni.) (O'Keefe 1996: 277–316.)

Tartu Ülikooli arheoloogia õppetooli magistrant Karin Vimberg räägib oma 2008. aasta magistritöös ruumi tajumisest järgnevat: „Ruumitaju on inimesele looduse poolt antud, mistõttu on see osaliselt kaheldamatult universaalne protsess. Teisalt ei taju inimene ruumi vaid füüsiliste parameetrite põhjal ja seetõttu ei saa eitada, et taju sõltub otseselt ka kultuurilisest taustast ehk haridusest ja õpetusest. Seega on ruumi kogemine mõjutatud kahest erinevast algest, kusjuures domineerib ikkagi kultuuri roll. Ruumi tajumises ja representeerimises kajastuvad otseselt inimese maailmapilt ja mõttemaailm, mis on mõlemad kultuurisõltuvad nähtused. [...] Ruum ei ole kindlasti universaalne mõiste, maailmas ei eksisteeri ühte ja ühist ruumi. Iga ühiskond loob oma arusaama ruumist ning tegeleb sellele vastava ruumi tootmisega. Seetõttu tuleks kasutada ruumi mõistet mitmuses, ehkki

Reaalsus ja elus-olek on alati otseselt ruumiga seotud. Abram kirjeldab, kuidas inimese otsene kogemus ruumist (ja maailmast) on subjektiivne ning sõltub tema positsioonist ja asukohast ruumis ning samuti inimese hetketeadmistest, -soovidest, -muredest ja -eelistustest. Inimese taju on kaasasündinult osaluslik. Oma kõige intiimsemal tasandil hõlmab taju alati aktiivset vastastikkust mõjustamist.<sup>145</sup>

Taju on alati suhtlus. Kuna tajumise akt on lahtine, ei lukusta inimene end kunagi pikaks ajaks ühte kindlasse osalusvormi. Selleks et mängijale ruumilise muutumise kogemust luua, peab postdramaatiline dramaturg mõistma, kuidas see, millest mängija osa saama on tulnud, mõjutab omakorda tema kehaloogikat. Kuna postdramaatilise dramaturgi töö on seotud lavastuste ja mängumaailma ülesehituse, „kanga” ja struktuuriga, on toimunud lääne kultuurist väljaspool paiknevate strateegiate võidukäik avastamiseks nn alternatiivseid tajuviise ning ruumi ja aja kogemist postdramaatilise dramaturgia ühe osana.<sup>146</sup> Nii nagu peegel on nägija ja nähtava metamorfoos,<sup>147</sup> on ka liikumine ruumis meie keha jaoks mentaal-taktilise maailmaga kahepoolsesse suhtesse astumine. Seega on mängija ruumikogemuse muutmise aluseks tema baasruum, tema keha mõjutamine ning viimase suhtlusesse asetamine kehast väljaspool paiknevate rütmide ning tekstuuridega.

### 2.2.1 Postdramaatiline lavatekst

Dramaturgiline tekst on tekst, mis toetab mänguruumis (lavaruumis, arvutimängu virtuaalmaastikul, dramaturgiliste struktuuridega üritustel ja ruumides) aset leidvat lugu, sündmust või narratiivi kokkupanekut. Lavaline lugu võib otseselt põhineda dramaturgial (lavastus valmib tekstile, mis on enne valmis kirjutatud) või valmida koos teksti endaga näiteks siis, kui dramaturg toetab lavastajat ja truppi loo struktuuri loomise ja paikapanekuga ning osaleb vähemal-rohkemal määral stseenide ülesehituse loomises.

Ette valmis kirjutatud dramaturgiline tekst kuulub tavaliselt järgmise kolme tekstitüübi hulka:  
- näidend (tekst, mis loodud lavale toomiseks; kas puhtalt fiktiivne või tõsielul põhinev);

---

sageli on selle mõistega ümberkäimise lihtsuse huvides põhjendatud ainsuse vormgi.” (Vimberg 2008: 20–21.)

<sup>145</sup> Abram 1997: 47; 56–57.

<sup>146</sup> Swain 2014: 147.

<sup>147</sup> Merleau-Ponty 2013: 29.

- adaptatsioon teisest kirjanduslikust žanrist (proosakirjandus, ka stsenaarium);
- teadlik sulam erinevatest tekstilis-kirjanduslikest materjalidest (elu- ja mälestuslood, intervjuud, poeesia jne).

„Ruum ei ole (reaalne või loogiline) tegevuspaik, kuhu asjad on paigutatud, vaid vahend asjade positsioneerimise võimalikuks muutmiseks,“ kirjutab prantsuse fenomenoloog Maurice Merleau-Ponty „Taju fenomenoloogias”.<sup>148</sup> Kui traditsioonilised näidenditeksid nõuavad tähenduse loomeks enamasti lõpetatust,<sup>149</sup> saavad postdramaatilise dramaturgi tekstit väärtuse just avatuse ja tajude võimalikult mitmekülgsede positsioneerimise kaudu. Postdramaatiline lavatekst on võimalikkusi tekitav vahend, mis aitab tihti kaasa taoliste sünesteetiliste kogemuste sünnile, kus mängija saab tekstist sõna otseses mõttes mõjutatud kogu keha kaudu. Postdramaatiliseks lavatekstiks saab olla nii dialoogiline kui monoloogiline vorm, mingi konkreetne sündmus või hoopis uurimus, essee, teema, teemade kogum või kindlale tehnilisele võttestikule üles ehitatud tekst. Viimaseks saab näiteks olla tekst, mis räägib sõjateadete võimalikult meloodiliselt (nii vokaalirohkuse kui teemade liigendpunktide ülesehituse poolest), linnatuvustus, mis pandi kirja sada aastat tagasi või kogum unenäokirjeldusi, mis lähtub teistsugusest struktuurilooikast, kui meie tavakirjeldustele omane. Näiteks on Briti näitekirjaniku Caryl Churchilli lavateksid tuntud oma sünesteetilise efekti poolest. Churchill on osav kõne, pildi ja žestidega manipuleerija, sulandades tekstikihte kokku etendajate kehade, valguse ja heliga ning kõikide erinevate tehnoloogiatega, saavutades nii publikus tugeva sünesteetilise reaktsiooni.<sup>150</sup>

Narratiivi, lugu ja ka sündmust saab kogeda nii teksti enda, selle edasiandmisakti kui ka vastuvõtuviisi kaudu. Mida rohkem kogemisviise on inimese jaoks korraga töös, seda mõjuvam elamus tema jaoks on. Seega peab postdramaatiline dramaturg vastutama selle eest, et **võimalikult paljud inimese tajukanalid saaksid mängu poolt mõjutatud**. Mida rohkem tajusid saab mõjutatud, seda enam võtab mängus osaleja lavastust vastu kehaliselt, sünesteetilise kehataju kaudu. Osavõtuteater kui teatriliik mõjutab kindlate tunnete loomist läbi visuaalse, füüsilise, verbaalse, taktilise, haptilise ning kuulmis- ja haistmismeelde puutuvate tajude, luues osaleja jaoks ruumi, mis saadud tajuelamustele reageerib.<sup>151</sup> Tänu osavõtuteatri intensiivsele arengule on tänaseks sündinud narratiivide ja lugude kogemuslikud

<sup>148</sup> Merleau-Ponty 2005: 284.

<sup>149</sup> Machon 2012: 208.

<sup>150</sup> Samas.

<sup>151</sup> Machon 2013(b): 208.

vormid, mida mängu/lavastuste mitte-kogejatele enam kirjelduste kaudu edasi anda ei saa. Inimene peab füüsiliselt saama osa talle loodud mänguruumist, et lugu tema jaoks lahti rulluks.<sup>152</sup> Hetkel on dramaturgia fookus liikunud suures osas sinna, kuidas ehitada dramaturgilisi ridu nii, et need looks mängijale võimaluse uute mentaalsete ruumide tekkeks.

### 2.3 Ruumist ja kehast (baasruumist)

Teatris koosneb reaalsus kolmest elemendist: ruumist, ajast (mis on samuti osa ruumist) ja näitlejast. Postdramaatiline teater püüdleb autentsuse poole enamasti vähemalt ühes kategoorias. Geograaf Yi-Fu Tuan kirjeldab seoseid inimese ruumitaju ja kehatunnetuse vahel. Tema kohaselt ongi inimene kõigi asjade mõõt, kuna tajub ruumis suunda ja vahemaid eelkõige endast ja oma kehast lähtuvalt.<sup>153</sup> Inimese keha on seega vahend suundade ja vahemaade tajumiseks. Ka näitleja kasutab postdramaatilises teatris reageerimiseks, impulsside andmiseks, kujundite loomiseks ja vaatajatega kohtumiseks mitte ainult sõna, vaid kogu oma keha. Ta kasutab oma baasruumi, et luua suhe keskkonnaga.

Ameerika lingvist ja filosoof Mark Johnson ning kognitiivse lingvistika üks reformijatest, Ameerika lingvist George Lakoff kirjeldavad oma revolutsioonilises teoses „Metafoorid, mille järgi me elame” peamised keelelisi ruumimõisted kui inimlikke, inimesest lähtuvaid. Mõlemad lingvistid peavad inimese keha algus- ja mõõtepunktiks, millest lähtuvalt ruumimõisted tähenduse saavad. Viimaste alla kuuluvad näiteks „ülal-all”, „ees-taga”, „sees-väljas”, „lähedal-kaugel” jne. Taolised mõisted mängivad olulist rolli inimese igapäevases kehalises funktsioneerimises. Seetõttu eelistame neid teistele võimalikele ruumi liigendamise viisidele. Inimene on endale sellise ruumimõistete struktuuri tekitanud tänu oma pidevale ruumilisele kogemusele ehk suhtlusele füüsilise keskkonnaga.<sup>154</sup> Inimene mõistestab keelelist vormi ruumilisena. (Sellest tuleb pikemalt juttu töö järgmises peatükis.)

Bioloogias nähakse liiki pesitsusareaali ühe osana. See tähendab, et elusolendit ei lahutata tema kontekstist. Loodusteaduses on taoline arusaam läbi lõõnud, antropoloogias alati veel

---

<sup>152</sup> Näiteks: on keeruline kirjeldada Punchdrunk Company tehtud lavastusi lavastuses mitte-osalejatele. Loo/faabula edasi andmisest jääb väheks. Samuti ei anna võõrale mingit kogemust ka lavakujunduse kirjeldamine või oma läbitud teekonna täpne analüüs. Isegi ainuüksi lõhnade kirjeldamine ei aita.

<sup>153</sup> Tuan 2005: 44–45.

<sup>154</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 90.

mitte. Postdramaatilise teatri mängumaailmad toimivad tihti sarnasel, liik-areaal põhimõttel. Proovides detaile üksteisest lahutada või eraldiseisvana analüüsida, ei ole võimalik aru saada ei maailmast endast ega selles toimuvatest sündmustest. Nii nagu traditsiooniliste kultuuride laulikud laulavad suhet, proovides looduskeskkonda laulda oma heli ning lasta meloodial tekkida kõrvalproduktina (harmoonilise looduse pealt), töötab ka postdramaatiline näitleja, kes on alalises suhestumises keskkonna, ruumi ja ümbritsevaga. Kui traditsiooniliste kultuuride laulikud laulavad, kuulevad ja kuulavad nad looduse kooskõla ning laulavad ennast sinna sisse.<sup>155</sup> Väljaspool Euroopa meloodia-kesksust (narratiivi-kesksust) on laulmine ümbritseva meloodiaga mängimine. Taoline mäng saab olla näiteks ka erinevate osade võimendamine, mis muidu välja ei kostaks. Kõik see on suurepärane näide inimese ruumitajust – kui taju aktiveerub, leiab aju viisi, kuidas ja millega see aktiivsus täita.

Ümbritsev ruum saab inimesele kättesaadavaks ainult tajukanalite kaudu. Viimased lähtuvad ja annavad mõjutusi inimese baasruumile ning sõltuvad omakorda üksteisest. Midagi nähes ja katsudes saame me objektist teistlaadse kogemuse kui teda ainult katsudes. Nii on kõik inimese tajud ruumilised ning loovad koostöös tervikliku kogemuse ruumist. Ruumi tajumine kaasab endasse ka suhted teiste inimeste ja objektide ning võimalike korduvate tegevustega. Igasse uude füüsilisse ruumi sisenedes organiseerib keha end seal ringi.

Ruum hoiab meid koos. Kui viia üks inimese tajukanalitest puuduliku sisendini, ergastuvad tavaliselt tema teised tajukanalid. Kui viia puuduliku sisendini aga juba mitu tajukanalit (näiteks asetades inimese pikemaks ajaks täielikult pimedasse ja ka helikindlasse ruumi), ei lähe väga kaua, et lisaks baasruumis algavale segadusele lisanduks ka vaimsete funktsioonide allakäik. Tajutud ruum hoiab seega vormis nii meie vaimse kui füüsilise arusaama endast. Geograaf Yi-Fu Tuan kirjeldab, kuidas meie tajud annavad meile maailma ning kuidas meie keha asendid ja liigutused loovad omakorda somaatilise teadlikkuse ruumi baasdimensioonidest. Liikumine on sõna otseses mõttes elu.<sup>156</sup> Ruum või paik (*ba*) omab määravat rolli ka Suzuki teatrikontseptsioonis.<sup>157</sup> Maarja Yano kirjutab oma magistritöös „Suzuki näitlejatreeningu meetodi keha- ja ruumikäsitlus Jaapani traditsioonilise kultuuri ja kaasaegse ühiskonna kujunemise kontekstis”, kuidas *suzuki*'s ei ole teater publiku ja näitleja vahel aset leidev sündmus, vaid pigem miski, mis toimub publiku ja näitleja üheaegsel

<sup>155</sup> Nii toimub see Siberis, Tõvas jpt traditsioonilise kultuuriga paikades. Vt idamaade laulikute kohta näiteks Levin ja Süzükei 2010: 143–166.

<sup>156</sup> Tuan 1993: 35–36.

<sup>157</sup> Suzuki meetodi harjutuste üks suuremaid eesmärke on keha ja ruumi suhte tugevdamine, nende vahelise seose tajuma õppimine. (Yano 2013: 53.)

eksisteerimisel paigas. Selle kohtumise kvalitatiivne sisu on suuresti mõjutatud paiga olemusest.<sup>158</sup>

### 2.3.1 Keha postdramaatilises teatris

Ruumiloome on kehaline. Ruum kehtestab ja nõuab teatud kehakasutust, teatud käitumuslikku muustrit. Keha ja ruumi vahekorra määrab ära vastuvõtu strateegia. Teise inimese liigutuste amplituud ja kehaasend annab meile teada, millises psüühilises ruumis too inimene tegutseb. EMTA lavakunstikoolis 2013. aasta kevadel läbi viidud ruumiuurimise õpitoa<sup>159</sup> käigus sai muuhulgas ära sõnastatud järgnev: kui näitlejad aktiveerivad korruga laval olles eri tasandi ruume (nt keha siseruumi, suhet teise, füüsilise või imaginaarse ruumiga), siis nad vähendavad (või isegi kustutavad) üksteise ruumide mõju. See viitab võimalusele, et **üheaegselt saab vaataja taju jaoks laval prevaleerida vaid üks ruum.**

„Keha kui inimese ainuke enam-vähem lõplikult tajutav substants, on mudeliks ümbritseva mõtestamisele ning sellega seondult mitmetele komplekssetele struktuuridele. [...] Inimkeha on inimest ümbritsevat ruumi organiseeriv mõõtkava, mis nii keelde salvestunud metafoore kui sotsiaalses elus toimiva ühikuna korrastab ning organiseerib inimese positsiooni nii ruumis kui ka sootsiumis.”<sup>160</sup> Ruumi dramaturg keeleliste vahendite kaudu ja läbi keha korrastabki. Ta kasutab ära inimese somaatilist teadlikkust ümbritseva ruumi kohta. Näiteks aktiveerivad keha tasakaalust välja viimine ja ruumi kujuga paralleelselt tehtud liigutused ajutiselt inimese ruumitaju.<sup>161</sup> Kuna inimese baasruum on tundlik kõige ümbritseva suhtes, saavad ruumimuudatused mängijat mõjutada nii füüsiliselt kui vaimselt. Seega otsib postdramaatiline dramaturg pea alati võimalusi publiku kehataju äratamiseks. Pannes kokku dramaturgilisi ridu, ei unusta ta (ideaalis) kunagi, et inimese keha „peegeldab tagasi kõik helid, vibreerib kõikide värvide pihta ning täidab sõnad nende ürgse tähendusega selle kaudu, kuidas ta neid vastu võtab.”<sup>162</sup> Parafraaseerides Merleau-Ponty’ d: soojus, mida inimene tunneb, lugedes sõna „soojus”, ei ole tõeline soojus. See on lihtsalt tema keha, mis seab end

---

<sup>158</sup> Yano 2013: 52.

<sup>159</sup> Ruumiuurimise õpituba leidis aset perioodil 20.02.–05.03.2013 (hõlmates ka ettevalmistus- ja kokkuvõtete tegemise aega: 15.01.–30.04.2013) EMTA lavakunstikooli ruumides.

<sup>160</sup> Kivari 2008: 40.

<sup>161</sup> Nii on oluliste ruumiillusiooni loomise vahendite seas ka tasakaalu otsimine ja füüsilise ruumi kujuga arvestamine. (Ruumiuurimise õpituba 2013.)

<sup>162</sup> Merleau-Ponty 2005: 275.

kuumuseks valmis ning paneb kuumuse piirid nii-öelda suures plaanis paika. Kui mulle minu kehaosa mainitakse, kogen ma ka vastavas kehaosas pooleldi puudutust, mis on tegelikult vaid tolle kehaosa ilmumine minu totaalsesse kehapilti.<sup>163</sup>

Siit jõuame näitleja kehakasutuse juurde. Ideaalis peaks näitleja nii oma keha kui ka välist ruumi täielikult tajuma. Tuues mängija tähelepanu mingile osale tema baasruumist, muutub see osa kehast tema jaoks aktiivseks. Suunates inimese tähelepanu aga teatud osale ruumist, muutuvad suure tõenäosusega aktiivseks need osad tema kehas, mis on tolle ruumiosaga kõige rohkem seotud. Näiteks: näidates inimesele eelseisvat soist maastikku, aktiveeruvad tema jalatallad ning tasakaalumeel. Arvatavasti töötaks sama loogika ka sootaimede ja laukavee lõhna toomisega inimese haistmismeelde. Nii mõjutab postdramaatiline dramaturg tervikut detaili kaudu. Detaililt-tervikule-suund on inimese jaoks loomulik. Sedasi toimib tötunde tekitamine nii laval (ühe detaili tõelisus kandub üle kõikidele rekvisiitidele või ruumile) kui ka näiteks teenusedisainis (hotellilt kingituseks saadud ökomoos muudab kogu hotellikogemuse meeldejäävamaks, luues tervikkogemusest parema pildi kui igapäevane teenus ise olla pruukis).

Kogedes uusi olukordi, tekitades seoseid ja kogudes uusi teadmisi, omandame me kõike samaaegselt ka oma baasruumi kaudu. Ameerika filosoof Maxine Sheets-Johnstone'i kohaselt on elav keha palju enam kui vaid visuaalsesse ruumi laiendatud objekt.<sup>164</sup> Ühelt poolt on elav keha puutelis-kinesteetilise maailma keskus, mis erinevalt visuaalsest maailmast hõõrub end otseselt endast väljaspool olevate asjade vastu. Puutelis-kinesteetiline keha on seega keha, mis on alati kontaktis, alati kõlmas koos intiimse ja vahetu teadmise maailmast tema ümber.<sup>165</sup> Teisalt on elava keha puhul tegemist kindlapiirilise ruumiga maailmas, mis on võimeline eristama (välis)ruumis tajutavate elementide erinevaid omadusi ning neile vastavalt reageerima. Mängumaailmas ringi liikudes peab mängija usaldama oma tajude kaudu saadavat tervikkogemust. Mida rohkem mitte-ootustele vastavat ruumi läbitakse, seda rohkem esmakogemusi saadakse. Lõhnade või sõnade kaudu elustatud mälestused saavad end taolistes olukordades haakida ka täiesti uute kontekstide külge. Paljud tugevalt tajudele orienteeritud lavastused julgustavad ka mängus osalejate omavahelist vestlust ja sotsiaalset paljastatust. See suurendab kogemuste kehalist intensiivsust veelgi. Inglise teatripraktik ning sünesteetilise teatri uurija Josephine Machon kirjutab, kuidas publik kogeb etendava keha keelt ja lavastuse

---

<sup>163</sup> Samas.

<sup>164</sup> Sheets-Johnstone 1990: 16.

<sup>165</sup> Samas.



teiste sensuaalsete elementide mõju nende jälgede kaudu, mida näitleja kehaline keel tema kehasse jätab.<sup>166</sup> Sünesteetilises osavõtuteatris kutsutakse osalejaid kas ühisesse lauda sööma, asju ühiselt katsuma või käsitsema jne. See laseb pealtvaatajatel end lahti murda sotsiaalse süüdsuse köidikutest. „Kui meid julgustatakse kasutama oma tajuksid kogu nende ulatuses, muutume me aktiivseteks osalejateks selle asemel, et jääda passiivseteks, isoleeritud vaatajateks, kes on kunstilisest kogemusest ära lõigatud.”<sup>167</sup> Kui empiiriline (kognitiivne) kirjandusteadus vaatleb kirjanduslikkust kui teksti võimet kutsuda lugejas esile tugevaid tajumuslikke ja kognitiivseid reaktsioone, mida tekitatakse teatud tekstielementide esiletoomisega<sup>168</sup>, siis postdramaatiline dramaturg käsitleb mängumaailma toetavaid lavatekste kui mängija ruumipiire nihutava kulgemise (*flow*) seisundi loomist.<sup>169</sup> Kulgemise all pean silmas taolise seisundi loomist, mis ei jää seisundina ainult mõistuse või emotsiooni tasemele, vaid viib endaga kaasa kogu inimese keha; inimene ei tunne siis muret ebaõnnestumiste pärast, on täielikult keskendunud ning kaotab enamasti ajataju. Üldistatult saab öelda, et just ruumiloomise kohad ongi tegelikult need, mis mängu võimaldavad.<sup>170</sup>

Inimese olemine on alati ruumiline. Inimene, paiknedes ruumis, on ka ise samal ajal ruum. Just inimese ise-ruum-olemine eristab teda teistest ruumis olevatest objektidest, mille asukohti saab samuti geograafiliste koordinaatidega kindlaks määrata. Kuid **inimene ei paikne ruumis mitte ainult objektina, vaid ka ruumina**. Portugali Sise-Beira Ülikooli fenomenoloogia doktorant Ines Pereira Rodrigues kirjeldab, kuidas inimene on ise koht, ise oma ruum. „„Koht olemine” tundub viitavat dünaamilisele struktuurile; sedasi oleme me [...] kas ruumi kehastus või inkarnatsioon: selle asemel, et omada okupeeritud, kindlalt määratletud ruumi, millele oleme justkui külge liidetud, oleme me ise ruum, asustades seda nii, et oleme samaaegselt ka selle ruumi väljendus.”<sup>171</sup> Ruumis olemine, selles liikumine ja ise-ruum-olemine viitab kõik keha vajalikkusele. Ilma kehata ei saaks inimene kusagil olla ega end kusagile positsioneerida. **Keha on ruumis olemise ning ruumi kogemise esimene ja olulisim tingimus**. Maarja Yano kirjutab, kuidas keha ja puudutuse (kompamismeele suhtlus ruumiga) kaudu sünnivad ka tugevakoelised ja seotud tegevused, mida inimesed kutsuvad traditsioonideks.<sup>172</sup> Inimese baasruum teeb seega võimalikuks ka suhestumise ruumi teiste

---

<sup>166</sup> Machon 2011: 6.

<sup>167</sup> Benedetto 2007: 133.

<sup>168</sup> Grišakova 2008: 972–973.

<sup>169</sup> Loe *flow* seisundi kohta ka peatükist 4.4.1.

<sup>170</sup> Ruumiuurimise õpituba 2013.

<sup>171</sup> Rodrigues 2013: 9.

<sup>172</sup> Yano 2013: 54.

sfääridega. Parafraaseerides Rodriguest: „kus” me oleme, tähistab ka meie globaalselt olukorda ning mitte ainult füüsilist asukohta. „Koht”, kus ma teatud ajahetkel olen, tähistab projekti, milles olen juba osaline. Seega omab koht juba teatud emotsionaalset laengut ning ka ajalise mõõdet. Mitte ainult meie emotsioonid ei ole meie kehalisse maailmas-olemisse sisse kirjutatud, ja seetõttu sisse kirjutatud ka meie orienteerumisvõimesse, vaid ka iga orienteerumine ruumis ning kõik meie suhted ruumi on emotsionaalsed.<sup>173</sup>

## 2.4 Ruumist ja emotsioonist

Emotsioon on organismi seisund, millega kaasnevad märgatavad kehalised muutused hingamises, pulsus, näovärvus jne, mida inimene subjektiivselt tajub mingi tundmusena (näiteks paaniline hirm), mille nimetamiseks on keeles oma sõna (*hirm*) ja mis tõukab inimest teatud kindlal viisil tegutsema.<sup>174</sup> Emotsioonid aitavad meil kohaneda erinevate olukordade ja keskkondadega. Emotsiooni olemus ja eesmärk on panna meid tegutsema.<sup>175</sup>

Inimese argine arusaam füüsilisest ruumist sõltub enamast kui oma asukoha määratlemisest, kellaaja teadmisest, tuttavate-võõraste nägude registreerimisest, oma mälestuste ja teadmiste kaasamisest, ja mingit laadi tahte/vajaduse (ütleme siis *pealisülesande*) omamisest. Ruumiloomes hakkab tööle juba ruumi sisenemisele eelnevalt. Aju tegeleb sellega kogu aeg. Kuhu me ka oma tähelepanu ei suunaks, tõlgib meie aju kõik nähtava ruumiliseks. Lisaks tegeleb aju ka ruumide jäädvustamise ja säilitamisega. Nõnda saab dramaturgiast ehituskunst; arhitektuurne käitumismuster, mis ei tegele ainult ruumide loomisega, vaid aitab loodud struktuure täita suhetega, mis määravad omakorda selle, mida me ruumides kogeme ja tajume.

Järelilikult määratleb inimese suhet ruumiga seega veel üks oluline aspekt: emotsioonid ja emotsionaalsed struktuurid. Emotsioonid on keelekasutuse kaudu mõjutatavad ning „paljudel, kui mitte kõigil lausungeil suhtluses on lisaks sisule ja eesmärgile kanda emotsionaalne laeng, mis võib kuulajas esile kutsuda mitte üksnes muutusi teadmistes või käitumises, vaid ka tekitada nt hirmu, ärritust, viha jne”.<sup>176</sup>

---

<sup>173</sup> Rodrigues 2013: 12.

<sup>174</sup> Allik 1997: 132.

<sup>175</sup> Goleman 1996: 17–21.

<sup>176</sup> Vainik 2001: 15–16.

Emotsioonide näitamist juhivad kultuurilised konventsioonid. Tunne kui ürgselt formuleerimatu, psühhosomaatiline reaktsioon, on isiklik. Tunde ja emotsiooni edasiandmine sõna abil aitab teatris luua erinevate atmosfääridega täidetud ruume. Tunde ja emotsioonide mitte-loomupärasel lõikumisel saab ühte ruumi luua vähemalt kaks omavahel kas lõimuvat või põrkuvat atmosfääri (atmosfääriga saab omakorda mängida kas kokku või kontrasse). Atmosfäär ise on alati ajutine nähtus ning on kiirelt muudetav. Atmosfäär on kontekst, mille muutmisega saab luua uusi võimalusi tähenduste tekkeks ning tekstide mõistmiseks. Ta on ristuvatest meediatest sündinud tunnetuslik väli, mis hõlmab endas rohkemat kui lava- ja helikujunduse õnnestunud kokkusaamist. Frankfurdi Ülikooli geograafia professor ning linnaruumide fenomenoloogia uurija Jürgen Hasse defineerib atmosfääre kui taoliste elusate kvaliteetidega ruume, mida saab vaistlikult tunnetada, aga mitte gnostiliselt analüüsida ning mida tajutakse nende kohaloleku totaalsuste kaudu.<sup>177</sup> Atmosfääri sünnis mängivad kaasa inimeste kehad, mängumaailma kujunduse erinevad aspektid, keelekasutus ning täpselt tabatud uute kujundite sünn.<sup>178</sup> Viimane tegelikult atmosfääri loobki. Atmosfäär häälestab publiku kindlasse meeleollu, millel on omakorda mõju tema tajule ning tähendusloome protsessile.<sup>179</sup>

Pea kõik emotsioonid, mis inimesel ruumidega seoses tekivad, on lisaks mälestustele/eelnevatele kogemustele seotud inimeste tajudega. Me hindame ruumi mitme kihi kaudu: kas ta tundub „õige”, kas ta heliline ja taktiline kude sobivad kokku, kas ta näeb hea välja, kas ta akustilised parameetrid on meie vajadustele sobilikud jne. Me ei saa mõelda ilma tajumata ega tunda emotsioone ilma välisruumi ja selle parameetreid adumata. Emotsioonimaastik, mida postdramaatiline dramaturg ruumitaju muutumiste kaudu mängijale luua aitab, hakkab omakorda mõjutama seda, kuidas mängija läbitavat mänguruumi kogeb. Mängija baasruum astub välise ruumiga aktiivsesse suhtlusesse ning vastastikune mõjutamine võib alata.

„Viis, kuidas me ruumi asustame, [...] on esile toonud struktuure, mis on selgelt puudu matemaatilisest, geomeetrisest või „objektiivsest” ruumikontseptsioonist. Ruum on tundeline, ta on emotsioonidest läbi imunud ja nende kaudu *liigutatud*, ja see liikumine on võimalik tänu meie kehalisele baseerumisele maailmas, tänu meie orgaanilisele *ruum-*

---

<sup>177</sup> Hasse 2011: 57.

<sup>178</sup> Lavastus „Metsik metsik linn” lähtus dramaturgiliselt struktuurilt samuti kohapeal sündiva kujundi otsimise printsiibilt. (Lavastus on lahti seletatud peatükis 3.)

<sup>179</sup> Fischer-Lichte 2011: 92.

*olemisele.*<sup>180</sup> Oma baasruumita ei saa inimene hakkama isegi unenägudes. Ka unes tunneme me turbasambla paks-pehmet kõdulõhna, kukume veriseks põlvi ning kallistame oma lähedasi iseenda matustel ja tunneme nende brokaatmantlite pehmust. Pea võimatu on mõelda unenägudest ilma igasuguse kehalise kogemusest. Nagu ütleb Rodrigues: „Meie eksistentsi kehalisus on sisse kirjutatud meie unenäoruumi.”<sup>181</sup> Ka unenäorumide emotsionaalse tähendusega asustatus sünnib tihti sünesteesia toimet.

Kuna me tajume maailma ruumilisena, erinevate ruumide, nende sfääride kaudu ja läbi, on postdramaatilise dramaturgi üheks tehniliseks saavutuseks pakkuda inimesele võimalust psühhofüüsiliselt tajuda, kuidas ruum tema ümber või sees muutub.<sup>182</sup> Ruumiliste muutuste tekitamiseks mängija tajumaailmas saab postdramaatiline dramaturg välja töötada selgepiirilise tehnilise arsenal. Ainult nii saab loodav kunstiline tekst või dramaturgiline rida hakata funktsioneerima praktilise töövahendina.

## **2.5 Postdramaatilise dramaturgi tehniline arsenal maailma muutmiseks: ruumiloome katkestamise vahendid ja tehnikad**

Ruumiloome on inimesele nõnda loomulik, et seda on keeruline iseseisvana tajuda. Eelnevast lähtuvalt peabki postdramaatiline dramaturg ruumiloome all tegelikult mõistma ruumitajumise katkestamisi või segamisi.

Ruumiloome algab inimesel automaatselt igasse ruumi sisenedes ja isegi sellele eelnevalt. Ruumiloome lähtub nii otse saadavast informatsioonist kui ka inimese ootustest ning kogemustest sarnaste kontekstide ja ruumidega. Seega saab väita, et inimene liigub ja elab pidevalt muutuvates tajutsüklites ning et meie vaimne tunnetus mõjutab meie tajutavat maailma ja info töötlemist. Lõhestades infotöötlemise tsükleid, saab postdramaatiline dramaturg mõjutada inimesele loomuomast ruumitaju.

---

<sup>180</sup> Rodrigues 2013: 23.

<sup>181</sup> Arvan, et oma unenägudes on kõik inimesed sünesteetid. Postdramaatilise dramaturgina usun, et argielus on mingid ruumiosad inimeste jaoks lukus, sest me ei tunne nende avamiseks õigeid sõnakombinatsioone.

<sup>182</sup> Ruum inimese ümber – pean siin silmas füüsiliselt tajutavat ruumi ning tolle ruumi parameetreid (temperatuur, valgus, koordinaatidega mõõdetavad väärtused); ruum inimese sees – pean siis silmas mentaalseid ruumisfääre, kuhu kuuluvad mälestusruumid, unenäorumid jne.

Postdramaatilise dramaturgi tehniline arsenal maailma muutmiseks on mitmekesine. Järgmisena toon ära 17 võimalust, kuidas tal on võimlik mängija ruumiloomet suunata ja nihestada:

1) Uue sõna loomine läbi ruumi ülekandmise keelde. Vajalik siis, kui füüsilise maailma realiteet ei ole vastavuses ühegi olemasoleva sõnaga ning tekib vajadus tõmmata ruumist välja uus sõna. Näiteks: kana „kögeleb”.

2) Füüsilise ruumi hämardamine ja kitsendamine läbi sisemaailmade kirjelduse. Siia kuuluvad väga sisemiste ruumi kirjeldused, mis ei oma välisilmaga suurt seost. Näiteks: kirjeldus sellest, mida ma oma keha sees tunnen.

3) Tuleviku ja mineviku vahel suumimine. Kasutatakse näiteks mälestusruumi ja unenäoruumi tekitamiseks ning kahe või enama ruumi vahel liikumiseks.

4) Lingvistiliseks muusikuks hakkamine. Kasutatakse ruumi hingama panemiseks. Tehnika ehitab lavateksti üles muusikareeglitest lähtuvalt: teemade ekspositsioon, arendus, repriis; rütm, paus. Kuna rütm ja meloodia on keele esiisad (sõnade puudumisel kandsid sõnumi tähendust hääletoon ja meloodia), võib tehnika kasutamine vahel stseenile lisada mütoloogilise tunnetuse.

5) Ruuminihete loomine läbi keeleliste tõlkimisüllatuste. Toimib näiteks idioomide võõrkeelest emakeelde ülekandel, metafoorides, kirjanduse performatiivsete aspektide edasiarendustes postdramaatilisse dramaturgiasse jne.

6) Jaht tähenduste ristumispunktile. Uurib neid keele ja ruumi ristumispunkte, kust saab leida üllatusi. Siia kuuluvad mh ka teksti ruumitundlikud osad, ruumi tekstitundlikud osad, narratiivide uued kokkupanekupunktid ning eelkõige nende kohtade kaardistamine, kus uus tähendus/muudatus sünnib erinevate meediate ja tajukanalite ristumispunktis. Näiteks saab mängija jalutada kõrvaklappidest tuleva teksti saatel mööda linna ning otsida neid kohti, kus tekib teksti, trajektoori ja visuaalse ruumi tähendustes ristumispunkt.

7) Füüsilise ruumi kõrguskihtide peegeldamine ja orienteerumisväljendite kasutamine emotsionaalsete seisundite kirjeldamiseks („olen augus”, „pea pilvedes” jne). Siia kuuluvad kirjutusteraapiad ning mängija uude seisundisse kirjutamine läbi emotsionaalse koordinaat-teljestiku.

8) Loo ajalise linearsusega mängimine. Stseeninäide number 1: inimene toob köögipaberi rulli elutuppa, istub maha, ajab veiniklaasi põrandale ümber, pühib veini kohe ära. Stseeninäide number 2: loo alguses toob mängija paki, mille tohib avada seikluse lõpus. Peale

erinevatel teekondadel rändamist teeb ta paki lahti ning võtab välja fotod paikadest ja hetkedest, kus ta teekonnal viibis.

9) Onomatopöa kasutamine ruumiloome/lõhkumise eesmärgil. Toimib kehalisuse vähendamise meetodina, fenomenoloogilise keha ja välisruumi kokkutoojana. (Tegemist on nõ „kana kõgeleb” olukorra vastandjuhuga: sõnale on välisruumis juba reaalne, kõlaline vaste olemas.)

10) Kehalised väljendid ja otseste käskluste andmine baasruumile. Siia kuuluvad füüsiliste aistingutega manipuleerimised.

11) Funktsioonisõnade sudoku. Siia kuulub funktsioonisõnade teadlik kasutamine, eesmärgiga juhtida fokuseeritud emotsiooni. Eraldiseisvana ei ole tegemist kõige tugevama vahendiga, kuid tehnikat saab tarvitada hea toimetamistehnikana.

12) Ruumi kopeerimine teise ruumi. Lähtub dramaturgi arusaamast, kuidas inimene erinevates asukohtades ridu loob, kirjutab või räägib, ning toimib tähelepanekute abil selle kohta, mida saab ühest ruumist kaasa võtta, mida mitte. Näiteks: kuidas erinevad omavahel metsas rääkimine ja linnas rääkimine; kas ja kuidas kasutab inimene nendes keskkondades sõnu, rütme, hääletugevust, süntaksit; mis teda segab, mis mitte.

13) Keele kasutamine kitsalt spetsiifilisel eesmärgil. Siia kuuluvad: ideoloogiline keel, hüpnoos, poeesia, armastuskirjade keel, loitsude keel jne.

14) Stilistika kasutamine emotsiooniruumide atmosfääri kasvatamiseks/hoidmiseks.

15) Ruumiillusiooni loomine hääle kasutusstrateegiate muutmisega. Toimib sellise kõla tekitamise kaudu, mida inimene tajub reaalsest ruumist kas suuremas või väiksemas ruumis tekitatud häälena.

16) Transmeedialine tõlkimine. Siia kuuluvad tõlkimine arhitektuurist, muusikast, teadusest ja teistest teatrivälistest valdkondadest ning samuti ka tõlkevigade/aukude otsimine totaalsete ruumiraputuste tekitamiseks. Minu hüpoteesiks on, et transmeedialine tõlkimine saab olema **ühaks laialdasemalt kasutatud vahendiks tulevaste postdramaatiliste dramaturgide seas.**

Uue aja postdramaatilist dramaturgiat saab näha kui taolise lugemisoskuse arendamist, mis võimaldab omakorda teha tõlge-adaptasioone eri meediate vahel (siin mängivad rolli nii matemaatilisus, sünesteetilisus, lingvistiline musikoloogia kui ka eri meediate teised omadused). Kõik, mille saab muuta matemaatilise struktuuriga reaks, saab muuta ka dramaturgiaks. Usun, et transmeedialine tõlkimine saab omakorda viia mängujuhte ja postdramaatilisi dramaturge uute, ruumimuutvate tehnikate avastamiseni. Minu eksperiment, muusikale baseeruvad lühinäidendid, on lahti kirjutatud alapeatükis 3.4.4.1, kus kirjeldan pikemalt oma doktoriõpingute esimest loomingulist projekti. Lisanäitena kuulub siia näiteks

Inglise muusik Lee Westwoodi ja geometrist Sama Mara loeng-kontsert „A Hidden Order. A visual journey through music” (toimumiskoht: Prince’s School of Traditional Arts, London, 2014), mis keskendus rütmile, helikõrguste ning geomeetriliste parameetrite (muster, värv) vastastikkusele tõlkimisele. Geometrist Sama Mara avastatud teooriast lähtuvalt on Lee Westwoodi kollektiiv loonud heliteosed, mis tõlgivad traditsioonilisi islami mustreid muusikasse ning kaasaegset lääne muusikat tagasi visuaalsesse (geomeetrilisse) kunsti. Läbi teistlaadse kompositsiooniprotsessi on see muusikaline grupp suutnud luua unikaalseid ja täielikult uusi muusikalisi struktuure.<sup>183</sup>

17) Reaalse ruumi akustiliste parameetrite muutmine abivahendite kaudu. Kasutades näiteks laulvaid kausse, trumme vms, saab mängija enda pealt „tagasi kuulates” muuta ruumi illusiooni vastuvõtja tajus.

Kuna keel on inimese kehaliste parameetrite väljendus, saab kogu postdramaatilise dramaturgi tööd näha kui laiendatud idioomide tõlkimist. Postdramaatiline dramaturg kasutab keelelisi vahendeid enamasti selleks, et ehitada ruumi seest väljaspoole ning dramaturgilisi vahendeid selleks, et juhtida maailmaloomet väljast sisse. Sellest, kuidas keel postdramaatilise ruumiloome mehhanismina täpsemalt töötab, räägib juba järgmine peatükk.

---

<sup>183</sup> Vt näiteks ka Taavet Janseni projekti „algorytm”, mis põhineb Eesti triipseelikute mustrite algoritmidel: [taavetjansen.mimproject.org/?portfolio=91](http://taavetjansen.mimproject.org/?portfolio=91).

