

Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia

Erik Alalooga

Meisterdamise süsteemse meetodi väljatöötamine objektiteatrile

Töö doktorikraadi taotlemiseks

Juhendaja vanemteadur Madli Pesti, PhD

Loominguline kaasjuhendaja vanemlektor Taavi Kerikmäe, MA

Konsultant Andrus Laansalu, MA

Tallinn 2023

Abstrakt

Minu uurimistöö „Meisterdamise süsteemse meetodi väljatöötamine objektiteatrile“ („Developing a systemic method of tinkering for object theatre“) on osa doktoriõppe loovuurimuslikust projektist. Uurimistöö eesmärgiks on luua paindlik juhendamismeetod objektiteatri dramaturgile, suunamaks etendajat endale tehislise mängupartnerite meisterdamisel. Meisterdamine tähendab siin kunstiobjektide valmistamist juhuslikest ja kättesattuvatest esemetest ning materjalidest. Töö originaalsus seisneb intuitiivsena määratletavale loomemeetodile süsteemse alusstruktuuri loomises. Seda meetodit on võimalik rakendada objektiteatri lavastuste ettevalmistamisel, etendaja treeningul ning õpetajatöös.

Uurimistöö kesksed küsimused on:

- kuidas on võimalik esemelist keskkonda tahtlikult kujundades suunata selles tegutseva etendaja meisterdamisprotsessi?
- missuguseks kujunevad dramaturgialoome printsiibid objektiteatri vormis, kus etendaja endale isiklikud mehhaanilised mängupartnerid meisterdab?
- kuidas positsioneerub etendaja loodud helimasin kui manipuleeritav tehispartner uue nuku kontseptsiooni otsingutel kaasaegses nukukunstis?

Uurimistöö küsimuste püstitamisel ning praktiliste eksperimentide ette valmistamisel kasutasin uurimismeetodina **eneserefleksiooni**, analüüsid end loomingulisi ja õpetajatöö kogemusi. Meisterdamisprotsessi vaatlemiseks viisin läbi **eksperimente**. Sellist andmekogumise viisi nimetatakse **eksperimentaalseks vaatluseks**. Meisterdamisel kasutatud esemete ning neist valminud masinate analüüsimiseks kasutan **kirjeldavat võrdlust**. Vaatluse käigus kogutud info tõlgendusmeetodina kasutan **eneserefleksiooni**, tõlgendades seda läbi isiklike töökspidamiste ja kogemuspagasi. Uurimuses kasutan ka **tegevusuuringut** – meetodit, mida iseloomustab uurimistulemuste ülekantavus ehk kohene rakendatavus. Samuti teostan **performatiivset uurimust**, esitledes valminud masinaid performatiivses vormis lavastuses.

Teoreetiliselt toetun meisterdamise uuringutele antropoloogiast (Claude Lévi-Strauss) ja kunstist (Jyrki Siukonen, Andrus Laansalu). Tutvustan meisterdamiseks vajalikku mentaalset seisundit – vaikivat teadmist (Michael Polanyi, Jyrki Siukonen). Uudse baasi meisterdamise mõistmiseks loob sobimuste teooria (James Gibson). Teatriteoreetilist tausta luues toetun objektiteatri uuringutele (Richard Allen, Mike Pearson), kaasaegses nukuteatris aset leidvale „nukupöördele“ (Claudia Orenstein, Marek Waszkiel, Henryk Jurkowski) ning postdramaatilise teatri teooriale (Hans-Thies Lehmann, Erika Fischer-Lichte).