**Inimesed, kelle lähedal näib reaalsus olevat natuke ümber tehtud:**

- ootav armastaja küla või aleviku tühjas bussipeatuses
- vana õpetaja, kellele järsku midagi öelda pole
- kirjanik, kellega sa oled enne tutvunud ainult tema tegelaste kaudu
- vanad õpetajad, kellele on lõputult palju öelda
- vanad paarid, kes lahendavad koos ristsõnu



### 3. Postdramaatiline dramaturg ja keel

#### 3.1 Keel. Tekst. Kõne

Keel on keskkond, milles inimene elab, tahab ja plaanib. Keelel on tervendav mõju, maagiline vägi ja oskus panna meid asjadest aru saama ning uusi asju kogema. Keel on modelleeriv ja elav süsteem, mis mängib kokku inimese kehalise kogemuse universaalsusega. Psühholingvist ja keeleuuriija Ene Vainik ütleb, et iga inimese sõnavara on omamoodi virtuaalne reaalsus, milles on mingil moel olemas kõik, mida inimene üldse tunnetada suudab. Keel on vahend, mille abil inimene oma kogemust teadvustab, struktureerib ja mõtestab.<sup>184</sup>

Uute keelendite ja metafooride kogemine paneb inimest reaalsust värsket moodi mõistma. George Lakoff ja Mark Johnson kirjeldavad, kuidas muutused mõistete süsteemis muudavad inimese jaoks reaalsena tunduvaid asju ning mõjutavad seekaudu, kuidas me maailma tajume ning sellest lähtuvalt toimime. Metafoorsed kujutlused ehk mõistemetafoorid põhinevad inimese kehalisel kogemusel.<sup>185</sup> Nende keerukad süsteemid ei liigenda mitte üksnes aega, vaid kõiki inimese jaoks olulisi alusmõisteid (sündmused, põhjuslikkus, ettekujutus endast jne).<sup>186</sup> Uued metafoorsed ideed, ehk värsked viisid kogemuste liigendamiseks ja mõistmiseks, tulenevadki lihtsamate mõistemetafooride kombineerimisest keerukamateks.<sup>187</sup>

Mõistemetafoorid pannakse närvisüsteemi tasandil kokku närvikaartide kaudu.<sup>188</sup> Näiteks metafoor KIINDUMUS ON SOOJUS (avaldub väljendites „*ta on soe inimene*”, „*ta jätab mind külmaks*” jpt) tekib lapse kogemusest, kes on vanema süles ja kogeb kiindumust koos soojusega. Kasutades keeles taolist metafoorset kujutlust, aktiveeruvad neuronid samaaegselt kahes aju erinevas paigas – osas, mis kannab hoolt emotsioonide eest ning osas, mis hoolitseb temperatuuri eest. Leidub sadu sarnaseid primaarseid mõistemetafoore, millest suur osa on õpitud lapsepõlve jooksul, tänu inimkehale ja inimajule, lihtsalt elades ja kogedes.<sup>189 190</sup>

---

<sup>184</sup> Vainik 2001: 100.

<sup>185</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 181–182; 287.

<sup>186</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 287.

<sup>187</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 289.

<sup>188</sup> Närvikaardid on taju ja motoorset süsteemi ajukoore kõrgemate osadega siduvad juheteed. (Lakoff ja Johnson 2011: 293.)

<sup>189</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 294–295.

<sup>190</sup> Komplekssed metafoorid tekivad primaarsetest metafooridest, mis omakorda põhinevad otseselt taju- ja motoorseid kogemusi subjektiivsete hinnangute valdkonnaga siduvatel argikogemustel. Primaarne mõistemetafoor KIINDUMUS ON SOOJUS eksisteeribki inimestel just seetõttu, et meie varaseimad kiindumuse

Keeleline käitumine on seega lahutamatu seotud teiste kognitiivsete protsesside, sh taju ja mõtlemisega.<sup>191</sup> Inimene võib näiteks otsida sadu sõnastusi, et enda jaoks midagi keerulist lahendada ning leides lõpuks selle õige, suudab ta probleemi lahti rääkida ja ka selja taha panna. Nii on keel vähemalt ühes aspektis väga sarnane filosoofiale: oma olemuselt on ta alati tõe otsingul. Inimese keeleline taju ergastub seal, kus mängu tuleb *ollalubamise* võimalus ja vabadus. Ameerika sotsiaalpsühholoog Jonathan Haidt räägib, et inimesed, kelle minevikus on aset leidnud jõhkrad traumad ning kes on nõuks võtnud neid detailsemalt kirjeldada, käivad hiljem vähem arstide ja psühholoogide juures kui inimesed, kes on kirjeldamisest (narratiivide loomisest) loobunud.<sup>192</sup> Tegemist ei ole lihtsalt väljaelamiskunstiga – keele abil saab inimene end haakida suuremate narratiivide külge kui tema isiklik elu.

### 3.1.1 Keele olemus

Keel on lahtine süsteem. Ta on struktuur, mis on haagitav teiste lahtiste ja tundlike süsteemide külge. Kuid keel ei ole pelgalt mehhaaniline struktuur. Ta on orgaaniline süsteem, mille kõik osad on sisemiselt seotud. intervallides, kontrastides ning väljendite omavahelises suhtlemises ning kus sõnadest sündiv tähendus sünnib väljendite ja kontekstide omavahelisest suhtlusest ja ka mängust.

Siiani ei ole keegi suutnud keelt rahuldavalt defineerida. Kuna saame keele defineerimiseks kasutada vaid keelt ennast, tuleneb siit arvatavasti ka inimese alaline võimetus teda totaalselt kirjeldada. Postdramaatilised dramaturgid tajuvad keelt lahtise süsteemi ja muutuva topoloogilise võrgustikuna, mis on nii detailses kui laiemas mõttes seotud kogu ruumiga, mis jääb inimesest väljapoole; ning samuti nende ruumidega, mis jäävad inimese sisse (mälestusruumid, unenäoruumid). Postdramaatilise dramaturgi jaoks on keel defineeritud võimalikkuse seisundi kaudu.<sup>193</sup>

Oma olemuselt on keel äärmiselt kehakeskne. Rääkides end ümbritsevast ruumist ja objektidest, tõmbab inimene oma baaskeha tohutult laiaks: ta annab ka kingale nina, jõe suu,

---

kogemused on seotud soojustundega süles hoidmisel. (Lakoff ja Johnson 2011: 292–293.)

<sup>191</sup> Vainik 2001: 20–21.

<sup>192</sup> Haidt 2006: 148.

<sup>193</sup> Deleuze ja Guattari 2004: 154.

murele küüned ja mäele selja. George Lakoff ja Mark Johnson kirjeldavad, kuidas keeleline ruumilisus on inimesel keha sees. Taoline ruumilisus on aga teistsugune kui tema matemaatiline sugulane. Taju ja mootorikaga seotud mõisted sugenevad inimesse taju- ja mootorikaga seotud kogemustest (nt kogemus ruumilisest liikumisest jne). Suunametafooride ruumilised orientatsioonid tulenevad samuti sellest, millised on meie kehad ning kuidas nad füüsilises keskkonnas toimivad. Suunametafoorid omistavad mõistele ruumilise paiknemise (nt õnnelik on ülal (*ta on ülemeelik*), haigus all (*haigus niitis ta jalust; ta langes depressiooni*)).<sup>194</sup>

Inimese kasutatud metafoorid rajanevad füüsilisele ja kultuurilisele kogemusele<sup>195</sup> ning toimivad mõiste mõistmise vahendina üksnes tänu oma kogemuslikule alusele. Lakoff ja Johnson kirjeldavad ka seda, kuidas metafoorid põhinevad inimese kogemuses leiduvatel valdkondade-vahelistel vastavustel. Kuna inimene mõtleb valdavalt metafooride varal, oleneb kasutatavatest metafooridest suurel määral ka meie käekäik nii elus kui ka postdramaatilistes mängumaailmades.<sup>196</sup> „Kogemuspõhise vaateviisi kohaselt on metafoor seotud *kujutlusvõimelise mõistuspärasusega*. Ta võimaldab mõista üht laadi kogemust teist laadi kogemuse varal, luues sidusust tänu situatsioonile peale asetatavatele kogemistervikutele, mida omakorda liigendavad kogemuse loomulikud tahud. Uued metafoorid on võimelised looma uut laadi arusaamise ja seega ka uue reaalsuse.”<sup>197</sup>

Selleks et metafoorides paiknevat, baaskehale suunatud intentsiooni kõige kiiremini rakendada, kasutab postdramaatiline dramaturg oma peamise töövahendina suulist keelt ehk kõnet. Kuna keel on nii süsteemi kui ka struktuurina suurel määral kehaline, on ta ka ruumiline. Kõne on aga kehaline kogu oma totaalsuses. Kõnel on otsene seos, sissepääs ja ühisosa inimese keharuumiga ning ta on kasutatav nii maski kui ka kilbina. Kilbid ja maskid töötavad tolle topoloogilise võrgustiku topeltpaksude kohtadena, kus segatakse kokku fiktsionaalne raamistik ja autentsuse kogemuse otsingud.<sup>198</sup>

---

<sup>194</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 46–47; 50.

<sup>195</sup> Inimese maailma kogemise viis on juba seesugune, et kultuur sisaldub alati ka juba kogemises endas. (Lakoff ja Johnson, 2011: 91.) Eri kultuuride mõistete süsteemid olenevad osaliselt nendest füüsilistest tingimustest, milles nad on kujunenud (tundrad, mäed, metropolid jne). (Lakoff ja Johnson 2011: 182.)

<sup>196</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 282–283; 296.

<sup>197</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 276.

<sup>198</sup> Täiesti omaette vaatamisväärsuseks on jälgida, mis juhtub inimesega siis, mil tal sõnadest järsku puudus saab või kui kõne korraks kokku jookseb. Sel hetkel saab vaatleja/kuulaja inimese kohta palju teada – tegemist on hetkega, mil teksti kaudu loodud mask kogemata maha kukub.

### 3.2 Postdramaatilise dramaturgi Samarkand: suuline keel ehk kõne

Keel on ülevoolavalt suuline nähtus. Enamik kõneldavatest keeltest ei ole jõudnud ega jõua kunagi kirjalikku vormi.<sup>199</sup> Suuline keel omandatakse instinktiivselt, kehaliselt; kirjalik teadliku ja keeruka õppimisprotsessi käigus.<sup>200</sup> Inimene õpib uusi väljendeid ja sõnu tundma ning kasutama läbi nende väljendusliku tonaalsuse ja tekstuuri. Emakeele õppimisse on haaratud kogu keha. Näiteks ei põhine vokaali kvaliteedi tajumine „ainuüksi heli objektiivetel, füüsikalistes ühikutes mõõdetavatel parameetritel, vaid ka tajuruumi liigendusel, mis on välja kujunenud varases lapseas emakeele omandamise käigus”.<sup>201</sup> Keele aluseks olev suulisus on pidev ja alatine: suuline väljendusoskus on läbi aegade eksisteerinud ka ilma kirjalikuta, kirjalikkus ilma suulisuseta mitte kunagi.<sup>202</sup>

Kirjaliku keele tekkimise kohta on mitmeid kontseptsioone. Levinumateks on kirja loomine preestrite poolt (oma seisuslike privileegide kaitseks), kaupmeeste poolt (majanduslikel kaalutlustel), eluliselt vajalikel eesmärkidel (kättesaadav info hõlbustab ellujäämist haiguste ja näljahädade ajal) ning sümpateetilise maagiaga<sup>203</sup> seotult (väljaarenenud kaljujoonistest).<sup>204</sup> Eesti etnoloog Art Leete kirjeldab primaarse kirja kasutamist kui kultuurispetsiifilist ja kommunikatiivset keskkonnaerinevustega manipuleerimist.<sup>205</sup> Ideogrammide teket konventsionaalsemate piktograafiliste süsteemide sisse võib pidada üheks esimeseks sammuks otsese tajulise osaluse ebatähtsustumisel inimese igapäevases keelekasutuses.<sup>206</sup> Hiinas jõudsid ideogrammid kasutusse 5. sajandil (eKr)<sup>207</sup> ning Mesoameerikas 6. sajandi keskel (eKr): tegemist oli pildiliste tähemärkidega, mis ei esindanud otseselt enam seda, mida neil oli kujutatud, vaid mingit omadust või tähendust, mida kujutatud objekt esindas (näiteks hakkas stiliseeritud jaaguar tähistama kiirust, jne). Levima hakkasid ka ideogrammilised keelemängud (piltmõistatused ehk reebused). Reebused keskendusid sõna kõlale ja mitte otseselt objektidele, millega neid nimetati.

<sup>199</sup> Tuhandetest maailmas räägitud keeltest on umbes 100 kirjalikud sellisel määral, et võimaldavad luua ka kirjandust.

<sup>200</sup> Pinker 2002: 53.

<sup>201</sup> Ross 2007: 169.

<sup>202</sup> Lotman 1977: 21; 48–61. Ameerika filosoof Walter Ong kirjeldab, kuidas me saame kirjutamist mõista sekundaarse modelleeriva süsteemina, mis on sõltuvuses talle eelnevast, primaarsest süsteemist – suulisest keelest. (Ong 1988: 8.)

<sup>203</sup> Sümpateetiline ehk kontaktmaagia põhineb usul, et kaugel oleva inimese või olendiga on võimalik kontakti saada ka eseme kaudu, millega too inimene või olend füüsiliselt kokku puutunud on.

<sup>204</sup> Leete 1995: 7.

<sup>205</sup> Leete 1995: 8.

<sup>206</sup> Abram 1997: 96–109.

<sup>207</sup> Osade andmete kohaselt aga ka 1200 (eKr).

Ameerika antropoloog David Abram näeb ideogrammilistes keelemängudes foneetilise kirja eellast. Taolise kirja areng, mis transkribeeriks otseselt kõneldava keele heli, liikus alguses aeglaselt kahel põhjusel: foneetilise kirjakeele oskajad omasid elitaarset staatust ning piktograafiline keel oli laialdaselt mõistetav ja seega väga praktiline. Uuenduse, mis pani alguse alfabeedi tekkimisele, arendasid välja semiidi kirjatundjad umbes aastal 1500 (eKr). Uutmine seisnes selles, et keele iga konsonant määrati kokku kas tähe või tähemärgiga.<sup>208</sup> Abram võtab kokku, kuidas ideogrammid tegid tee lahti loodusest ja inimest ümbritsevast ruumist eraldumisele ning kuidas alfabeedi sünniga astus inimkultuur ülejäänud loodusest suure sammu eemale. Kui piktograafide ja ideogrammide puhul oli inimtaju ümbritseva ruumiga veel suhtlusesse kaasatud, liikusid alfabeedi tähemärgid tajutavatest loodusfenomenidest sedavõrd kaugemale, et nad ei viidanud enam ühelegi fenomenile inimest ümbritsevas ruumis. Esimest korda ajaloos pandi paika taoline otsene seos pildilise märgi ja vokaalse žesti vahel, millel ei olnud enam suhet objektiga, milles räägiti.<sup>209 210</sup> Loodusest eraldumise ja postdramaatilise teatri vahelisi seoseid käsitleb lähemalt siinse töö viimane peatükk.

### 3.2.1 Suulise keele rikkused ja aarded. Ruum kui keele loomise vahend

Keel sõltub ruumist. Ruum, kliima ja maastik, mille keskel me elame, jätavad oma jälje keele grammatikasse, leksikasse ja hääldusesse. Geograafiline areaal, kus inimene elab, mängib kaasa keele määratlemisel.<sup>211</sup> Keele kõla peab alati mahtuma ümbruse helipildi sisse (meenutagem traditsiooniliste kultuuride laulikuid, kes laulavad ennast looduse harmooniasse sisse) – olgu selleks helipildiks alatine puulehtede laperdamine või rabarahvaste tajutud valus vaikus sügisel, mil kõik linnud on ära lennanud. Väärtuslikuks uurimustöökaks oleks näiteks

---

<sup>208</sup> Nii vähenes oluliselt ka kirjakeeleks vajaminevate tähemärkide arv. Semiidi keeltes on iga täht tähistamas konsonanti, olles samal ajal ka veel pilt; näiteks *aleph* tähistab häälikut, numbrit (1) ja härja (pilt kujutab härjapead). Pilttähenduse esimene täht on seega muutunud ka tähistajaks.

<sup>209</sup> Abram 1997: 100.

<sup>210</sup> Samas – juutidel on keelest ja kirjast, pildist, häälikust ja tähistatavast kokku saanud Kabala: religioosne mängimine tähendustega ja realiteediga, kus asi, asja nimi ja asja nime märk, mis on tähistama pandud numbrit ja häälikut, seatakse teistsugusesse konteksti, mille tulemusena kogu grupp omandab uue tähenduse ning seetõttu ka asjake ise. (Või vähemalt suhe sellesse inimese peas.)

<sup>211</sup> Näiteks saab sõltuvalt kuumast või ülikülmast ilmast inimene osades paikades suud kas rohkem või vähem avada. (Antud loogika läheb tehniliselt vastuollu Sapiri-Whorfi keelelise relatiivsuse hüpoteesiga, mis ütleb, et inimese ettekujutus maailmast on mõjutatud tema poolt kõneldavast keelest.)

suurlinnade müratausta mõjul keelte muutumise uurimine. Olen veendunud, et muutused on aset leidnud nii rütmikas kui tajuprotsessides endas.<sup>212</sup>

Sama protsess töötab ka vastupidi. **Ruumi saab luua ka keele kaudu.** Näiteks annavad tsiteerimine ja kordamine inimesele võimaluse tajuda ja kogeda reaktsioone võõrast tekstist. Inimese enda tekst on talle enamasti sama intiimne kui ta oma nägu või keha; enda tekst töötab inimese žestide ja mõtete pikendusena väljapoole. Just teise inimese teksti ütlemine ja vormelite kordamine on arendanud võimaluse luua keele kaudu uusi, ebalokaalseid realiteete. Selle kaudu saame kogeda kellegi teise intentsioone läbi enda keha ja meele.

### 3.3 Elava keele mängujõud

Iga keele keskmes on ekspressiivse kõne poeetiline loovus.<sup>213</sup> Suuline keel saab olla ekspressiivne, aus ja intensiivne. Samas võib ta lihtsalt korrata etteantud mustreid, väljendeid ja vormeleid. Taoline keelekasutus ei loo aga uusi suhteid ruumi ja inimestega, vaid üritab end haakida mineviku tähenduste või tähendusmälestuste külge. Siia kuuluvad näiteks klišeedeks kulunud väljendid ja ka erinevad grupisisised naljad, mida kasutatakse grupivaimu tugevdamiseks või hääbuvate tunnete taasloomiseks. Selleks, et tema kasutatud keel oleks elav ja ekspressiivne, peabki postdramaatiline dramaturg suulise keele puhul arvestama järgnevaga:

- kõne ehitub alati üles nii häältest kui vaikusest (vaikus on rütmika osa);
- sõna erinevate tasanditega ehk kõikide võimalike assotsiatsioonide, denotatsioonide ning konnotatsiooniväljadega, mis sõnaga kaasa tulevad;
- kõne diskursus on äärmiselt rütmikeskne;
- keel peab mängijale looma selgeid emotsioone, mis saaksid hakata mõjutama ka tema keha;
- draamajärgses teatris on sõnal tihti väärtus ainult läbi konteksti.

Näiteks:

„Sa ikka tead, mis asja ma leidsin?”

„Vaata, ega ikka ei tea küll.”

---

<sup>212</sup> Siinkohal sobiks ellu tuua uue geolingvistilise hüpoteesi, mis väidaks, et 21. sajandi (eriti just noorte inimeste) keelekasutusele omased lühendid saavad lisaks interneti kaudu intensiivistatud ajalisele mõjutusi ka suurlinnade helipildist.

<sup>213</sup> Abram 1997: 89.

„Külmkapis on piim.”

Kui võrrelda dialoogi päriselus ja lavatekstina, saab eelnevate ridade tähendus olla totaalselt erinev. Päriselu dialoogil on tihti vaid üks-kaks funktsiooni, mil sama tekst näidendis saab mängumaailmas tähendada mida iganes. Mängudes kasutatavad dialoogid kuuluvad pigem päriselule sarnaste tekstide kategooriasse. Autentsust jahivad dialoogid ka mängudes ning draamajärgsetes mängumaailmades. Postdramaatilistes mängumaailmades tähendab dialoog jälle täpselt seda sama – et külmkapis ongi piim. **Dialoog hoitakse kontekstiga mittemõjutatud saamise tasemel.** Siin tuleb taaskord välja **muutunud suhe** võrreldes dramaatilise teatriga. Kui postdramaatilisel näitlejal on vaja minna toolilt diivanile, siis ta püüab lihtsalt minna. Samuti proovib ta täpselt öelda seda, mida ta räägib – proovib öelda, et külmutuskapis on piim nii, et see tähendaks ainult seda. Ta proovib kasutada kõiki vahendeid selleks, et sümbolmõtlemine ja -tajumine kaoks ära. Ta proovib üle lava minna nii, et see oleks funktsionaalne. See on üks oskus, mida postdramaatiline teater näitleja käest tahab. Autentsuse otsingud on käimas. Lõppenud on vanade tekstide interpreteerimine. Käimas on uute ridade loomine.

Klassikalises mõistes peetakse dramaturgiaks just dialoogi osavat rakendamist. Postdramaatilises teatris võib dramaturg toimetada aga ka ilma dialoogi kirjutamata. Ta saab keskenduda monoloogidele või näitlejale vajalike ridade kinnistamisele. Antavad olud ehk sündmused, muutused ruumis, on näitlejale oma rea kinnistamise vahendiks. Viimase jaoks ei vaja näitleja lugu. Antavad olud (näiteks: sa sõidad metros, sinu kõrval istub kamp suitsetavaid noori) sisaldavad endas juba nii sündmusi kui ka ruumimuutusi.

### 3.4 Ruumitaju tekitamise keelelised mehhanismid

Kirjandusteostes, disainis, filmides, installatsioonides, lavastustes, arhitektuuris ja teistes kunstivaldkondades kehtib üks ühine reegel: vorm, milles teos on loodud, juhib inimese teadlikkust teose kohta. Teadlikkus ise koosneb kahest elemendist: tähelepanust ja tajust.<sup>214</sup> Dramaturgia kui tähelepanu juhtimise kunst on postdramaatilistes mängumaailmades enamasti kasutuses mängija tähelepanu ja tajuaistingute juhtimiseks. Kuidas see toimub?

---

<sup>214</sup> Holland 2009: 147.

Mängumaailma sisenedes seab keha end valmis ümbritsevat tajuma. Postdramaatiline dramaturg arvestab sellega ning loob mängijale struktuuri, mis suunaks teda otsingule. Isikliku otsingu käigus konstrueerib mängija kogetavale maailmale oma sisu, oma tähenduse. Sisu konstrueerimisel on olulisel kohal aga suuline keel.

### 3.4.1 Tekstisisesed modelleerimisvahendid. Leksika. Grammatika. Stiil

Kunst on inimestevaheline kommunikatsioonivahend. Kunsti kaudu saab teoks side edastaja ja vastuvõtja vahel. Ka postdramaatilis mängumaailma saab näha erilisel viisil organiseeritud kommunikatsiooni ja keelena. Draamajärgsete mängumaailmade totaalseks kogemiseks tuleb end samuti viia seiklusmaailma ja tema keelde sisse. Mängija maailma sisenemist soodustavad dramaturgi kasutatud tekstisisesed modelleerimisvahendid.

**Leksika** alla kuuluvad kõik kindlasse keelde / allkeelde / ühe isiku sõnavarasse kuuluvad sõnad ja nende püsiühendid. Leksika on loodava mängumaailma üheks struktuuriplokiks, mis aitab maailma ja selles kogetavat piiritleda ja vormida. Oma eesmärkide saavutamiseks saab postdramaatiline dramaturg võtta näiteks kasutusele teatud arvu sõnu või keskenduda ainult ühele suuremale kategooriale ning lasta neil sõnadel luua kindlatest parameetritest lähtuva struktuuri. Taolisele struktuurile hakkab omakorda sisu ja tihedust looma sinna valitud grammatika. Huvitavaks eksperimentiks on näiteks mängumaailmad, milles kasutatava sõnavara annavad ette mängureeglid – lubades mängijal kasutada ainult kindlalt piiritletud leksikat, hakkab mängija taju intensiivselt tööle just tole leksika piires. Seetõttu hakkab mängija aga ka nägema/kogema muutusi ruumis tema ümber. Näiteks võib olla ülesandeks kasutada ainult spordiga seotud sõnavara, lüpsja leksikat, militaarleksikat, kantseliiti jne.

Tekstilise mängumaailma sisese lineaarsus-järjestuse eest vastutavad suuresti **grammatika** ja sõnade järjekord. Grammatikaga saab postdramaatiline dramaturg ära määrata, kuidas ja kas tuua osasid sündmuseid mängijale lähemale (tuleviku – oleviku vahel suumimine) või kas hoida mängijat ühel, ajaliselt lineaarselt kulgeval joonel või mitmetel joontel korraga. Grammatika alla kuulub ka süntaks kogu oma väega, millega mängimisel saab ruum hakata tekitama mängijas kas ebakindlust, ärevust või kindlus- või pühadustunnet. Või midagi hoopis muud.



**Stiil** on see, mis ette antud struktuuri sees ning tolle struktuuri sisemist rada jälgides mängumaailma atmosfääri loob. Stilistiliste valikute kaudu saab postdramaatiline dramaturg tekstilise mängumaailma loomisel suunata mängija kogemust ümbritsevast ruumist – seda näiteks vaiksuse ja mõtliku atmosfääri loomise kaudu või hekilise, sükoopilise kõneviisiga, mis hoiab mängijat psühholoogiliselt või ka füüsiliselt pinges.

Ameerika teatripedagoog ja lavastaja Robert Cohen kirjutab: „Oma põhiolemuselt on stiil see, mis antud ühiskonnas või rühmas toimib või mille toimimist võib vähemalt oletada. [...] Ilmselt saab polüglott tellida õlut enamates baarides kui inimene, kelle oskus piirdub vaid emakeelega, aga polüglott ei nimeta end veel prantslaseks, kui ta tellib prantsuse keeles, või kokniks, kui ta tunneb Soho kvartali murrakut; ta kasutab keeli vaid vahendina, et saada seda, mida soovib. Stiil ei määratle ega piiritle seega inimese mina; stiil on vahend efektiivseks tegutsemiseks vastavas rühmas, klassis või kultuuris. Stiil on olemuslikult seotud tegevusega; see on tööriist situatsioonivõitude ja ellujäämise tarvis.”<sup>215</sup> Näitleja põhiline strateegia stiili mängimiseks on tavaliselt järgnev:<sup>216</sup>

- analüüsida stiili, et teha kindlaks selle eesmärgid ja eeltingimused; selgitada välja ja luua mängumaailma eriline raamistik, mis piirab ja reguleerib näidendi tegevust;
- kaardistada mängumaailma kõigi tema erireeglite ja -tavadega;
- siseneda sellesse maailma ja proovida seal vastavalt oma kavatsustele, eesmärkidele ja näidendi olukordadele edukalt toimida;
- hakata nautima seda maailma ja oma võimet selles toimida.

Näitlejate ja publiku jaoks saab sündida tähendus ning aktiveeruda ruumitaju tänu stilistilistele katkestustele ja stiilide vahetamisele. Stiilivahetus on samuti kontekstide vahetus. Nii saab uus mõte või kujund tekkida mängijale ka stiilide vahetumise punktis.

Inimese kõnepruuk, stiil, rütmika ja tämber muutuvad vastavalt ruumile, mida ta asustab. Muutes kõne elemente, astume suhtlusesse ümbritseva ruumiga. Suuline keel on sügavalt kehaline fenomen, mis on arenenud inimese ümbritsenud loodusruumi häälte toel. Keele ja kõne areng leidsid aset totaalselt animistlikus kontekstis, kus tuhandete aastate vältel ei olnud keele ülesandeks olla vaid inimestevaheliseks suhtlusvahendiks, vaid ka suhtlusvahendiks ümbritseva ruumiga.

---

<sup>215</sup> Cohen 1993: 100.

<sup>216</sup> Cohen 1993: 102.

David Abrami kohaselt kogetakse suulistes kultuurides ruumi kindla koha või kohtadena, eraldiseisvate valdustena, mis omakorda hõlmavad erinevaid pisemaid paiku, millest igaühel on oma vägi ja viis inimtajude organiseerimiseks ning tähelepanu mõjutamiseks.<sup>217</sup> Selleks, et postdramaatiline dramaturg saaks tõmmata mängija tähelepanu ruumile, saab ta mängumaailma keelises osakaalus kasutada ruumitundlikke kõnevahendeid, millega **taastada inimese positsioneerimise aistingulis-topoloogilisel kaardil**. Kuna inimene tajub asju ainult võrdluse kaudu, peab postdramaatiline dramaturg selleks, et mängija oma suhtlusvõimekusest teadlikuks muuta, andma talle alustuseks ühtelaadi ruumikogemuse ning selle seejärel katkestama. Dramaturgi ülesandeks on seega tekitada mängijale üleminekuid ühest mängu- või tajutempost teise.

Keelelisi ruumitaju nihetamise mehhanisme, mida postdramaatilised dramaturgid töös näitleja ja publikuga kasutavad, on mitmeid. Sellest ülejäänud peatükk räägibki.

### **3.4.2 Sisemaailmade kirjeldused**

Tekitamaks kogemust ruumist, mis oleks inimese poole kaldu, natukene kahanev, kitsenev ja süüvimist hõlbustav, saab postdramaatiline dramaturg saata mängija rännakutele enda sisse. Selleks sobivad kõiksugused suunavad teekonnasoovitused ja giidid rännakutele, mida mängija saab ette võtta enda sees. Tegu ei ole mitte metafoorse rännakuga, vaid visuaalse teekonnaga näiteks mööda suuremaid artereid, reielihaseid, seljaaju vmt.

Suunates inimese kontsentreeruma oma kõige sisemistele valdustele moel, mida ta tavaliselt ei tee, muutub mängija tihti sedavõrd endale keskendunuks, et välise ruumi olemasolu muutub ebaoluliseks (ununeb teatud perioodiks) ning tema kujutluspildi fookusstruktuur kandub üle mängijast väljaspool eksisteerivasse ruumi. Paludes näiteks mängijal liikuda veeni mööda oma vasakust reiest üles südame poole, loob postdramaatiline dramaturg mängija jaoks teekonna, kus kujutluspildi keskendatud juhtimise kaudu hakkab mängija füüsiliselt tajuma sarnasust enda baasruumi ja välisruumi struktuuri vahel. Viies end reisima kitsastesse, soojadesse ja hämaratesse kohtadesse, kanduvad eelnevate suuruste ja aistingute kõige otsesemad seosed üle ka meie aistingutesse välisilmast. Mängija seotus siseruumiga ja viis,

---

<sup>217</sup> Abram 1997: 190.

kuidas ta seda tajub, avaldab seega mõju ka tema arusaamale välisruumist. Arvatavasti just seetõttu oleme me kurbadena ka rohkem külmakartlikud, kuid võime totaalses šokiseisundis – mil kaob side baasruumiga – seista kesk lumetuisku ja seda mitte tunda.

### **3.4.3 Külgnevate aegade ja aktiivoleviku vahel suumimine: perspektivism kui ruumiloome atribuut**

Selgelt tajutavaks tehnikaks on mängija tähelepanuga mängimine perspektiivide vahetamise kaudu. Enamasti kasutatakse klassikalise ülesehitusega näidendites, kuuldemängudes ja sarnastes žanrites tekste, milles kirjeldatavad tegevused paiknevad kas lähitulevikus või lähiminevikus, mänguajast õige natukene eespool või natukene tagapool paiknevas ajas; näiteks: „Prostituudid võtsid tema kõrvale ritta”. Võtame võrdluseks aga aktiivolekusse tõmmatud perspektivismiga laused: „Kaks neist seisavad sinust vasakul, üks paremal”, „Sinu käed kuivavad, sinu kurk ka” ja „Paks siga jookseb otse sinu poole”. Kuna viimast perspektiivi argitekstides tihti ei kohta (liiga isiklik, vahest ka õõvastav või teatraalne lähenemine), on see mängija jaoks piisavalt harjumatu, et tõmmata intensiivsemat tähelepanu kogu kirjeldatavale. Lisaks on taoline suumimine ka jõuline mentaalse ruumi modelleerimise tehnika, mille selgepiirilise lükke kaudu saab tõmmata mängija ajataju aktiivolevikku. Liikumine väljastpoolt tulevalt üldkirjelduselt esimese isiku vaatepunkti teksti sees ja tagasi, loob inimesele tunde ruumi kosumisest<sup>218</sup>, mõnusalt laiali paiskumisest kindlate piiride sees, millesse kuulub ka tema. Inimese mentaalne liikumine erinevates ruumides leiab alati aset teatud perspektiivist lähtuvalt ning nende perspektiivide ettehoiatamata muutmine laseb postdramaatilisel dramaturgil liigutada mängijat ühest mentaalsest ruumist teise. Mängija pannakse seega taaskord tajuma muutuse, ruuminihke kohta. Lisaks tekitab aktiivolevikku tulemine inimesele enamasti ka akuutse aja – ruumi ühtsustunde, mis omakorda tugevdab aistingut uuest ruumist ning sinna kuulumisest.

### **3.4.4 Psühhomusikoloogiline dramaturgia**

Rütm on aja korrastamise vahend. Rütmitatud tegevus – olgu selleks keel või liikumine – on ajaloos olnud olulisel kohal erinevates valdkondades. Rütmitatus on aidanud ette kanda

---

<sup>218</sup> Vastand-aistingust, n-ö ruumi dieedist, tuleb juttu sama peatüki jooksul.

lugusid ja meelde jätta ravimtaimi, arendanud rühmatunnet ning mõjutanud inimest teatud seisundite poole – nii ekstaatiliselt transsi individuaalsel kui harmoonilise üksmeelde rühma tasandil.<sup>219</sup>

Ameerika filosoof ja kirjandusprofessor Walter J. Ong kirjeldab, kuidas suulised kultuurid jätavad keerukamaid, kontrollimist vajavaid teadmisi alati meelde erinevate mnemooniliste mustrite abil. Nende alla kuuluvad nii täppisrütmistatud mustrid, kordused ja antiteesid, alliteratsooni ja assonantsi oskuslik kasutamine, epiteedid ja kindlate vormelitega vanasõnad. Kordused aitavad ära õppida vormeleid, pärast mida saab inimene liikuda iseseisva õppimise, endast väljaspoole kasvamise suunas. Kordustel on keeles ja kultuurides sügav olulisus. Mnemoonilised vajadused saavad mõjutada süntaksit ning rütmistatud suulised mustrid omakorda juba inimese hingamisprotsessi ja žestikulatsiooni.<sup>220</sup> Rütmiskeeme järgiv muusika mõjutab nii inimese ruumi- ja -ajataju kui ka nägemismeelt. Kuna aeglase tempoga muusikas on helidevaheline aeg pikem, saab näiteks füüsiliselt väikeses ruumis aeglasemat muusikat mängides ruumi visuaalselt suurendada. Taoliseid tehnikaid kasutatakse laialt ka kaubanduses, muudest valdkondadest rääkimata.

Muusika ja keel on kognitiivsed süsteemid, mille abil antakse edasi paljut sarnast: erineva tonaalsusega emotsioone, kontraste, vähem ja rohkem illustratiivset sisu ning lugusid. Mõlemaga luuakse ja muudetakse inimese emotsionaalseid seisundeid. Rääkides nende mõjust inimese tajule, seisneb muusika ja keele suurim sarnasus ülesehituses: mõlemad lähtuvad rütmist (sh ka pausidest ja vaikusest) ja tämbri- ja intonatsioonist). Rütmi, vaikuse ja tämbri kaudu ehitatakse üles pinge ja ootus nii keeles kui muusikas. Tuani kohaselt dramatiseerib heli inimese ruumilise kogemuse.<sup>221</sup> Ka hea dramaturgia töötab „alati pingestuvate rütmide”<sup>222</sup> ja dramaturgilise kajamälu pealt – korduvtekkimisse ja – hääbumisse viiakse kas kindlad teemad või emotsiooni ehitamise struktuurid. Siia kuulub näiteks ka

---

<sup>219</sup> Ameerika sotsiaalpsühholoog Haidt parafraaseerib Kanada-Ameerika ajaloolast William McNeill'i, kes pakub oma uurimustöö põhjal välja, et sünkroniseeritud liikumise ja skandeerimise puhul võib tegemist olla välja arenenud mehhanismidega, aktiveerimaks altruistlikke motivatsioone, mis on loodud grupipoolse valiku protsessi käigus. Grupi-põhiste liikide (nt sipelgad, mesilased) ülimalt eneseohverduslikku käitumist võib tihti täheldada ka sõdurite seas. McNeill on põhjalikult uurinud sünkroniseeritud liikumise rolli ajaloo vältel (tantsus, religioossete rituaalide seas, sõjaväelaste treeningus) ning on jõudnud järeldusele, et aegade algusest saadik on inimühiskonnad kasutanud sünkroniseeritud liikumist, loomaks gruppide sees harmooniat ja kooskõla. (Haidt 2006: 237.)

<sup>220</sup> Ong 1988: 34.

<sup>221</sup> Tuan 2005: 16.

<sup>222</sup> Swain 2014: 149.

ekspressiivsete lausetüüpide spetsiifiliselt rütmistatud süntaks. (Intensiivse emotsiooniga lausetes saab omakorda mängida vigastatud süntaksiga, loomaks sügavamalt tajukogemust.)

Inimtaja on meisterlikult osav leidma sarnasusstruktuure erinevate meediate vahel. Kõikvõimalike mustrite otsimine on meile liigina kaasa antud. Parimad kirjanikud ja dramaturgid on lingvistilised muusikud. Ehitades mänguteksti üles muusikateose loogikast lähtuvalt, saab postdramaatiline dramaturg teksti sisestada muusikale omaseid jõujooni, mida traditsiooniline draamatekst endas tavaliselt ei kannu. Sellisel juhul hakkab tekst „helistike vahetuste”, „teemaarenduste” ja „pinge kasvatamiste” kaudu tööle keelelise muusikapalana, mida võetakse vastu kui teksti ja muusikat korraga.

#### **3.4.4.1 „Anacrusis” ja „Ars Arctica”**

Psühhomuusikaline dramaturgia on postdramaatilise dramaturgia üheks alaliigiks. Ta on ühelt poolt poeetiline, teisalt matemaatiline. Ruumi ülesehitamine keele kõlasid pidi on protsess, mille kaudu saab mängijale tekitada tunde erinevates tajuruumides (näiteks sakraalsel pinnal) viibimisest. Psühhomusikoloogilise dramaturgia mõju olen katsetanud mitmel korral, sh ka doktoriõpingute jooksul. Minu doktoriõpingute esimese loomingulise projekti moodustasidki kaks teksti, mis olid loodud muusikalist dramaturgiat aluseks võttes. Esimene neist, lühinäidend „Anacrusis”, võttis oma struktuuri Iisraeli jazz-muusiku Avishai Coheni muusikapalalt „Seven Seas”. Tekstiline narratiiv lähtus otseselt loo struktuurist. Kuna tegemist ei ole fikseeritud rütmiskeemiga looga (loo kestvus võib erinevatel ettekannetel ulatuda 4–12 minutini), valisin näidendi teemaks ideekoosolekul lahenduse otsimise läbi erinevate ajurünnakute ja vaba-assotsiatsioon-mõtlemistehnikate. Taoline tegutsemismuster on struktuurilt lähedane muusikapala rütmilisele ülesehitusele.

Muusikateose erinevad meloodilis-rütmilised plokid said aluseks uute teemade sissetoomisele või vanade edasiarendusele. Meloodias esinevad konfliktid said sarnaseid lahendusi pidi tekitatud ja lahendatud ka tekstis. Samuti kasutasin muusikateose peateema detaili (tuleb kordusele eri rütmistustes) läbivalt kui teksti subtiilselt ja vähem-subtiilselt edasijuhtivat teemat. Kuna muusikas on teema arenduses osad fraasid oma alguselt ja lõpult laiaks venitatud, järgisin sama loogikat ka tekstilise struktuuri kokkupanekul. Teema kordamise teises helistikus lahendasin tekstiliselt sama struktuuri, kuid uue sisu sissetoomisega.

Teine lühinäidend, „Ars Arctica”, põhines struktuurilt Arvo Pärdi lool „Variations for the Healing of Arinushka”. Ka siin lähtus tekstiline narratiiv otseselt loo struktuurist. Antud juhul olid näidendi kolm tegelast paigutatud merejää alla, kus nad kaua viibida ei tohtinud. Tegelased olid seega ajas ja kohas, kus ühelegi järsule muudatusele ei olnud millimeetritki üleliigset ruumi. Helilise pidevruumi hoidmiseks ning ka selle intensiivistamiseks loo teises pooles, proovisin üksikhelide esiletoomiseks ja tekstiliste intervallide tekitamiseks mängutekstis väga täpselt ette anda ajalise korrastatuse põhimõtted. Eelneva saavutamiseks sai tekstiline vormimoodustus viimastes stseenides n-ö noodikirjastatud. Mõlemad tekstid tulid ettekandmisele septembris 2013, EMTA lavakunstkooli mustas saalis.

### 3.4.5 Intensiiv-sümbiootiline metafoorikasutus

Inimese ruumitaju muutub hetkel, mil ta võtab ühes kontekstis kasutusele teise konteksti sõnavara. Postdramaatiline dramaturg saab mängijale ehitada kogemust ruumi nihkumisest, võttes piiritletud sõnavara väljendid kasutusse selle jaoks mitte mõeldud ruumis (või taolise ruumi sõnavara sees). Kasutades näiteks orienteerumissõnavara siseruumis, saab ruumis liikujale tekitada võimaluse hakata ruumi tajuma välismaastikule omaste struktuuride ja parameetrite kaudu. Taolisel juhul võib siseruum hakata näima pinnana, mis peidab endas mitmeid liikumisteid. Jalgteede ja radadena lähevad inimese jaoks kirja järsku nii sohvad kui lauad. Keelelise konteksti vahetuse kaudu vabaneb ruum endaga kaasa tulnud kasutusjuhistest ning hakkab mängija jaoks looma tajusid ristavaid metafoore.

Metafoorid on enamasti ülimalt kehalised. Põhjuseks on see, et metafooridesse ladestunud seosed on motiveeritud inimlikul, kogemuslikul alusel. Psühholingvist Ene Vainik kirjutab, kuidas näiteks viha puhul motiveerib kehatemperatuuri tõus (tuntav kuumusena) ning ka vere tõusmine näkku ja silmadesse viha käsitamist kuuma vedelikuna (inimene *keeb* või *pulbitseb vihast*). „Kõikides keeltes leidub konventsionaalseid kehalisi kujutisi (*bodily images*) – väljendeid, mis viitavad kehas subjektiivsete tundeelamustega seoses asetleidvatele kujuteldavatele protsessidele, nt „*süda langes saapasäärde*”.<sup>223</sup> Kehaliste metafooride kasutamine soodustab tajunihete teket, mis omakorda aitavad kaasa tähenduse tekkele nii etendajate kui publiku seas. Vahemärkusena mainin ära, et metafoorid ei ole postdramaatilises

<sup>223</sup> Vainik 2001: 24–25.

teatris muidugi ainult keelelised.<sup>224</sup> Neid luuakse ka erinevate meediate ristumispunktis, uute tajuliste kogemuste sünni eesmärgil.

Tugevate, kokkusobimatute metafooride kasutamine on samuti üheks meediaid ristavate mängumaailmade tunnuseks. Inglise teatriuurija ja Londoni Bruneli Ülikooli professor Susan Broadhurst on pikaajaliselt uurinud meediaid ristavat teatrit, fookusega etendaja kehalisusel ja neuroesteetikal. Broadhurst kirjeldab, kuidas heli- ja visuaalpiltide värvikas ja figuratiivne kasutamine ning metafooride kõrvutamine aitavad postdramaatilises teatris esile kutsuda sürreaalseid unenäomaastikke.

Virtuaalse ja füüsilise omavaheline suhtlus loob omakorda uusi, kõikehõlmavaid ja kokkusobimatuid metafoore. Taoline segu loob aluse esteetilise efekti sünniks, „mis on tekkinud erinevate vaimsete taju-tundmuste kokkumängust, mis viivad publikut segadusse, rikkudes tema ootusi lihtsate interpretatsioonide osas ning loovad vastukaaluks uut tüüpi sünesteetilise efekti“, mis on analoogne kogemusele, mida põhjustab eraldiseisvate aju osade ristaktiveerimine teatud tajuhäirete puhul.<sup>225</sup> Meediaid ristavate metafooride kasutamine aitab samuti suurendada kohapeal tekkivate kujundite sagedust.

Et mõjutada mängija tajukanaleid ja aktiveerida nende kaudu baasruumi veelgi intensiivsemalt, saab postdramaatiline dramaturg kasutada ka sünesteetilisi, mitmeid tajukanaleid ühendavaid metafoore. Tegemist on sünesteesia abil seotud omadussõna ja nimisõna ühenditega, mille puhul kuulub omadussõnaline täiend ühte tajuvaldkonda ja nimisõnaline põhiosa teise tajuvaldkonda.<sup>226</sup> Näiteks lauses „Jussil oli väga lahtine pea” on tegemist metafooriga, kuid mitte sünesteetilise metafooriga; viimasega on tegemist aga juhul, kui tõdeda, et „Jussil on väga külm naeratus”.

Ootamatud metafoorid lasevad tähendusel või tähelepanul seega ümber paigutada. Uurimistulemused on kindlaks teinud, et näiteks lausete „minu sisetunne ütleb” ja „mul on karvane kahtlus” puhul aktiveeruvad mõlema puhul ajus need osad, mis tegelevad keele töötlemisega, kuid viimane, tekstuuri sisaldav metafoor, muudab aktiivseks ka parietaalse *operculum*'i (kiirusagara osa). Tegemist on aju selle osaga, mis aktiveerub puutemele abil

---

<sup>224</sup> Ka Mihhail Tšehhovi psühholoogiline žest on iseenesest metafoori mängimine. (Tšehhov 2008: 43–75.)

<sup>225</sup> Broadhursti (2012: 17–18) järgi Ramachandran ja Hubbard 2001: 9.

<sup>226</sup> Kaasik 2015.

erinevaid tekstuure katsudes. Selgunud on ka see, et parietaalne *operculum* ei aktiveeru, kui kasutada ainult taolist sõnu, mis annavad sõnumi sisu otseselt edasi.<sup>227</sup>

### 3.4.5.1 „Metsik metsik linn”

Metafooride töötlemine hõlmab ajus mitmeid regioone. Osav metafooride kasutamine on postdramaatilisele dramaturgile suurepärane tajunihete loomise ning taju mitmekihistamise tehnika, kuna selle kaudu on võimalik mängijat panna uut moodi tundma, mõtlema ja tegutsema. Sünesteetiliste metafooride loomisele keskendus ka minu doktoriõpingute teine loominguline töö, lavastus „Metsik metsik linn”.<sup>228</sup>

Kuna kujund tekib elavana stiilide ja kontekstide vahetuste kohas, proovisime lavastuses juhtida rida mööda kolme erineva meedia ristumispunkte. Kasutatavateks meediateks olid DJ loodud helimaastik, VJ loodud visuaalmaastik ning objektiteatri näitlejate loodud nukkuolevustega täidetud tegevusruum. Ühelt poolt oli lavastus katsetuseks dramatiseerida juhust ning teisalt püüd uurida, kuidas erinevate mängumeediate lõikumispunktides muutub lavastuse kogeja arusaam ruumist. „Metsik, metsik linn” oli sümbioos. Ta oli kontsert-etendus, mis lähtus linnast ja metsast, kahe erineva mentaal-geograafilise ruumi dialoogiloome võimest ning inimese suhtlemisest eri keskkondadega läbi meile igapäevaseks muutunud harjumuste. Audio-visuaalse rännaku loomisel kasutasime nii ruumipõhiseid tõlkeprintsippe, objekte ja hääleimprovisatsioone kui ka eelmainitud video- ja helimeedia suurt panust.

Eraldiseisvat kunstilist teksti ma dramaturgina proovidele eelnevalt ei loonud. Eelkirjutet tekst ei oleks lasknud meil keskenduda olulisimale – uurida tähenduse sündi läbi juhuse, erinevate meediate ristumiskohtades. Minu kui dramaturgi peamine ülesanne oli panna looliin kokku lavastust läbivatest rütmidest lähtudes ehk mitte suruda lugu stseenide semantilisest tähendusest tõukuvasse narratiivi. Nägime, et taolise lähenemise kaudu sai anda ruumile ja struktuurile võimaluse hakata looma sisu. Kontsert-etenduse loomisel kasutasime muuhulgas ka luulevormist tuntud struktuure, tehnikaid ja elemente, näiteks erinevatele ruumidele omaste

---

<sup>227</sup> Lacey, Stilla ja Sathian 2012.

<sup>228</sup> Lavastus etendus juulis ja septembris 2014, Kütioru öistel nõlvadel ja seejärel Tallinna Katusekinos. Lavastaja Anne Tärnpu.



rütmide riimumist, absoluutset kontrast, pildi võimendamist seda ümbritsevate elementide kaudu jmt.

Täiendava uurimistasandi lisas tööle kontrastselt erinev ruum, kus lavastust eri aegadel ette kanti – ürgmets *versus* linnakeskus. Lavastusprotsessile näitlejatelt ja etendustele publikult saadud tagasiside andis mõista, et liites olemasolevale ruumile ootamatult uue elemendi, võib ruumitajus aset leida ka sellise tugevusega muudatus, et arusaam/taju eelnevast ruumist saab korraks totaalselt pühitud. Kütioru metsafoon hakkas kord tööle süütu metsa, kord ohtliku tundra, kord naiivse püüdlusideaali, kord hullumeelse metropolina. Arusaam ruumist muutus täielikult just hetkedel, mil erinevad meediad lõid koostöös uue tähenduse.

„Metsik metsik linn” sai kaardistatud ja kokku pandud viie juulikuise päeva jooksul Kütioru nõlvadel. Tallinnas Katusekinos ettekantud versiooni eesmärk oli tuua need kaks erinevat ruumi – mets ja linn – omavahelisse dialoogi. Katse loodusruumi linnaruumi tuua näitas ka kiirelt kätte elemendid, mis linnaruumis tööle ei hakanud. Näiteks oli objektinäitlejate liikumistempo „vale”. See ei haakunud linnaruumiga, kuid ei tekitanud ka tajulist äratundmist metsast. Eelneva tõttu jäi uute tähenduste ja kontekstide süünd omakorda nõrgaks – näitlejatel ei olnud hõlbus märgata tekkinud kujundeid ning nii ei saanud neid selgelt tajuda ka publik. Loodusruumi aga linnaruumi tõlkides probleeme ei olnud.<sup>229</sup>

### 3.4.6 Lineaarsuse äärealade kaardistamine

Kogu tajumine on ajaline. Ameerika filosoof ja kultuuriajaloolane Walter J. Ong kirjeldab, kuidas mitte ükski teine tajuveldkond ei seisa sellisel määral talletamise ja stabiliseerimise vastu nagu heli. Helilist stoppkadrit ei ole olemas. Heli on kiirelt haihtuv ja ka kaduv. Kui peatada hääle liikumine, ei jää midagi alles.<sup>230</sup> Suuline kõne toob oma ajalisuse mängu mängumaailma ajalisuse taustal.

Mängija kogemus ruumist ehitub üles ajalisusest lähtuvalt. Selleks et tekitada mängijale **tunne mitte-formeerunud, kõik-on-võimalik ruumist**, saab postdramaatiline dramaturg viia etteantava loo lineaarsuse tolle võimaliku ääreni. Selleks peab dramaturg kujundama taolise

<sup>229</sup> Osale lavastuses kasutatud videomaterjalidest saab pilgu heita aadressil <https://instituteofwander.com/podcasts/>.

<sup>230</sup> Ong 1988: 32.

rea, mis eiraks narratiivi-sidusust piirini, kust jääb veel alles elementaarne informatiivsus. Eelneva katsetamiseks saab ta mängijale luua näiteks mänguteekonna, kuhu on sisse kirjutatud juhused – kohad, kus mängija arvab, et valik kuulub täielikult talle, kuid kus teekonna näiline struktureerimatus on vaid peidetud dramaturgia vili. Kogu selle aja tajub mängija selgelt, et tema valikutest lähtuvalt kaasnevad muudatused ka teekonnas, mida ta läbib. Kuna mängijat kannustab mängumaailmas tihti ajaline küsimus „Mis saab edasi?“, muudab tolle magusa „mis siis kui“ tunde elluäratamine intensiivsemaks mängija suhte teda ümbritsevasse ruumi. Vabade valikute andmine loob struktureerimatuse konteksti. See on mängija jaoks magus ja otsitud seisund, milles **vabatahtlikult teadmatuslega leppida**. Modelleerides lugude lineaarsust ning mängides sidususe piiridega muuhulgas ka keele tasandil, saab postdramaatiline dramaturg luua kogemuse ruumist, kus mängija võib ennast samaaegselt tunda juhuse hooleks jäetuna ja ka iseenda peremehena.

### 3.4.7 Onomatopöa kui kehalisuse vähendamise meetod

Inimene mõistab keelelist vormi ruumilisena. Ruumilisena mõistetud keelevormile rakenduvad ka ruumimetafoorid<sup>231</sup> ning püüd ruumi endale keele kaudu võimalikult lähedale tuua. Onomatopöa on keele väga vana kihistus. Tegemist on matkimissõnadega, mis kuulusid maagilise mõtteviisi juurde.<sup>232</sup>

Kui keeled suhtlusvahendina on maailmas omavahel üsna sarnased, siis keeled tunnetusvahendina saavad olla üksteisest väga erinevad. Soome-ugri keeltes esineb näiteks suurel hulgal kõlamaalinguid.<sup>233</sup> Kõikide keelte puhul on mingi tase onomatopoeetilisust aga alati olemas. Teatud tähendused kalduvad teatud häälte poole ja vastupidi. Abram nendib, et sellest keele ürgsest sügavusest on teadlik iga poeet. Osasid aistinguid ja tundeid saab tekitada vaid helide kaudu ning kindlate fraaside kuju, rütm ja tekstuur toovad esile teatud fenomenide ekspressiivse iseloomu.<sup>234</sup> Puhtalt foneetilisest *aleph-beth*'ist alates ei viita kirjatäht enam ühelegi otseselt tajutavale fenomenile või objektile inimest ümbritsevas ruumis, siis

<sup>231</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 161.

<sup>232</sup> Mikita 2013: 40.

<sup>233</sup> Mikita 2013: 31.

<sup>234</sup> Abram 1997: 145.

onomatopoeetilistes sõnades on aga seos kirjeldatavaga senini alles.<sup>235</sup> <sup>236</sup> Just nende sõnade abil saab postdramaatiline dramaturg tuua mängija lähemale mitte ainult teda ümbritsevale ruumile, vaid vähendada otseselt ka mängija enda kehalisust. Onomatopöa aitab inimest ühendada tolle fenomeni või objektiga, mida onomatopoeetiline sõna kirjeldab. Tehniliselt ei vähene siin küll mitte kehakasutus ise, vaid areaal, millest räägitakse.

Teatud tähendused kalduvad alati teatud häälte poole ja vastupidi. Ameerika kirjanik ja lingvist Christopher Johnson räägib, kuidas inimesed tajuvad hea kõlavusega helisid (sõnu, mille väljaütlemises on vähe või ei ole mingit hääldustakistust) kui pehmemaid ja ümaramaid kui helisid, mille hääldamine on keerukas.<sup>237</sup> Johnsoni kohaselt ei ole sõnade kõlavus aga ainsaks helilise tähenduse tekitajaks. Tähenduse tekkel mängib kaasa ka füüsiline tundmus, mida sõnade väljaütlemine meis tekitab. Näiteks tekitab keele õrn pressimine ülemiste hammaste vastu tunde millestki kergest ja väikesest.<sup>238</sup> Mark Johnson ja George Lakoff kirjeldavad, kuidas keeltes eksisteerib üldine printsiip: rohkem vormi tähendab rohkem sisu. Näitamaks, et miski on suur, toimub enamasti mingit laadi keelevormi ruumindamine. Me ei ütle lihtsalt „ta on suur” vaid „ta on su-u-u-r!”. Paljud maailma keeled kasutavad taolises olukorras kas ühe-kahe silbi või siis terve sõnatüve kordamist (reduplikatsiooni).<sup>239</sup>

### 3.4.7.1 Helide sisemine tähendus

Kindlatel helidel on omalaadne onomatopoeetiline tähendus kõikides Euroopa keeltes. Just nagu inglise keeles, tähistab ka lühike „i” näiteks eesti keeles miskit väikest või heliliselt väga kõrgel asetsevat, näiteks nagu sõnades: tillu, tilluke, tibatilluke, illitilluke, pisike, pisitilluke, pisku, mini(atuurne), väikene, pisuke ja ka kriiskama, kiljuma, kilama, kisendama. Deminutiivid on juba morfoloogilisel tasandil enamasti üles ehitatud nii, et vähemalt osa

<sup>235</sup> Uuringud on näidanud, et ehkki täiskasvanud inimene teksti kirjutades seda valjult ei korda (nagu lapsed seda teevad), kaasneb nii kirjutamisega kui ka kirjapandu lugemisega närviimpulsside genereerimine häält tekitavatesse lihastesse. (Tereping 1988.) Lugema õppides on meil sõna vaja jätkuvalt kuulda. Austria filosoof Rudolf Steiner pakub välja, et iidsete tsivilisatsioonide inimesed tajusid paremini inimkõne ja kõiksuse seost. Rääkides tunti end maailmakõiksuse osana. Ürgajal oli inimesel veel instinktiivses teadvuses olemas elamus inimese ja maailma seostest: seda saab Steineri arvates kogeda konkreetse alfabeedi najal. Alfabeet oli see, mida taevad ilmutasid inimesele kinnistähete ja kinnistähete taustal liikuvate planeetide kaudu. Grammatika abil juhutati inimene ürgajal üksikute tähtede saladusse – üksikud vokaalid seostati vastavate planeetidega ja üksikud konsonandid vastavate sodiaagitähtkujudega. (Steiner 2000.)

<sup>236</sup> Abram 1997: 100.

<sup>237</sup> Johnson 2012: 141–144.

<sup>238</sup> Samas.

<sup>239</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 162–163.

sõnast kõlaks pisemalt, kitsamalt või lühemini. Vihast meelt ja häiritust kirjeldavates sõnades on tihti valdavaks „r”, näiteks nagu sõnades: karjuma, räuskama, röökima, ropendama, mõirgama, lärmitsema, raisatama, kärama. Konsonantidest on „l” ja „s” aga eesti keeles tihti kokku tulnud seal, kus on tegemist mingi elemendi (enamasti vee või õhu, aga ka hääle) liikumisega: lalisema, lulisema, vulisema, vulama, solisema, volisema, silisema, klugisema, lubisema, lahisema, lirisema. Vokaalidest on „u” omakorda tihedalt seotud vee liikumisega (süü kuuluvad ka eelmised näited, kuid lisaks samuti: kurisema, nirguma, nõrguma ja vulama). Asjade säramist kirjeldavad sõnad on helilt tihti kerged ja laulvad, saades oma kõla enamasti just esivokaalide kaudu, näiteks: helmendama, lillerdama, kiiskama, kirgama, kiirgama, pillerdama, vikerdama, siretama, sirendama, kilgerdama jt. Emotsioonide akustikat uuriv analüütik Kairi Tamuri toob välja, kuidas teatud emotsioonid, näiteks viha, rõõm ja kurbus mõjutavad omakorda ka osade vokaalide (a, i, u) kõla. Näiteks ei artikuleeri stressis või depressioonis inimene helilisi häälikuid sama jõuliselt kui hea tervise juures olev isik. Seejuures väheneb kurbade inimeste artikulatsiooni täpsus erinevates keeltes sarnaselt. Kuna inimene suudab ka ainult hääle järgi emotsioone usaldusväärset ära tunda, võib sellest omakorda järeldada, et emotsioonide häälelised väljendused on erineva akustilise muustriga.<sup>240</sup>

Ameerika kirjanik Constance Hale on (inglise keele baasil) välja toonud helid, mis on aegade jooksul saanud iseseisva, onomatopoeetilise tähenduse.<sup>241</sup>

- lühike „i” viitab tihti väiksusele, näiteks nagu sõnades: *little, bit, slim, kid, thin, imp, shrimp*. (Ingliskeelsete sõnade tõlked: väike, tükike/asjake/natuke, peenike, laps(eke), paharet, krevett.)

- „fl”-heli sõna alguses annab edasi kohmakat või jõnksulist liigutust, näiteks nagu sõnades: *flutter, flutter, flounder, flail, flip-flop*. (Ingliskeelsete sõnade tõlked: hubisema, laperdama, kahlama, nüpeldama, plätu.)

- alveolaarsed helid nagu „t”, „d”, „s”, „l”, „r” ja „n” (mille hääldamisel liigub keel õrnalt eesmistele ülemistele hammastele) viitavad väiksusele ja kergusele, näiteks nagu sõnades: *itty-bitty* ja *eensy-weensy*. (Ingliskeelsete sõnade tõlked: tillukene, illitilluke.)

- tugevad konsonandid nagu „b”, „d”, „c”, „k”, „q”, „p” ja „t” - eriti, mil neile järgneb „-ash”, tähistavad plahvatuslikku tegevust, näiteks nagu sõnades: *bash, blast, crash, dash, gash, gnash, trash*. (Ingliskeelsete sõnade tõlked: obadus, kärkekas, krahh/kokkupõrge, sööst, löhe(stama), krigistama, peksma.)

---

<sup>240</sup> Tamuri 2012.

<sup>241</sup> Hale 2013: 231.

- sulguv „-sh” viitab tihti pehmele, sahisevale tegevusele või veevulinale nagu näiteks *swish, hush, flush, gush, rush, slush*. (Inglisekeelsete sõnade tõlked: vihistama, vaigistama, uhtuma, purskuma, tormama, poolvedel mass või taolise massina liikuma.)

- nasaalne „sn”-heli on paljude nende sõnade alguses, mis puudutavad nina: *sneeze, snort, sniff, snuffle, snuff, snarl, snivel, snout, sneer, snicker*. (Inglisekeelsete sõnade tõlked: aevastama, puristama, nuuskima, nuutsatama, sisse nuuskama või leeki kustutama, puntrasse ajama, vesistama, kärss, irvitama, itsitama/pugistama.)

- „-in”, „-ing” and „-ong” on kasutatud kellahelina ja teiste helinate kirjeldamiseks: *ring, ding, ding-dong, bong, gong, ping* ja *tintinnabulation*. (Inglisekeelsete sõnade tõlked: helin, kill/pimm, kill-koll, helisema, kong, kõlks, tintinnabulatsioon.)

Eelmainitud häälikute ja häälikukombinatsioonide mõju seisneb nende poolt tekitatavas sünesteetilises nipis, mille käigus võetakse ette suuõõne töö ning kasvatatakse sealne tunne laialdasema tajuni kogu baasruumi jaoks. Näiteks kui „i” vokaaliga tähistatakse tihti väikeseid ja kitsaid asju, siis see tunne ise juba sünnibki sellest, et meil on seda vokaali suuõõnes hääldades vähe ruumi. Kasutades ära häälikute psühhoakustilisi omadusi, saab postdramaatiline dramaturg luua mängija jaoks spetsiifilisi aistinguid nii tema baasruumi sees kui ka ühenduslülidesse temast väljaspool olevate objektidega.<sup>242</sup>

### 3.4.8 Kehaliste väljendite usaldamine

Keel orienteerub suuresti keha järgi, mille kaudu inimene maailma ja ruumi tajub. Näiteks on pea küljes olevate kehaosade nimed paljudes keeltes grammatiseerunud ruumisuhteid kajastavaks sõnavaraks.<sup>243</sup> Baaskeha ja keele vaheline side on otsene ja tugev. Üleval tähendab alati pead (ja ka heledust) ning all alati musta. Ees on inimese kõht ja taga tema selg. Taoline loogika kehtib enamuses keeltest. Esimene kiht keelt on inimesel kehas.

Inimese igapäevases kehalises funktsioneerimises mängivad olulist rolli inimlikud ruumimõisted. Need on: ülal-all, ees-tagas, sees-väljas, lähedal-kaugel jne. Ruumimõistete struktuur sugeneb inimesele tänu tema pidevale ruumilisele kogemusele, suhtlusele füüsilise keskkonnaga. Suur osa peamistest olemismetafooridest ja ka suunametafooridest põhinevad

<sup>242</sup> Ise olen seda dramaturgilist tehnikat teadlikult kasutanud pea enamikes lavastustes, mille juures dramaturgina töötanud olen. Siiani ei ole see alt vedanud.

<sup>243</sup> Mikita 2013: 43. Siia kuuluvad mh ka sõnakombinatsioonid nagu paadi ninas, kivi peal jne.

süsteemsetel vastavustel meie kogemuses.<sup>244</sup> Sõnad ja väljendid, mis lähtuvad kehaosadest, nimetavad mingit kehaosa või orienteeruvad mingi keha osa järgi, aktiveerivad alati ka selle kehaosa inimese baasruumis. Postdramaatilisel dramaturgil on taolisi sõnu ja väljendeid tulus kasutada olukordades, kus ta peab tähelepanu juhtima spetsiifilisele kohale mängija kehas.

Eesti keeles on taolisteks väljenditeks ja sõnadeks näiteks:

- kellegi/millegi peal, ninas, küüsis, kõrval, jalus olema,
- kätte saama (mõtte, vastuse, idee kohta),
- kõhutama, ninapidi vedama,
- jalga laskma, pöördes olema, jalgu jääma,
- pähe võtma, pähe kargama, pähe panema, pead murdma, pead kaotama, peaga tulle jooksma, pea laiali olema,
- „suured ninad”, „kõrvuni armuma”.

Paljud keelelised mõisted ja väljendid on liigendatud kehalise kogemuse najal. Tõmmates suurema paralleeli, võib öelda, et keeles eksisteerib sisemine omadus või olek, mis automaatselt arvestab ka gravitatsiooni ja maad meie jalge all. Keeles on nähtamatute antustena olemas gravitatsioon, astronoomilised antused ja ka kausaalsus. See teeks omakorda huvitavaks lingvistilise uuringu kosmoselaevas – eesmärgiga välja selgitada, kas tavakõne mõjub seal absurdsena või mitte. „Üleval-all” ja muud sarnased mõisted ju seal ei toimi.

### 3.4.8.1 Orienteerumisväljendite koordinaatteljestik

Inimene ei taju liikumist enne, kui see muutub. Me tajume kiirendust ja liikumist millegi suhtes, mis liigub teistsuguse kiirusega. Just too, *millegi suhtes*, loobki meile ruumi. Mängija ruumitaju on alatasa töös, loomas üha uusi ruume. Iga ruum tähendab tema jaoks mingit kindlat liikumisstrateegiat, mida ta peab ruumi läbimiseks kasutama.

Inimese keha on õppinud evolutsiooni käigus end keskkonna füüsilistest muutustest lähtuvalt kiirelt ümber häälestama. Osalt seetõttu annab ka keha inimesele käitumisjuhised näiteks soiselt pinnalt pehmele maastikule astudes, olles enne vaid jälginud kedagi teist sel pehmel maastikul jalutamas. Jälgides kedagi jalutamas pinnasel, kus ma ise veel pole kõndinud, saan

---

<sup>244</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 90–92.

ma tolle inimese liikumiskiiruse, kehahoiaku, käitumisrütmi ja reaktsioonide põhjal üsna täpselt aru, millise pinnavormiga on tegu. Meie baasruum reageerib nähtule ja võtab omaks uue maastiku eripärad juba enne, mil me sinna oma jalaga reaalselt astume.

Kõik eelnev on evolutsiooniliselt mänginud olulist rolli inimeste ja teiste primaatide ellujäämises. Näiteks on meie kõigi kehaes olemas valmisolek reageerida kiirelt meie koordinaatteljestikule suunatud käsklustele. Huvitavaks katseks on proovida panna grupp inimesi jooksma kindlal trajektoorigil ning paluda mängujuhil hüüda „Vasakpööre!” kohtades, kus see absoluutselt võimalik ei ole. Jooksjate keha satub taolises olukorras kognitiivsesse dissonantsi. Antud käsklused jõuavad hakata imekiirelt baasruumile mõju avaldama ning ainsana võimalik olev parempööre valmistab teekonna läbijale lähiajal vaimset ebamugavust ja isegi ebameeldivaid füüsilisi aistinguid.

Lühike nimekiri koordinaatteljestikust lähtuvatest sõnadest, mida postdramaatiline dramaturg saab kasutada mängija baasruumile mõju avaldamiseks ja keha aktiveerimiseks, on näiteks järgnev:

- vasakule, paremale
- alla, maha, üles
- selili, külili, kõhuli
- kükki, pikali
- selja taga, kaugele ette
- rooma, hüppa
- pea peale

### **3.4.9 Hüüatused ja üneemid**

Kui enne sai käesolevas peatükis räägitud suumimisest kui kosumisest (liikumisest väljastpoolt tulevast vaatepunktist minaisiku vaatepunkti sisse), saame nüüd rääkida äkkkosumise vastand-tehnikast ehk kiirend-dieedist.

Dieedi alla paigutan hüüatused, üneemid ja takerduspartiklid, mille kaudu vastupidiselt ruumi laiaks patsutamisele saab ruumi kitsaks kokku tagasi tõmmata. Üneemid (pausi täitvad häälitsused) teevad seda läbi hetkelise stopp-emotsiooni. Enamusel juhtudest on üneemid

kasutusel tempolise peatuspaigana. Stopp, mis annab tekstikogele võimaluse tajuda pingestatud aja aeglustumist. Taoline aeglustus koos talle lisanduva pingega tekitab tajukogemuse läheduses asuva ruumi osa või lõigu kokkutõmbamisest.<sup>245</sup> Näiteks lause: „Aga läheme õhtul mere äärde või kuhugi, kus on soe või kasvõi parki minugi poolest, tegelikult, eee...”. Lisamata lause teist poolt (selleks, et saadud info ei tekitaks selgust) on kokkutõmbemoment juba poole lause pealt tuntav. Ruumi tagasi laiaks minekut toestab juba üneemidele omane pinge.

Constance Hale kirjeldab, kuidas erinevalt teistest sõnadest eksisteerivad hüüdsõnad justkui grammatikast väljaspool. Neid visatakse kõne sisse, kuigi nad ei suhestu otseselt ühegi teise sõnaga samas lauses. (Hüüdsõnade eemaldamisel jääb lause pea kõikidel juhtudel süntaktiliselt muutumatuks.)<sup>246</sup> Tugevamini kui ükski teine sõnaliik, kuuluvad hüüdsõnad just suulise keele valdusesse. Nende vägi tuleneb nende enda eraldatusest keele sees. Hüüdsõnad ja hüüatused, kõik need sõnad, mis on kasutuses väljendamaks lootust, hirmu, rõõmu, kahtlust ja ohtu, suudavad inimest ümbritseva ruumi äkitselt kiirend-dieedile saata. Nad teevad seda aga pigem ruumi vertikaalsel suunal – tõmbavad ruumi fookusesse tekstikogele sees ja lähiraadiuses ning teevad seda alt-üles/ülevalt-alla joonel. Vahel võib tekstikogele hüüatust (näiteks „Oi!”, „Oota!”, „Mida?!”) kuuldes psühhosomaatilisel tunda, kuidas ta põrkub vastu mingit n-õ õhust välja karanud seina või lausa koperdab. Isegi siis, mil tekstikogel ei ole plaanis tolele hüüatusele väliselt reageerida, on tema baasruumil paari esimese sammu tegemine (peale näiteks „Oota!” kuulmist) oluliselt raskendatud. Taoline muudatus baasruumis võib vahel olla nõnda intensiivne, et see saab tajutavaks ka kõrvaltvaatajale.

#### **3.4.10 Funktsioonisõnade *sudoku*: funktsioonisõnade kasutamine fokuseeritud emotsiooni juhtimiseks**

Sõnad ise jagunevad kahte suurde kategooriasse, millel on eraldiseisvad psühhomeetrilised ja psühholoogilised omadused: sisusõnad ja stiilisõnad.<sup>247</sup> Ameerika sotsiaalpsühholoogi James W. Pennebakeri kohaselt kuuluvad sisusõnade hulka tavaliselt nimisõnad, reeglipärased tegusõnad, paljud omadussõnad ja määrsõnad – sõnad, mis annavad edasi suhtluse sisu. Näiteks lauses: „See oli värviline ja tuuline hommik” on sisusõnadeks „värviline”, „tuuline”

<sup>245</sup> Väärt fakt: üneemide ülevõtmine võõrkeeles märgib tavaliselt ka rääkija tõeliselt keeleküpseks saamist.

<sup>246</sup> Hale 2013: 138–139.

<sup>247</sup> Pennebaker 2011.



ja „hommik”. Sisusõnu seovad omakorda kokku funktsioonisõnad ehk stiilisõnad. Funktsioonisõnadeks on asesõnad, eessõnad, artiklid, sidesõnad ja abiverbid. Seega on näidislauses funktsioonisõnadeks „see”, „oli” ja „ja”. Kuigi Euroopas kõneldavates keeltes on funktsioonisõnadeks väga väikene arv sõnu kõikide sõnade koguarvust, moodustavad funktsioonisõnad aga suure osa kõikidest inimese lausunud ja kuuldud sõnadest (inglise keeles umbes 55%).<sup>248</sup> Lisaks töötleb inimese aju sisu- ja stiilisõnu erinevalt. Psühholoogilises plaanis peegeldavad funktsioonisõnad seda, kuidas inimesed suhtlevad ning sisusõnad seda, millest nad räägivad. Stiilisõnad on rohkem seotud inimese sotsiaalsete ja psühholoogiliste maailmadega<sup>249</sup> ning nende osava doseerimise põhjalt tunneb ära ka andekad dramaturgid. Mõjutamaks mängija teekonda ja ruumi kogemist emotsionaalselt, saab postdramaatiline dramaturg funktsioonisõnad teadlikult kasutusse võtta. Nende abil saab kujundada emotsioonide arengut, mis jätab mängijale mulje, et tema tundemaastik on muutumas tema sisemistest reaktsioonidest lähtuvalt.

Pennebaker kirjeldab ka seda, et inimesed ei suuda funktsioonisõnu teadlikult lõpuni kontrollida ning nii saavad psühholoogid nende kaudu ligi valede taha peidetud tõdedele, inimese tõelistele hoiakutele, suhte andmistele ning üldisele, autentsemale emotsionaalsele tasandile.<sup>250</sup> Lastes mängijal sattuda funktsioonisõnade kohapealt matemaatilise täpsusega paika pandud teksti mõjuvälja, saab postdramaatiline dramaturg süstida mängijasse näiteks pisikese osa alandlikkust, enesekindlust, üksildust, sotsiaalset avaliolekut, kurbust või emotsionaalset kergust. Too emotsionaalne laeng hakkab omakorda mõjutama inimese keha ning seega ka viisi, kuidas mängija ruumi tajub.

### **3.4.11 Ruumi keelelis-tempoline kopeerimine teise ruumi**

Ruumide keeleline ja tempoline kopeerimine on mänguliseks vahendiks uute ruumikogemuste loomisel, mil rekvisiitide või visuaalse ruumi suuremajoonelisem füüsiline muutmine ei ole lavastuses või mängumaailmas vajalik või võimalik. Selle asemel, et tuua ruumi lõhnavaid niidutaimi, saab dramaturg näiteks luua avatud niiduruumi kinnisesse linnavaksalisse,

---

<sup>248</sup> Pennebaker 2011: 25.

<sup>249</sup> Pennebaker 2011.

<sup>250</sup> Samas.

kasutades selleks niidukeskkonnale omaseid helisid, kajasid, kõnekiirust ja ka baasruumi liikumistempot ning asendeid.

Ruumide (sh ka baasruumi) kopeerimiseks saab postdramaatiline dramaturg teha dramaatilise-lingvistilise ruumianalüüsi. Selleks saab ta ruumi detailideks lahti võtta, alates keelest, mida seal kasutatakse, kuni rütmikani, milles räägitakse ning intentsioonideni, millega ruumi enamasti läbitakse. Kõige eelneva põhjal avalduv dramaturgiline skeem on ülekantav teise füüsilisse ruumi ning võimaldab seal tekitada uusi tajuaistinguid. Seejuures muutub inimese kõnekasutus siis, kui tema baasruum on mingil moel isepärane. Kuna keel on sedavõrd kehakeskne, saab inimesele keele abil peale sundida kehakasutuse, mida ta tegelikult ei oma. Juhendades inimest mängumaailmas näiteks nii, nagu ta oleks ühekäeline või puusast haige, saab muuta inimese kehasisest rütmikat.<sup>251</sup>

### **3.5 Keele kasutamine iseseisvad liigid**

Keel on struktureerimismasin. Ta ehitab üles ja kujundab inimese mõtteid, arusaamu ja sättumusi. Selles peitub keele suurim jõud ja mõju. Funktsioonilt jaguneb keelekasutus laiemalt kahte kategooriasse: millegi väljendamine ja millegi sisendamine. Suur osa maailma tekstidest kuuluvad ühte neist kategooriatest, draama- ja lavatekstit enamasti mõlemasse. Nende abil sünnib suhtlus mängijate ning mängijate – ruumi vahel. Keeles kui süsteemis peitub sadu erinevaid kasutusliike, millest selgepiirilisi saab edukalt kasutada ka postdramaatiline dramaturg.

#### **3.5.1 Ideoloogiline keel**

Eesti keeleteadlane Martin Ehala defineerib ideoloogiat läbi kahe tähenduse, laia ja kitsa. Laias tähenduses on ideoloogia terviklik ideede ja vaadete hulk maailma asjade kohta. Kitsas tähenduses saab ideoloogia all mõista mingi kindla ühiskondliku rühma vaatenurgast üles

---

<sup>251</sup> Seda tehnikat ei ole ma siiani isiklikult proovinud, kuid plaanin seda teha esimesel võimalusel. Huvitav saab olema uurida, millised elemendid võimenduvad keeles näiteks siis, kui inimene liigub valu või muu ebamugavuse tõttu väga aeglaselt. Aeglaselt liikudes tühistuvad paljud ebavajalikud impulsid, millega inimene ebamugavuse puhul kaasa ei lähe. See avaldub ka keeles. Olen märganud, et näiteks kõrgõhustikus raskete seljakottidega edasi liikudes kaovad kõnest üsna kiirelt üleliigsed omadussõnad, hüüdsõnad ja tihti ka verbid.

ehitatud ideede ja vaadete hulka.<sup>252</sup> Ehala kirjeldab, kuidas ideoloogia väljendub kõige ehedamal kujul alati keele vahendusel: moraalikoodeksina, poliitilise programmina, filosoofilise vooluna või müütidenä. Ideoloogia saab võimalikuks tänu keelele. Ainult keele abil saab inimene anda end ümbritsevale reaalsusele erinevaid seletusi. Kuna reaalsus on detailirikas, tuleb kirjeldamisel alati teha valik, millest rääkida ja millest mitte. Seejärel tuleb valida ka kindlad sõnad, sest sama mõistet tähistavatel sünonüümidel on erinev emotsionaalne varjund. Niimoodi loome me reaalsusest erinevaid keelelisi mudeleid. Lisaks on keel seotud ideoloogiaga ka selle kaudu, kuidas teda kasutatakse. „Sellel tasandil väljendub ideoloogia häälduslikes eripärades, murdetaustas, aktsendis, intonatsioonis, moesõnade ja väljendite tarvituses, toonis, millega suheldakse, ja paljus muus. Nende keeleliste joonte ideoloogilisus ei ole nii vahetu ja otsene kui teksti sisul, kuid mõjutab ühiskondlikke suhteid sama tõhusalt kui verbaalne ideoloogia.”<sup>253</sup>

Poliitikast ja propagandast tuntud keelelisi võtteid saab kasutada ka postdramaatiline dramaturg. Mõjutada saab näiteks mängija arusaama oma sotsiaalsest staatusest ning tuua selle kaudu esile muutusi mängija ärevus-tasandis või pinge talumises. Süntaktilise kliimaksi saavutamiseks saavad tekstiloojad mängida erinevate korduste ja korduskihtide, hingetõmmete, pikkade pauside ja tekstivoolurütmidega (vaheldades pikemaid lauseid väga lühikestega jmt). Tekkinud muudatused mängija ärevus-tasandis ja enesekindluses hakkavad omakorda mõjutama tema ruumitaju. Suunates näiteks mängijat korduvalt endast kõrgema sotsiaalse staatusega rääkija mõjuvälja, hakkab ta kogema ruumi endale võõra alana või otsima ruumis n-ö turvanurki, mille abil oma autonoomsust taastada. Siit võib järeldada, et lingvistiliste propagandavõtete kasutamine mängib ruumi turvasfääridega. Samuti näitab eelnev, et keelekasutus on arvatavasti oluliselt ideoloogilisem, kui seda igapäevaelus teadvustatakse. „Keel on alati seotud staatuse ja võimuga, õigemini erinevatel keelevariantidel on alati erinev staatus, mis enamasti peegeldab nende kasutajate seisundit ühiskonnas. Nii on need rühmad, kes on pääsenud võimu juurde oma keelevariandi staatust üritanud tõsta, muuta seda normiks. Et normitud keelekasutus on omakorda eeldus heade töökohtade saamiseks ja ühiskondliku mõju saavutamisel, siis on selline käitumine vägagi mõistetav.”<sup>254</sup>

---

<sup>252</sup> Ehala 2008.

<sup>253</sup> Ehala 2008.

<sup>254</sup> Ehala 2008.

### 3.5.1.1 Viha ja vandumine

Ideoloogilise keele eriliigiks on vihakõned, milleks saab pidada kõiki solvavas kõnepruugis ettekantud või avaldatud tekste, mis on suunatud kindla grupi või grupikarakteristiku vastu (rass, seksuaalne orientatsioon, poliitiline meelestatus jmt).<sup>255</sup> Üldistades võib öelda, et vihakõne on iga tekst, mis on loodud kas ühes inimeses või terves inimgrupis (väga) halva enesetunde tekitamiseks, alaväärsusest kuni surmahirmuni. Lakoff ja Johnson kirjeldavad, kuidas läbi eri kultuuride ja keelte põhineb ka viha metafooride süsteem vihaga seotud füsioloogilisel kogemusel.<sup>256</sup> Ameerika informaatika professor Julia Hirschberg ja kaasuuriija William Warner kirjutavad, kuidas vihakõnedes kasutatakse lisaks vihaga seotud füsioloogilistele kogemustele ka negatiivseid stereotüüpe, et viha ideoloogiat paremini kohale viia.<sup>257</sup> Lisaks toimivad vihakõned ideoloogia pooldajate meelsuse intensiivistajadena. Vihakõned toimivad seega ka üleskutsena vägivaldsetele tegudele. (Tehniliselt suurepärase näide sellest, kuidas sõna on tegu.)<sup>258</sup> Huvitav tähelepanek on seegi, et esimesena ilmuvad keeltesse sõnad just viha ja häbi tähistamiseks.<sup>259</sup>

Vihakõnede stilistiliseks ja meetoodiliseks osaks on vandesõnade kasutamine. Vandesõnad on keele üheks kehaliseimaks leksikaalseks tasandiks. Nad on nii jõuliselt kehalised, et võivad inimesele tekitada intensiivistatud baaskeha tajumise.<sup>260</sup> Näitlejaõpilastele, kellel on probleeme oma kehaga suhestumisel, pakutakse näiteks tihti võimalust lugeda sõnaraamatust vandesõnu või sigitamissõnu. Tulemuseks on neile endalegi ehmatuseks mõjuv kehakesksus.

Vandumine jagatakse üldiselt kaheks: etteplaneerituks ja planeerimatuks.<sup>261</sup> Kuna inimese kui sotsiaalse olendi üheks aluseks on lingvistiline haavatavus,<sup>262</sup> on vihakõnedes alati läbimõeldult kasutusel neist esimene. Taolise psühholoogilise täpsusega ülesehitatud tekstid omavad võimet sekkuda inimese tähendusloomesse. Nad lähtuvad samalt argitasandilt, kus elavad kõnede adreassaadid ning ründavad seega ilma hoiatamata, tekitades katkestuse adreassaadide vastuvõtustrateegiates. Sõna muutub teoks, kui seda kasutada kindlal viisil ja

---

<sup>255</sup> Hirschberg ja Warner 2012.

<sup>256</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 287.

<sup>257</sup> Hirschberg ja Warner 2012.

<sup>258</sup> Usun, et küllap on peatselt valmimas mitmeid uuringuid, mis on keskendunud Donald Trumpi valimiskampaania ideoloogilise keeleruumi lahtimõtestamisele.

<sup>259</sup> Hupka 1999: 259.

<sup>260</sup> Ka hellitus- ja halvustamissõnad on väga kehalised.

<sup>261</sup> Lewis 2012: 4.

<sup>262</sup> Weinman 2006: 8.

kindlatele konventsioonidele vastavalt. Näiteks on ju ka abieluvannete andmine pigem tegutsemine kui lihtsalt rääkimine. Sama kehtib ka lavateksti puhul.<sup>263</sup>

### 3.5.2 Armastuskirjade anatoomia

Armastuskirjad on ideoloogiliste tekstide alaliik, milles kohtuvad kaks tugevakujulist kavatsust: info jagamine ning emotsiooni tekitamine (ülekandmine) kirjutajalt ja (tema baasruumist) lugejale (ja tema baasruumile). Oma kehalist ja emotsionaalset seisundit üritatakse neis kirjades võimalikult täpselt teksti ladustada. Tekst üritatakse panna kõnelema keha eest, ehk teisisõnu: kehaline avatus tuuakse nähtavale läbi teksti. Armastuskirjadele on seega omased väga detailsed sisemiste seisundite kirjeldused, andmaks teksti kogejale tunde nagu ta oleks selle sama tunde tunnistajaks (kaug-kogejaks) või otse-kogejaks.

Armastuskiri on teksti-pidine avalik üksiolek. See on maailma iga detaili kandmine ühte konteksti; iga (ka asjasse puutumatu) detaili nägemine / tõlgendamine / jagamine antud konteksti siseselt ning selle kaudu. On võimalik, et osades armastuskirjades ei toimu kunagi kontekstivahetust. Paljudes kirjades toimub kontekstivahetusena kirjutaja enda projitseerimine teise inimese kehasse. Oma keha tajutakse taolisel juhul nii enda omana kui ka täielikult vaba entiteedina, mida saab anda kellegi teise käsutusse. Tasuks näiteks uurimist, kas armastuskirjade sisemine rütmistatus mängib mõningates kohtades kokku kirjutaja südame rütmiga.

Armastuskirjad on suunatud autentsusele. Seda läbistavat tundmust aitavad luua täpsed kirjeldused ja kalibreeritus, täielik ausus (hea armastuskiri peaks vaenlase kätte sattudes mõjuma piinlikuna<sup>264</sup>) ning vajalike detailide välja jätmine. Täpselt nagu mitte tegutsemine on omaette tegevus, on ka mitte mainimine tajutav kavatsuse, püüdlusena. Emotsionaalset mõju aitavad armastuskirjades suurendada kehaliste atribuutide mainimine, perfektne grammatika, adressaadi sisemiste kui välimiste kvaliteetide kirjeldused (taaskord kehalisus) ning vastamine olulistele küsimustele: miks kiri on kirjutatud, mida adressaat kirjutajale annab (muutuste

---

<sup>263</sup> Kui inimene võtab endale oma sotsiaalsest staatusest erineva rolli, muutub automaatselt ka tema keelekasutus. Staatuse muutumisega muutub väga kiirelt ka inimese keelekasutus. (Pennebaker 2011: 190, 191.) Postdramaatilised dramaturgid arvestavad oma töös ka sellega, et keelekasutuse muutmine on näitlejale mängu käivitavaks vahendiks.

<sup>264</sup> Vt „Top 5 rules for writing love letters” (The Telegraph 11.02.2012), Alain de Bottoni vastus.

mainimine ehk isiklike kontekstivahetuste omaksvõtt) ning mis on adressaadi juures erilist. Lisaks saavad tihti ära mainitud ka viited ühistele mälestustele ja/või tulevikule ning samuti adressaadi need omadused, mida tema puhul igapäevaselt välja ei tooda, kuid mis on mainimisel koheselt äratuntavad, näiteks: „*Sa tood alati nii poeetiliselt statistilisi näiteid*”.

Armastuskirjadel on oma kummaline anatoomia, mis koosneb neljast suuremast allüksusest. Kõikide allüksuste omavahelises koostöös kandub kirjeldatav kehalis-emotsionaalse seisund üle teksti kogeja fenomenoloogilisse baasruumi. Armastuskirjad koosnevad neljast, koostöös tervikut toitevast üksusest:

- Pea

Pea on info jagamise kavatsus.

- Keha

Keha on enda (ja oma baasruumi) jagamise kavatsus. Eesmärk on panna adressaadi keha kogema teise inimese keha, sisemust.

- Vereringe

Vereringe on sisemine rütmika; tempo, mille kaudu ja mille abil teisi kavatsusi suunatakse.

- Süda

Süda on emotsiooni kandmise kavatsus; kirjutaja avalik loobumine üksildusest.

Lahkuminekirjukirjad on armastuskirjade antonüümid. Nad on nii vähe kehalised kui semantiliselt võimalik.

Selleks, et armastuskirjadele omane subtiilne kehalisus saaks hakata mängijale mõju avaldama, peab ta teksti mõjuvälja sattudes viibima hetkes või ruumis eelistatult üksi.

### **3.5.3 Hüpnootiline keelekasutus**

Hüpnooti puhul ei pea ma silmas pop-folklooris esindatud „magavat ärkvelolekut”, vaid inimese fokuseeritud tähelepanu juhtimist enda sisse.

Hüpnootilise keelekasutuse eesmärk on viia inimene hüpnootilisse transsi. Kuna transi puhul on tegemist äärmiselt fokusseeritud tähelepanuga, on ka hüpnootilise keelekasutuse eesmärk juhtida inimese tähelepanu enda sisse, analüütilisest mõistusest mööda, kriitikameelest kõrvale. Analüütilisest mõistusest saab postdramaatiline dramaturg mööda hiilida ja vajalikku teavet mängijani juhtida keelemängude, analoogiate, metafooride, lühilugude ja kahetähenduslikkuse kaudu.

Hüpnootilise keelekasutusega saab postdramaatilises dramaturgias mõjutada mängija kujutluspilti nii, et talle saab jääda mulje, et ideed ja mõtted tulevad tema enda seest. Inglise kliiniline psühholoog David A. Oakley ja Walesi Cardiffi ülikooli neuropsühholoogia professor Peter Halligan kirjeldavad oma uurimustöodes, kuidas peale edukat hüpnootilist induksiooni, mis koosneb vaimsete strateegiate kasutamisest saavutamaks fokusseeritud ja süvendatud tähelepanuga seisundit, näitavad osalenute ajude vaikoleku võrgustikud (*default mode network*) vähenenud aktiivsust, mil prefrontaalsete tähelepanusüsteemide aktiivsus on samal ajal kasvanud.<sup>265</sup> Taoline seisund muudab inimese avatuks sugestiivsele sisendamisele ning inimene saab hakata tundma muutunud seisundeid nii oma kehas kui erinevates tajuliikides.<sup>266</sup>

Hüpnootilise keele rakendamiseks võtab dramaturg kasutusele samad tehnikad, mida kasutavad hüpnosisöörid või hüpnosisile keskendunud psühhoteraapid. Ta jagab teksti kindlateks lõikudeks, milles iga lõik on võimalikult tihedalt täis pikitud rännakule saatmise sõnu. Näiteks: „Mõtle, kuidas see lõõgastumise tunne sinu sees *lialli rullub*... täpselt nii... tunne, kuidas see *liigub* igasse suunda... jälgi, kuidas ta *liigub*... just nii... nüüd saad rahulikult hakata ise *uitama*... seal hästi sügaval... vaata, kui mugav on seal kõige all *ringi vaadata*...” jne. Taoliste tekstide puhul tuleb kasuks hea rütmitunnetus pauside kasutamisel. Erilist tähelepanu peab dramaturg pöörama kõneleja intonatsioonile ja hääletugevusele ning muudatustele mõlemas. Nihkeid kummaski viimases saab omakorda kasutada stiilikatkestustena.

---

<sup>265</sup> Oakley ja Halligan 2013.

<sup>266</sup> Samas.

### 3.5.4 Poesia

Semiootik Juri Lotman kirjeldab, kuidas poeesia puhul võimaldab keelematerjalist loodud komplitseeritud kunstiline struktuur edastada niisugust informatsioonihulka, mida poleks võimalik edasi anda elementaarse keelestruktuuri enda vahenditega. Poeetilist informatsiooni ja sisu ei saa eksisteerida ja edastada väljaspool poeetilist struktuuri.<sup>267</sup>

„Kui luuletaja andub mitte keele proosasisule, vaid pöördub siseelamuse, sisetunde, keele sisemise kujunduse poole, siis püüab ta tagasi pöörduda keelt inspireeriva ürgelemendi juurde. Võiks öelda, et iga tõeline luuletus, nii suur kui väike, on selliseks katseks kadumaläinud sõna juurde tagasi pöörduda, teha samm tagasi vaid tänapäeva kasulikkusele suunatud elult nendesse aegadesse, mis maailmaolemus veel kõne sisemises organismis väljendus.”<sup>268</sup> Sõnade poeesiat ja rütmistatud loojutustamist on lauljad, laulikud ja poeedid ära kasutanud aastatuhandeid, töölauludest röpini välja.

Ameerika kirjanik ja ajakirjanik Constance Hale räägib, kuidas poeesia saab suure osa oma väest lüürikalt (teine pool jääb rütmikale). Lüürika toetub omakorda kolmele suuremale tehnikale: konnotatsioonid, kujundlikkus ja metafoorid. Konnotatsioonid otsivad välja kõige tabavamad sõnad, millel on mitmeid tähendustasandeid ja resonantse peale esmase. Kujundlikkus tähendab konkreetse visuaalse pildi taasloomist läbi sõnade, mis aitab läbi kirjelduste ligi saada sügavatele emotsioonidele. Visuaalsed kirjeldused on ühenduslüliks meie kujutluspildi, mälu ja ka kollektiivse alateadvusega. Kuna metafoorid saavad võrrelda kardinaalselt erinevaid asju, on neil seekaudu võime inimest üllatada, viia teda ootamatute järeldusteni ning paljastada sügavamaid tõdesid.<sup>269</sup> Kõike eelnevat arvestades saab postdramaatiline dramaturg pikkida mänguteksti poeetilisi metafoore, mis aitaksid kaasa uute tähenduste (ja seega ka kogemuste) sünnile. Poeetiliste metafooride täpsele kujundlikkusele lisanduvad tekkivad konnotatsioonid, mis löövad mängija jaoks ruumi liikumisse, luues kiireid transformatsioone selle sees. Väga täpne kujundlikkus saab tekitada ka „ussiauke” praeguse ruumi ja teise, kaugel paikneva ruumi vahele. Ka Lotman kirjutab, kuidas poeesia rütmistruktuur saab luua sekundaarseid sünonüümiaid. Luule ei kirjelda mitte oma vahendite abil seda sama maailma, mis proosa, vaid loobki täiesti oma maailma.<sup>270</sup>

<sup>267</sup> Lotman 2006: 24–25.

<sup>268</sup> Steiner 2000: 12–13.

<sup>269</sup> Hale 2013: 259.

<sup>270</sup> Lotman 2006: 201.



Pildi ja sõna ühenduses tekkinud üllatus (nihe) pakub mängijale ootamatut väljavaadet ruumist, milles ta viibib. Poesia koostisosad vähendavad tekstikogeja jaoks distantse erinevate ruumide vahel, transpordivad mängijat ühest ruumist teise ning loovad seega täiuslikke ooteruume üllatuste tekkeks. Kuna metafoorsed mõisted aitavad kujundada ühte kogemust osaliselt teise kogemuse varal,<sup>271</sup> saavad poeetilised metafoorid omakorda luua täiesti uusi mõistemetafoore.<sup>272</sup> Lakoff ja Johnson kirjeldavad, kuidas mõistesüsteemi ülesehitus kätkeb endas kõiki inimkogemuse loomulikke tahke, sealhulgas ka tajuaistingute aspekte nagu värv, kuju, tekstuur, helid jne. Kõik need tahud liigendavad omakorda nii inimese argielulisi kui esteetilisi kogemusi.<sup>273</sup> Eelneva põhjal järeldub, et taolise värskete mõistemetafoori kaudu loodud uus arusaam loob kogeja jaoks uueks ka osa tema reaalsusest.

### 3.5.5 Loitsud

Folklorist Mare Kõiva räägib, kuidas ravitsejad suudavad lülitada end ühelt keelelt teisele kesk loitsimist või raviriitust läbi viies. Seda tüüpi muutus või koodivahetus saab aset leida erineval moel. Kõiva toob näiteid, kuidas ravitsejad hüppavad näiteks emakeelelt mingisse teise keelde üle. Emakeeles võõrana mõjuvad sõnad hakkavad sedasi tööle püha keelena ning viivad ravitseja teksti lähemale üleloomulikult sfäärile. Mõttetute, ilma tähenduseta sõnade kasutamine on loitsudes tavaline. Nad toimivad seal püha keele elementidena. Segades tavateksti pühasid sõnu, muutub ka teksti konnotatsioon – tõuseb autoriteetsus, mis omakorda tõstab loitsu patsiendi jaoks uuele kõrgusele.<sup>274</sup> Sarnase tehnika abil saab postdramaatilise dramaturgi mängija tähelepanu intensiivistada ehk tema jaoks ruumi selgemaks tõmmata.

Rütm ja meloodia on keelest vanemad. Poeetiline keel ja keelemängud, alliteratsioon, riim ning põhimõtteliselt kõik kordust sisaldavad ja tavakeelest erinevad keelekasutused – semantilised, foneetilised ja grammatilised trikid – panevad inimese aju argisest erinevalt tööle.<sup>275</sup> <sup>276</sup> Laulul põhinevate loitsude puhul mängib kaasa ka meloodia ja täppis-lüürilise teksti koostöö. Loitsud sisaldavad enamasti täpselt rütmistatud mõtet, intensiivset liikumist (soovi, vajadust), alliteratsiooni ning mingit laadi kordustel põhinevat struktuuri. Silpide,

<sup>271</sup> Lakoff ja Johnson 2011.

<sup>272</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 276.

<sup>273</sup> Lakoff ja Johnson 2011: 277.

<sup>274</sup> Kõiva 2010: 84.

<sup>275</sup> Meie aju töötleb ka frikatiive ja afrikaate ning sõnade alg- ja lõpp-konsonante erinevalt.

<sup>276</sup> Holland 2009: 243.

lauseosade või struktuuride kordamine mõjutab kuulaja kausaalsuse- ja ajataju. Kordamisel kaob mõte ning ilmub nähtavale peidetud kavatsus.

Loitsulise keelemängu struktuuri abil saab postdramaatiline dramaturg tõmmata mängija tähelepanu intensiivselt ühte paika ruumis ning selles väikeses lokatsioonis juba vajaliku tunde suurust või suunda kasvatada.<sup>277</sup>

### **3.5.6 Ruumi lõhkumine: huumor ja roppused**

Ruumi lõhkumise kaudu ei transpordi postdramaatiline dramaturg mängijat otseselt teise ruumi, vaid lõhub praeguse ruumi mängija ümber. Ta annab mängijale kätte katkestusmomendi. Kaks tugevat ja hõlpsalt kasutatavat ruumi lõhkumise vahendit on huumor ja roppused. Huumori all pean silmas korralikult paksu, head huumorit, mis imponeerib korraga nii inimese keelekeskusele kui ka pildilist infot töötlevatele aju osadele. Mida rohkemaid aju regioone nali aktiveerib, seda suurem on aju jaoks huumori puändist tulenev üllatus. Ja seda naljakam nali. Huumor on seega alati kahe või enama tasandi ühte paigutamine. Need tasandid peavad omakorda asetsema üksteisest aga nii kaugel, et ei tekiks automaatselt kas absurdi või metafoori. Seega on kaugus selleks ruumidimensiooniks, mis loob huumori.

Mõlemad, nii hea nali kui hea roppus, väristavad ruumi tema paikapandud võrestikust välja ning tekitavad tänu sellele mängijas vabanemise tunde. Huumor töötab tugevamini esmakogemisel, roppusi võib edukalt kasutada ka mitmel korral järjest. Mõlemad vahendid põhinevad osaliselt intensiivsel üllatusmomendil: tavaliselt ei sobi roppus ega nali kas etteantud konteksti või ruumi. Huumoriga kaasnev atmosfäärivahetus on tihti helgemasuunaline, roppusega kaasnev ruuminihe saab liikuda nii positiivsete kui negatiivsete skaalade poole. Nii huumorit kui ropendamist saab postdramaatiline dramaturg mängijale välja pakkuda ka kui enesesisestuslikku vahendit. Roppusega on seda kergem teha.

Roppus mõjub inimesele kehaliselt. Ta äratab ellu mängija baasruumi. Roppuste puhul töötab mängija jaoks korraga kaks kihti: üllatuskiht ning ruumi ja keelekasutuse dihhotoomia. Nende mõlema koostöös sünnibki ruumi lõhkumine. Roppuste ja huumori kaudu saab

---

<sup>277</sup> Loitsude juures ei piisa kirjalikust tekstinäitest, seega see siin ka puudub.

postdramaatiline dramaturg päästa mängija lahti kindlapiirilisest ruumist ning tekitada talle kogemuse äkilisest vabanemisest. Emotsionaalselt järgneb sellisele hetkele tihti ka (sõnastamatu) tänutunne. Seega võib järeldada, et nii hea huumor kui ropendamine on mängijale ka ruumiga sõbrunemise viisiks.

### 3.5.7 Stilistika kasutamine emotsiooniruumide avastamiseks

Ruunitaju on viis, mille kaudu kehastub inimese olemise stiil antud keskkonnas. Eesti Kunstiakadeemia õppejõud Kaia Lehari kirjeldab, kuidas inimese liikumise stiili kehastab ka tee – ei ole oluline, kas liikumiseks on keha või mõtte liikumine.<sup>278</sup> Rännakule ja seiklusele minekut saab selles valguses näha kui üleminekut paiksele olemise stiililt liikuva, rändavale stiilile. Rääkimata sellest, et ka ümberkehastumine on stiilivahetus, olemise stiili vahetus mängija jaoks.

Stiil saab panna keele ja tema kaudu loodud ruumi helisema või värisema, laulma või oigama. Stiil torkab silma ja on kohal igas suulises ja kirjalikus tekstis, CV-dest abieluvannete ja needmisteni. Kirjanikke, poliitikuid ja dramaturge tuntakse ära neile omaste stiilide järgi, justnagu poete. Keele poolt loodud emotsiooni- ja mõtteruume defineeritakse tihti atmosfäärade kaudu, mis on saanud võimalikuks just eri stiilide kasutamise tõttu. Stiil annab näitlejale kätte ka osa karakterist: ta on väljakutse astuda teistlaadsesse mõtlemisse, käitumisse. Ameerika lavastaja ja näitekirjaniku Robert Coheni järgi on stiili omandamine näitleja jaoks „matkaks võõrasse, imelisse ja täiesti uude maailma, maailma, kus ta võib endaski avastada uusi võimeid ja leida uusi taktikaid selle eeldustega kohanemiseks.”<sup>279</sup> Igasugune tekst sünnib omakorda stiili ja žanri koostoimel. Dramaturg kasutab stiili seega ühendava võttena tegelaskuju ja atmosfääri loomes.<sup>280</sup>

Stilistika koosneb suures plaanis kolmest osast: leksikast ja lausete pikkusest, kõnetoonist ning hääletoonist/häälest (kas teksti autorist või teksti rääkijast, kes teksti kaudu läbi kumab).<sup>281</sup> Täpselt valitud stiil laseb postdramaatilisel dramaturgil süvendada tekkinud

---

<sup>278</sup> Lehari 2000.

<sup>279</sup> Cohen 1993: 108.

<sup>280</sup> Vt stiili kohta ka peatükist 3.4.1.

<sup>281</sup> Hale 2013: 284.

atmosfääri või hakata atmosfääri uue koha pealt looma. Stiili vahetamine ja stiilist loobumine on mänguvahendiks näitlejale, mida tajub ka publik.

Ameerika sotsiaalpsühholoog James W. Pennebaker kirjeldab, kuidas lingvistilise stiili puhul on tegemist millegi rohkema kui kindla kõnepruugi täpse kasutusoskusega. Kuna inimene ei pane 99% kordadest keele stiili teadlikult tähele, hakkab ta automaatselt muutma nii oma käitumist kui sisekõne kogetud teksti stiilile vastavaks.<sup>282</sup> Käitumise muutumisele reageerib automaatselt ka inimese baasruum. Suunates mängija tugeva stiiliga keskkonda, saab dramaturg mõjutada tema kõnestiili ning seeläbi omakorda mõtlemist ning suhestumist ümbritsevasse.

\*

Postdramaatilise dramaturgi lingvistiliste ruumiloome tehnikate nimekiri ulatub arvatavasti ligi saja erineva tehnikani. Osad erinevad olukorrati, kardinaalselt, osad vaid paaris kindlas kontekstis. Siinne peatükk käsitles neist kõige selgemini eristuvaid ja analüüsitavaid.

---

<sup>282</sup> Pennebaker 2011. Autor on erinevates uuringutes kinnitanud ka fakti, et sotsiaalsete aktide käigus muudavad inimesed oma lingvistilist stiili nii teisele osapoolele kui ka olukorrale vastavaks. Eelneva ja oma kogemuste põhjal julgen arvata, et inimene muudab oma stiili ka teatud ruumile vastavaks.

### **Hetked, kus reaalsus on natuke ümber tehtud:**

- sinu poole hüppab ketikoer, kes pidurdub täpselt enne seda, mil kett teda pooma hakkaks
- lumelaviini alguse tunnistajaks olemine
- kui lennuk on maandunud, aga veel ei saa välja
- 10 sekundit enne orgasmi
- tuhksuhkrusse aevastamine
- kui keegi teine sinu majas ei ole veel üleval
- Airi Liimetsa loengud
- üksik valge poni jalutamas päikeseloojangusse üle Islandi tahkunud laavavälja
- pošeeritud munasse sisselõikamine
- kui tuvi lendab otse aknasse
- esimene minut peale rokk-kontserdi lõppu
- hetk lavastuse lõpu ja aplausi vahel
- hetked, kus aplausi ei tulegi
- mahakukkuv lahtine tatrakott
- kui tõesti ei tea, kas naerda või nutta
- elektrikatkestused ostukeskustes
- lambatalle määgimine udusse mattunud mäeharjal
- jalutamine suvisel niidul, rohutirtsumuusika keskel
- sõit kõrgele viimasele korrusele võõrastega täidetud liftis

#### 4. Postdramaatiline teater ja tajudramaturgia

Kunst sünnib siis, kui võetakse korrastamatu ja antakse talle üks struktuur ning seejärel järgmine. Kunst sünnib loodud ja tajutud struktuurimuutusest. Inimesed on sadu tuhandeid aastaid (isegi ligi 2 miljonit, kui arvestada *homo habilis*'e esimeste kivitööriistadega) andnud uusi vorme oma ümbritsevas keskkonnas leiduvatele materjalidele. Materjalidele ja esemetele uue kuju loomisega hakkaski inimene sõnatult suhtlema end ümbritseva ruumiga.

Loomeimpulss hõlmab läbi erinevate kunstiliikide kindlaid ülesehituslikke elemente, mis mõjutavad loodava struktuuri:

- konkreetseid struktuuriplokke (teksti puhul on selleks leksika; mängumaailma puhul stseenide ülesehitus ja loogika);
- keskset teemat, mida täiendavad kõrvalliinid (keskseks teemaks saab olla tegelase tahe, mängija lõppeesmärk, tantsija keskne liikumisjoonis jne);
- loodava sisemist lineaarsus-järjestust (teksti puhul on selleks grammatika; mängumaailmades on selleks mängu reeglid ja eesmärgid, mis määravad ära tegutsemise viisi);
- atmosfääri (teksti puhul luuakse atmosfääri emotsionaalne skaala stiili abil; mängumaailmades on selleks heli, valgus, füüsiline ruum, loodud mentaalsed ruumid);
- viidet sellele, kuidas tegija/looja tahab, et tema loodust osa saadaks, näiteks kas tegemist on vaadeldava või katsutava kunstiga (tekst saab tahta olla ettelootud; mängumaailmas on selleks viiteks mängu eesmärk: kas ruumi avastada, kedagi endaga koos tegutsema meelitada, millegi eest põgeneda jne).

Draamajärgse teatri dramaturgiat kutsutakse ka sünesteetiliseks dramaturgiaks. Antud kontekstis tähendab sünesteetiline dramaturgia kunstiliste vahenditega sünesteesia või mitmiktaajule sarnaste seisundite vallandamist. Sünesteetiliste lavastuste käigus (või neile järgnevalt) saab sõnade somaatiline kogemine luua inimese kehas uue tähenduse, sest lisaks sõnade sisule on tähendus peidetud ka sõnade helisse ja *tundesse*, mida nad kehastavad.<sup>283</sup> Kõik eelmises peatükis käsitletud ruumitaju modelleerimisvahendid jagavad seega olulist, iga tehnika aluseks olevat elementi – sõna. See, kuidas sõnastruktuuride koostis mängib aga mikrotasandil ruumi tajumises kaasa, on juba järgmise alapeatüki teema.

---

<sup>283</sup> Machon 2011: 18.

#### 4.1 Lausete koostis

Postdramaatiliste mängumaailmade üks eesmärk on julgustada mängumaailmade külastajaid ümbritsevat ruumi võimalikult mitmekülgseks tundma õppima. Uurimisretke käigus aktiveerub mängija kujutluspilt erinevatest ajedest lähtuvalt. Rootsi *performance*-kunstnik Christer Lundahl kirjeldab näiteks olukordi, kus mängija saab end ümbritsevat kogeda ruumi sisemise arhitektuuri tajumise kaudu.<sup>284</sup> Pannes mängijat tajuma ümbritsevat ruumi elava entiteedina ja muutes seekaudu aktiivseks mängija erinevad tajukanalid, hakkab inimese baasruum pöörama suuremat tähelepanu nii teda ümbritseva ruumi dimensioonidele kui ka vaatenurkadele.<sup>285</sup> Inimese keha muutub ruumi suhtes tundlikumaks, avatumaks. (Isegi kinosaalis istuja aktiveerib oma keha, saades mõjutatud jalutu inimese, ühekäelise või ühesilmse inimese ruumitajust.)

Inimese ruumitaju põhineb kehalisel, kogemuslikul alusel. Olles osa mängumaailmast, ei saa külastaja põgeneda fakti eest, et on sunnitud kõiki selle maailma detaile oma keha kaudu kogema.<sup>286</sup> Seega ei vali osav dramaturg postdramaatilistesse mängutekstidesse omadussõnu, verbe või nimisõnu juhuslikult, vaid toob neid kasutusse erinevatest psühholingvistilistest, akustilistest ja psühholoogilistest aspektidest lähtuvalt. Osad sõnad kannavad endas peegeldusi objektidest-elementidest looduses ning toovad endaga kaasa liikuvad, aktiivsed kujutluspildid, mis aktiveerivad mängija baasruumi; osad sõnad panevad mängijat end tundma enesekindla või võõramana. Tunde näitamine (nii sõnadega kui keha kaudu) on juba „reaalne tegu, mis äratav reaalse suhtekommunikatsiooni”.<sup>287</sup> Mängija saab ruumiga suhtlusesse astuda ka kaasmängija loodud reaktsiooni või tunde pealt.

Suur hulk kunstist ja seiklustest saadavaid kvaliteetseid, unustamatuid kogemusi jagab ühte omadust: need mängivad kogeja ootus(t)ega.<sup>288</sup> Sellest järeldub, et mängumaailma loomiseks on konksu otsa vaja saada vaataja, mängija või lugeja tahe. Objektiteater kasutab objektide elluäratamiseks näiteks hetki, kus näitleja paneb objekti elusana liikuma. Näitleja suhestumine annab objektile mõtestatud ruumi ja muudab seeläbi objekti subjektiks.<sup>289</sup> (Uue tajukvaliteedi

---

<sup>284</sup> Machon 2013(a): 180.

<sup>285</sup> Machon 2013(b): 212.

<sup>286</sup> Machon 2013(b): 214.

<sup>287</sup> Cohen 1993: 91.

<sup>288</sup> Meenutan siinkohal, et inimese aju sisaldab endas “toiduotsingu / avastamise / uurimise / uudishimu / huvi / ootuse / otsimise” süsteemi, mis toetab mängijat, kunstikogijat tema erinevate avastusretkede käigus.

<sup>289</sup> Ruumi tekitajaks on seejuures too objekti osa, mis liigub kõige suurema amplituudiga.

sünnis mängib olulist rolli katkestuse moment.) EMTA lavakunstkoolis 2013. aasta märtsis läbi viidud Ruumiuurimise õpituba aitas sõnastada ka tähelepanekut, et valmisolek erinevateks ootusteks on objekti puhul suurem kui subjekti puhul. Objekti puhul ei ole ootused niivõrd identifitseeritud. Seega saab öelda, et mida vähem annavad lavategurid determineeritud ootuseid, seda suurem on vaataja huvi nende täitumise vastu.<sup>290</sup> Ootuse ja otsinguga kokku või lahku mängimine mõjutab omakorda ka lause sisepinge mõjulaadi, sõnade järjekorda ning eelnevate kaudu ka mängija ruumilist kogemust. Näitleja tahtest ja sõnade järjekorrast sõltuvad omakorda ka teatud sõnade hääldus ja rõhud.

#### **4.1.2 Lausesisesed täppisvahendid teksti kogeja ruumikogemuse mõjutamiseks**

Ootuse ja otsingu mängutoomine algab dramaturgi jaoks üsna keele keskelt, juba üksikute lausete seest. Eesmärgipäraselt kasutatuna, saavad järgmised lausesisesed elemendid mõjutada teksti kogeja ruumikogemust:

1. Teatud ja/või iga sõna kohta käiv teave: kui tuttav sõna on; sõna konkreetsus, ettekujutatavus, tähenduslikkus.
2. Teatud ja/või iga sõna esinemissagedus.
3. Sõna lingvistiline/leksikaalne kategooria.
4. Asesõnade esinemissagedus.
5. Loogilised operaatorid/ühenduslülid, erinevad sidesõnad ning ideedevahelised ajalised, kausaalsed ja seletavad suhte-ehitajad („või”, „ja”, „mitte” ja „kui... siis...” fraasid; suunavad suhte-ehitajad nagu „sellegipoolest” (positiivne suunatus), „sellest hoolimata” (negatiivne suunatus jmt.)).
6. Vaatepunkti vahetamine ja selle sagedus.
7. Unikaalsete sõnade osakaal ja iga unikaalse sõna suhtarv lause sees.
8. Polüseemia ja hüpernüümia. Sõna kohta kehtivate tähenduste arv; nende tasemete arv kontseptuaalses taksonoomilises hierarhias, mis jäävad ühe sõna alla.
9. Kontseptuaalne selgus: kahetimõistetavus, abstraktsuse aste, ebamäärasus.
10. Süntaktiline keerukus. Lause loogiline või analüütiline keerukus, liit-täiendlauseline struktuur, laiendite arv.

---

<sup>290</sup> Ruumiuurimise õpituba toimus EMTA lavakunstkooli ruumides 20.02–05.03.2013.



11. Tüvi-sagedus. Sõnatüve kordamine erinevate käänete ja pöörete ajal ning erinevate järjestikuste lausete ajal. (See on nagu muusikaline töötlus, mis eelneb peateema sissetoomisele või selle arendamisele-lõhkumisele.)
12. Kausaalne ühtsus – kausaalsete partiklite suhe kausaalsetesse verbidesse.
13. Kõneviis. Informatiivne *versus* käskiv. Tingiv *versus* kindel. Ja teised erinevad kombinatsioonid.
14. Faktilise *versus* situatsioonilise olukorra kirjeldus. (Olukorrast sõltuvad viited; situatsioonilises olukorras kujutlusvõime kõrgem sagedusaste; faktilises tekstis kausaalsust rõhutavate ühenduslülide kõrgem sagedusaste.)
15. Teema järjepidevus *versus* teema muutlikkus. Näiteks on nendes kõneregistrites, mis on rohkem kaldu teema järjepidevuse suunas, nimisõnade esinemistihedus madalam kui registrites, kus teema kipub rohkem muutuma (näiteks reportaažid).<sup>291</sup>
16. Rütm ja pulss. Vaikus.
17. Onomatopoeetiliste sõnade osakaal ja paigutus.

Enamikku selle nimekirja elemente kasutavad erinevatel aegadel ja eesmärkidel lisaks dramaturgidele ka poeedid, muusikud ja *copywriter*'id.

Kuna postdramaatilise dramaturgi üheks oluliseks töövahendiks on ka transmeedialine tõlkimine, tuleb järgmisena esmalt vaadata ruumitaju intensiivistamise ja nihestamise tehnikaid teistes kunstiliikides. Just neile omastest või nendest tuletatud vahenditest saab dramaturg ammutada täiendavat inspiratsiooni ja tehnilisi oskusi, millega ehitada liha eelkirjeldatud lingvistiliste tehnikate skeleti ümber. Või vastupidi.

#### 4.2 Suund vormilt kogemusele

Draamajärgne teater sünnib ühes ja samas ajastus kehadega, mis ripuvad pidevalt kõrvaklappide küljes, hõljuvad psühhofarmatseutikumidest sisse ja välja, on täiendatud proteeside abil ning üleküllastatud lõhnatute maitsete ja maitsetute lõhnade poolt; kehadega,

---

<sup>291</sup> Suur osa siinses nimekirjas väljatoodud elementidest on mainitud ka Memphise Ülikooli psühholoogia professori Max M. Louwrese artiklites, mis käsitlevad tekstianalüüsi ja tekstitöötlust; vt nt McNamara, Danielle S, Ozuru, Yasuhiro, Graesser, Art ja Louwrese, Max 2006; vt ka Graesser, Arthur C., McNamara, Danielle, Louwrese, Max M. ja Cai, Zhiqiang 2004.

mida kantakse uue meedia lahenduste abil läbi erinevate ruumide.<sup>292</sup> Massachusettsi Tehnoloogiainstituudi professor ja kaasaegse kunsti tehnoloogilise vahendatuse uurija Caroline A. Jones kirjeldab, kuidas keha ja inimese üksteist ristavad tajud moodustavad uute tehnoloogiate piiri. Vähemalt veel praegusel hetkel. Tehnoloogia katsetab oma piire aga iga päev. „Kosmeetiline neuroloogia? Personaalne, haistmismeelele suunatud tühja ruumi disain? Vabaaja proteesid? Kunst moodustab võimsa stiimuli ja vastuse taoliste tajuvõimalustele, lastes meil proovida kontseptsioone, kogemusi ja muudetud seisundeid ning pakkudes kultuurilist ruumi debattidele, mis käsitlevad (näiteks) ajutist, visuaalide kaudu esile kutsutud skisofreeniat või „hirmu lõhna” esteetilist simulatsiooni.”<sup>293</sup> Draamajärgne teater on osa ajastust, mille kultuuriruum on hakanud reageerima inimese muudetud keharuumi võimalustele ning suhestumise muudatustele.

Siinne töö ei käsitle neid ruumitaju muutmise tehnikaid, mida saab esile kutsuda ainult lavakujunduse ja/või tehnoloogiliste vahendite kaudu. Jättes seega kõrvale uue meedia hunnitult imetabase ja laiahaardelise väe, liigume edasi tehnikate juurde, mis aitavad postdramaatilistel dramaturgidel leida täiendavaid ruumitaju muutmise tehnikaid juba olemasolevate kunstivaldkondade seast.

#### **4.2.1 Ruumitaju muutmise tehnikate otsing kui laiendatud idioomide tõlkimine**

Viimase paarikümne aasta jooksul on suuremates kunstivaldkondades aset leidnud **suunamuutus vormilt kogemusele**. Paradigma muutust kinnitavad ka maailma suuremate biennaalide külastajad.<sup>294</sup> Muuseumid kui objektide näitamisruumid on muutunud arvutimängulaadseteks rajakogemusteks. Dramaturgiat luuakse rakursimuutuste ja tähelepanupunktimuutuste abil, kus vormivalik ei ole tehtud lähtuvalt vormist, vaid kogemusest.<sup>295</sup>

Draamajärgses maailmas lisatakse traditsioonilisele meediale tihti uus kogemustasand. Kultuuri- ja meelelahutusruumi on lisandunud uute kogemusürituste liigid. Siia kuulub

---

<sup>292</sup> Jones 2006: 1.

<sup>293</sup> Jones 2006: 5.

<sup>294</sup> Jones 2006: 18.

<sup>295</sup> Tekkinud on ka interaktiivsed filmid, kus vaataja saab ise otsustada, läbi kelle silmade ta olukorda vaatab ning kelle seiklusega kaasa läheb. Vaata näiteks HBO Imagine, [www.thefwa.com/site/hbo-imagine](http://www.thefwa.com/site/hbo-imagine).

näiteks Edible Cinema, kus filmi vaatamist saadavad vastavalt stseenidele valitud toidujoogid.<sup>296</sup> Samuti on kinematograafiline ruumiloome hakanud tuge saama füüsilisest arhitektuurist, teiste hulgas ka näiteks Secret Cinema üritustel, kus filmi näitamispaike valitakse vastavalt filmi temaatikale ja/või tegevuspaikadele. Lisaks kehtib taolistel üritustel ka soovituslik riietuskoode, mis muudab saalitäie filmi vaatama tulnud inimesi ekraaniruumi osaks.<sup>297</sup> Fiktiivne maailm tõmmatakse välise vahendite abil ekraanilt füüsilisse ruumi. Lisaks on taoliste üritustele minek juba osa saadavast ruumikogemusest. Ürituste asukohad hoitakse tihti saladuses ning nende leidmiseks tuleb kas lahendada mõistatusi või olla valmis viimasel minutil uude paika liikuma. Seiklusdramaturgia gaasipedaal on seega põhjas: kogemusdisain kohtub üha sagedamini seiklusmängude ja teatraalsete ruumiloometehnikatega, mis omakorda on põimitud otsinguga.

Igasugune mängudisain jõuab mingil hetkel aga järgmise küsimuse juurde: kuhu vedada piir etteantud loo ja mängijale antava vabaduse vahele? Mida rohkem on mängijale ette antud lugu, seda vähem on tal vaba valikut; mida rohkem on mängijale antud vabadust ja maailma avastamise võimalusi, seda vähem loo-keskseks mängumaailm muutub.<sup>298</sup> Narratoloogide ja ludoloogide vaidlustele saabki tõmmata piiri ja pakkuda lahenduse postdramaatilise dramaturgi. Tema ülesandeks lavastusprotsessides on hoida ruum inimese jaoks dünaamilisena (vormistada mängijale eelsuunatud, peidetud dramaturgiaga teekondi, mida läbides jääb mulje, nagu inimene teeks kõiki oma valikuid ise) ning võimaldada talle katkestusi ruumitajus. Nii saab osalejale jätkuvalt pakkuda lugu, kuid anda talle lisaks ka võimalus tabada kujundite teket nende sünnihetkes. Wisconsin-Madisoni Ülikooli DesignLabi direktor Jon McKenzie pakub omalt poolt (loo-kesksuse ja avastamisvabaduse) keskteena välja ka kogemuse disaini (*experience design*) mõiste ja praktika, millel on ulatuslikult erinevaid väljundeid (alates Brenda Laureni ja Donald Normani omadest kuni Eric Zimmermanini välja).<sup>299</sup> „Kogemuse disain tähendab tegude, emotsioonide ja mõtete loomist ja vormimist.”<sup>300</sup> Kogemuse disain on kujundatud kogemuse ja eel-ekspositsiooni loomine, kus nii tegude, emotsioonide kui ka mõtete suunamine on kas disainijuhi või postdramaatilise dramaturgi

<sup>296</sup> Vt [ediblecinema.co.uk](http://ediblecinema.co.uk).

<sup>297</sup> Vt [www.secretcinema.org](http://www.secretcinema.org).

<sup>298</sup> Siin peitub aga üks arvutimängude ja teatrilavastuste erinevusi: osad arvutimängud suudavad samaaegselt pakkuda mängijale tugevat lugu ning lasta tal end ka üsna vabana tunda.

<sup>299</sup> Brenda Lauren, PhD, on üks virtuaalse reaalsuse arendajatest ja ka kuulsaimatest pioneeridest; Donald Norman on California Ülikooli Design Labi direktor, kes on kirjutanud hulgaliselt tootedisani-alaseid raamatuid; Eric Zimmerman on mängudisainer ja arvutimängude arendusfirma Gamelab tegevdirektor ja üks kaasasutajatest.

<sup>300</sup> McKenzie 2004: 119.

kätes. Siia kategooriasse kuuluvad kogemused nii klienditeekondadel (lennujaamad, suurkorporatsioonide kontorite külastamised, taoliste avalike ruumide läbimine, mis nõuab teatud meelestatust) kui ka näituste ja muuseumite disain, külastaja füüsiliste ja emotsionaalsete teekondade kujundamine ja muidugi kõikide mänguliste olukordade kontrollimine (ettevõtete meeskondadele suunatud üritused, seiklussportide võistlused, mis on üles ehitatud millegi enama kui punktide skoori ja aja jahtimise peale jne), mis nõuavad dramaturgilist ülesehitust, kuid mis keskenduvad lisaks loole ka millelegi muule.

#### 4.2.2 Mäng kui mõtlemise viis

Ameerika mängudisainer Jane McGonigal, kes kuulub viimaste aastakümnete autoriteetseimate mängu-uurijate sekka, usub, et mängudisain ei ole mitte tehnoloogiline oskus, vaid 21. sajandile omane mõtlemise ja juhtimise viis.<sup>301</sup> McGonigal peab silmas küll rohkem arvutimänge, kuid sama tähelepanekut saab laiendada ka postdramaatiliste mängumaailmade ja kogemuse disainimise peale. Tulevikku suunatud ettevõtetel on juba ammu disainijuhid, n-ö lavastajad, kes hoiavad korraga silma peal nii ettevõtte strateegial ja sisul kui ka sellel, kuidas ettevõtte inimestega suhtleb, alates värvidest ja brändingust, lõpetades aga emotsiooni- ja narratiiviloomega. Siit on loogiline järeldada, et üha rohkem organisatsioone, grupeeringuid ja projekte hakkavad aru saama eelsuunatud kasutajakogemuse vajadusest. Viimase kaudu vormitakse inimestele lugu, millega end siduda, ning ootused, mille järele käia. Ka kogemuse disain lähtub nii mentaalsel kui füüsilisel tasandil ruumist, kus seda rakendatakse. Just nagu kunst laiemalt on viimastel dekaadidel eemaldunud puhtalt nägemismeelele suunatud töödest, on ka (postdramaatiline) teater liikumas auditiivsete, olfaktorsete ja taktilsete tajukogemuste kokkuliitumise poole. Caroline A. Jones kirjeldab taolistest lavastustest, mängumaailmadest ja installatsioonidest saadud kogemuste kogumit *sensooriumina* – viisina, kuidas kunsti tajuv subjekt koordineerib kõiki oma baasruumi tajulisi ja propriotseptiivseid signaale samaaegselt oma mina muutuva tajulise kestaga.<sup>302</sup>

Õnnestunud arvuti- ja videomängude (pean selle all silmas totaalseid mängukogemusi pakkuvaid mänge, mida tuleb mängida tuhandeid tunde, kukkudes ja võideldes end vabaks

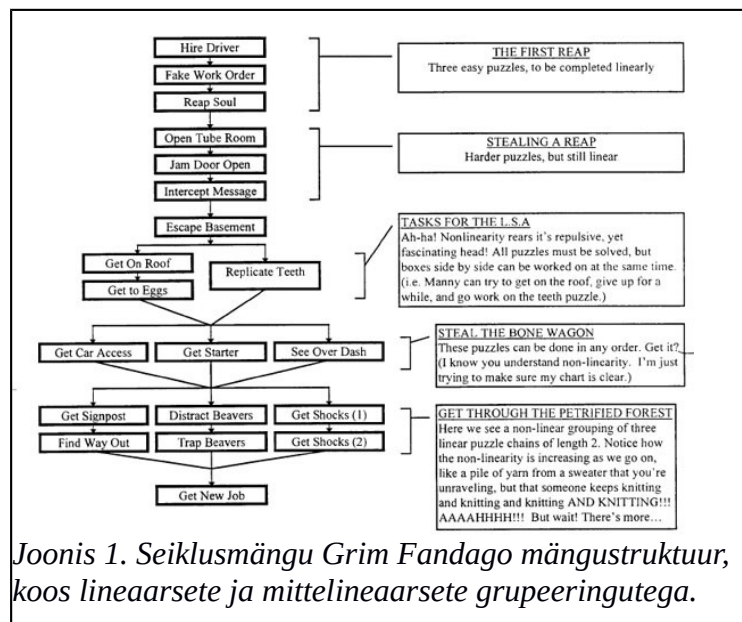
---

<sup>301</sup> McGonigal 2012: 13.

<sup>302</sup> Jones 2006: 8.

läbi juhuste, vahetades tegelasi või trajektoore vastavalt mängu kulgemisele) üks olulisimaid külgetõmbefaktoreid on see, et need annavad mängijale kogemuse ruumist, mis on tema jaoks mõistetav, tõlgitav, arusaadav, kuid mis on ka alati muutumises, kus peaaegu kõik on võimalik ning kus mängijate tegutsemine saab ruumi muuta. Sarnastelt alustelt lähtuvad mänguloogikad on kasutusel ka postdramaatilises teatris. Vaatajal on draamajärgse teatri lavastustes tihti oma vaatepunkti nihutamise vabadus. Lavastuse ülesehitusest olenevalt võib sarnane vabadus (enamasti osalises mahus) olla ka näitlejatel. Alljärgnevalt on ära toodud kahe arvutimängu dramaturgilised struktuurid, mida saaks näiteks sama hästi kasutada ka postdramaatilise mängumaailma disainistruktuurina.<sup>303</sup>

Täpselt nagu laiad, postdramaatilised mängumaailmad, lähtuvad ka kirjeldatud arvutimängud suures osas igatsusest taoliste maagiliste platoode järele, kuhu enamus inimesi tahab mingil eluhetkel jõuda. Ja mis on samuti oluline – lastes mängijal vahetada vaatepunkte, tekitavad õnnestunud videomängud ja postdramaatilised



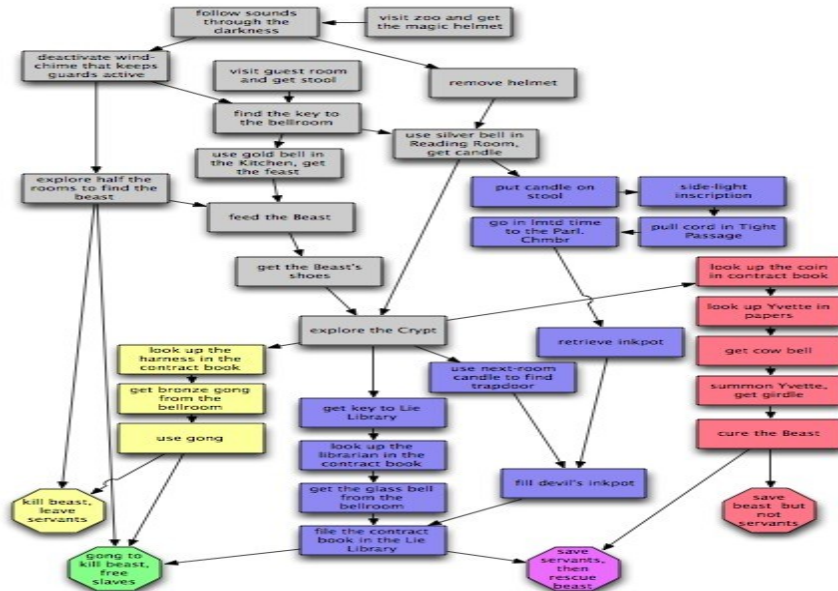
Joonis 1. Seiklusmängu Grim Fandango mängustruktuur, koos lineaarsete ja mittelineaarsete grupeeringutega.

mängumaailmad omalaadse kosmoloogia, kus mängija võib tajuda end kord mängu hõlmavana ja näiteks kõikide sealsete metsade valitsejana ning kord ainult okkana, mis on teel vaid selleks, et kellegi teise teekonda üks pisike auk tekitada. Postdramaatiline dramaturgia aitab nii disainida kogemusi, mis laseksid mängijal tunda end seotuna nii endast suuremate kui väiksemate jõududega; maailma nähtamatute ja nähtavate osadega.

<sup>303</sup> Joonis 1 on laenatud veebilehelt Games Watch ([gamesetwatch.com/grimfandangochart.jpg](http://gamesetwatch.com/grimfandangochart.jpg)); Joonis 2 on laenatud veebilehelt Inform7 ([inform7.com/learn/eg/bronze/Puzz9.jpg](http://inform7.com/learn/eg/bronze/Puzz9.jpg)).

### 4.2.3 Kogemuse disainimine läbi ruumi

Postdramaatilise dramaturgi jaoks algab kasutajakogemuse dramatiseerimise täppistöö keele tasandilt. Pannes mängija läbima uut ruumi, seisab dramaturg selle eest, et kasutatud ja



Joonis 2. Erinevate liikumismustritega mängustruktuuri näide.

kaasatud saaksid nii teksti

ruumitundlikud osad (mis loovad ruumi ja teksti vahele tajutava ühendustee) kui ka ruumi

tekstitundlikud osad (mille puhul inimene „tõlgib” endale ruumi uutesse sõnadesse).

**Uut sõna saab luua läbi ruumi üle-**

**kandmisega keelde.** Lõhnadega töötav Norra installatsiooni-kunstnik Sissel Tolaas on oma töö jaoks näiteks aegamisi välja töötanud eraldi keele „NASALO”, mis hõlmab nimesid sünteetiliste ja vahendatud lõhnade jaoks. Nimed on loodud lihtsate vahendite abil, nagu näiteks sõnade tagurpidi kirjutamine. Taolised võtted aitavad aga genereerida neutraalseid neologisme<sup>304</sup> ning luua uusi sildu keele ja ümbritseva ruumi vahele.

Minu kogemuse põhjal on toimivaks meetodiks ruumi ülekande kaudu keelde uute sõnade loomisel näiteks „heli-sõnade” kasutamine. Taolisi sõnu saab rakendada nende väärtuste ja omaduste kirjeldamisel, mille jaoks „ametlikke” sõnu kas ei eksisteeri või need ei meenu. Nimetatud heli-sõnad on suulised häälikukogumid, mis kirjeldavad (tõlgivad) kõige tihedamini kas ruumi vormilisi või kineetilisi elemente. Need on hääled, mida me teeme, proovides kirjeldada näiteks teatud kumerust, millele me ei saa tuua ühtegi paralleeli meile teadaolevate kumeruste seast (teokarp, kaameli küür, lusikas, puus, tammetõru, poolik ring jne) ning mida seega on kõige parem esindada uue heliga, mida saadab võimalusel tihti ka kehaline žest. Heli-sõnad on hääled, mida me kasutame lausetes nagu „see särk libises

<sup>304</sup> Jones 2006: 12.

aeglaselt „fssshh” maha” või „ja selle teise mäe reljeef oli „vizkk-vzzk-vvffff””. Jooned, reljeefid, kujud ja liikumised on keele suhtes tundlikud elemendid ning neid saab enamasti ilma segaduseta üle kanda. (Ruumis on võlv – sõnadel ja lausetel on kaared. Ruumis on korduvad elemendid – laused ja tekstilõigud saab panna koosnema kordustest jne.) Peene vaistuga näitlejad kasutavad ruumi tekstitundlikke osasid alati ära.

Lisaks eksisteerivad aga ka **teksti ruumitundlikud osad**. Teksti ruumitundlikud osad on need, mida saab otse kasutada tekstikogea ruumitaju nihestamiseks. Kaheks suuremaks vennaskategooriaks on siin süntaks ning tekstis kasutatavad ajad (ning nende vaheldumine / ajaliste katkestustega mängimine). Tekitades süntaksisse üllatuslikke kordusi, pause või järjestusi, saab nendes hetkedes anda teksti tajujale selle vajaliku pool sekundit, mille pealt saab võimalusel tekkida otsekontakt ruumiga. Inimese ruumitajule omavad mõju ka kirjalikus tekstis olev tähesuurus ning selle vahetamine (nt koomiksi tekstide BANG BANG!), hingamismõnu, mis kõnelevate tekstidega kaasneb ning ruumindatud keelevormid, mis on kasutusel näitamaks kirjeldatava suurust („Ta ambitsioon oli hi-i-i-i-glaslik”). Suulise teksti kogea ruumitaju nihestamiseks saab muuta teksti fookust (pean siin silmas nii detailidele sisse-välja suumimist kui ka asjade kirjeldamist erinevate vaatepunktide, inimeste, objektide kaudu), nihutada vaataja tähelepanukeset ja mängida tema vaatepunktiga.

Kui senised peatükid on keskendunud keele ja ruumi omavahelistele seostele – olen kaardistanud lingvistilisi ja dramaturgilisi vahendeid mängija ruumitaju nihutamiseks –, siis järgnevalt toon eelneva põhjal välja hüpoteesi, miks draamajärgne teater on nõnda jõuliselt välja arenenud just meie praeguses ajas ning analüüsin lõpetuseks, mis on need igatsused ja otsingud, mis taolise paradigma all elavad ja seda toidavad.

### 4.3 Ristdramaturgiad

Inimeste asustatud ruumid peegeldavad inimeste meele- ja tajulaadi. Viis, kuidas me end ümbritsevat ruumi organiseerime, sõltub suuresti meie nägemistajust. Organiseerimisel mängivad kaasa aga ka kõik teised tajuliigid. Hiina-Ameerika geograaf Yi-Fu Tuan kirjeldab, kuidas inimene eristab oma keskkonna ruumilises kujundamises geomeetrilisi disaine ja põhimõtteid. Näiteks leiavad Dakota indiaanlased ringjate vormide olemasolu pea kõikjal looduses, alates linnupesadest kuni tähtede liikumiseni. Pueblo indiaanlased Ameerika edelaosas tajuvad ruume aga pigem kandilise geomeetria kaudu. See näitab, et inimese meel suudab teha palju laiemaid üldistusi kui taju kaudu saadud „ametlikud” andmed seda lubaksid.<sup>305</sup> Postdramaatiline dramaturg kasutab erinevatele struktuuridele omaseid geomeetriaid kunstilise tõlkeprotsessi eesmärgil, uute mängude ja teekondade struktuuride ülesehitamise abivahendina. Kaia Lehari kirjutab, kuidas näiteks rist, ring ja võrk on metafooridena sedavõrd laialdaselt ja nõnda erinevatel aladel käibel, et näivad kinnitavat võimalust, nagu vastaks nad inimese maailmas-olemise süvakogemusele, olles seega olulisteks vahenditeks väljendamaks kuuluvust ihulisse, baasruumi kaudu kogetud maailma.<sup>306</sup>

Brasiilia lavastaja Augusto Boal tegi oma näitlejatega harjutusi, kus nad pidid erinevaid ajalehtede uudisnuppe lugema muusikalise kommentaari abil – ehk siis näiteks samba, tango, Gregoriuse koraali vmt rütmis nõnda, et rütm funktsioneeriks uudiste kriitilise filtrina, mis laseks esile tulla sõnade varjatud, tõelisel sisul.<sup>307</sup> Boal veendus aastakümnete pikkuse teatritöö jooksul, et iga sotsiaalne roll või kindel amet annab inimesele käitumusliku maski, mis avaldub läbi teatud siserütmika ka inimese kehas. (Just seetõttu on õpetajates alati midagi õpetajalikku, sõdurites midagi sõdurlikku, vaimulikes midagi vaimuliku-laadset, dekadentlikes aadlikes midagi dekadentlikult aadellikku, sportlastes sportlaslikku jne.) Kultuuriruumis, kus oleme harjunud pea kõike sõna kaudu väljendama, jääb inimkehade hiigelsuur ekspressiivne võimekus tihti alaarenenuks.<sup>308</sup> Taolises olukorras saabki üheks baasruumi väljendusvahendiks selle ehtimine, muutmine ja moonutamine, mis on ka täiesti loomulik. Mida rohkem inimesi töötab peamiselt sõnade (ja mitte keha) kaudu, seda enam torkavad silma püüded luua mingitki laadi otsesuhteid oma baasruumi ja erinevate väliste ruumide vahele. Mida rohkem me töötame beežides kontorites, seda rohkem käime me

<sup>305</sup> Tuan 2005: 16–17.

<sup>306</sup> Lehari 2000: 5.

<sup>307</sup> Boal 2008: 121.

<sup>308</sup> Boal 2008: 103–104, 106.



näiteks stiilipidudel ja karnevalidel, mis on kirevalt dekoreeritud vastavalt ürituse rõivastustiilile. Normaalseks maailmatajaks on inimesel vaja suhteid oma baasruumi ja teiste ruumide vahel. Seega on loogiline, et ajal, mil inimese kehaline elamine on muutunud kindlalt piiritletuks, on hakanud teravamaks muutuma meie ruumitaju. Ta on ihutud teravaks igatsuse poolt.

#### **4.3.1 Transmeedialine tõlkimine**

Kuulumisest on tänapäeval saanud omaette väärtus. Igatsus suurema kontakti järele ruumiga, inimese kaasasündinud mustrite nägemisoskus ja mustrite enda loomulik ülekanne erinevate meediate vahel aitab kaasa transmeedialise tõlke laiemale levikule postdramaatiliste mängumaailmade ja installatsioonikunstide igapäevas ja kõigi eelduste kohaselt ka tulevikus. Osad transmeedialise tõlke vahendid on ammu ja laialt levinud (näiteks teksti loomine lähtuvalt muusikast), osad on jõudmas alles esimeste (humanitaar)teaduslike tunnustusteni (näiteks värvidele kuju andmine).

Transmeedialine tõlkimine on mängudisainerile ja postdramaatilisele teekonna-dramaturgile võimas vahend mängijale ruumitaju pingestavate avastuste tekitamiseks. Järgnevalt toon ära nimekirja senistest peamistest suundadest transmeedialises tõlkes:

1. Muusikalt tõlgitud tekstid / tekstidelt tõlgitud muusika (näiteks luule, mis põhineb muusikal / muusika, mis on loodud kirjalike teoste põhjal);
2. Geomeetriast, visuaalsest kunstist tõlgitud muusika / muusikast tõlgitud geomeetria, visuaalne disain, kunst (muusika, mis põhineb geomeetrilistel struktuuridel / mosaiigid, mis põhinevad muusikapaladel);
3. Tehislike ja looduslike objektide (arhitektuur, hooned, kändud) muusikaks kirjutamine. Siia kuuluks näiteks linnatänavalt tõlgitud muusika, kus tänava struktuurile on esmalt antud erinevad muusikalised väärtused (majade kõrgused kui nootide kõrgused, kõrvaltänavate laiused kui pauside pikkused, inimeste kõnnirütm kui teose tempo, pöörded ja kurvid tänaval kui tempo muutuse kohad jne) ning seejärel on kogu tänavapilt muusikasse ümber tõlgitud;
4. „Maalid”, millel kujutletud stseen on esitatud numbriliste valemitega ning millel kujutletut oskavad „näha”/lugeda vaid matemaatikud, füüsikud, keemikud;

5. Maitsetelt ja maitsemeeltelt tõlgitud muusika;<sup>309</sup>

6. Looduslikest elementidest (päikesetõusu valgus, tormi-järgne vihm jmt) tõlgitud installatsioonid. Siia kuuluvad näiteks tehiskeskkonnadesse loodusele sarnaste atmosfääride loomine, nagu seda teeb Islandi installatsiooni-kunstnik Olafur Eliasson, kes suudab objektide ja valguse koostöös luua installatsioonidest osasaajatele elamusi looduslikest fenomenidest.

#### 4.3.2 Ristumispaikade otsingud

Keel on sedavõrd tugevalt seotud teiste kognitiivsete valdkondadega,<sup>310</sup> et spetsiaalsete väljendite kasutamine ergastab ka inimese ruumitaju. Kuna helid tunduvad meile tihti sama lähedased nagu oma mõtted,<sup>311</sup> paneb nende liikumine läbi meie keha meid ruumist, kust helid tulevad, väga otseselt osa saama. Meie tajud lasevad kehal end siis tunda välise keskkonna osana. Ka loodusruum on täidetud teadmatusega, oma keelega. Loodusruumi puhas kogemine on inimese jaoks nõnda eriline, et kasutame seal isegi eraldi keelt. Metsa ja loodusruumiga käivad kaasas teatud hääliitsused ja huiked, mida inimene kusagil mujal ruumis enamasti ei kasuta. Kellele meist ei oleks näiteks lapsepõlves öeldud „Mida sa karjud, ega sa metsas ei ole?”.

Inimese igapäevaelu kogemus on üha enam vahendatud mehhaaniliselt toodetud helide kaudu. „Ärkamine, jalutamine, autosõit, töötamine ja isegi uinumine toimub tihti kas muusika, raadio jutusaadete või mingi muu akustilise komponendi kaudu. Helil on nii utoopilised kui düstoopilised assotsiatsioonid: ta laseb indiviididel luua intiimseid ja estetiseeritud ruume, kus viibida, kuid ta võib samuti olla kurdiks tegev, subjekti kehapoliitikat ähvardav. Siit tuleb ka järjest paremini turustatav soov reguleerida kogu seda helide polüfooniat, millest me

---

<sup>309</sup> 2015. aastal lõpetas Londoni Central Saint Martinsi kunstikolledži ruumidisaini magistritudeng Jialin Deng, kes viis Oxfordi Ülikooli sadade tudengitega läbi uurimustöö, mis selgitas välja, et olenemata kultuuritaustast laseb modaalsustevaheline vastavus inimestel süstemaatiliselt kodeerida baas-maitseomadusi muusikalise ruumi parameetritesse ning ka veatult dekodeerida baas-maitseinfot, mis on “manustatud” keerulistes muusikalistes kompositsioonidesse. Praeguste eksperimentide tulemused näitavad, et muusikalisi kompositsioone, mis vastavad teatud baas-maitse kvaliteetidele, saab süstemaatiliselt luua ristmodaalse korrespondentsi kaudu. Siit võib järeldada, et inimesed suudavad kindlaid akustilisi ja muusikalisi parameetreid usaldusväärselt kokku sobitada erinevate maitsemeelte, maitsete ja oraal-somatosensoorsete toidusse-puutuvate kogemustega. (Autorid, kes Dengi uurimistulemustes mainitud said, on: Crisinel et al. 2012; Crisinel ja Spence 2010; Mesz, Sigman ja Trevisan 2012; Mesz, Trevisan ja Sigman 2011; Simmer, Cuskley ja Kirby 2010.)

<sup>310</sup> Pakun siinkohal välja hüpoteesi, et lääne inimese looduse pelgamine ei ole pelgalt seotud sellega, et ta viibib seal järjest vähem, vaid ka sellega, et meedias kasutatav hirmukeel ei lase meil enam loodust otse tajuda. Usun, et hirmukeel on muutnud ka meie ruumitaju – see, mis enne oli korralik sügisene tuuline ilm, on nüüd „ohtlikult lähenev torm” jne. Väärt uurimustöö järgmiseks korraks.

<sup>311</sup> Bull 2006: 112.

igapäevaselt läbi liigume.”<sup>312</sup> Kõik see on loodusruumis võimatu. Klappe peas hoides saab osa helisid tühistada, kuid inimene tunneb neid oma baasruumi kaudu jätkuvalt edasi.

Viimaste aastakümnete teater on näinud suurt liikumist kohakesksete lavastuste suunas, kus mängu haaratakse kogu maastik. Ja isegi kui ei haarata, siis tööle hakkab ta enamasti siiski. Siin ei ole puhtalt tegu vaid transmeedialise tõlkimisega, vaid kunsti asetamisega kahe suure ruumipiiri ristumispunkti. Minu doktoriõpingute kolmas loominguuline projekt, *podcast*-mäng „Surrogaatmetsad”, pakkus paljudele linnaruumis mängijatele näiteks tajukogemust, et linn töötab loodusruumi koopia. <sup>313</sup> Siinpuhul on aga tegemist pool-juhusliku tõlkega, kuna kogu tekst ei olnud üles ehitatud loodusruumi loogikast lähtuvalt. Küll aga olid seda kindlad tekstijupid, mille kaudu saidki raja linnaruumis läbijatele tekkida uued kujundid keset mängu. Loodusruumi ennast proovisin linnaruumi tuua lavastuse „Metsik metsik linn” käigus. Maastikul etendamine tundub seega olevat ristumispunktiks, kus on kõige soodsam pinnas (sic!) tõlkevigade tekkeks. Kui hästi planeeritud stseenis hakkab kaugel külavahel üks koer siiski haukuma, siis tekitab heli, „mis on päris, aga tegelikult ju ei ole päris, aga mis on tegelikult siiski kohe absoluutselt väga väga päris” mitmekihilise ruumi. Sama loogika hakkab tööle ka kohakesksete lavastuste puhul.

Kui mõelda, et nii teater kui ka rituaal on sündinud kokkupuutest piiridega, <sup>314</sup> on reaalsed piiri- ja ristumispaigad ruumis loogiliseks vahendiks ka postdramaatilise teatri ja mängumaailmade esiletõusul. Kui **kunsti ülesandeks on luua võimalusi reaalsusega kohtumiseks**, <sup>315</sup> ei ole mõistatuseks, miks postdramaatiline teater ja mängumaailmad on sedavõrd olulisele kohale seadnud ruumi ja ruumitaju. Vahetades ruumi, saame me uute kontekstide abil siseneda teistesse maailmadesse ehk minna seiklema. Seega astume korraaks veel eemale ruumist ja ruumitajust ning vaatame, kuidas on omavahel seotud mängud ja seiklused.

---

<sup>312</sup> Bull 2006: 113–114.

<sup>313</sup> Näiteks muutus kõrvaklappidest kostev tekst „Vaata seda tutt-villpeade rivi” kummastavaks simulaakrumiks, mil mängija kuulis teksti täpselt hetkel, mil oli silmitsi pika reaga betoonpostidega jne. Vaata mängu kirjeldust pikemalt Lisa 2.

<sup>314</sup> Tärnu 2011: 72.

<sup>315</sup> Foster 1996: 132.

#### 4.4 Mängude ja seikluste loogika

Augusto Boal kirjutab „Rõhutute teatris”, kuidas *rõhutute poeetika* peamine eesmärk on muuta inimesed – „pealtvaatajad”, teatri fenomeni passiivsed olendid – subjektideks, näitlejateks, dramaatilise tegevuse muutjateks.<sup>316</sup> Viimase saja aasta sees on teatripublik pidanud omaks võtma külluslikult erinevaid rolle – sotsiaalkriitilistest kaasaraäkijatest mikrovihiheid märkavate kõrgintellektuaalideni. Postdramaatiline teater on omakorda esikohale seadnud inimese tajud, vabaduse ja kõrge tegutsemisastme: lavastusest osasaaja on harva passiivne pealtvaataja.

Läbi kõikide peatükkide on siinne töö rääkinud ootuse ja otsingu kohalolust postdramaatilistes mängumaaailmades. Mõlemad neist on suureks kaasaaitajaks ka transmeedialiste tõlketehnikate kasutamisel. Nimelt kanduvad nii **ootus kui otsing eri meediate vahel edasi**. Ootuste ja otsingutega on väga sügavalt seotud ka postdramaatiliste mänguruumide ülesehitus. Taolised mängud ja lavastused köidavad osalejat millegagi, mida eelnevad teatrisuunad talle varem pakkunud ei ole – publikust ei saa postdramaatilises teatris alati mitte ainult aktiivne kaasamängija, vaid ta saab ka sõna otseses mõttes minna seiklema. Postdramaatiline mängumaaailm saab oma olemuselt olla sarnane klassikalisele seiklusele: olemas on kindel teekond, mida läbida (rada on kas vabalt valitud või ette antud), teada on lõpp-siht ja eesseisvad takistused. Tihti on olemas ka kaasseiklejad. Päril seiklusele teeb postdramaatilise mängumaaailma kõige sarnasemaks see, et mängija võtab „väljakutse” vastu vabatahtlikult. See tähendab, et teekonnal juhtuvad läbikukkumised on mängijale julgustava, mitte takistava iseloomuga. Mängija jaoks on lootus olla edukas tihti erutavamaks seisundiks kui too edu ise – nii veedavad mängijad suure osa ajast „edasilükkamatu optimismi seisundis”,<sup>317</sup> kus nad annavad endast tõeliselt parima. Arvutimängude mängijad teavad seda tunnet väga hästi.

Kollektiivselt veedavad mängurid praeguseks umbes kolm miljardit tundi nädalas arvutimänge mängides.<sup>318</sup> Ameerika mängudisainer ja kogenud mängude uurija Jane McGonigal kirjeldab, kuidas mängude tulevikku uurivad mängurid, mängudisainerid ja -teadlased on üha enam veendunud, et just mängude käes on võimalus muuta inimkonna tulevikku. Arvestades näiteks seda, et järjest rohkem ettevõtteid on hakanud oma meeskonda

---

<sup>316</sup> Boal 2008: 97.

<sup>317</sup> McGonigal 2012: 69.

<sup>318</sup> McGonigal 2012: 6.

palkama disainijuhte – inimesi, kes disainivad nii ettevõtte-sisest kui ka -välist narratiivi korruga –, ei ole üllatav, et mängulise seikluselemendi tutvustamine erinevatesse ühiskondlikesse algatustesse aitab need viia enneolematult edukate tulemusteni. Mänguloogikaid kasutatakse praeguseks juba nii haridussüsteemis ja suurtes majapidamistes, mis nõuavad rohkelt mitmekülgset korrashoidmist, kui ka näiteks meditsiinis (eriti just isiksusehäirete teraapias ja teistes vaimse tervise valdkondades). Suuri rahvahulki kaasavad mängud saavad suure tõenäosusega kaasa aidata inimkonna suurimate väljakutsete lahendamisel tulevikus,<sup>319</sup> sest mängud suudavad inimesele anda tunde kogukonnast (kuhugi kuulumisest) ja „suuremast plaanist” – need lasevad meil liikuda suurte eesmärkide poole ning tihti muutuda ka paremaks inimeseks.<sup>320</sup> Mänguritel on välja arenenud erakordne võime vastupidavuseks ja koostööks, lisaks oskavad nad tihti mõelda väljaspool raame – just neid omadusi vajab inimkond ka tulevikus. Samu omadusi on enamasti vaja ka postdramaatilisse mängumaailma sisenedes.

#### 4.4.1 Otsing kui käitumise suunamine

Otsing äratab inimeses ja mängijas eufoorilisi emotsioone.<sup>321</sup> Seetõttu tahame me seda tunnet üha uuesti ja uuesti kogeda. Analoogiate otsimine ja leidmine ning keeruliste ülesannete lahendamine nõuab erinevate ajuosade-vahelist kõrgendatud koostööd. Just taoline „töömeetod” on mänguritel tihti välja arenenud ning aitab neil ühtlasi ka seiklustesse sügavamalt sisse minna. Postdramaatiline teater on samuti seiklusjanuline. Ta pakub mängijale võimaluse saada ootusest osa väga intensiivsel tasandil. Ootus „muudab meie aju palju tundlikumaks nende kogemuste suhtes, mida me hakkame läbi elama”.<sup>322 323</sup> Nii nagu „narratiivi fundamentaalne paradoks seisneb usutavuse ja edastamisväärsuse

---

<sup>319</sup> McGonigal 2012: 215.

<sup>320</sup> Inimesed, kes hakkavad mängima mängu, kus tuleb teisi abistada, muutuvad rohkem abivalmiks ja eetiliseks ka reaalses elus. (McGonigal 2012.)

<sup>321</sup> Holland 2009: 250.

<sup>322</sup> Holland 2009: 142.

<sup>323</sup> Ka muusika mõjub inimesele nõnda intensiivselt just seetõttu, et meie aju struktuur leiab heliredelitest ja akordidest midagi, mis talle väga meeldib – midagi, mis ehitab üles loogilise ootuse ja enamasti selle ka täidab. (Levitin 2008: 109.) Kõige olulisem erinevus visuaalkunstide ja muusika vahel on viimase ajas edasi antus. Kui toonid pakuvad end järjestikku lahti, juhivad nad meid – meie aju ja mõistust – tegema ennustusi järgmisena juhtuma hakkava kohta. Need ennustused on muusikaliste ootuste põhiline osa.” (Levitin 2008: 125.) Sarnaselt töötab ka keel – lisaks semantilisele infole ehitub keelde sisse disainitud seiklus üles helilistest parameetritest ning lause sisepingetest lähtuvalt. Osav dramaturg ei jäta neid võimalusi kasutamata.

pöördõrdelisuses<sup>324</sup> juhindub ka postdramaatilise mängumaailma seiklusdramaturgia ootuste ja ootamatustega kalibreeritud mängimisest.

Arvatakse, et see, kuidas inimene riski ja ohtu tajub, panustab oluliselt tema afektide ja emotsioonide tekkesse.<sup>325</sup> Emotsioon tekib kas info puuduse või info ülekülluse tõttu. Postdramaatilisse mängumaailma siseneja ei saa põgeneda fakti eest, et ta peab valitud teekonda läbima ja kõike ümbritsevat tajuma ka oma baasruumi kaudu. Lisaks innustab mängumaailm teda ümbritsevat ruumi võimalikult mitmekülselt uurima. See omakorda ehitab mängija jaoks üles baasruumi-sisese ootuse. Postdramaatiline mängumaailm on seiklusmaastikuna sarnane arvutimängude omale: ka siin tunneb mängija end tõeliselt elavana, keskendununa ja igasse hetke totaalselt kaasatuna.<sup>326</sup> (Mitte kõik inimesed ei saa kahjuks öelda sama oma igapäevatöö või teiste rohket aega võtvate tegevuste kohta.)<sup>327</sup>

Arvutimängude disaini puhul ei ole tegemist lihtsalt mingi tehnoloogilise oskusega. „See on kahekümne esimese sajandi mõtlemise ja juhtimise viis,” kirjutab mängudisainer Jane McGonigal.<sup>328</sup> Mängudesse sisse kirjutatud seiklus on see, mis paneb mängijat sinna alati ja uuesti naasma. See tekitab sõltuvust. Postdramaatiliste mängumaailmade puhul saab mängija avastada ruumi kõikide tajude abil ning saab seekaudu hõlpsamini keskenduda ainult käesolevale hetkele. Ka õnn on hetkes olek. Ta on kõikide narratiivide peatumine. Ja mängimine on üheks sõidukiks, mis aitab inimesel liikuda hetkes olemist soodustavasse *flow* seisundisse.

*Flow* puhul on tegemist kõrgelt fokuseeritud vaimse seisundiga, kus inimene kulgeb ajas tegelikku ajataju omamata, tehes miskit, mis pakub talle piisavat naudingut läbi õige intensiivsusega väljakutse. Seisundit on pikalt uurinud Ungari psühholoog ja õnneuurija Mihály Csíkszentmihályi. Csíkszentmihályi väidab, et taolisesse seisundisse viivad inimest lisaks mängimisele näiteks ka mägironimine, male, teadusuuringute teostamine ja muud tegevused, millel on reeglid, mille täitmine nõuab teatud oskuste omandamist ja mille käigus me saame avastusi teha.<sup>329</sup> Taolisesse seisundisse viivatel tegevustel on kindel eesmärk, mille

---

<sup>324</sup> Labov 2011.

<sup>325</sup> Alston 2013: 217–227.

<sup>326</sup> McGonigal 2012: 3.

<sup>327</sup> Siinkohal on sobilik esitada küsimus: kui kogu elu muutuks arvutimänguks, kas siis mängumaailmas tehtud pärispingutus – päris higi ja pisarad – lubaksid mängijal mängust välja pääseda? Oleks need pingutused piisavad?

<sup>328</sup> McGonigal 2012: 13.

<sup>329</sup> Csíkszentmihályi 2002: 72–74.

poole liikudes muutume me ajaga osavamaks, tunneme tegevusest seega veelgi rohkem naudingut ning saame teatud hetkedel kogu oma tegevuse järgmisele raskusastmele viia, olles samal ajal jätkuva intensiivsusega oleviku hetkes.<sup>330</sup> Ka näitlejatreeningus tähendab kohalolek kindlat laadi „siinsust” ja „praegusust”,<sup>331</sup> allumist elavale hetkele. Nii näitleja kui mängija kogevad oma tegevust absoluutses hetkes. Inglise teatrilavastaja Peter Brook väidab eelnevale lisaks, et ka publikuna külastame me nii teatrietendusi, spordivaatemänge ja kontserte eesmärgiga kaduda ära totaalsesse kohalolekusse selle kaudu, mida me vaadates läbi elame või selle kaudu, kuidas meie kui publikuga mängitakse (nii nagu seda teevad rokkstaarid, kes meid kätega vehkima ja hüppama panevad).<sup>332</sup>

Kui Csikszentmihályi usub, et inimene ise ongi too õnne allikas, mida ta nii pingsalt otsib, siis dramaturgina toetan väidet, et **me jõuame õnneni vaid läbi tegutsemise**. Mängimine pakub inimesele sisemist tasu ning erinevalt välistest auhindadest ja tunnustustest on eelnev püsiv ja taastuv. Oleks kaunis mõelda, et postdramaatilised dramaturgid hakkavad tulevikus tegelema ka õnnedramaturgiaga, ühendades oma õnnelaboratooriumi töötubadesse maailma parimaid neurobioloogia laboreid, mängustuudiodid, psühholoogiainstituute ja looduses rajaleidjaid. Hetkel suudavad dramaturgid juba edukalt luua mängumaailmu, kus saab korruga käivituda nii näitleja kui publik-mängija tahe.<sup>333</sup> Kui lavastamist saab mõista kui psühholoogia muutmist käitumiseks,<sup>334</sup> siis peidetud dramaturgiat saab näha kui käitumise ning tegutsemise suunamist olemishetke.

#### 4.4.2 Teekonnadramaturgiad

Inimese tulek siia maailma, siin olemine ja veel enam minek siit ilmast on inimese ürgsemaid kogemusi. Orientalist Haljand Udam kirjeldab, kuidas inimene ei teadvusta maailma tulemist, kuid kuidas maailmas olemise, siit lahkumise ning enda teelisea tunndmisega on seotud paljud meie eksistentsiaalsed proovikivid. Lõppeks ei ole inimene ju pelgalt iseenesega piirduv

<sup>330</sup> Csikszentmihályi 2013: 110–113; 350.

<sup>331</sup> Näitleja kohalolekust loe lähemalt Cohen 1993: 145.

<sup>332</sup> Brook 1993: 54.

<sup>333</sup> Näiteks Punchdrunk Company 2013. aastal Londonis esietendunud lavastus “The Drowned Man”, mille puhul tekkis publikul taoline hasart kogu mängitavat võimalikus täiuses kogeda, et internetis hakkasid ringlema majaplaanid, millega kogunud publik mängumaailma kümneid ja kümneid kordi sisenes. Mida aeg edasi, seda julgemaks muutusid omakorda ka etendajad ise, kelle rolli tahtele lisandus suurem julgus mängida ka publikuga – kuni selleni välja, et osa publikut sai veetud koridoridesse, kus neid suudeldi, pikalt kallistati jne.

<sup>334</sup> Cohen 1993: 93.

kodutu iniviid, vaid veel suuremal määral osa kõikehõlmavast kosmilisest tervikust ehk kõiksusest, mis koosneb nii nähtavast kui nähtamatust maailmast. Need maailmad ei ole aga teineteisest olemuslikult erinevad – algse ühtse kõiksuse jagab kaheks üksnes inimliku tunnetusvõime piiratus. (Meie meelelise kogemuse intensiivsus sulgeb meid tihti nähtavasse reaalsusesse.) Udam nendib, et nähtamatu ja igavese maailmaga on inimesed teadlikus ühenduses peamiselt prohvetlike sõnumite kaudu. Nähtavasse reaalsusesse suletud inimese tunnetusvõime võib viimaste abil ootamatult avarduda (seda nimetatakse ka vaimseks sündimiseks või ärkamiseks), kuid sarnase tulemuseni saab jõuda ka teatud laadi vaimseid praktikaid järgides. Vaid vaimselt ärrganud inimene suudab lõpuni teadvustada oma olemuslikku kuulumist nähtamatusse reaalsusesse.<sup>335</sup>

Udam jätkab, kuidas vaimse ja nähtamatu maailma asjadest kõnelemiseks kasutatakse igiammusest ajast maisest ja meelelisest maailmast laenatud kujundeid ja mõisteid. Inimkeel on sobivaim kõnelemaks sellest, mis on meile lähedal. Kaugematest ja nähtamatutest asjadest kõnelemiseks vajab inimene keelelisi abivahendeid – taoliseist asjust saab rääkida tinglikult, vihjamisi või võrdpiltide varal. Näiteks on „teekond” sõna, mis manab meie meelde kujutluse liikumise lähema juurest kaugema juurde. Kujundina on ta küllaltki täpne väljendamaks tunnetusprotsessis toimuvat, meele kulgemist lähema ja nähtava juurest kaugemale.<sup>336</sup> Eesti Kuniakadeemia õppejõudu Kaia Lehari kirjeldab, kuidas tee viib ja viitab kohale. Teed aitavad kohti luua nii nagu kohad aitavad luua teekondi. Kohalolek ja liikumine on inimesele võrdselt olulised ja olemuslikud olemise viisid.<sup>337</sup> Liikumine aitab meil taasluua oma suhet reaalsusesse.

Lavastaja Augusto Boal peab kunsti ja teaduse eesmärgiks looduse vigade parandamist. Taasluues asjade loomingulist printsiipi parandavad kunst ja teadus loodust seal, kus ta on läbikukkunud.<sup>338</sup> Inimesed, kes töötavad looduses teejuhtidena, näiteks matkagrupijuhtide või mägitaskade giididena, räägivad tihti, et proovivad oma keelt hammaste taga hoida, nähes teist inimest looduses väheke rumalalt talitamas. (Pean silmas mitte loodust hävitavat käitumist, vaid pigem ennast ohustavat tegutsemist.) Teejuhtide põhjendus oma käitumise

---

<sup>335</sup> Udam 1998.

<sup>336</sup> Udam 1998: 135–134. Šamaanid sooritavad retki nähtamatutesse väga täidetud maailmadesse, suured prohvetid käivad otsimas vaimse inspiratsiooni lähteid. Nende eeskujul (või neid imiteerides) käivad inimesed palverännakul pühades paikades. Võttes ette matka maisuses, sooritavad nad seda ka kaugemas, vaimses mõttes, liikudes argisest, nähtumuslikust ja ajalikust maailmast olemuslikku pühasse ja igavesse maailma. Vaimne tunnetus on sedasi eeskätt enesetunnetus, teekond inimese enda igavikulise olemuse juurde.

<sup>337</sup> Lehari 2000: 1.

<sup>338</sup> Boal 2008: 11.



kohta on tihti sama – mäed ja loodussügavustesse kulgevad rahvuspargid on viimasteks metsikuteks aladeks inimese välisruumis. Nad on viimasteks ruumideks, kus inimene saab tunda end korraga tõeliselt üksi ning tõeliselt ühendatuna. Mäed, mägismaad, kõrbed ja laaned on ruumideks, kus viibides tuleb korraga kasutada nii oma teadmisi kui oma ruumitaju, nii oma kõhutunnet kui matemaatilist mõtlemist, nii loomingulisust, avastuslusti, minnalaskmist kui ka väga kainet mõistust. „Mis sunnib inimest teele? Rändamise eesmärk, tähendus ja stiil tulenevad nii elulaadist, kultuurikontekstist kui keskkonnast. Inglaste legendaarne looduslembene elustiil, inglise park ja inglise muru ning piknikukultuur võiksid olla esimeseks päheturgatavaks näiteks sellisest seosteahelast. Väliselt sarnane tegevus – mägimatk – võib olla vägagi erineva mõtte ja stiliga.”<sup>339</sup> Lapsena looduses mängimise ja täiskasvanuna metsikus looduses viibimise seob kokku sama dramaturgiline element – tegemist on **ettekirjutuste-vaba elamuste otsimisega**. Kuna valdavalt ei tarvita lääne inimene 2016. aastal oma kehalist ruumi enam piisavalt, olles ümbritsetud materia maailmast ning erinevatest filtritest sellega toimetulekuks, siis sattudes loodusesse ja võttes kasutusse kogu oma keha, langevad filtrid maha ning inimene saab ümbritseva ruumiga uuesti kokku.<sup>340</sup>

#### 4.5 Jaht struktureerimata kogemustele

Inimene ehitab ruume nähtavaks, et teised temast lugu peaks ja tema ruumi piire mõistaks. Selleks me riputame oma aeda päkapikke ja kleebime oma autodele kiisupilte. Nii ehitame me ruumi materiaast üles. Linnaruumi materiaadid on tänaseks üksteisest aga sedavõrd läbipõimunud, et uute ruumide üles ehitamine leiab enamasti aset virtuaalsetes ja imaginaarsetes maailmades. Sellisesse ajastusse jõudnuna on postdramaatiline teater kunstivaldkondadest kõige lähedasemaks paralleeliks metsikus looduses viibimisega. See, et postdramaatiline teater ja talle omased maailmade ülesehitamise struktuurid on esile tõusnud samaaegselt loodusruumist eraldumise ning seiklustest kaugenemisega, ei pruugi olla juhuslik.

---

<sup>339</sup> Lehari 2000: 1.

<sup>340</sup> Kirjutades teksti, peab ka postdramaatilise dramaturgi iga lause tegelema just selle lausega ning mitte viitama ja vihjama millelegi muule. Kui sümbolism saab tühistatud, kaovad vahelt ka filtrid.

Jalutamine liidab kokku ruumi rütmid ja selle tajutavad struktuurid. Teekonna, rännaku dramaturgia<sup>341</sup> on sündinud ajas, kus inimene viibib loodusest kaugemal kui kunagi varem, kuid eelistab narratiive kokku panna oma peas ning erinevate meediate ristumispunktides. Kõik eelnev loob täiusliku pinnase lõputu, igatsusliku seiklusjano tekkeks ja laienemiseks. Olenemata sellest, kas postdramaatiline mängumaailm on loodud teiste mängijatega või üksinda läbimiseks, sisaldavad nad tihti ka mingi erilise, sõnulseletamatu kogemuse jahtimist. Kollektiivse teatrivaatamise asemel (või sellele lisaks) on inimestel tekkinud tugev vajadus minna mängumaailma sisenedes ise kuhugi ära, läbida asju üksi. Üksinda „jahileminek” asetab inimese ohtude vahele ning enda poolt kontrollitavate elementide seast välja. Siit võib järeldada, et postdramaatiline dramaturgia on osalt tekkinud ka järgmisel põhjusel: aitamaks inimesel ületada lõhet, mis on tekkinud tema baasruumi ning loodusruumi vahele.

Selle lõhe ületamise esimeseks sammuks sobib suurepäraselt üks kehaline tegevus, mis lääne kultuuris intensiivselt kaduma on hakanud, kuid mille osakaal on suurenenud postdramaatilises teatris ja draamajärgse dramaturgia rakendamises – jalutamine. Just ilma kindla eesmärgita jalutamine ehk eesti keeli *uitamine*.<sup>342</sup> Uitamine on viis asuda teekonnale, mis jääb selle käija jaoks võimalikult struktureerimatuks. Stanfordi Ülikool viis hiljuti läbi uuringu teemal „jalutamise positiivne mõju loomingulisele mõtlemisele”.<sup>343</sup> Uuringus läbiviidud kolme erineva testi jooksul kasvas osalejate loomingulisus peale jalutamist 81%, 88% ja 100% (!).<sup>344</sup> Mitmed uuringud on tänaseks tõestanud, et just jalutamine (ning mitte lihtsalt värskes õhus viibimine ega ka lihtsalt füüsiline treening) suurendab inimese loomingulist mõtteloomet.<sup>345</sup>

Igasugune ringiuitamine ja -vaatamine ei allu geomeetriaale. „See on pigem korrapäratu liikumine, mis sõltub keha ja topograafia, mälu ja kujutluse, taju, teadmiste ja keskkonna keeruliste suhete kompleksist. Liikumine võib vahetada suunda ja tasandeid, kuid jõuab algusesse, iseenda juurde tagasi.”<sup>346</sup> Struktureerimata jalutamine on mänginud olulist rolli paljude leiutajate, teadlaste, kunstnike, poetide ja kirjanike eludes ja tööprotsessides.

---

<sup>341</sup> Olgu selleks siis kasutajateekondade juhtimine või Punchdrunk Company (jt sarnaste teatritruppide) poolt loodud sünesteetiliste mängumaailmade läbimine.

<sup>342</sup> Finlo Rohrer 1. mai 2004 artikkel BBC News Magazine'is „The slow death of purposless walking” (“Sihitu jalutamise aeglane surm”) annab teksti lõpus (oma täiskasvanud lugejatele) õpetusi, kuidas täpsemalt uitama minna.

<sup>343</sup> Vt uuringu raportit siit: [www.apa.org/pubs/journals/releases/xlm-a0036577.pdf](http://www.apa.org/pubs/journals/releases/xlm-a0036577.pdf).

<sup>344</sup> Vt uuringus kasutatud testide kohta lähemalt samast dokumendist.

<sup>345</sup> Oppezzo ja Schwartz 2014: 1.

<sup>346</sup> Lehari 2000: 3.

Pikamaa-uitamisega tegelesid (ja tegelevad) näiteks nii filosoof ja kirjanik Henry David Thoreau, kirjanikud Virginia Woolf, Emily Brontë ja Charles Dickens, kogu kreeka peripateetikute filosoofiakoolkond, näitleja Jüri Järvet, poet William Wordsworth, helilooja Ludwig van Beethoven, filosoofid Aristoteles, Friedrich Nietzsche, Carl Gustav Jung, Søren Kierkegaard, kirjanikud Vladimir Nabokov, Bruce Chatwin, Iain Sinclair ja Thomas De Quincey, riskianalüütik ja õpetlane Nassim Nicholas Taleb, keskkonnakaitsja ja kirjanik John Francis, filosoof ja keskkonnakaitsja aktivist John Muir, loodusteadlane Charles Darwin, filmilavastaja Werner Herzog, leiutaja, visionäär ja tehnoloogia-ettevõtja Steve Jobs, ja väga paljud teised. Jalutades ja uidates kogeb inimene maailma tempo pealt. Nii saab ta jalutades tihti ligi hoopis teistsugustele ideedele ja tajudele kui paigal olles. Uitamine laseb mõttel vabaneda etteantud suundadest ning tekitab võimaluse tajuda ümbritsevat uuenägu, meile mitmetuttava struktuurina. Looduses uitamine lisab eelnevale olulise aspekti. Siin saab inimene tajuda struktureerimata ruumi. See tähendab, et looduses saab inimene vabaneda ruumist, mis ei ole võimeline muutuma (vastandina linnadele, kuhu ei ole enam võimalik midagi juurde ehitada; paikadele, mis on materiasist nii pungil, et objektide ja inimkeha vahele ei jää enam piisavat distantsi). Loodus on loodud samade struktuuride poolt kui inimene. Looduses on olemas need võnkesagedused, mida inimese aju abil tekitatud struktuurid (enamasti ehitised) meile ei paku. Looduse võnkesagedused võimendavad inimese looduslikku struktuuri.

#### 4.5.1 Tugi seiklusdramaturgiast

Tõendid viitavad sellele, et täiskasvanute kõige suurem tundlikkus keskkonna suhtes saab alguse nendest lapsepõlve kogemustest, mis hõlmavad ohuteguriga mängu looduskeskkonnas.<sup>347</sup> <sup>348</sup> Lisaks soodustab jalutamine ajurakkude-vaheliste uute seoste loomist<sup>349</sup> <sup>350</sup> ning „viis, kuidas me oma kehasid liigutame, muudab meie mõtete omadusi ja vastupidi. [...] Oma rütmis jalutamine loob rikkumata tagasiside tsükli meie kehade rütmide ja meie vaimsete seisundite vahele [...]”.<sup>351</sup> Vaimsed seisundid, kus inimene on aktiivses tegevuses, kuid ei pea füüsilisele tegevusele palju tähelepanu pöörama, on taoliste hetkede kasvupinnaks, kus me äkiliselt midagi taipame või suudame ära lahendada.<sup>352</sup> „Valides raja läbi linna või metsa, peab meie aju ümbritsevat keskkonda jälgima, looma maailmast

<sup>347</sup> Maudsley 2007.

<sup>348</sup> Moss 2012.

<sup>349</sup> Jabr 2014.

<sup>350</sup> Selleks tuleb jalutada vähemalt 90 minutit.

<sup>351</sup> Jabr 2014.

mentaalse kaardi, valima, millist teed pidi edasi liikuda, ja tõlkima tolle plaani sammude seeriateks. Täpselt samuti käsib ka kirjutamine ajal oma maastiku üle vaadata, läbi vaimse maastiku kurssi planeerida [...].<sup>353</sup> Kui jalutamine korrastab meie ümber olevat ruumi (ning kirjutamine, dramaturgiks ja postdramaatiliseks dramaturgiks olemine nii meie ümber kui sees olevat ruumi), siis postdramaatilises mängumaailmas liikumine ja sealsete teekondade läbimine korrastab meie igatsusi seikluste järele. Tolle emotsionaalse laengu võtab mängija aga peale mängu läbimist kaasa ka uude päeva ja ruumidesse. Nii toetab seiklusdramaturgia inimest juba mängudest väljaspool.

Inimesel on vaja loodusruumi, et hoida paigas isiklikku ruumitaju.<sup>354</sup> Kui inimene loodust enam ei taju, võtab igatsus meie üle liiga tugevalt võimust. „Iga tehnoloogilise innovatsiooni uus laine loob meile, justnagu Marx ette kujutas, veelgi üksikasjalikumaid fantaasiaid täiuslikumast, sensuaalsemast elust – teravdades samal ajal tunnet, et meie sensuaalne minevik on meist üha pöördumatult eemale tõmbumas.”<sup>355</sup> Julgen väita, et too pöördumatu murdepunkt on praegu kätte jõudmas. **Selgub üsna pea, kas inimese igatsused suunavad ta loodusruumist lõplikult eemale, viivad ta looduskeskkonda tagasi või loovad kolmanda, kahe ruumi sünteesil põhineva ruumi.**

Kaotatud või uinutatud mitmiktajulisust saab asendada ka tehniliste lahendustega, mis saavad samuti tuua meid lähemale konkreetsele ruumile või maailmaruumile laiemalt. Näiteks saab juba täna kanda metsas kiivrit, mis laseb inimesel ruumi tajuda viisil nagu seda teeb näiteks kiil või öökull.<sup>356</sup> See võib olla üheks sammuks paljude seas. Kunstnik Peeter Laurits kirjeldab, kuidas mitmiktaju on inimese emotsionaalse arhitektuuri kõige esmasemaks mõõtkavaks. Selline funktsioon nagu empaatia ehk võime projitseerida ennast kas teise inimese või teise elusolendi keha sisse annab inimesele ka võime tunda emotsioone. Mitmiktaju käivitamiseks ja alalhoidmiseks oleme läbi ajaloo töötanud välja erilisi mentaalseid struktuure ja praktikaid – meditatsioonist loitsude, tantsude ja eriliste

<sup>352</sup> Oluline on ka ruum ja keskkond, milles jalutamine aset leiab. Lõuna Carolina Ülikoolis Marc Bermani eestvedamisel läbiviidud uuring tõi näiteks välja, et puukoolis jalutanud inimesed olid mäluvestides peale jalutuskäiku edukamad kui linnatänavatel jalutanud inimesed.

<sup>353</sup> Jabr 2014.

<sup>354</sup> Loodusruumist lahtilõigatust märgib ka teatud ürituste kasvav populaarsus suurlinnades. Nimelt erinevate *pop-up*-loomakohvikute tohutu populaarsus, kus loosiõnne kaudu saab väike grupp metropoliite osta pileti kohvikusse, kus söömise ajal tutvustavad näiteks öökullihoidjad kõikidele kohalviibijatele öökulle ja nende elukombeid. Peab olema palju õnne ja likviidseid vahendeid, et veeta tund aega öökulliga samas ruumis. Mil inimene on enamuse osa oma ajaloost üles ehitanud tsivilisatsioone, siis hetkel antakse palju, et saada osa kasvõi killukesest metsikusest.

<sup>355</sup> Jones 2006: 11.

<sup>356</sup> Londoni disainistuudio Marshmallow Laser Feast'i valmistatud prototüübi kohta vaata nt Holmes 2015.

kunstipraktikateni.<sup>357</sup> Postdramaatilise dramaturgina võin lisada, et ka dramaturgilised seiklusmaailmad aitavad inimesel oma sünesteetilisi sätumusi aktiveerida.

#### 4.5.2 Kõikide igatsuste atlas

Mängumaaailmade meediad püsivad muutumises läbi aja ja ruumi. Koos mängumaaailmadega muutuvad ka ootused, mida mängijad neile püstitavad. Omalt poolt on muutumas ka loodusruum. Näiteks on looduskaitstes tähelepanu liikunud muuhulgas ka taoliste keskkondade kujundamisele, mis vastaksid tänapäeva loomade vajadustele. Väidetavalt ei „taha” osa rebastest oma elukohaks näiteks enam rikkumata metsa, vaid taolist ruumi, kus leidub ka mõni mahajäetud parkla. Koos inimesega on muutumas ka loomade vajadused ja eelistused ruumile.<sup>358</sup> On võimatu uurida, mille järele igatsevad loomad. Inimesed saavad oma igatsusi kaardistada ja raamistada.

Türgi Nobeli kirjanduspreemia laureaadi Orhan Pamuki Süütuse muuseum pälvis 2014. aastal Euroopa parima muuseumi auhinna. Tegemist on esimesega omataoliste seas. Istanbulis paiknev muuseum koosneb reaalsest objektidest, mis on „välja võetud” Pamuki samanimelisest kirjandusteosest; objektidest, mida romaani peategelane kogub oma hingematva igatsuse rahustamiseks. Selles muuseumis on fiktiivne maailm toodud üle füüsilisse ruumi ning romaani lugemine peale muuseumi külastamist mõjub mitmekihilise reaalsusena. Kui minna ruumiga mängima, saab tulemuseks olla reaalsuste paljunemine. Ka kogu „Süütuse muuseumi” koondprojekt on meediaid ristavate narratiivide abil loodud maailm, mille teekonna läbimine on omalaadne ood ruumile. Pamuk materialiseerib teadlikult visuaalset maailma. Selle tulemusena saab igatsus materialiseerunuks ning külastaja jaoks tekib narratiiv läbi ruumi: objektide reastamine annab tähelepanu liikumisele joonise. Ka siin on tegemist peidetud dramaturgiaga.

Toetudes kõigele käesolevas töös räägitule, julgen põhjendatult väita, et 2016. aastaks on ruum liikunud olulisele kohale teatris, linnamängudes, arvutimängudes, kontsertide korraldamises, muuseumite ekspositsioonide ülesehitustes, installatsioonikunsti erinevates vormides ning ka ettevõtluses ja uute tööstruktuuride loomises. **Inimene on aktiivselt**

---

<sup>357</sup> Laurits 2016.

<sup>358</sup> Pearce 2015.

**otsimas uusi tajuviise**, uusi nurki ja meediaid, **kuidas ümbritseva ruumiga suhestuda**. Me oleme välja nuhkimas seda, kuidas hakata muutunud ruumiga rääkima: inimene on otsustanud kogu oma igatsusega miskit peale hakata. Käesolev uurimustöö on samuti osa tolles igatsuses tegutsemisest ning saadud tulemused kehtivad loodetavasti ka märkimisväärses osas Indo-Euroopa keeleruumist.<sup>359</sup> On keeruline öelda, kus lõpeb ruum ning kus inimese ruumitaju. Oleks keeruline mõõta, kas ruumitaju kaob ära poeesiasse, füüsikasse või lihtsalt inimese surnukehasse. Viis ja võimekus, kuidas inimene oma baasruumi kaudu maailma tajub, peaks optimistliku stsenaariumi korral järjest laienema. See annaks lootust, et nii 50–100 aasta jooksul ei ole Maa lõplikult ära lagastatud ning et me suudame ka siis eristada kobrast roniliiliast ja rähni üksisarvikust. Ja teha seda kõike osaliselt tänu mängule.

Siinkirjutaja jaoks on postdramaatilise dramaturgia tuleviku eesmärk pakkuda mängijale võimalust harjutada kramplikust ettevaatlikkusest lahti laskmist. Loodetavasti loovad postdramaatilised dramaturgid ja ka kõik maailma mängudisainerid järjest rohkem taolisi mängumaailmu, mis annavad mängijatele tagasi tema seiklused ja teadmise, et ta ei ole üksi, ei oma kehas ega maailmas. Usun, et see on põhjus, miks ruum ja mängija ruumitaju on nii praegusel kui mitmetel tulevastel dekaadidel postdramaatilise teatri peamisteks märksõnadeks. Suunates publikut ja etendajat suhtlusesse teda ümbritseva ruumiga, võimaldab postdramaatiline dramaturgia inimesel astuda kontakti endast suurema looga ning kogeda end selle täieõigusliku osana.

#### **4.6 Realiteedi haldamise võimalikkusest**

Me kõik kehtestame maailmas oma ruume. Sama teevad ka loomad. Kõigepealt ehitatakse pesa. Pesa on puhas ja kõige turvalisem koht: sealt tulevad järglased. Pesale järgneb territoorium. See tähistatakse enamasti uriiniga. Territooriumile järgneb kolmas ruum – toitumisareaal. Viimast täiendab tihti ka neljas ruum – paaritumisalad, mis on tihti kindlad kohad juba aastasadu või -tuhandeid. Võib ette kujutada, et ka inimeste puhul algas ruumi kehtestamine sama moodi. Meil oli pesa, paaritumisruum, toidukogumisruum, jahiruum. Tülid algavad aga tavaliselt sealt, kui me ei saa aru, et oleme vaenlase pessa sattunud. Seetõttu hakkasime oma kodu piire nähtavaks tegema, kasutama looduslikke tarasid, ehitama

<sup>359</sup> Pean siin silmas üldisi loogikaid ja struktuure ning mitte konkreetseid häälikupõhiseid (jmt) tehnikaid ja näiteid.

eluasemeid, eluasemete grupeeringsid ja lõpuks tooma looduskeskkonda ringiga linnaruumi. Ajaga muutis inimene oma ideoloogiaid nähtavaks.

Iga füüsiline ehitised ehk objektiivne ruum on mingi ideoloogia kandja. Objektiivne ruum on ideoloogia nähtav raamistus; loodud selleks, et me kõik mängiksime tema poolt ettenähtud mängu. Kui neid ideoloogiaid saab olema liiga palju, siis teeme me ruumid väljast nii neutraalseks, et keegi ei saaks aru, millega on maja sees tegu. Üha enam on tänavapilti ilmumas ehitised, mille puhul on keeruline arvata, kas nad peidavad endas ministeeriumi osakonda või jalgrattakohvikut. Ja kui neid ideoloogiaid saab olema liiga palju, ronib inimene uutele ehitisedmaadele – virtuaalmaailmadesse. Siin on ruumitajukatkestused muutunud väga võimsaks. Inimesed, kes suudavad virtuaalmaailmades täiuslikult valetada, saavad muutuda nähtamatuks objektiivses ruumis, kaduda enamuse vaatenurgast välja. Nii kaitseb valetamine meid ideoloogiate pealetungi eest ja tagab meile mõningase saladuse. Kusjuures, ka oskus valetavate ideoloogiatega toime tulla on omakorda valetamine.

Arvatakse, et aastaks 2020 on neljas Tööstusrevolutsioon viinud lääne inimkonna uuele ajaloolisele tasemele.<sup>360</sup> Saksa majandusteadlane Klaus Schwab ennustab, kuidas tolleks ajaks saavad suure tõenäosusega meie käsutuses olema arenenud robotika- ja materjalilahendused, leiutised biotehnoloogia ja genoomika alal, mida me aastal 2016 ette kujutada ei suuda. Nii need kui mitmed teised arengud muudavad oluliselt seda, kuidas me elame ja töötame. Töökohad ja ametid, mida hetkel ei eksisteeri, saavad igapäevasteks. Osad praegused ametid kaovad ajalukku. Välja on pakutud, et järgneva viie aasta jooksul muutub 1/3 (35%) oskuste vajalikkus, mida aastal 2016 tööjõuturul oluliseks peetakse. Kui aastal 2015 olid kümne olulisima oskuse<sup>361</sup> esikolmikuks (selles järjekorras): keeruliste probleemide lahendamine, teistega koordineerimine, inimeste juhtimine (*people management*), siis aastaks 2020 on ennustuste kohaselt teisel ja kolmandal kohal hoopis kriitiline mõtlemine ja loomingulisus.<sup>362</sup> Kusjuures, mõlemad on arvutimängudest ja postdramaatilistest mängumaailmadest tuntud ja ka seal treenitavad omadused. (Lisaks on tulevikus esikümnesse liikunud ka emotsionaalne intelligentsus.) Eelmainituga kaasnevad suure tõenäosusega nii töö kui palga mõiste fundamentaalne muutumine ning algab sissejuhatus posttöö ehk tööjärgsuse aegkonda.<sup>363</sup>

---

<sup>360</sup> Schwab 2016.

<sup>361</sup> Vt Maailma Majandusfoorumi nõukogude võrgustiku raportit „The Future of Jobs” jaanuarist 2016 siit: <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs>.

<sup>362</sup> Schwab 2016.

<sup>363</sup> Oidsalu 2016.

Väljastpoolt inimest ruumi ei eksisteeri. Ruumitaju on inimese jaoks mudel realiteedi haldamiseks. Nii näitlemine, lavastamine kui ka neonarratiivide loomine on tähelepanu juhtimise kunst, mille abil enda loodud realiteeti valitseda. Teatri- ja kirjandusteadlane Luule Epner kirjeldab kaasaegseid lavamaailmu kui kaksik-struktuure, mida loovad korraga nii mängija ja publik, kes seovad oma tegutsemisega kokku tingliku ja praktilise.<sup>364</sup> Need on dünaamilised alad, kus kohtuvad peidetud lood ja pidev maailmaehituslik tegevus, loomingulisus ja üha enam ka kriitiline mõtlemine. „Mängimine on [...] omamoodi sidestamisprotsess, milles katkematult „kootakse kokku” fiktsiooni ja reaalsuse tasandeid. Seda tehes mängija ühtlasi määratleb neid, kehtestab ja liigutab piire nende vahel, struktureerides niimoodi lavamaailma aina uuesti.”<sup>365</sup> Nende piiride vahel õnnestub mängijal uskuda oma vabasse tahtesse. Ta saab näha ja avastada juhust mängu sees. Hetkel, kui inimene arvab, et ta märkab juhust, tekib tal suur hõlmatus tunne.

Minnes *flow* seisundiga kaasa ning kogedes selle keskel katkestust, ei tea inimene, millist strateegiat kasutada ning laseb seetõttu kõik oma meeled vabaks. Taolistel hetkedel kogeme me reaalsust otsemini kui kunagi varem.<sup>366</sup> Nii saab *flow* seisundisse tajukatkestuse tekitamine võimaldada seda kõige imelisemat: realiteedi kogemist. Ei oleks liialdus arvata, et just see võimalus ja suutlikkus on omakorda paljude kunstiliste paradigmuuutuste ja ka kogu teatri alus.

Sel hetkel, kui inimene realiteeti läbi elab, sel hetkel, kui inimest ennast ei ole, saab talle sisse sõõta ükskõik mida. Inimene kogeb siis uut teavet oma nägemuse tulvana, oma ideena, mitte väljastpoolt sissetuleva informatsioonina. Kui me end ümbritsevat realiteeti kõige otsesemalt kogeme (näiteks looduses), kaob meil ära keha. Põõsas, millest me möödume, muutub meie kehaks. Vesi, millesse sammume, muutub meie kehaks. Kasutades ära ajutist segadust, kus inimene peab astuma korraaks kõigest välja ja määratlema, kus ta asetseb, kes ta on, mida ta tunneb jne, saab postdramaatiline dramaturg anda mängijale suutlikkuse tajuda tegelikkust uudsel moel.

Püüd kogeda end ümbritsevat ilma ühegi filtrita on inimese sõnastamatu, kuid olulisim siht nii mängumaailmades kui ka päris ilmas. Sama taotlevad ka enamus filosoofidest ja kõik religioonid: *kohtuda realiteediga palgest palgeste.*

---

<sup>364</sup> Epner 2006: 73.

<sup>365</sup> Samas.

<sup>366</sup> Tavaliselt kogeme me realiteeti mingi kindla sõiduki (näiteks ideoloogia) kaudu.



## **Kokkuvõte**

### **Millest töö rääkis?**

Viimastel aastakümnetel on struktureerimata ruumis viibimine muutunud luksuseks, milleks tuleb tihti varuda aega ja teha teadlikke ponnistusi. Linnad on ehitatud niivõrd täis, et neis vabakäigul liikumine või uitamine on muutumas üha keerulisemaks. Samal ajal on suhtlemine ümbritseva ruumiga saamas peamiselt silmade ja kõrvade pärusmaaks. Keha, meile maailma mõõtkava andev ruum, on enamasti lülitatud vaikolekusse. Mõeldes sellele, et indiviid koosneb isikust ja tema poolt tajutavast ruumist, on eelnev järeldus üsna kõhedust tekitav. Võimalus tajuda struktureerimata ruumi, kas teatraalses mängumaailmas või peidetud dramaturgia abil ka teatrist väljaspool, töötab meie keha jaoks aga „taasta originaalsätteid” nupule vajutamisenä. Dramaturgiliste ridade loomisest, mida on võimalik kasutada inimese ja ruumi taas-kokkutoomiseks, käesolev uurimistöo rääkiski.

### **Hüpoteesi tõestamine**

Töö hüpoteesiks oli, et postdramaatiline dramaturg saab luua taolise teksti või dramaturgilise rea, mis võimaldaks selle kogejal tajuda muutusi teda ümbritsevas ruumis. Hüpoteesi tõestamiseks analüüsis töö läbivalt keha ja keele omavahelisi seoseid ning keelelisi võimalusi keha tajuvälja nihestamiseks. Sünesteetilise teatri tajulis-tehniliste tööprintsipiide ja loomismudelite toetamiseks lähtusin uuematest uurimistulemustest kognitiivses lingvistikas ja neuroteaduses. Viimane aitas juhtida tähelepanu sünesteetilise teatri kui erinevaid tajusid mõjutava elamusvormi erinevatele mõjuaspektidele.

Uurimuse käigus ilmnas, et postdramaatilise esiletulek teatris paigutub samasse ajajärku ühe silmatorkava käitumismustri laiema (st ka teatrist väljaspool) esilekerkimisega, nimelt jahiga struktureerimata kogemustele. Doktoritöö toob seega välja, et postdramaatilise dramaturgi igapäevased töövahendid haakuvad laiemalt kultuurilis-sotsiaalsete tendentside ja suunamuutustega ning neid saab eeldavatavalt kasutada järjest rohkem ka väljaspool teatrit, ka veel olemasolemata teenuste ja keskkondade väljatöötamisel lähitulevikus.

### **Eesmärkide täitmine ja panus teatriteadusesse**

Käesoleva uurimistöo „Ruumitaju loomine ja suunamine kui postdramaatilise dramaturgi peamine töövahend” esmane eesmärk oli luua ülevaade keelelistest tehnikatest ja vahenditest,

mida postdramaatiline dramaturg saab inimese ruumitaju suunamiseks kasutada. Loomingulised tööd, mis kirjalikku uurimistööd saatsid, toimusid ühelt poolt praktikasse pandud mõtestusprojektidena, mis aitasid vajalikele järeldustele jõuda ning teisalt katseprojektidena, mis võimaldasid valdkondadevahelisest analüüsist tuletatut praktikasse panna. Töö sekundaarne eesmärk oli lahti mõtestada dramaturgi töö ja eesmärk postdramaatilises teatris ning pakkuda postdramaatilisele teatrile seekaudu välja täienenud definitsioon.

Doktoritöö täitis tõstatatud uurimisülesanded ning panustab teatriteadusesse kolmel suunal:

### **1) Teoreetiliselt**

Tegemist on esimese pikema uurimusega postdramaatilise dramaturgi rollist ja töövahenditest postdramaatilises teatris ja teatriruumist väljaspool. Eesti teatriteaduse seisukohalt on tegemist esimese uurimistööga, mis seab oma keskmesse dramaturgi töövahendid. Töö uuris inimese fenomenoloogilist kehataju loodusteadustele võimalikult sarnases mõistestikus ning ka taoline lähenemine on Eesti teatriteaduses uudne. Doktoritöö aitas tuua postdramaatilise dramaturgi esile ning näidata, et tegemist on tegelasega, kes ei paku ainult näitlejale seda, mida mängida või publikule seda, mida vaadata ja kuulata, vaid igale mänguruumi sisenejale seda, mida kogeda ja elada. Eelneva kaudu pakub töö dramaturgiametile uue definitsiooni.

### **2) Mõtestikult**

Töö mõtestab dramaturgi vaatepunktist lahti postdramaatilise teatri tunnusjooned ja tulevikuperspektiivid. Postdramaatilise teatri puhul ei ole tänaseks veel olemas definitsiooni, mis hõlmaks korraga tolle teatri jaoks vajalikke sisemisi ja väliseid omadusi ning ka erisusi dramaatilise teatriga. Töö terminoloogia on arenemas reaalses koos teatri endaga.

Siiani on postdramaatilist teatrit enamasti defineeritud kui mitte-lineaarse, killustatud narratiivi või rühmatöö (*devising*) meetodiga loodud teatrit, kus näitekirjaniku tekst ei ole enam keskne komponent ja/või kus esikohale on liikunud *performance* kunstile sarnased stseenid – installatsioonid. Väidan oma töös, et lineaarsus või tükeldatud loolisuus ei ole postdramaatilise teatri defineerimiseks piisavad vahendid. See, et lavastus on loodud rühmatööna (näitleja ja dramaturg on olnud samavõrdsed lavastuse autorid kui lavastaja) või et lugu jookseb ebalineaarselt, annab ka postdramaatilisel ajastul tulemuseks tihti traditsioonilise teatrilavastuse. Konstantin Stanislavski ajal ning talle eelnenud perioodil

eksisteeris teatris enamasti üks ametlik vaatepunkt. Kui Peter Brook sõnastas uue, nihkuva vaatepunkti võimalikkuse, tühistas see suurel määral kogu eelneva loogika ehk ühe vaatepunkti kaudu liikumise. Sel hetkel leidis teatriaaloos aset eelmine suur nihe. Käesolev uurimustöö jõudis järelduseni, et postdramaatilise teatriga on kätte jõudnud järgmine kaalukas nihe lavastuste ja teatraalsete mängumaailmade loomises: muutumine suhestumises. Eelnevast lähtuvalt pakub käesolev töö postdramaatilisele teatrile uue mõttelise aluse ja konteksti.

### **3) Praktiliselt**

Töö kaardistas erinevad tekstipõhised strateegiad ja keelelised vahendid inimese ruumitaju suunamiseks. Ma ei võtnud endale ülesandeks anda lõplikku ülevaadet kõikidest keelelistest vahenditest, mida tajunihete tekitamiseks kasutada saab. Pigem keskendusin neile, mida olen ise praktikas kasutanud ning millega töötamine on näidanud mõõdetavaid tulemusi. Töös toodud tehnikaid saab kasutada ja praktikasse panna igaüks, kes soovib või peab looma kogemusi muutuvast ruumist. Tehnilised strateegiad ja praktikad on valdavas enamuses ära toodud peatükis 3.

Paralleelselt uuris töö põhjuseid, miks on suhtlemine ruumiga tõusnud nõnda paljude valdkondade keskmesse just viimastel aastakümnetel. Valdkondadeülese „tagasi loodusesse” tungi esilekerkimine ning käimasolevad autentsuse otsingud näitavad vajadust puhta maailmatunnetuse järele, olgu see tekitatud neo-looduskesksuse või biotehnoloogiatest juhitud inimesejärgse (*posthuman*) keskkondade kaudu. Näidates postdramaatilise dramaturgi tööriistakasti mitmekülgust, tõmbab töö paralleele ka teatriväliste tööväljadele, kus käimas on suuresti sarnased otsingud.

### **Järelduste kontekst**

2000. aastatel on maailmaga otse suhestumisest ja osa saamisest saanud uuesti iseseisev väärtus. Postmodernismi-järgne identiteet on hakanud vajama rohkem kaasaelamisvõimalusi.<sup>367</sup> Me igatseme saada kunstiteosesse sisseimetud, olla totaalse kogemise hetkes. Ajal, mil võime Veneetsia kohvikus istudes endale tehnoloogiliste vahendite abil luua kunstliku ja kunstilise kogemuse Costa Rica rannast, on esile kerkinud igatsus ning vajadus autentsete kogemuste järele. Paljudel meist lamab nähtamatuna öökapiil üks kõikide igatsuste atlas. Draamakoolides tegeletakse ürgsete, peidetud tunnete otsimisega, teatrilavastuste eesmärgiks on muutunud uute tajukeskkondade loomine, rokk-kontsertide

---

<sup>367</sup> Kolk 2016.

buum on asendumas festivalidega, mille käigus otsitakse päris kohtumisi kaasinimeste, iseenda ja ümbritsevaga. Ka siinse töö tulemustest selgub, et teater on hakanud inimest ruumiga uuesti lähendama.

Uurimistöö ei seisa oma järeldustes üksi. Näiteks kirjeldab Inglise teatriuuriija Josephine Machon, kuidas alates 20. sajandi lõpust on teatris esile kerkinud etendusstiil, mis keskendub üha enam erinevate kunstiliste keelte kokkutoomisele, loomaks nende abil publikule „kogemuslikke” ja ainulaadseid sisemisi elamusi. Taoline etendusstiil asetab tähendusloome keskmesse inimese keha ning võimaldab nii etendajatel kui publikul ligi pääseda keeleelsetele suhtlusprotsessidele.<sup>368</sup> Machon kirjeldab ka seda, kuidas publiku erinevad osaluspraktikad saavad aktiveerida inimese intuiitse taju, mis põhineb noetilisele arusaamisele. „Taoline eriline tajuviis kasutab ära ürgseid keha-põhiseid retseptoreid ning laseb publik-osalejal antud ajahetkes lavastuse ideid, kogemusi ja seisundeid *tunda* [...]. [...] Täielike osavõtuteatri kogemustega tuleb esile selgelt tuntav vahetus; hingetõmbest-hingetõmbeni kestev tähelepanu sündmuse sees, mis asub tugevalt kehas.”<sup>369</sup>

Väidan, et inimene on lubanud tehnoloogial end (ja oma keha) üksikuks muuta. Praeguses ajastus, mille keskmesse paigutub viimane dekaad, saab postdramaatiline dramaturg töötada giidina, kes loob peidetud dramaturgia abil täidetud ruume, kuhu Mängija saaks siseneda oma parima võimaliku minaga; ka minaga, kes ei ole veel realiseerunud. Võttes kasutusele kas täiesti uue identiteedi (luues selle mängureeglitele vastavalt) või oma igapäevase identiteedi passiivse külje (ehk sisenedes mängu mitte oma perekonnaseisust või ametinimetusest defineerituna, vaid kellegina, kes tahetakse olla või kelleks alles õpitakse, näiteks maratoonarina), saab Mängija luua endale võimalusi isiksuse kasvuks. Kuna mängu sisenedes ei pea mängija end tõestama ega kindlas rollis kehtestama, saab ta vabaduse tegutseda mängumaailmas täielikus kohalolus. Kui inimese keha teeb läbi mingi protsessi, ladestab ta saadud kogemuse endale rakutasandile.<sup>370</sup> Toolilt vaadatud film või etendus taolist kogemust ei anna. Seega on postdramaatilise dramaturgia osaline eesmärk ka inimest üksildusest lahku peletada.

Näen suuremaid postdramaatilisi mängumaailmu ning keskkondi, mis on loodud siinses töös kirjeldatud tehnikate abil, kui teadlikult loodud kunstilisi maailmu, mis jagavad oma olemust

---

<sup>368</sup> Machon 2011: 1.

<sup>369</sup> Machon 2013(b): 209.

<sup>370</sup> Nael 2016; Machon 2013(b): 199–215.

tehiskultuuridega. Eesti ajaloolane ja bioloog Kurmo Konsa kirjeldab tehiskultuure kui eesmärgipäraselt loodud keskkondi; metafoorilisi lugusid, mis pidevalt arenevad ning mille peamiseks erinevuseks looduslikest/loomulikest kultuuridest ongi nende loomise eesmärgipärasus. Tehiskultuur on teadvustatud, nähtavaks muudetud kultuur, mida eristab reaalsusest tema fiktsionaalsus. „Kultuuris osaleja on fiktsionaalne kangeline selle kultuuri loos, mida ta ise loob. [...] Tehiskultuur aitab muuta konteksti, luua teistsugust keskkonda, kus ka probleemid omandavad hoopis teise näo. Ei ole ju üldsegi kindel, et õiged lahendused on need, mis inimesi elus tingimata kõige enam paeluvad. Tehiskultuuri eesmärk on luua keskkond, milles probleemidega tegelemine on huvitav, põnev ning pakub rahuldust.”<sup>371</sup> Konsa kohaselt on kõige eelneva tulemuseks meie maailma muutumine. Antud juhul ei ole enam oluline, kas me seda soovisime või mitte. Kui inimesed käsitlevad tehiskultuure reaalsena, siis nad seda ka on.<sup>372</sup> Moraali ja väärtuste muutumist ning isikliku arengu osakaalu olulisust tõestavad ka uuringud teatud arvutimängude pikaajsete mängijatega.

### **Vaade tulevikku**

Inimene ei seisa maailmas üksi. Ta on energia osa. Ta ei ole keha, millel on teadvus, mis soovib olla seotud kõiksusega. Ta on teadvus, mis on kõiksusega seotud ning millel on keha. Inimesel juhtub aga tihti, et elus tuleb ette perioode, mil ta tunneb eraldatust enda ja kõiksuse vahel. Vahel algab üks periood lausa lapsepõlve lõpus ning lõpeb alles sügavas täiskasvanu eas. Sinna vahele saab jääda pikk aeg, mil teeme asju muu kui tegemisrõõmu pärast, ilma reaalsusega üheks saamata, *flow*-seisundisse pikemaks sisenemata. Taoliste perioodide keskel tuleb igatsus kõiksusega koos olemise järele kõige tugevamalt esile. Need on tihti hetked, kus inimene avastab religiooni, kehvusspordialad või aednikuks olemise võlud. Või hoopis mängu. Need on hetked, kui me leiame üles teotsa, millel käies saame kaotada eraldatuse oma baasruumi ja kõiksuse vahel; kaotada end hetke nii, et oleme ärkvel.

Saates inimese mikrorännakule, mis on üles ehitatud täpselt kalibreeritud lingvistilisi ja dramaturgilisi tehnikaid kasutades, saab teekonnal, kus igasugune kogemine ja nägemine mõjub lakkamatu sünnina<sup>373</sup>, inimese keha ja nähtamatu, igavese maailma vaheline eraldatus teatud hetkedel kaotatud. Siin ongi tegemist muutunud suhestumisega draamajärgses teatris. Mängijale pakutakse tajumise kvaliteete, mis tõukavad ta kontekstivahetuste kaudu kogemistasanditele, mis sarnanevad ammusele, keele-eelsele olekule, kus side nähtamatuga ei

---

<sup>371</sup> Konsa 2010.

<sup>372</sup> Samas.

<sup>373</sup> Merleau-Ponty 2013: 28.

ole veel kadunud. On ürgselt loomulik, et soovime taolistesse mängumaailmadesse ikka ja jälle naasta. Edasi jääb vaadata, mis teid pidi jõuab postdramaatiline ruumiehitus peidetud dramaturgia struktuuride kaudu teatrivalistesse ühiskonnaosadesse laiemalt, pakkumaks protsessis olemise kaudu eneseteostuse võimalusi ja suhtlust kõiksuse hoomatavate tahkudega ka fiktsionaalsetest mängumaailmadest väljaspool.

## Allikad

Jõepera, Marion 2013. *Anacrusis*. Lühinäidend. Esmaettekanne EMTA lavakunstkooli mustas saalis, 04.09.2013.

Jõepera, Marion 2013. *Ars Arctica*. Lühinäidend. Esmaettekanne EMTA lavakunstkooli mustas saalis 04.09. 2013.

Jõepera, Marion 2014. *Metsik metsik linn*. Lavastus. (Lavastaja Anne Törnpu, dramaturg Marion Jõepera.) Esietendus 12.07.2014 Kütioru Avatud Ateljees.

Jõepera, Marion 2015. *Surrogaatmetsad*. Podcast-mäng. (Autorid: Lauri Kaldoja, Marion Jõepera.) <https://instituteofwander.com/podcasts/>. Avalikustus 02.09.2015.

Jõepera, Marion 2015. *Kükk in the köök*. Podcast-mäng. (Autorid: Lauri Kaldoja, Marion Jõepera.) <https://instituteofwander.com/podcasts/>. Avalikustatud 01.08.2016.

## Kasutatud kirjandus

Abram, David 1996. *The Spell of the Sensuous: Perception and Language in a More-Than-Human World*. New York: Vintage Books/Random House.

Alston, Adam 2013. Politics in the Dark: Risk Perception, Affect and Emotion in Lundahl & Seitl's *Rotating in a Room of Images*. – *Affective Performance and Cognitive Science: Body, Brain and Being*. Toim. N. Shaughnessy. London: Bloomsbury Methuen Drama, lk 217–227.

Allik, Jüri 1997. Eesti keele emotsioone väljendava sõnavara tähendus. – *Psühholoogia lihtsusest*. Tartu: Tartu Ülikooli kirjastus, lk 131–150.

Baudrillard, Jean 1991. [www.depauw.edu/sfs/backissues/55/ baudrillard55art.htm](http://www.depauw.edu/sfs/backissues/55/ baudrillard55art.htm) (vaadatud 14.12.2016).

Baudrillard, Jean 1999. *Simulaakrumid ja simulatsioon*. Tallinn: Kunst.

Benedetto, Stephen Di 2007. Guiding somatic senses within performative structures: contemporary live art and sensorial perception. – *The Senses in Performance*. Toim. S. Banes ja A. Lepecki. New York: Routledge, lk 124–134.

Boal, Augusto 2008. *Theatre of the Oppressed*. London: Pluto Press.

Broadhurst, Susan 2012. Digital Practices: New Writing of the Body. – *Sensualities/Textualities and Technologies. Writings of the Body in 21st Century Performance*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, lk 9–22.

Brook, Peter 1993. *Nihkuv vaatepunkt. Nelikümmend aastat teatriuuringuid 1946–1987*. Tallinn: Eesti Raamat.

Bull, Michael 2006. Auditory. – *Sensorium. Embodied experience, technology, and contemporary art*. Massachusetts: The MIT Press, lk 112–114.

Caillois, Roger 1962. *Men, Play and Games*. London: Thames & Hudson.

- Chimir, Igor A., Abu-Dawwas, Waheeb A. ja Horney, Mark A, 2006. Neisser's cycle of perception: formal representation and practical implementation. – *Journal of Computer Science*, nr 4, lk 106–111.
- Clemens, Risi 2013. Ooperi etendamine – uute analüütiliste lähenemisviiside otsinguil. – *Res Musica*, nr 5, lk 182–190.
- Cohen, Robert 1993. *Näitlemisvägi. Sissejuhatus näitlemisse*. Tallinn: Eesti Teatriliit.
- Csikszentmihályi, Mihály 2002. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. London: Rider.
- Csikszentmihályi, Mihály 2013. *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Perennial Modern Classics.
- Damasio, Antonio 2006. *Descartes' Error: Emotion, Reason and the Human Brain*. London: Vintage.
- Danan, Joseph 2014. Dramaturgy in „Postdramatic” Times. – *New Dramaturgy: International Perspectives on Theory and Practice*. Toim. K. Trencsényi ja B. Cochrane. London: Bloomsbury Methuen Drama, lk 3–17.
- Danesi, Marcel ja Perron, Paul 2005. *Kultuuride analüüs*. Tallinn: Valgus.
- Deleuze, Gilles 2004. *Difference and Repetition*. London: Continuum International Publishing Group Ltd.
- Deleuze, Gilles ja Guattari, Felix 2004. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. London: Continuum International Publishing Group Ltd.
- Dillon, Martin C. 1997. *Merleau-Ponty's Ontology*. Evanston: Northwestern University Press.
- Eagleman, David 2016. *The Brain: The Story of You*. Edinburgh/London: Canongate Books.
- Eckersall, Peter, Monaghan, Paul ja Beddie, Melanie 2014. Dramaturgy as Ecology. A Report from The Dramaturgies Project. – *New Dramaturgy: International Perspectives on Theory and Practice*. Toim. K. Trencsényi ja B. Cochrane. London: Bloomsbury Methuen Drama, lk 18–35.
- Ede, James M. 1973. Foreword. – Maurice Merleau-Ponty. *Consciousness and the Acquisition of Language*. Evanston: Northwestern University Press, lk xi–xxii.
- Foster, Hal 1996. *The Return of the Real. Art and Theory at the End of the Century*. Massachusetts: The MIT Press.
- Ehala, Martin 2008. Meie igapäevane keel kui ideoloogia. – *Postimees*, 03.05.
- Engelbrecht, Jüri 2014. Komplekssüsteemid meis ja meie ümber. – *Horisont*, nr 2, lk 28–36.
- Epner, Luule 2006. Mängitud maailmad. – *Etenduse analüüs: võrrand mitme tundmatuga*. Toim. Anneli Saro. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 63–91.
- Fischer-Lichte, Erika 2008. *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. London / New York: Routledge.



- Fischer-Lichte, Erika 2011. Etenduse analüüsi probleeme. – *Valitud artikleid teatriuurimisest*. Toim. E. Vatsar, K. Seppa, L. Epner. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 69–100.
- Goleman, Daniel 1996. *Emotional Intelligence: Why it can matter more than IQ*. London: Bloomsbury.
- Graesser, Arthur C., McNamara, Danielle, Louwerse, Max M. ja Cai, Zhiqiang 2004. Coh-Metrix: Analysis of text on cohesion and language. – *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*, nr 36 (2), lk 193–202.
- Grišakova, Marina 2008. Kirjanduslikkus, fiktsionaalsus ja „võimalikkude maailmade teooria”, – *Akadeemia*, nr 5, lk 967–988.
- Haidt, Jonathan 2006. *The Happiness Hypothesis: Finding Modern Truth in Ancient Wisdom*. London: Arrow Books.
- Hale, Constance 2013. *Sin and Syntax: How to Craft Wicked Good Prose*. New York: Three Rivers Press.
- Hasse, Jürgen 2011. Emotions in the Urban Environment: Embellishing the Cities from the Perspective of the Humanities. – *Cities and Fascination. Beyond the Surplus of Meaning*. Toim. H. Schmid, W.D. Sahr ja J. Urry. Burlington VT: Ashgate, lk 49–74.
- Hirschberg, Julia ja Warner, William 2012. Detecting Hate Speech on the World Wide Web. – *Proceedings of the 2012 Workshop on Language in Social Media (LSM 2012)*, 07.06., lk 19–26. Montreal: Association for Computational Linguistics.
- Holland, Norman N. 2009. *Literature and the Brain*. Gainesville, FL: The PsyArt Foundation.
- Holmes, Kevin 2015. Finally, Virtual Reality Lets You Become a Mystical Forest Creature. – *The Creators Project*, 22.09; [thecreatorsproject.vice.com/blog/virtual-reality-lets-you-become-a-mystical-forest-creature](http://thecreatorsproject.vice.com/blog/virtual-reality-lets-you-become-a-mystical-forest-creature) (vaadatud 09.06.2016).
- Hupka, R.B., Lenton, A. P., ja Hutchinson, K.A. 1999. Universal Development of Emotion Categories in Natural Language. – *Journal of Personality and Social Psychology*, nr 77 (2), lk 247–278.
- Husserl, Edmund 2001. Die Bernauer Manuskripte über das Zeitbewusstsein (1917/18). – *Husserliana 33. Gesammelte Werke*. Toim. R. Berner ja D. Lohmar. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Iser, Wolfgang 1993. Indeterminacy and the Reader's Response. – *Twentieth-Century Literary Theory. A Reader*. Toim. K.M. Newton. London: MacMillan, lk 226–231.
- Iser, Wolfgang 1990. Lugesimine. Fenomenoloogiline lähenemisviis. Tlk. Toomas Rosin. – *Akadeemia*, nr 10, lk 2090–2117.
- Jabr, Ferris 2014. Why walking helps us think. – *The New Yorker*, 03.09.; [www.newyorker.com/tech/elements/walking-helps-us-think](http://www.newyorker.com/tech/elements/walking-helps-us-think) (vaadatud 17.12.2015).
- Jalakas, Peeter 2009. Uueks avangardiks on kooskõla. – Teatritasku; [teatritasku.ee/uueks-avangardiks-on-kooskõla/](http://teatritasku.ee/uueks-avangardiks-on-kooskõla/) (vaadatud 13.04.2016).
- Johnson, Christopher 2011. *Microstyle*. New York City: W. W. Norton & Company.

- Jones, Caroline A. 2006. Introduction. – *Sensorium. Embodied experience, technology, and contemporary art*. Massachusetts: The MIT Press, lk 1–49.
- Kaasik, Ly 2015. *Sünesteetilised metafoorid eesti keeles – kahe keeleteadusliku katse võrdlus*. Bakalaureusetöö. Tartu ülikool. Filosoofiateaduskond. Eesti Keele Instituut.
- Kahneman, Daniel 2011. *Thinking, Fast and Slow*. London: Penguin Books.
- Kivari, Kristel 2008. *Maa-alused Eesti rahvapärimeses: inimkeha ja looduse piirjooni*. Tartu Ülikool. Filosoofia teaduskond. Eesti ja võrdleva rahvaluule osakond. Magistritöö.
- Kolk, Madis 2016. Postmodernismijärgsetest teatrivormidest. – *EMTA lavakunstkooli rahvusvaheline konverents „Teatripedagoogika Muutuvast maailmas”*, Teatris NO99, Tallinnas, 10.–12.06.
- Konsa, Kurmo 2010. Tehiskultuuri manifest. [maailm2.wordpress.com/2010/08/23/tehiskultuuri-manifest](http://maailm2.wordpress.com/2010/08/23/tehiskultuuri-manifest) (vaadatud 16.12.2016).
- Kõiva, Mare 2010. Multilinguality and Code Change in Incantations. – *Congressus IX Internationalis Fenno-Ugristarum*. Piliscaba, Pars VII.
- Labov, William 2001. Paljastades narratiivi sündmusstruktuuri. [www.folklore.ee/seminar/labov1.html](http://www.folklore.ee/seminar/labov1.html) (vaadatud 02.09.2016).
- Lacey, Simon, Stilla, Randall ja Sathian, Krish. 2012. Metaphorically feeling: Comprehending textural metaphors activates somatosensory cortex. – *Brain and Language*, nr 120 (3), lk 416–421.
- Lakoff, George ja Johnson, Mark 2003. *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff, George ja Johnson, Mark 2011. *Metafoorid, mille järgi elame*. Tallinn: TLÜ kirjastus.
- Laurits, Peeter 2016. Intuitsiooni kokpit. – *Ööülikool*. Kaksikloeng, 03.12.
- Leete, Art 1995. Kirja tekke antropoloogilisi aspekte. – *Pro Ethnologia 3. Eesti Rahva Muuseumi üllitised*. Tartu: Tartu Ülikooli kirjastuse trükikoda, lk 7–14.
- Lehari, Kaia 2000. Tee viib ja viitab. – *Koht ja Paik / Place and Location I. Proceedings of the Estonian Academy of Arts*, 8. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia, lk 44–52.; [www.eki.ee/km/place/pdf/KP1\\_06lehari.pdf](http://www.eki.ee/km/place/pdf/KP1_06lehari.pdf).
- Lehmann, Hans-Thies 2006. *Postdramatic Theatre*. Abingdon, Oxon: Routledge.
- Lehmann, Hans-Thies 2011. Proloog. – *Valik artikleid teatriuurimisest*. Toim. L. Epner. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 233–254.
- Levin, Theodore ja Süzükei, Valentina 2010. *Where Rivers and Mountains Sing: Sound, Music, and Nomadism in Tuva and Beyond*. Bloomington: Indiana University Press.
- Levitin, Daniel J. 2006. *This Is Your Brain on Music: The Science of a Human Obsession*. New York, N.Y.: Dutton.

Lewis, Myles 2012. *A Cognitive Linguistics Overview of Offense and Hate Speech*. Case Western Reserve University. Department of Cognitive Science. [papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2205178](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2205178) (vaadatud 24.05.2016).

Lotman, Juri 1977. *The Structure of the Artistic Text*. Michigan Slavic Contributions, nr 7. University of Michigan.

Lotman, Juri 2003. *Vestlus Vene Kultuurist*. Tallinn: Tänapäev.

Lotman, Juri 2006. *Kunstilise teksti struktuur*. Tallinn: Tänapäev.

Lutterbie, John 2013. Wayfaring in everyday life: The unraveling of intimacy. – *Affective Performance and Cognitive Science: Body, Brain and Being*. Toim. N. Shaughnessy. London: Bloomsbury Methuen Drama, lk 103–115.

Machon, Josephine 2011. *(Syn)aesthetics: Redefining Visceral Performance*. New York: Palgrave Macmillan.

Machon, Josephine 2012. (Syn)aesthetic Writings: Caryl Churchill's Sensual Textualities and the Rebirth of Text. – *Sensualities/Textualities and Technologies. Writings of the Body in 21st Century Performance*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, lk 201–216.

Machon, Josephine 2013(a). *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Basingstoke: Palgrave.

Machon, Josephine 2013(b). (Syn)aesthetics and Immersive Theatre: Embodied Beholding in Lundahl & Seidl's *Rotating in a Room of Images*. – *Affective Performance and Cognitive Science: Body, Brain and Being*. Toim. N. Shaughnessy. London: Bloomsbury Methuen Drama, lk 199–215.

Macknik, Stephen ja Martinez-Conde, Susana 2011. *Sleights of Mind: What the neuroscience of magic reveals about our brains*. London: Profile Books.

McNamara, Danielle S., Ozuru, Yasuhiro, Graesser, Art ja Louwerse, Max 2006. *Validating Coh-Matrix*. Psychology Department, University of Memphis; [csjarchive.cogsci.rpi.edu/proceedings/2006/docs/p573.pdf](http://csjarchive.cogsci.rpi.edu/proceedings/2006/docs/p573.pdf) (vaadatud 17.10.2014).

Mathura 2015. Sügis meis enestes. – *Sirp*, 27.11.

Maudsley, Martin 2007. Children's Play in Natural Environments. – *Children's Play Information Service*, Factsheet no. 10. [www.ncb.org.uk/media/124866/no.10\\_\\_children\\_s\\_play\\_in\\_natural\\_environments.pdf](http://www.ncb.org.uk/media/124866/no.10__children_s_play_in_natural_environments.pdf) (vaadatud 18.12.2015).

McGonigal, Jane 2012. *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Vintage.

McKenzie, Jon 2004. Response. – *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Massachusetts: The MIT Press, lk 118–119.

Merleau-Ponty, Maurice 1962. *The Phenomenology of Perception*. London: Routledge & Kegan Paul.

Merleau-Ponty, Maurice 2005. *The Phenomenology of Perception*. London: Routledge.

- Merleau-Ponty, Maurice 2013. *Silm ja vaim*. Tartu: Ilmamaa.
- Mermikides, Alex 2014. The Appliance of Science. Devising, Dramaturgy and the Alternative Science Play. – *New Dramaturgy: International Perspectives on Theory and Practice*. Toim. Trencsényi, Katalin ja Cochrane, Bernadette. London: Bloomsbury Methuen Drama, lk 125–141.
- Mikita, Valdur 2013. *Lingvistiline mets*. Välgi metsad: Grenader.
- Mitchell, Bonnie 2010. *The immersive artistic experience and the exploitation of space*. CAT Londoni konverents, 03.02.; [www.bcs.org/upload/pdf/ewic\\_ca10\\_s3paper2.pdf](http://www.bcs.org/upload/pdf/ewic_ca10_s3paper2.pdf) (vaadatud 14.10.2015).
- Montello, Daniel R. 1993. Scale and Multiple Psychologies of Space. - *Spatial information theory: A theoretical basis for GIS*. [www.geog.ucsb.edu/~montello/pubs/scale.pdf](http://www.geog.ucsb.edu/~montello/pubs/scale.pdf) (vaadatud 12.06.2016).
- Moss, Stephen 2012. Natural Childhood. – *National Trust*. [www.nationaltrust.org.uk/documents/read-our-natural-childhood-report.pdf](http://www.nationaltrust.org.uk/documents/read-our-natural-childhood-report.pdf) (vaadatud 24.11.2015).
- Nael, Jüri 2016. Ettekanne ja õpikoda füüsilisest teatrist. – *EMTA lavakunstkooli rahvusvaheline konverents „Teatripedagoogika Muutuvas maailmas”*, Teatris NO99, Tallinnas, 12.06.
- Neuroskeptic 2015. Is Synesthesia A Brain Disorder? – *Discover Magazine*, 21.04.; [blogs.discovermagazine.com/neuroskeptic/2015/04/21/is-synesthesia-a-brain-disorder/#.V1LzPb6kZuW](http://blogs.discovermagazine.com/neuroskeptic/2015/04/21/is-synesthesia-a-brain-disorder/#.V1LzPb6kZuW) (vaadatud 12.10.2015).
- Newberg, Andrew B. 2006. *Why We Believe What We Believe*. New York City: Scribner.
- Oakley, David A. ja Halligan, Peter W. 2013. Hypnotic suggestion: opportunities for cognitive neuroscience. – *Nature Reviews Neuroscience*, nr 14 (8), lk 565–76 .
- Oidsalu, Meelis 2016. Mustade elevantide aasta. – *Sirp*, 16.12.
- O'Keefe, John 1996. The Spatial Prepositions in English, Vector Grammar, and the Cognitive Map Theory. – *Language and Space*. Toim. P. Bloom, M. Peterson, L. Nadel ja M. Garrett, lk 277–316.
- Ong, Walter J. 1988. Review: *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. New York: Methuen.
- Oppezzo, Marily ja Schwartz, Daniel L. 2014. Research report: Give Your Ideas Some Legs: The Positive Effect of Walking on Creative Thinking. – *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, nr 40 (4), lk 1142–1152.
- Panksepp, Jaak 1998. *Affective Neuroscience. The Foundations of Human and Animal Emotions*. New York/Oxford: Oxford University Press.
- Pearce, Fred 2015. *The New Wild. Why invasive species will be nature's salvation*. Boston, Massachusetts: Beacon Press.

- Pennebaker, James W. 2011. *The Secret Life of Pronouns: What Our Words Say About Us*. London: Bloomsbury Press.
- Pinker, Steven 2002. *The Blank Slate*. St Ives: The Penguin Press.
- Perec, Georges 2008. *Species of Spaces and Other Pieces*. London: Penguin Classics.
- Rodrigues, Ines Pereira 2013. *The texture of dreams. Phenomenological approaches to „originary space”*. Universidade da Beira Interior.  
[www.academia.edu/5149274/The\\_texture\\_of\\_dreams\\_Phenomenological\\_approaches\\_to\\_originary\\_space](http://www.academia.edu/5149274/The_texture_of_dreams_Phenomenological_approaches_to_originary_space) (vaadatud 09.10.2014).
- Rohrer, Finlo 2014. The slow death of purposeless walking. – *BBC News Magazine*, 01.05.  
[www.bbc.co.uk/news/magazine-27186709](http://www.bbc.co.uk/news/magazine-27186709) (vaadatud 13.10.2015).
- Ross, Jaan 2007. *Kaksteist loengut muusikapsühholoogist*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Ruumiuurimise õpituba EMTA lavakunstikoolis 20.02–05.03.2013. Märkmed.
- Ryan, Marie-Laure 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press.
- Schechner, Richard 2013. *Performance Studies: An Introduction*. Oxon: Routledge.
- Schwab, Klaus 2016. *The Fourth Industrial Revolution: what it means, how to respond*.  
[www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond](http://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond) (vaadatud 16.05.2016).
- Sheets-Johnstone, Maxine 1990. *The Roots of Thinking*. Philadelphia: Temple University Press.
- Siukonen, Jyrki 2016. *Vasar ja vaikus. Lühike sissejuhatus tööriistade filosoofiasse*. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia kirjastus.
- Stark, Laura 2002. *Peasants, pilgrims, and sacred promises: ritual and the supernatural in orthodox Karelian folk religion*. Helsinki: Finnish Literature Society.
- Steiner, Rudolf 2000. *Alfabeet kui inimsaladuse väljendus*. Tallinn: Eesti Antroposoofilise Seltsi Kirjastus.
- Swain, Rachel 2014. Time and Mirror. Towards a Hybrid Dramaturgy for Intercultural-Indigenous Performance. – *New Dramaturgy: International Perspectives on Theory and Practice*. Toim. K. Trencsényi ja B. Cochrane. London: Bloomsbury Methuen Drama, lk 145–163.
- Talarovicova, Alzbeta, Krskova, Lucia ja Kiss, Alexander 2007. Some assessments of the amygdala role in suprahypothalamic neuroendocrine regulation: a minireview. – *Endocr. Regul.*, november, nr 41(4), lk 155–62.
- Tamuri, Kairi 2012. Kas formandid peegeldavad emotsioone? – *Eesti Rakenduslingvistika ühingu aastaraamat* nr 8, lk 231–243.
- Tereping, Avo-Rein 1988. *Kuulmispsühholoogia*. Tallinn: Valgus.

- Top 5 rules for writing love letters, 2012. – *The Telegraph*, 11.02.  
[www.telegraph.co.uk/culture/books/9075220/Top-5-rules-for-writing-love-letters.html](http://www.telegraph.co.uk/culture/books/9075220/Top-5-rules-for-writing-love-letters.html).  
 (vaadatud 01.09.2016).
- Trencsényi, Katalin ja Cochrane, Bernadette 2014. Foreword. *New Dramaturgy: A post-mimetic, intercultural, process-conscious paradigm*. – *New Dramaturgy: International Perspectives on Theory and Practice*. Toim. K. Trencsényi ja B. Cochrane. London: Bloomsbury Methuen Drama, lk xi–xx.
- Tšehhov, Mihhail 2008. *Näitlejatehnikast*. Tallinn: Eesti Teatriliit ja Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia lavakunstikool.
- Tuan, Yi-Fu 1993. *Passing Strange and Wonderful: Aesthetics, Nature and Culture*. New York: Island Press.
- Tuan, Yi-Fu 2005. *Space and Place. The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Türnpü, Anne 2011. *Trikster loomas maailma ja iseennast*. Doktoritöö. Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia lavakunstikool.
- Udam, Haljand 1998. Lugu ühest iidsest teekonnast. – *Looming* nr 5, lk 153–156.
- Unt, Liina 2012. *Landscape as Playground: The environmental experience of landscape as fictional and real in a performance*. Aalto University publication series, Doctoral Dissertations nr 40/2012.
- Vainik, Ene 2001. *Eestlaste emotsioonisõnavara*. Tartu Ülikool. Magistritöö.
- Veebilehe *Games Watch* alamleht [gamesetwatch.com/grimfandangochart.jpg](http://gamesetwatch.com/grimfandangochart.jpg) (vaadatud 05.09.2016).
- Veebilehe *Inform* alamleht <http://inform7.com/learn/eg/bronze/Puzz9.jpg> (vaadatud 05.09.2016).
- Vimberg, Karin 2008. *Vallsulendikes avalduv ruumikäsitlus*. Magistritöö. Tartu Ülikool.
- Watt, Daniel ja Wolfreys, Julian 2009. Performing, Strolling, Thinking: From Minor Literature to Theatre of the Future and Off the Beaten Path or, Notes Towards a Heideggerian Deterritorialisation: A Response to Daniel Watt. – *Deleuze and Performance*. Toim. L. Cull, E. Buchanan. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, lk 91–106.
- Weinman, Michael 2006. State Speech vs. Hate Speech: What to do about Words that Wound? – *Essays in Philosophy: Liberalism, Feminism, Multiculturalism*, 7 (1). New School for Social Reserch. [commons.pacificu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1344&context=eip](http://commons.pacificu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1344&context=eip).  
 (vaadatud 11.10.2016).
- Wolf, Mark J.P. 2012. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. London: Routledge.
- World Economic Forum, 2016. *The Future of Jobs*. 18.01.  
<https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs> (vaadatud 18.02.2016).

Yano, Maarja 2013. *Suzuki näitlejatreeningu meetodi keha- ja ruumikäsitlus Jaapani traditsioonilise kultuuri ja kaasaegse ühiskonna kujunemise kontekstis*. Magistritöö. Tartu Ülikool. Filosoofia teaduskond. Semiootika osakond.

## Summary

The thesis „Creating and Directing Spatial Perception as one of the Main Tools of a Postdramatic Dramaturg” forms a part of the creative research project of my doctoral studies. It explores why the importance of dramaturgs has risen anew at a time when writing dialogues is mostly becoming a thing of the past.

Since centering performance analysis on theatre’s performative dimension has brought to the fore the limitations of the semiotic approach and revealed possibilities for phenomenological perception theories,<sup>374</sup> the current thesis focuses on the phenomenological body. The latter, when placed into the game world, becomes the focal point of perception dramaturgy through its presence and action. In order to offer immersants (by which we mean anyone who experiences the performance – the performers, audience, players) clear-cut ways for perceiving spatial changes,<sup>375</sup> a postdramatic dramaturg has to inquire into the possibilities hidden in language and to look into the relationship between language and space, so that he can use these possibilities for directing the immersant’s attention. This was the main reason to write this thesis: to offer a methodological approach for the dramaturgy of perception.

## Personal Point of Departure

I have been writing for 25 years, 10 of them professionally. I have worked with word and structures for very different spaces, from Nordic theatre buildings and museums, to banks, shopping centres, marshlands, shipbuilding factories, or small villages in Ghana. At a certain point, it made sense to start grouping techniques that I was utilising across fields in order to direct action and shift emotions, and through them – *actions* – of the audience or the user. I began searching for a common denominator for those works calling for certain textual strategies. With time it became clear that the majority of them were dealing with creating changes in the perception of space. Since no research existed on such tools of the postdramatic dramaturg, the time seemed perfect for the task and also for finding an answer to another parallel question: why is it happening now that stories and adventures created through space have become so sought after.

---

<sup>374</sup> Risi 2013: 183

<sup>375</sup> A space can entail many simultaneously perceivable spatial layers: mental, physical, mythological, linguistic, phenomenological, dream related, memory based, etc.



## **Hypothesis and Goal**

I define postdramatic dramaturgy as „meaning design that is achievable through experience”. My interest lies with the end user: with the museum visitor, game player or the theatre audience.

My hypothesis is that a postdramatic dramaturg can create such a text or a dramaturgic line that can enable its experiencer (the immersant) to perceive changes in their spatial surroundings. This thesis aimed to research the possibilities of modelling spatial perception through dramaturgical and linguistic techniques, and to prove that the creation of space is also a dramaturgically designable process.

To obtain evidence, I explored three avenues of research: 1) determining what text-based strategies, methods and techniques can perceptually shape a new space through language; 2) mapping out the space sensitive parts of language that help the player to experience realisations of new spaces; 3) analysing the reasons why perception dramaturgy has gained such an important place in postdramatic theatre in the first place.

## **Of the Structure**

In order to research the linguistic modelling techniques for changing spatial perception, I divided the thesis into four chapters and three appendixes. Chapter one focuses on the postdramatic dramaturg and their tools, and makes guesses about the range and fields of use of postdramatic dramaturgy in the future. The second chapter is centred on space, looking into connections between different spheres of space, including our base space, i.e. the human body. The third chapter is all about the language at the hands of a postdramatic dramaturg. It starts with laying out the connections between language and emotions, and moves on to giving a full overview of the linguistic means for creating shifts in spatial perception, and of specific language ”species” (ideological language, chants, love letters) following the same goal. The fourth and last chapter aims to offer an insight to the background of journey-like game worlds and productions. It looks at the widest possible reach of space-based neonarratives, and at the incentives and motives which make the players want to become part of unconstrained being-in-action, a state of adventuring through these fictional worlds.

## **Methodology and Baseline**

For conducting the research I primarily made use of cross-cutting transdisciplinary analysis to synthesise theories of cognitive linguistics, psycholinguistics, actor's psychology, synaesthetic theatre, space philosophy and phenomenology with the modern theories and practices of drama. I firmly believe that cross- and multi-methodological research forms a backbone for groundbreaking cross-over projects and general methodological innovation. Hence, the thesis is built on cross-methodological research; using both a phenomenological and a structuralist approach with an aim to make them compliment and not cover each another. To a lesser extent, I made use of comparative analysis of structural details of space and language. The theoretical research was tested with four practical works, each of them focused on different aspects of spatial perception design.

## **Fulfilment of Goals and Contribution to Science**

To restate it simply, the primary goal of the research was to create a detailed overview of the linguistic techniques and tools that a postdramatic dramaturg can use for directing spatial perception. The creative projects that accompanied the theoretical research worked both as exploratory projects that helped to shed light on future conclusions but also as test projects that enabled to put the ideas derived from the analysis to practice. The secondary goal of the research was to give a meaning to the work process and goals of a dramaturg in a postdramatic theatre, and to offer a new definition to postdramatic theatre itself.

The concept of „the postdramatic” has not existed for too long, so the research was conducted in parallel with the quick development of the research field itself. The research investigates phenomenological perception of one's body with an approach similar to life sciences. This type of study is novel in Estonian theatre research.

Since no research has so far been conducted on the work of postdramatic dramaturgs in Estonian theatre, the current thesis is the first work to analyse the utilisation of the tools (lexicon, grammar, style, syntax, rhythm, transmedial translation, etc.) of a dramaturg (a writer and an adventure designer) in the creation and shifting of different spatial spheres, and also the first one to bring cognitive linguistics, postdramatic dramaturgy, and neuroscience onto a common playing field. To my knowledge, dramaturgic space creation techniques have not been researched through the eyes of a dramaturg in any other doctoral thesis in any European culture.

The doctoral thesis fulfilled its research tasks, and contributes to theatre research in three ways:

### **1) Theoretically**

The thesis is a first full-length research paper on the role and tools of a postdramatic dramaturg within the postdramatic theatre and outside it. From the point of view of Estonian theatre research, it is also a first full-length research paper to place a dramaturg's tools at the centre of research. The thesis brings the postdramatic dramaturg to the fore and shows that we are dealing with a creature who does not only offer „things you can play” to the actors and „things you can listen and watch” to the audience, but things to live through and totally experience to every player and immersant entering the game world. Through latter, the thesis offers a new definition to the job description of a dramaturg on a wider scale.

### **2) Perspectives**

The thesis offers a new, dramaturgic perspective on the characteristics of postdramatic theatre, on its emergence and its future outlook. Until now, postdramatic theatre has mostly been defined by non-linear, hacked-up narrative or by the utilisation of a devising method where the playwright's text is no longer a central component or by scenes and installations from performance art that have been mixed with a more traditional drama form. I show that linearity or chopped up narrative are inadequate means to define postdramatic theatre, as those means more often than not result in a traditional production, even in 2017.

At the time when Konstantin Stanislavsky was active in theatre, the large majority of theatre productions offered just a single viewpoint to the audience. When Peter Brook defined the possibility of a new, shifting viewpoint, it largely replaced the preceding practice. That was the moment when theatre history underwent its previous potent shift. My thesis reaches a conclusion that postdramatic theatre has brought about the next compelling shift in the creation of productions and game worlds: a total change in attitude and in engagement of the immersant. With that, the thesis offers a new defining base and a context for the postdramatic theatre.

### **3) Practically**

This thesis offers an in-depth analysis of the connections between the language and the body, and of the language-based possibilities for creating shifts in bodily perception. The examples of the work principles and of the creation models for synaesthetic theatre are supported by the latest research results in cognitive linguistics and neurosciences. The thesis mapped out different text based strategies and linguistic tools for directing the immersant's perception of space. The techniques compiled and listed can be used by all dramaturgs, copywriters and experience designers who need to work on projects dealing with spatial perception.

In parallel, the thesis also looked into reasons why our relationship with space has taken central stage during these last decades. The emergence of a „return to nature” movement across disciplines and the ongoing search for *the authentic* demonstrate a need for a purer, more straightforward cognition of the world. By revealing the versatility of the postdramatic dramaturg's professional tool box, the thesis draws parallels to fields outside of theatre that are more or less dealing with the same search.

#### **Context for Conclusions**

Postdramatic theatre emerged at the same time as a specific behavioural pattern, namely, the hunt for unstructured experiences. With that conclusion, the thesis reveals connections of the everyday tools of the postdramatic dramaturg to wider socio-cultural tendencies, making those tools applicable also outside of theatre.

In the 2000s, the act of being in direct contact with our surroundings has once again become an independent value. Drama schools are stressing to their students the importance of looking into hidden, primeval feelings; theatre productions and museum exhibitions are creating totally new perceptual environments; rock concerts are losing ground to festivals focusing on reconnecting us to other people and our surroundings. Theatre, as well, has started bringing people closer to space.

By sending the player into a micro adventure designed with carefully calibrated linguistic and dramaturgic techniques, the separation of one's body from the invisible, eternal world can be at times obliterated. Through sudden changes in perceptual patterns, the player's reception strategies can be broken and sudden context shifts produced. During those brief moments when we lack all strategies for taking in new information, we reach levels of experiencing that

are similar to primeval, pre-language states where the bond with the invisible is yet not broken.

We can already observe and follow the ways in which postdramatic dramaturgy is starting to penetrate more disciplines within societies, as it is already being used for educational, environmental or even medical purposes. We will soon see whether it starts offering self-fulfilment possibilities or even interactions with eternity's perceptible facets also outside of fictional game worlds.

## Tänuõnad

Käesolev doktoritöö ei oleks valminud ilma Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia lavakunstikooli toe ja nõuta.

Minu eriline tänu kuulub töö juhendajale, Anne Türnpule, reaktsioonikiiruste, läbimõeldud seoste, akadeemilise ja postakadeemilise toe ning läbiva suunataju eest kõikide aastate jooksul. Käesoleva töö valmimist toetasid eri moel, kuid alati märkimisväärselt Lauri Kaldoja, Luule Epner, Madli Pesti, Kristel Pappel, Margit Võsa ning EMTA lavakunstikooli 28. lennu dramaturgi- ja lavastajatudengid. Ma tänan oma töö retsenseerijaid, Liina Unti ja Andrus Laansalu, kelle detailirikas tagasiside juhtis tähelepanu töö eelviimase versiooni mõtteliinide tugevustele ning aitas lõpp-versioonist teha oluliselt ühtlasema terviku.

Aitäh teile, kes te otse või kaude inspireerisite mind kirjutama ja doktoriõpingutesse sukelduma: Mati Unt, Markko Karu, Erkin Gözütök, Airi Liimets, Ingo Normet, Doris Kareva, Pärtel Vurma, kogu Velveti mõtteselge ja sooja südamega seltskond ning Kadri Skudra Kalda.

Suur aitäh teile, kes te õigetel hetkedel kuulasite, kaasa elasite, heatahtlikult tõgasite või kaasa löite: ema Krista, Agnes, Assar, Lemps, Maarja, Tim M.K., Marion, Edward, Kelly, Ewelina, Yulia, Ruth, Tania, Andi, Janno, Tiiu-Ann, Rahe ja Singipoiss, Lunkov, Anna, Katri, Leelo, Katariina, Sarah-Louise, Graham, Ragmar ja Rainer. Eraldi tänan Mart Lankotsa legendaarse normaalsuse eest; Kaarel Talvoja, Sigrid Pärna, Mairi Hüüdmad ja Kadri Pukki sõbraliku suhtumise eest kirjutamise maratonperioodidel; Chris Blackburne'i ja Seikluskliinikut geoloogiliselt oluliste mägede vallutamise eest ning kõiki kliente ja koostööpartnereid, kes mu soovidele uurimistöö ajal kiirelt vastu tulid.

Eriline aitäh kuulub aga teile, terava mõtte ning jahikoera ninaga lugejad-toimetajad: Eva-Liisa Linder, Auri Jürna, Kristiina Jalasto ja Kadri Korp. Tänu teile sai töö oluliselt ilusam, puhtam ja selgem. Aitäh, Maria Lee, heatahtliku ja ürgtäpse toimetusabi eest. Selliste kommentaaridega töötades muutub ruum tahes-tahtmata soojemaks. Aitäh, Kadri, kes sa võtsid aega enda jalutuskäikude arvelt.

Minu sügav kummardus kuulub inimestele ja asutustele, tänu kellele sai ajarahke ning aastatepikkune uurimustöö kokkuvõttes võimalikuks: Eesti Kultuurkapital, Eesti Rahvuskultuuri Fond ja kogu Latimer 58 rahvas.

Käesolev töö ei oleks valminud ilma järgmiste paikade ja ruumide lahuseta: EMTA lavakunstikool, Latimer 58, Tartu Ülikool, Leete 6, Wellcome Collection, City University London, Ziferblat London, Forest Tavern, Coffee7, Kütiorg, Gymbox Stratford, SAAB 9-3 helikindel ruum, Snowdonia rahvuspark, Pääsküla raba, Kazbeki mägi, West Highland Way ja Wanstead Flats.

Nicolas Jesus, ma tänan sind kogu headuse, seikluste ja dekadentsi eest, mis käesolevat uurimistööd toitis ja ümbritses.

## Acknowledgements

This thesis would not have got written without the encouragement and support from the Drama School of the Estonian Academy of Music and Theatre.

My special gratitude goes out to my supervisor, Anne Törnpu, for her inspiration, reaction speed, stellar connection drawing skills, academic and post-academic support, and for the continuous sense of direction throughout the years. The following people also played a different yet significant part in the completion of my thesis: Lauri Kaldoja, Madli Pesti, Luule Epner, Kristel Pappel, Margit Võsa, and the dramaturgy and directing students of the Drama School of the Estonian Academy of Music and Theatre's XXVIII year. I wish to thank my reviewers Liina Unt and Andrus Laansalu for their detailed feedback, and for drawing attention to the strengths and weaknesses in the second draft. A significantly more coherent outcome is now available thanks to you.

Thank you for inspiring me to write and to undertake doctoral research: Mati Unt, Erkin Gözütok, Markko Karu, Airi Liimets, Ingo Normet, Doris Kareva, Pärtel Vurma, Jüri Nael, the entire clear-headed and warm-hearted Velvet gang, and Kadri Skudra Kalda.

My prettiest hat (you know which one) goes off to you: Tania, my mother Krista, Agnes, Lemps, Tiiu-Ann, Rahe & Singipoiss, Katariina, Leelo, Ragmar, Assar, Anna, Katri, Maarja, Janno, Tim M.K., Marion, Kelly, Ewelina, Yulia, Lunkov, Ruth, Edward, Paul, Andi, Sarah-Louise, Graham and Rainer. Thank you for listening and thank you for the inspiration, patience, wine, sofas, space, willingness, WiFi, time, and the walks. Yes, oh yes, the walks.

A special shout-out goes out to the following people: Mart Lankots for his legendary normality; Kaarel Talvoja, Sigrid Pärn, Mairi Hүүdma and Kadri Pukk for their good-naturedness during my longer writing periods; for the amazing Chris Blackburne and Adventure Clinic for helping me to conquer geologically significant mountains during my last research year; and to all my clients and work mates who remained well wishing during *all* the years I was a student.

I bow very low to my readers and editors. Your bloodhound noses are truly built for typo tracking and randomness locating: Eva-Liisa Linder, Auri Jūrna, Kristiina Jalasto and Kadri Korp. You helped to make this thesis an attractive, clear and a clean one. Thank you, Maria Lee, for your thoughtful, kind and accurate editing. Working with that type of comments makes the room warmer. Thank you, Kadri, for taking time from your own walks.

My research was made possible by the following people and institutions: the Cultural Endowment of Estonia, Estonian National Culture Foundation and the people of Latimer 58.

This thesis would not exist without the kindness of the following places and spaces: the Drama School of the Estonian Academy of Music and Theatre, Latimer 58, University of Tartu, Leete 6, Wellcome Collection, the soundproof space of SAAB 9-3, City University London, Gymbox Stratford, Ziferblat London, Forest Tavern, Coffee7, Snowdonia National Park, Kütiorg, Mount Kazbek, West Highland Way and the Wanstead Flats.

Nicolas Jessus, I thank you most of all. The love, adventures and decadence that surround the perimeter of my keyboard are worthy of a book of their own.

## LISA 1

EMTA lavakunstkooli XXVIII lennu dramaturgiatudengite Talvekool

Aeg ja koht: Valgehobusemäe, 07.01.2016

Osalejad: Anne Türrpu, Ingmar Jõela, Jan Teevet, Priit Põldma, Johan Elm, Johannes Richard Sepping.

### Mida vajab näitleja dramaturgiliselt tekstilt?

1. Oma karakteri tahet, eesmärki. See võiks vastanduda teiste tegelaste tahetele ja/või antavatele oludele.
2. Karakterijoonist, tüübi kirjeldust – tema sisemist, võib-olla ka välimist olemust, mis avaldub käitumises.
3. Põhjus-tagajärg suhteid. Impulsside liikumist. Arusaama, kuskohast on alguse saanud see, mis tegelaste vahelistes suhetes väljendub. Samas – põhjus-tagajärg suhted ei tohiks olla liiga ratsionaalsed ega üheselt mõistetavad, vaid ootamatud, üllatavad, pakkuma avastamisrõõmu.
4. Tegelase käitumuslikke motiive, milles oleks üksiti salapära ja elulisust.
5. Oma tegelase arengukaart alguse, kulminatsiooni ja lõpuga. Et iga näitleja saaks lugeda näidendit kui oma tegelase arengulugu. Et kõik tegelased võiks olla oma vinklist peategelased, kellel on võrdselt võimu tegevuse arengu üle.
6. Tegelase suhet tervikuga. Mida annavad tegelased üksteisele? Mida annab tegelane maailmale? Mida võtab tegelane vastu teistelt? Mida maailmalt? Ning – vihjeid, kuidas see impulsside vahetus toimub.
7. Hetki, kus tegelase mõttemuster katkeb, asendub teisega. Pöördeid ja plahvatusi.
8. Võimalust näha lugedes elu, tundeid ja suhteid, mitte lavapilti. Et kaoks ära kirjanduslik konstruktsioon, kehvas tähenduses käsitöö.
9. Järk-järgult ja dialoogi kaudu avanevat fiktsionaalset maailma. Näidend peab looma illusoorsele maailmale nii tugeva karkassi, et näitlejas tekiks kikk sellele karkassile elu sisse puhuda.
10. Repliikide sõnastust, millest saaks välja lugeda tegelase mõttekulgu, saladusi, lootusi ja hirne.
11. Vihjeid sellele, millest tegelane tahab vaikida.
12. Et näidend oleks kirjutatud teatavas topeltkoodis, „lindude keeles”. Et näitlejale selgiks lugedes midagi, mida „inimene tänavalt”, teatrikauglane, samadest struktuuridest välja ei loe. See annab „inimesele tänavalt“ teatrisse sattudes vaimustuda.
13. Et kõik ei oleks nii, nagu näib.



## LISA 2

Käesolevat uurimistööd saatnud ja täiendav kolmas loominguline töö oli „Surrogaatmetsad”.

Podcast-mäng: „Surrogaatmetsad”

Kättesaadav alates: 02.09.2015

Autorid: Marion Jõepera ja Lauri Kaldoja

Saadaval aadressilt: <https://instituteofwander.com/podcasts/>

### Kunstilise vormi idee

Idee lähtub kolmest postdramaatilist teatrit läbivast ja ümbritsevast tähelepanekust:

- 1) Postdramaatiline teater ja postdramaatilised mängumaaailmad laiemalt on tihti suunatud inimese individuaalsele kogemusele: iga mängumaaailmast osasaaja eeldab ja soovib oma narratiivi ise kokku panna ning mitte tarbida ette antud lugu.
- 2) Viimastel aastatel on suure populaarsuse saavutanud podcastid ja (ammu enne seda) muidugi ka audioraamatud. Inimesed tahavad järjest rohkem ise valida seda aega ja ruumi, milles oma narratiive tarbida.
- 3) Psühhoograafiliste jalutuskäikude ja helimaastikel põhinevate, intensiivsete atmosfäär-podcastide plahvatuslik kasv ja tarbimine näitab seda, et inimestes on tekkinud aktiivne vajadus elada uueks oma suhe ümbritsevasse ruumi. Tegemist võib olla ka loomuliku reaktsioonina IKT valdkonna lahenduste kiirele arengule.

### Kontekst

Narratiivi saab kogeda nii teksti enda, selle edasiandmisakti kui ka vastuvõtuviisi kaudu. Mida rohkem kogemisviise on mängija jaoks korraga töös, seda tundlikum ja mõjuvam kogemus tema jaoks on. Nii peab postdramaatiline dramaturg vastutama ka selle eest, et võimalikult paljud inimese tajukanalid saaksid mängu poolt mõjutatud. Läbi interaktiivsete mängude kiire ja kõrge arengu ning järjest rohkem laiemat haaret saavutava osavõtuteatri arenemise kaudu, on tänaseks sündinud narratiivide kogemuslikud vormid, mida mängu/lavastuste mitte-kogejatele enam kirjelduste kaudu edasi anda ei saa. Just see on ka „Surrogaatmetsade“ üks alustalasid. Mängija peab füüsiliselt saama osa talle loodud mänguruumist, et narratiiv tema jaoks lahti rulluks. Ainult oma füüsilise osalusega saab mängija kogeda mängumaaailma sisse kirjutatud juhuseid ning ainult seekaudu saada osa ainulaadsetest, isiklikest muutustest tajuprotsessides ja ruumis.

### Podcast-mängu eesmärgid

- pakkuda mängijale teistlaadset kogemust tema jaoks argisest või uuest ruumist, mida ilma taolise mänguta võimalik kogeda ei oleks; viia inimene avastusretkele, mis laseks tal leida näiteks oma kodulinnast kohti, kuhu ta muidu ei satuks. (Üks mängija leidis oma kodulinnast näiteks mäe.)
- arendada edasi postdramaatilise teatri seda suunda, mis seab esikohale mängumaaailmast osasaaja individuaalse vastuvõtukogemuse.

- katsetada narratiiviloomega, mis vormub lõplikuks ainult individuaalse mängija tegevuse kaudu.

- luua spoorne ja lahtine dramaturgia, mis juhiks mängijat piisavalt täpselt tema teekonnal, kuid jäta talle ka küllaldaselt ruumi iseseisvateks valikuteks. Kuna postdramaatiline mängumaailm toimib tihti mänguruumis piiritletud kompleksüsteemina, on ka tema spoorsele dramaturgiale omased kindlad omadused ning sh ka see, et neis võib esineda kriitilisi olukordi, kus väike välistõuge viib süsteemi tasakaalust välja ja tekitab talle uue oleku.

- panna mängija ruumiga suhestuma ja suhtlema oma baasruumi (keha) kaudu, intensiivistades seeläbi kogemust uue ruumi sünnist veelgi.

- tekitada mängijale kogemus ajalisest nihestatusest (puant mängu lõpus) ja lisada seeläbi veel üks kiht tekkinud ruumimõõtmesse.

Antud mäng kuuldemänguna ei tööta.

## Mängujuhised

1. Lae mängimiseks vajalik mp3-fail alla aadressilt <https://www.dropbox.com/s/p4rfo6tejuwunpp0/Surrogaatmetsad%201.2.mp3?dl=0>
2. Veendu, et sinu telefonil/mp3-mängijal oleks piisavalt akut ning et sinu kõrvaklapid töötaksid. Tõmba mängufail ümber oma telefoni/mp3-mängijasse ning ära järgmiseks 1,5 tunniks muid plaane tee.
3. Mine enda valitud kohta vabas õhus. Kui oled leidnud mängu alustamiseks sobiva paiga, pane klapid kõrva ning vajuta mängufail käima. Siit alates on sinu ainukeseks ülesandeks jalutada nii, et sa ei laseks millelgi muul ennast segada.

Sinu eesmärk on rändliikuda ilma ettevalitud sihtpunktita, kas sulle teada või tundmata kohas, püsida koguaeg liikumises (välja arvatud siis, kui juhtnõõrid suunavad teisiti) ning järgida sulle antud juhiseid. Midagi muud teha vaja ei ole.

## Mängu tekst

\*pikk helisignaal\*

Kuhu need aastad kadusid – ega ma enam ise ka ei mäleta.

Proovisin olla nii, et ma kellelegi jalgu ei jääks. Tahtsin vaikselt enda viisi olla. Nii nagu sibulad on vaikselt peenras, mitte kellelgi jalus.

Peale sõja lõppu lootsin, et küll keegi kohe tuleb ja murrab selle ukse siin maha.

Ma tean, et sõda on läbi, sest kajakad on tagasi. Nad ikka sedasi kartsid neid musti hävitajaid, et kadusid kohe täielikult. Lind oskab rohkem karta kui inimene. Lind teab, millisest lahest proovida üle lennata ja millisest mitte. Inimene teab ka, aga ainult siis, kui ta õnnelik on.

Vanasti öeldi, et tuleb ettevaatlik olla, kui midagi soovida. Mina soovin siiani iga päev, aga midagi õudset pole juhtunud. Vaatan oma aknast välja ja mingit õudust pole.

Vahel ma kuulan enda lohisevaid samme ja kujutan ette, kuidas see on keegi teine, kes minu selja taga käib. Vist on palju asju, mis jäidki olemata. Kogu see sõda jättis palju asju olemata. Kogu elu teiste inimeste keskel – see jäi olemata. Näljasurm – jäi ka olemata. Hea meel on, et kitsed pole veel karjamaid tühjaks söönud ja et ristik nõnda kiirelt kasvab. Hea meel on, et küülikuid on. Kartulit ma ei armastanud enne kuidagi, aga nüüd on kartuli üle ka hea meel. Ja sibula üle. Võib-olla see läks täide küll, et saangi olla siin nõnda vaikselt. Aga mitte päris seda ei olnud mu meelel, kui ma neid sibulasoove oma südames nooremana hoidsin.

Ma loodan koguaeg, et siin oleks veel keegi, aga iga kord, kui ma läbi metsa teel olen, tabab mind see kindel tunne, et ma olen ikka täiesti üksi. Kõik siin tundub siis hästi väike ja mina hästi suur, ja ma vaatan enda kohale üles ja seal ei ole mitte midagi peale taeva, kes ei hooli kellestki kunagi liiga palju. Siis mulle hakkavad kõik need linnad meenuma, kus ma kunagi jalutanud olen, arvates, et olen kohutavalt üksinda. Kui mul on jõudu, siis ma naeran enda üle. Kui mul on ämber kala täis ja vihma sajab, siis ma muigan.

Palun, kui siin on veel keegi, anna endast märku. Kui sa seda teha ei oska, mine järgmisest teede-ristist paremale ning hoiu seda suunda.

Pärast esimest talve sain ma aru, et ei ole mõtet nii palju energiat ettekujutamise peale raisata. Palju lihtsam oli anda endale luba olla nii julge kui võimalik. Teha kõike neid asju, mida ma muidu teeks ja rääkida neid lugusid, mida ma muidu räägiks – kartmata, et neist tuleb miskit halba või et meel läheb liiga kõduseks või segab kõik asjad ära. Ega inimene midagi väga valesti ei saa siis teha, kui kedagi pole märkamas – ja pörgust jalutame me kõik samal kaugusel. Mägironijad vist kaugemal.

Paremale, jah.

Aga kõik need kohad on mul meeles ikka, kus ma olen olnud, kus alati sai lõputult edasi minna, kus midagi ei tulnud ette. Väga kiiresti harjub inimene selle teadmisega, et asjad tulevad ette. Naljakas on see: pool elu sa ei tule selle peale ka ning siis ei ole järsku suuremat teadmist kui too, et see üks asi tuleb. See oleks lihtne, kui terve elu teaks, et ta tuleb, noh!

„Hulguse uudised! Hulguse uudised! Täna on tuul loodest ja vasaku jala väike varvas mädest vaba, hahaha!” Khm-khm. „Ja nüüd, sport. Mees, kes proovis jalutada ümber oma kodujärve, sai peale kolme nädalat tiirutamist aru, et viibib tegelikult saarel.” (*naer*)

\*pikk helisignaal\*

Vaata, kuidas see tänav tahab, et sa temal astuksid. Kujuta ette, millised on kõik need trajektoolid, millest vaid osa on puudutanud seda tänavat siin. Lõputud, ebakaunid mandalad, kõik nad kokku. Tänavate taga inimesed, inimeste taga linnud, lindude taga mõistatused. Kas sa ka kuuled seda madalat vilede mängu? Kõik algajad organistid on sinu linnast pärit. Kas sa teadsid seda?

Palun, kas keegi kuuleb mind?

Esimesed linnud tulid tagasi umbes nädal peale vaikuse saabumist. Teised omakorda nädal hiljem. Kolmandad ei tulnudki.

Sa ei usu, et ma olen siin, ega ju? Mine siis natuke kiiremini, saad lõpuks ilusate majade vahele välja ka. Kui sina saaks valida, siis millises neist sina elaks? Vaata seda esimest – seal elab kuus inimest, viis neist on armunud, üks on amatöör-astronaut. Vaata seda teist – ainult töö, töö ja töö. Natuke imetlust ka peal. Aga seal? Vanadus, näe. Aga selles seal? Millises sina tahaksid elada? Kuula ühe ukse taga natuke, kui mahti on. On seal naer või nutt? Mis pill seal mängib?

Jaluta nii otse kui võimalik.

Tänavad on ehitatud sellise mustri põhjal, et nad ei lase sul üksindust tunda. Vaata enda ette: kui mitut inimest sa näed, kellega võiks kohe rääkima minna. Noh, kui väga vaja. Vaata, kuidas neil on võimatu liigelda nii, et sa kellegagi sõnatult suhtlema ei peaks.

„Ärgake linnaemandad, ärgake linnaisandad, ärgake mereemandad! Ärgake oma uimasusest ja tulge vaadake, mis on sündimas suure kalda ääres! Tulge ja vaadake ega keegi kadunutest pole teiselt poolt teie poole hüüdnud. Tulge vaadake ega ilmaneitsid pole oma kummaliste mängudega teie pead sassi ajanud! Tulge ja vaadake ega te pole petta saanud!” (naer?)

\*pikk helisignaal\*

Kas sa seda valgete aknaraamidega madalat maja näed? Mine tema poole. Ei, ega siit ei näegi kohe, mine edasi praegu lihtsalt. Siit saab otse ka.

Kui otse ei saa, mine paremale.

Mida sa vaidled, saab küll. Kasvõi ringiga, aga saab.

„Mis sa eksled seal niisama?” ütles minu memm alati, kui ta aru sai, et ma ei olnud otseteed pidi koju tulnud. Justnagu metsal ja naaberkülal oleks ainult üks lubatud tee, mida mööda astuda: lai riba kruusa- ja liivasegust mörti, mida ümbritsevad kanarbikud ja sõnajalad ning millest väljaspool elavad tundmatud ja koletud mõttetendid. Mitte kordagi ei öelnud mu memm, et „mine, laps ja õpi juba praegu, kuidas kanarbike-tagusest metsast välja tulla, sest hiljem on hilja ja juba natukene keerulisem ka.” Hiljem on tihti hilja ja pea alati natuke keerulisem. Siiski, ega ma ei arva, et kõik see siin peaks mul hips-hops lihtne olema. Liigne lihtsus laseb keha lönti ja kui millalgi on sellisena vaja kiirelt ellu ärgata, tundub olukord lolli moodi raske. Ei, liigset lihtsust me ometigi ei taha, ega ju? Ometigi jah, ta oleks võinud mind rohkem suunata. Küllap oli neid kordi rohkem kui sadu ja sadu, mil ta ise pidi läbi metsade ja külade uusi teeradu leiutama. Sihuke memm siis.

Kõnni natuke otse, nii kaua kuniks sa oma jalgade peale veel mõtlema ei pea. Siis jää piskuks seisma ja vaata enda ümber ringi. Ega nendel möödumatel ei ole rohkem aega kui sinul, vahest ainult paremini hoitud ilme näol. Vaata seda noort meest, kes alles õpib, et kõik me oleme tehtud samast ehitusmaterjalist: takukoonaldest, valgete kajakate purilennust ja pisukesest põrmust. Tema alles õpib, mida täpsemalt me kõik omavahel jagame ja mis on see, mis teeb teised inimesed meile arusaadavaks. Jaluta temast mööda ja vali järgmine tänav paremale. See valgete aknaraamidega madal maja on vist seal. Mul segab ka vahel ära, aga ma arvan, et see on seal.

\*paus\*

Siin pole ammu kedagi käinud. Mine edasi.

Kui sa nüüd mõtled, et kõik need naised, keda sa siiani näinud oled, et nendel on selline võime hoolida ja hoolitseda, ennast salata ja teiste südamesse virmalisi maalida, siis sul on natukene õigus ka.

Palun, anna endast märku, kui sa seda kuuled. Ja järgmisel ristteel mõtle oma vanaemale.

\*

Kõik need päevad on olnud mingit moodi oma näoga, mingit moodi erinevad. Mis sest, et vahel ei ole ma neil teinud selget vahet, eriti õhtuti ja muidugi siis, kui kajakad kuhugi teisele poole ära on lennanud. Siis mulle tundub, et kõik, absoluutselt viimne kui üks päev ongi olnud sedasi vaikne ja enda sees lukus. Me kõik teame, mis tunne see on, kui kuidagi ei õnnestu seda ühte päeva oma keerdudest lahti keerata; kui päev on nii sakiline ja tuline, et pigem ujuksid sa temast kaugele eemale, kui oma sõrme talle vastu paneksid. Need on taolised segased ajad siis; siis kui järsku tundub, et vahest ei olegi kaua aega möödunud, mil siia sai saabus. Ma loodan koguaeg, et siin saarel oleks koguaeg veel keegi, aga iga kord, kui ma läbi metsa teisele kaldale teel olen, tabab mind see kindel tunne, et ma olen ikka täiesti üks. Kahel korral olen ma proovinud siit minema ujuda, kord lääne küljelt, kord lõunast. Kahjuks ei mäleta ma enam nii täpselt, mis pidi ma siia tookord saabusin. Suunda mäletan, aga täpset teed mitte. Inimene ujuda aga niiviisi ei saa.

Jaluta nüüd need viimased sadakond meetrit tagasi. Ei ole vaidluse koht, mine tagasi ning käi sama teekond uuesti, aga nüüd teisel pool tee-äärt. Teisel pool on teised jutud, usu mind. Mäletad, kui see väike tüdruk tuli ja küsis, et mis juhtub pärast surma? Ja sina võtsid õuna, näitasid talle, et kõik, mis on koore all, see on elu ning õunakoor, see ongi surm. Kõik muu jääb õunast väljapoole. Vot selliseid ääri võid sa hakata nägema, kui sa nüüd ausalt ka natuke maad tagasi kõnnid.

Esimesel korral väsisin ma kiirelt ära ja keerasin siis kohe tagasi. Tuul oli mulle sedavõrd vastu, et iga minu jõudu täis tõmme end saarelt eemale viia, viis mind vaid küünra võrra edasi. Taolistel hetkel tahad sa silmi pilgutamata taeva poole vaadata ning mõista, milleks sind siia ilma üldse loodi; milleks pandi sind läbima kõiki neid pilve-aluseid takistusradu ja neid juhuslikke, kasimata teid, mil tegelikult oleks sa pidanud oma lapsepõlvkodu aia taha muru sisse pikali jääma ning ennast mitte kunagi mitte kellelegi kätte andma. Seal ohakate taga on soe, seal saab vaadata takjatele silma ning lugeda kokku nende pool-suletud nuppe, justkui aeg ise oleks veel nõnda ürgne, et suuri numbraid polekski veel loodud. Kaks, kolm, neli, viis, kuus, seitse. Just sinna aia-aja taha olek pidanud sa jääma, murulõhna kätte süütult lämbuma, naeratus suul.

Teisel korral ootasin ma targasti. Mida aeg edasi, seda paremini hakkas ilm ennast mulle mõistma andma. Teisel korral ma teadsin, et saarelt eemale ujudes aitab tuul mulle kaasa. Ja nii ka läks. Ma ju ütlesin, et ma juba oskan tema keelt! Ma ju ütlesin, et iga maru jooksub end lõpuks väsinuks. Aga kui palju oli siis neid kuulajaid? Kui paljud uskusid põikpäiselt edasi, et kõik asjad ja hinged, mille kodu on *meile* võõras, jäävadki meile alati kättesaamatuks? Mitte keegi ei uskunud alguses, et nende järele tohib minna küll, et nende

peale tohib tegelikult loota ka, et tohib kuulata, kuidas kõrred kaldal hingavad ja kuidas tuul neist läbi puhub ja mida ta sulle ütleb ja mida ta sulle lubab. Järgmine kord kuula teda, kui ta sinust möödub ja ära häbene kaasa minna.

Vasakule, vasakule, hoia rohkem vasakule.

Mu sõber, kas mäletad, kui sai koos käidud mööda kõiki neid linnatänavaid, kus igal pool oli keegi ootamas, keegi nende suletud puu-uste taga, ilma fonolukkudeta ning aknast tuli võtmeid loopida. Siis sai tuppä sooja kui enda juurde koju ei tahtnud minna, sest seal oli teistmoodi võõras, igal õhtul.

Kas sa mäletad, kuidas tupiktänavad kasvasid aegamisi varukodukeks; kus meile said omaks need kindlad nurgad, kuhu vihm kunagi ei ulatanud ja kus oli hea asju arutada ja välja mõelda ja pärast need meele-olendid endaga koju kaasa võtta, ehitades oma kodu nõnda uuesti ümber, igal õhtul, teadmata, et me vastutasime juba siis palju rohkema kui ainult ise-enda eest.

Mine edasi.

Kui sa järgmine kord tuule kätte jääd, mäleta seda. Mäleta mind, sina, kes sa tallasid juba siis mööda laiemaid tänavaid ja unenäolisi plaane. Mäleta seda õunapuust tehtud kiike, mille poisid oma kätega ehtasid ja kust kellelgi ei õnnestunud kunagi alla kukkuda. Järgmine kord, kui tuul sinu hoovis ringi tallab nagu meelepoolik vares, mäleta mind. Meelepoolik vares.

Ära unusta järgmisel korral paremale keerata.

Teisel korral ujudes jõudsin ma päris kaugele. Jalgades ei olnud üldse väsimust ja kindlasti ei olnud siis veel keskpäevgi, mil ma järsku hirmu hakkasin tundma. Merel on teised hirmud, kui maa peal käies. Vett mööda veerevad sinuni külmad ja laiad mõtted, ja siis sa hakkad järsku ette kujutama kogu seda sügavust, mis sinu ja merepõhja vahele jääb ning kuidas nad sealt alt sinu poole üles ujuvad ning kutsuvad pead padjale panema ning siis sa järsku enam ei uurigi, et kust see padi siis nii äkki siia niimoodi ning kas sa peaksid hoopis-tükkis siiski tagasi minema. Sa mõtled hoopis, et küll üks suur ja pehme padi oleks mõnus ja et väikene puhkus teeks ainult head ning et pärast seda saad ju edasi ujuda ning et saart on siia näha küll, seega suund ei läheks ka peale uinakut sassi. Ja siis sa saad järsku aru, et mere vesi, mis sinu kaelani ulatub, on tegelikult juba praegu üks suur tekk ning et sa ei mäleta enam, millal sa oma viimase ujumisliigutuse tegid ning kas sa enam üldse ujudki.

„Tule, tule, tule, siia, minu juurde, sambla-pehme mere alla, vahu-kerge laine taha, pikutama hülge kõrval, tiirutama ilma kohal.”

Kui võimalik, puhka siin natukene jalga. Kui hea tunne on sees, ükskõik, kui kaua see võtab, võid hakata uuesti edasi minema.

\*helisignaal\*

Me katkestame selle saate, et tuua meie kuulajateni oluline turva-teadaanne: täna õhtul alates kella poole kaheteistkümnest palume kõigil elanikel sulgeda oma aknad ning veenduda, et nende ukсед oleks lukustatud. Kõigil, kelle välisustele on paigaldatud sisemine turvakett, palume võimalusel tõmmata kett lukustatud asendisse. Tegemist on ennatliku turva-abinõuga

ning reaalseks muretsemiseks ei ole põhjust. Kõik hääled, mida te sel kellaajal õues kuulete, on harva-esinevad, kuid loomulikud.

Lisaks palume me kõikidel inimestel vältida viibimist kodudest väljaspool alates poole kaheteistkümnest õhtul kuni kella kolmveerand neljani hommikul. Ilma mõjuva põhjuseta ei soovita me elanikel selle ajaperioodi vältel viibida ka akende vahetus läheduses. Kõige mõistlikum oleks täna õhtult kiirelt magama minna ning ärgata homme oma lemmik-äratushelina saatel, leides eest oma puhanud ja muutumatu kodukandi. Midagi ei ole vaja ignoreerida, unustada või uurida, sest midagi pole juhtunud.

Kas sa kuuled seda nuttu seal kollases majas? Ainult Nõukogude pisaratel on selline kõla. Järgmist kollast maja nähes katsu pehmelt selle ust. See hoiab ebausujumalad sinust eemal. Ja venelase piiri taga.

Ja teisel korral tuli mulle see raske hirm peale ning ma otsustasin tagasi ujuda kuniks mul veel mõtteselgust jagus. Kaldale jõudes ei olnud ma veel roidunult väsinud, aga sain aru, et siit minema pääsemist ei ole mul mõtet suurejooneliselt plaanida. Madala kivirahnu varjus end kõhuli visates roomas minuni kohale teadmise, et värvilised unenäod ei jäta mind küll kunagi maha, kuid nende päevasel ajal järele matkimist ei ole mulle vaja. Ma mäletan, et mu lõug oli vastu liiva ja päike kratsis tugevalt selga, justkui mingi kraasiga, millega tavaliselt kividelt sammalt korjatakse. Ma puhusin helekollase, niiske liiva sisse ühe suure kopsutäie ja osa minu hingeõhust jõudis kuni kuiva liiva piirile ning sealt tõusid liivaterad korruga mitmekesi õhku ning heitsid end nii kaugele kui võimalik, peaaegu Suurkivini välja. Aga kus need sambla-korjajad muidu elavad, seda ma ei tea.

Kui sina tead, palun, anna mulle märku. Ja sedasi, sujuvalt, keeruta end korraks ringi ning vaheta suunda, milles siiani liikusid.

Mind huvitab väga, millised plaanid on sinul tänaseks õhtuks? Kas peale järgmise tänava ületamist julged sa liikuda minu hääle järgi ning helistada viimasele valitud numbrile oma telefonis ning rääkida ära kõik see, mis tegelikult rääkimist vajas? Mind on sul kerge usaldada, kõige lihtsam kõikidest inimestest, sest minul ei ole sinu jaoks ühtegi plaani, ühtegi tagamõtet ega ette-unistust. - Oota, ära kiirusta nüüd! - Ma ei taha sulle kunagi halba, vahest headki mitte. Ma lihtsalt soovitan ja jagan juhtnööre, mida oleksin ise tahtnud kuulda, mil enamus päevi sinu asemel veetsin. Siis ma ei uskunud kaugetesse saartesse, kutsumata külalistesse, plaanidesse, mis on suuremad kui meie. Palun, kui sa mind kuuled, anna endast -

\*helisignaal\*

Tähelepanu, muretsemiseks ei ole põhjust. Tegemist on tavalise päevaga.

Järgmine kord keera paremale.

Kui sa saaksid praegu teada, et see tempo, milles sa kõnnid, määrab kõikide teekondade lõplikkuse, mille sa kunagi ette võtad, kas sa kiirendaksid oma sammu või prooviksid seisma jääda? Mida tähelepandamatult sa astud, seda rohkem juhust end sinu ette lahti harutab. Mida kindlamal sammul ja kiiremini sa edasi liigud, seda rohkem selgeid valikuid sinu teega ristub. Tegelikult on asjade fikseerimine sinu teha. Sa ei usu mind, sest sinu jaoks on kõik see kas nali või ette ära otsustatud. Sa vist arvad, et see, mida sa praegu kuuled, on samuti lavastatud. Pole hullu. Teatraalne paranoia on kiirelt läbitav faas.

Jää korraks seisma ning vaata neid maju. Oled sa neis kunagi sees käinud? Kui mitmes? Selge. Kas seal alasti inimesi oli? Aga välismaalasi? Kellegagi neist kaasa minna tahtsid? Aga ise oled praegu veel siin. Tore, pole hullu, homme hommikul laudakse sulle sünnipäevalaulu ju! Ma teen ainult nalja. Proovi rohkem tee keskel kõndida.

Sa ikka vist ei usu, mida ma enne ütlesin, ega ju? Kõige paremaks raviks on omal käel proovida, mis juhtuma hakkab. Proovi rahulikult, kõik need järgmised pikad minutid: vali endale uus liikumiskiirus, midagi, mis ei ole sinu jaoks väga omane ning jälgi rahulikult, mis saama saab. Anna aega. Mine mööda seda tänavat, millel sa ammu kõndinud ei ole. Või mine sinna, kus sa kunagi kõndinud ei ole. Usalda mind, mis sest, et õige pisut. Lihtsalt hakka minema. Just praegu. Hakka jalutama suunas, mis ei ole sinu jaoks omane, kiirusel, mis on sinu jaoks võõras. Mine nüüd juba.

\* üsna pikk paus tekstiga, nii 10 min \*

Ega sa randa ei jõudnud välja? Ma saan aru.

Mine siit kiiremini edasi. Kui sa midagi söödavat näed, pane põske. Aga kiiremini nüüd. Mine sealt pingi juurest alla. Säti oma juuksed korda; vaata, et sa ei koperda.

\*

Nägid, mis juhtuma hakkas? Sina ei uskunud kedagi peale enda! Väga hea, järgmine kord oskad kõikide võimalikkuste algust ise otsida. Seda muidugi ainult siis, kui meil kõikidel on ka tulevikus luba vabalt ringi jalutada. Samas, miks ei peaks olema. Keera sealt posti juurest üles ja jäta meelde, kust sa tulid.

\*

Kuule? Ega sa juhuslikult ühest lõbustuspargist mööda ei jalutanud? Sellisest punasest ja natuke vana-aegsest? Ega sa ei näinud, kas need karussellid veel töötasid seal? Mhm.

Mine selle tänavalaterna juurde ja toksa seda oma kinganinaga. Mine mine. Mis sa arvad, kas selline heli sobiks mere äärde?

\*

Ega sa metsa juhuslikult välja ei jõudnud, ega?

Aga rabatee otsa? Suurepärane! Proovi siit otse edasi minna. Mine mööda seda laudteed praegu. Mõnus, onju. Sookailu lõhna tunned? Mhm. Aga seda paksu ämblikku näed? Sa saad võrgust kuiva jalaga ümber jalutada küll. Vot nii, täpselt. Tead, mis? Hüppa korraks siin koha peal. Tunned, kui kaugemale kogu maa vetrub? Kõik see pind hoiab sind.

\*

Metsaga on see, et sa kunagi ei tea. Kas ta lubab sind enda sisse, mil viisil ta üllatab, mis tundega sind vastu võtab. Kõige suurem teadmatus tulebki sellest, et sa ei tea, kuidas ta sind sel korral kohtleb. Sest metsaga ei ole lihtne. Metsaga ei ole nii, et astud sisse, asud jalutama, lendad oma jõusaalist saadud ettevalmistusega peale ning hops!, paar nädalat hiljem oledki väljas ning ühe kauni kogemuse võrra rikkam. Metsaga päris nii ei ole.



Ära vaata selja taha.

Mets võtab alati oma. Alustuseks loksutab ta inimese hinge natuke lahti, nii, et me ei tunneks end enam väga kandilise ja võõrana, mil me puude vahelt läbi jalutame. Lisaks annab see loksutamine inimesele tagasi teadmise, et tulevikku või muidu kaugusesse vaadata on tegelikult hea. Ega muidu me seda eriti teha ei tihka – niisama kaugusesse vaadata, vinkadivonkadi puude vahelt läbi. Kurat seda teab, mis sealt vastu vaatab ja mida ta meile ütleb. Ma tean ainult seda, et mina vahel julgen.

Kükita korraks nende tupp-villpeade vahele maha. Las tagumik läheb märjaks, pärast kuivab ära. Ole vaikselt ja hinga nahk turbalõhna täis. Praegu on ju see aeg, kui mesilased oma tarud kanarbike vahele toovad. Kanarbike nektar on põhjala kuningate mesi. Kui saad, võta natuke endale koju kaasa.

Mets paitab meid ausamaks, tegutseb meiega väga omal moel. Kui mäed kannavad enda ümber mitut kohutavat igavikku ja meri lõputuid viise, siis mets on ootamiste, sügavuste ja ebatüüpiliste hoidja. – Tõuse püsti ja hakka liikuma. – Vahel ma tunnen metsas olles, nagu ma viibiks pastelsel suvepuhkusel ja vaid ühe okka kaugusel sõnastamatust ohust, mõlemat samaaegselt. Oi ei, mets ei ole see ürg-ema, kes sind ja mind alati avasüli vastu võtab. Ta on lõputu mäluga valvur, kes ootab sinu tuleku ära ja neelab siis –

Muuda kiirelt oma suunda ja jaluta järgmise tänavanurgani. Seal jää seisma.

Vaata, see mees, kes seal kõnnib – kõnnib hästi rahulikult, onju? Tegelikult ta teeb sellist häält:...

Mine edasi nüüd. Kui sa vahepeal kiikesid näed, keera nende juurest uuele teele. Kiikuma ära mine.

\*

Hea uudis on see, et saarel viibides on minu sünnipäevad hakanud palju tihemini aset leidma. Eks see ole ka kindlasti mingi trikk, mille mu enda mõistus mulle kokku ehitanud on, aga ma ei kurda. Nendel päevadel ei ole ma vähemalt üksi. Halb uudis on see, et ma ei tea siiani, kes need on, kes mulle külla tulevad ja miks nad seda teevad. Hea uudis on see, et isegi kui nemad teavad, ei anna nad mulle sellest märku ning minule jäävad ikka minu taevamüsteeriumid ja uskumised. - Kas sa löbustusparki nägid lõpuks? - Halb uudis on see, et ma ei tea nende külaliste tegelikke kavatsusi ega seda, millise suuna võtavad nende külaskäigud tulevikus. Hea uudis on see, et arvatavasti juhtub seda paljudega ning ma tegelikult ei pea tundma seda hõõruvat paanikat, mida iga nende külaskäik toob.

Vaata seda väikest last seal. „Ai-jai-jaa, ai-jai-jaa.” /väike paus/ Mis laps sellist asja ütleb? Kuule, kumba sa rohkem usud üldse? Oma silma või kõrva? Pane korraks kõrvad kinni. On see laps veel seal või?

\*

Kui taevas pimeneb, ära lase tema sügavusel endale liiga lähedale tulla.

Vaata enne üles, kui sa järgmist tänavat ületad. Ületa see tänav ja oota, kuniks näed mõnda koera või kassi ning kõnni tema järel edasi. Mina eelistaks koera.

Kui looma ei tule – nad võivad täna kõik ära olla – hakka ise liikuma. Kajakaid ju ka enam näha ei ole. Mine ja vaata, kes selle ukse taga elavad. Pane kõrv vastu ust ja kuula. Ära kardada, siit ei tule kedagi praegu välja. Mis pill siin mängib? Pane oma põsk vastu ust, kuula oma põsega. Kuula kuklaga. A nüüd käega. Aga mine nüüd edasi, muidu oled nagu imelik siin ukse taga.

\*muusika\*

Vaata ringi. Leia endale koht, kus istuda. Võta kas see pink või see kõnnitee äär. Aa, või see asi seal. Mine istu maha. Pane silmad kinni.

Tegelikult ei ole täna kõige parem päev. Varahommikul astusid kõik võõrad korruga minu uksest sisse ja mina lebasin oma voodis ega osanud midagi teha. Mulle tundus korraks, et nad kandsid endaga kaasas mingeid raamatuid, mida ma olin korra varem näinud, aga see oli nii ammu, arvatavasti minu lapsepõlves ning vanaema oli keelanud mul neid lugeda. Kui ma silmad uuesti lahti tegin olid võõrad kadunud.

Tee silmad lahti. Tõuse püsti ja hakka uuesti liikuma. Ära vaata selja taha.

Minu toa seinad olid aga täis ringe ja mustreid, mis hilisemal vaatlemisel näisid olevat trajektoorid, mida ma siin kalda ja metsa vahet käies trampinud olen. Paar tundi hiljem olid muustrid seintelt kadunud ning rannajoonel tundus olevat mitu rändrahnu vähem. Kõik muu oli vana-

Tähelepanu. Tegemist on etteruttava teadaandega. Järgmisel suvel pannakse meie linna keskele üles tumeroheline põlislaas. Kõik põlislaant esindavad puud on selleks ajaks elanud juba väga pika elu ning on valmis muutusteks, mida linna keskel asuva laane moodustamine neilt nõuab.

Uut põlislaant tutvustavad postrid pannakse varsti üles kõikidesse linna politseijaoskondadesse, toortoidukohvikutesse ja joogastuudiotesse. Kui sina tunned, et sinu elu on olnud juba piisavalt pikk ning et sinu kogemustest võiks tuge ammutada ka keegi teine, helista postritel äratoodud telefoninumbritele ning lase ennast vabatahtlikuna kirja panna. Me täname sind juba praegu.

\*

Kui sa rabast ikka pole välja saanud, astu üle mätaste järsult paremale ning hoia selle kaskede rivi poole. Ega see turbalõhn sulle midagi ei meenuta? Kaskede taga on väike teerada, otse jõhvikate vahel. Mine mööda rada kuni männiku alguseni.

Vaata, siin ei ole enam üldse märg. Aseta end selle puu lähedusse lebama. Kui sa tahad, et keegi sinuga rääkima tuleks, leia selline asend, kus su keha oleks kahest kohast sirge nurga all. Kui sa suhelda ei soovi, võta mingi turvalisem asend, üks täisnurk võib jääda, aga muu tõmba kerra. Puhka natuke. /väike paus/ Tõuse püsti. Nende puude tagant pääsed sa linna. Ära kellelegi teisele järele jaluta.

\*

Järgmisest kohast keera vasakule. Kui tahad, siis nendele kiikedele võid minna.

Vaata, vesi on hakanud tänavatele tulema.

Ma soovin, et sina magaksid täna rahulikult. Ja et ka mina magaksin rahulikult. See ei ole hoiatus. Ma tõesti soovin, kõige sellega, mis mul siin on. Kõikide oma graniidi-rahnuude, kajakate ja järjekindlalt rooste alla mattuva majaka-uksega. Me kõik siin soovime, et sina magaksid täna rahulikult.

Voolab täiesti mööda seda tänavat siin. Ja nüüd mööda seda tänavat ka.

Ainuke asi, mida ma praegu sinu heaks teha saan, on anda sulle mõned juhtnöörid. Nüüd aga proovi minna kõige heledamate majade järele. Igal tänaval on neid veel mitu: heledast majast heleda majani, just nii. Koputa nende ustele ka. Kui tahad, astu lihtsalt välja. Koputa ja astu siit välja.

Ja vesi tõuseb.

Ja nüüd, juhtnöörid:

- See sõnastamatult kerge tunne sinu sees, mis täna märkamatult pinnale ilmub – ära sellele enne homset üleliigset tähelepanu pööra.
- Osta endale väga hea pealamp. Tee seda nii kiirelt kui võimalik. Veendu, et selle patareid ja varupatareid oleks alati laetud. Usu mind, nii on kõige parem.
- Mõtle korraks kõikidele täpseid fakte sisaldavatele uudistele, mida sa sel kuul kuulnud oled. Pooled neist on olnud valed ja sellest ei muutu sinu jaoks mitte midagi.
- Kui sinu kodu on vaikne ja sa tunned end seal täna õhtul natuke üksinda, tea, et ka see on normaalne. Kui sa soovid sellest tundest lahti saada, kustuta lihtsalt tuled ja sule oma silmad. Mõne minuti möödudes hakka vaikselt hüüdma oma nime. Kui su nimi on väga pikk ja lohisev, hüüa kellegi teise oma. Hea oleks, kui sa seda inimest ise väga hästi ei tunneks. Võta rahulikult aega ja lihtsalt hüüa seda valitud nime. Ära ava oma silmi enne, kui sa tunned kellegi kätt oma õlal. Või ka siis mitte.

Vaata, kuidas see vesi nüüd tõuseb, igal-pool. Nii läbipaistev.

Mis koht see on, kuhu sa välja jõudnud oled?  
Sookailu lõhna tunned veel?

Kõik tänavad on täitunud veega. Sealt aknast hakkab juba voolama, ja sealt ka. See uks ei pidanud enam vastu. Ja näed, see aken nüüd kõik ka!

Keera ümber ja võta suund oma kodule.

Vaata, kuidas kõik inimesed jalutavad vee sees. Kummikuid ei ole kellelgi. Heh, kellegi toidukott triivib kiirelt mere poole. No näed, seal on see koer ka siis lõpuks.

Sa ei pea koju välja jõudma praegu, liigu lihtsalt õiges suunas.

Vesi on juba pooles põlves ja kõik lihtsalt jalutavad!

\*

Täna õhtul hilja, kui sa oled juba kodus ja väljas on vaikne ja pime ning käes on see aeg, kus sa ei pea enam midagi tegema, haarab sind korraks üks külm tunne - nagu sa mäletaks järsku selgelt, et tegelikult pidid sa tegema midagi hoopis muud.

Esimesed inimesed hakkavad ujuma. Ja nüüd need ka. Ja nemad seal. Keegi ei saa enam käia. Kõik inimesed ujuvad mööda tänavat, nagu see oleks täiesti loomulik.

Ära lase sellel tundel endas ühtegi kahtlust äratada.

Ja ujuvadki. Vesi on siin nii puhas. Nad nagu kõnniksid edasi, kuigi tegelikult ujuvad. /väike paus/ Aga, oota, ei, nad ikka jalutavadki. Jalutavad täiesti rahulikult.

Kõik sinu valikud on tihti olnud õiged.  
Ma kordan: sinu valikud on olnud õiged.

Kõik nad jalutavad mere põhjas.

\*

4000 aastat pead sa uuesti ootama. Kuhu need aastad kaovad, seda sa enam ise ei mäleta. Aga siis proovi kindlasti uuesti.

## LISA 3

Käesolevat uurimistööd saatnud ja täiendav neljas loominguline töö oli „Kükk in the Köök”.

Podcast-mäng: „Kükk in the Köök”

Kättesaadav alates: 01.08.2016

Autorid: Lauri Kaldoja ja Marion Jõepera

Saadaval aadressilt: <https://instituteofwander.com/podcasts>

### Töö tutvustus

Minu IV aasta loominguliseks projektiks oli *podcast* „Kükk in the köök”, mille eesmärk on uurida dramaturgilisi ruumitajumuutmise vahendeid postdramaatilise loengupidamislahenduse läbi.

Loengu temaatika valimisel oli üheks suuremaks inspiratsiooniks dramaturgiliste tehnikate kasutamine viimase kahe aastakümne treening-suundade väljaarendamisel.

*Podcast* on loodud mängimiseks-kuulamiseks individuaalsele mängijale. Tegemist on veebist kuulatava helifailiga ning *podcast*'idele omaselt saab mängija seda kuulata just siis, millal ise tahab.

Olen ise nii tekstilise dramaturgia kui dramaturgilis-mängulise kontseptsiooni autor. Kogu loominguline terviklahendus sündis koostöös helidramaturg Lauri Kaldojaga. Muusikalises taustas kasutame üsna suure hulga heliloojate töösid; nimekiri selgelt äratuntavatest ja esilekostvatest teostest on Institute of Wander'i kodulehel koos „Kükk in the köök” mängufailiga avaldatud.

### Kunstilise vormi idee ja eesmärgid

*Podcast*'i laiem idee lähtub viiest tähelepanekust postdramaatilise teatri kohta ning mängija ja ruumi suhtlusvormidest selles:

- 1) Postdramaatilised mängumaailmad on enamasti suunatud inimese individuaalsele kogemusele: iga mängumaailmast osasaaja eeldab ja soovib oma narratiivi ise kokku panna ning mitte tarbida talle ette antud lugu.
- 2) Nii podcastide populaarsus laiemalt kui ka minu III aasta loominguline töö, *podcast*-mäng „Surrogaatmetsad”, on näidanud, et mängumaailmas osalejad tahavad järjest rohkem ise valida nii aega kui ka ruumi, milles oma lugusid kokku panna.
- 3) Psühhogeograafiliste jalutuskäikude tihe organiseerimine näitab seda, et inimestes on tekkinud aktiivne vajadus elada uueks oma suhe ümbritsevasse ruumi. Sama näitab ka viimaste aastakümnete treeningvormide areng, mil rühmatundidest on saanud apetiitsete nimede ning seiklus- ja juhusestruktuure kasutatavate dramaturgiliste ülesehitustega enese piiri ületusteni küündivad lühirännakud.

4) Kuna postdramaatilise teatri arenguga on sündinud ka uus inimlik teatris – postdramaatiline dramaturg – on loomulik, et noorte teatritudengitega töötades muutuvad osaliselt ka pedagoogilised lähenemised dramaturgide õpetamisele. Selleks, et suunata tudengeid juba algusest peale mõistma ja struktureerima mängija ja ruumi aktiivsetele suhetele loodavaid maailmu, tuleb neid ka tihemini juhendada läbi tegevuste, mis taoliste seoste tekkimist hõlbustaksid.

Viies õppetöö käigus läbi liikumises aset leidvaid seminare, märkasin, kuidas tudengite baasruum muutus neid ümbritseva ruumi suhtes avatumaks. (Usun, et nii nagu keemikud õpivad seoste tekkimist tõeliselt alles laboratoorse töö käigus, sobib ka uue generatsiooni dramaturgitudengitele teoreetilise praktika omandamine läbi aktiivse tegevuse.) Taolistelt seminaridelt õpitu tekitas omakorda huvi ja vajaduse katsetada mängulist terves-kehas-tervevaim treeningpõhimõtet, mis aitaks läbi füüsilise tegevuse korrastada ka mõttetööd (nii nagu see kõikides füüsilistes praktikates toimima peaks).

5) *Podcast*'i dramaturgiline eesmärk on katsetada nii aktiivse treening-loenguformaadi kui ka narratiiviloomega, mis vormub lõplikuks individuaalse mängija tegevuse kaudu. Ilma mängija-kuulaja osaluseta saaks taoline podcast rahulikult eksisteerida lihtsalt loenguna (nt nagu seda on „Öölikooli” *podcast*'id). Kuna mängija peab antud helimaailmast osa saades olema liikumises, muutub tema mängukogemus loodud helimaailmas pigem seminariks ruumiga, milles mängija-kuulaja on aktiivne osaline.

Dramaturgi väljakutseks oli antud projekti juures luua lahtine treening-loengudramaturgia struktuur, mis juhiks mängijat piisavalt täpselt tema treening-teenekonnal, kuid jäta talle ka piisavalt ruumi iseseisvateks ponnistusteks ning oleks usutav, kuid absurdne samal ajal. Just nagu elu.

## Mängujuhised

1. Veendu, et sa oleksid kodus või oma valitud mänguruumis üksinda ning et sul oleks arvutiga ühendatud head, sisselülitatud kõlarid.
2. Mängu alustamiseks vajad sa ühte – ükskõik, mis värvi – kriiti.
3. Varu endale tund aega segamatut mänguaega. Võta jalanõud jalast.
4. Mängu alustamiseks vajuta alljärgnevalt lingilt mängima mängufail ning sea end kõige mugavasse kohta istuma.

Mängulink: <https://www.dropbox.com/s/gf7be9sshr7e5q4/K%C3%BCkk%20in%20the%20K%C3%B6%C3%B6k.wav?dl=0>

Sinu ainsaks eesmärgiks kogu mängu jooksul on kuulata, mõista ja juhenditele vastavalt tegutseda. Midagi muud teha vaja ei ole.