Sisukord

1. Sissejuhatus	5
1.1 Uurimistöö isiklik lähtepunkt ja põhiprobleem	5
1.2 Uurimistöö eesmärk, uurimisküsimused, meetodid ja ülesehitus	8
1.3 Põhimõisted	11
1.4 Peamised teoreetilised käsitlused	16
2. Teoreetiline mõisteruum ja mänguväli	18
2.1 Helimasina kontseptsiooni kujunemise ajalooline taust	18
2.2 Tehnoloogilise teatri kontseptsiooni tekkimine	26
2.3 Objekti-, materjali- ja visuaalteater	30
2.4 Postdramaatiline teater	33
3. Meisterdamine	36
3.1 Vaikiv teadmine	41
3.2 Loomulik meisterdamine	44
3.2.1 Loomuliku meisterdamise mõiste kujunemine ja rakendamine	44
3.2.2 Loomuliku meisterdamise rakendamine heliinstrumentide konstrueerimisel	49
3.3 Metoodiline meisterdamine	52
3.3.1 Metoodilise meisterdamise mõiste kujunemine ja rakendamine	52
3.3.2 Metoodilise meisterdamise rakendamine lavastuse ettevalmistamisel	57
3.3.3 Metoodilise meisterdamise süsteemne struktuur	65
4. Soorituse kaudu osutuseni. Helimasinate kasutamine lavastuse loomisel	69
4.1 Loomuliku meisterdamise tulemid laval	71
4.2 Metoodilise meisterdamise tulemid laval	72
4.3 Etendaja	76
5. Endaloodud tehispartner uue nuku kontseptsiooni otsingutel	81
6. Kokkuvõte	87
Kasutatud kirjandus	94
Loometööd	99
Summary	101
Tänuõnad	110

1. Sissejuhatus

1.1 Uurimistöö isiklik lähtepunkt ja põhiprobleem

Olen ligi viisteist aastat käsitlenud oma loomingus inimese ja masina vahelisi suhteid. Esimesed katsetused kineetilise kunsti vallas leidsid aset Eesti Kunstiakadeemia skulptuuriosakonnas bakalaureusekraadi omandades. Liikumise, protsesside ja tehnoloogia loomingulisest rakendamisest sai minu peamine kunstiline väljendus suund. Publikule interaktiivse suhtlemise võimaldamisega lisandus teostele performatiivne tasand. Näitusesaalides hakkasid toimuma füüsilised dialoogid masinate ja nende käivitajate vahel. Lisaks dialoogile eksperimenteerisin ka keerukamate suhteskeemidega, kus masina või süsteemi käivitamiseks oli vajalik mitme inimese koordineeritud koostöö. Peamiselt seisnes see vajaduses jadasse asetatud, kuid ruumis laiali paigutatud või peidetud lülitate üheaegselt aktiveerimiseks. Lülitid said endale erinevaid esteetilisi vorme, lülitamine ise eeldas inimestelt kindlate pooside võtmist, et ulatuda korraga mitme lülitini, sensorite aktiveerimist kehalise tegevusega jne.

Niimoodi loodud installatiivsed keskkonnad hakkasid väljuma näitusesaalidest ning neid oli võimalik esitada ka kindlal ajavahemikul toimuvate interaktiivsete *performance*'itena. Neis pidi publik vastavalt instruktsioonidele süsteemi käivitama. Nii sai publik ise oma tegevusega luua terveid etendusi. Käivitusjuhised olid esitatud mõistatuste või muude nuputamist vajavate ülesannetena. Süsteemides kasutatavate masinate liikuvate detailide materjalivalikus domineeris metall, mis kokkupuutes teiste komponentidega tekitas helisid. See oli põhjus, miks lisaks füüsilise suhtluse võimalustele hakkasid mind üha enam köitma masinate liikumisega kaasnevad helimustrid. Füüsilist suhet inimese ja tema käideldava tehnoloogilise objekti vahel hakkasin tõlgendama kui inimese suhet tehispartneriga. Rõhutan, et tehispartner ei ole loodud inimest asendama ega tema puudumist kompenseerima, tehispartner pakub vastastikku toimivat hierarhiavaba kommunikatsiooni elusa ja elutu materia vahel.

Alates 2007. aastast olen viinud läbi leidmaterjalidest kunstiojektide konstrueerimise kursusi erinevates õppeasutustes. Väljunditeks on olnud kineetiline objekt, interaktiivne objekt,

heliinstrument või helimasin. Algselt toimis kursuste üldskeem sarnaselt sellele, mida olin kogenud enda õpingute jooksul. Lühidalt kirjeldades nägi see välja nii, et õppejõud formuleerib kursuse üldise teema, sissejuhatavas tunnis tutvustab nähtuse teoreetilist baasi ning näiteid ajaloost. Seejärel sõnastatakse ülesanne, millest lähtuvalt tudengid hakkavad iseseisvalt ideid genereerima. Õppejõud sekkus protsessi ideede tagasisidestajana, andes ka tehnilist nõu teose valmis tegemiseks. Taolise meetodi suureks puuduseks oli, et tudengid alustasid tihti idee genereerimist n-ö lõpust. Teise tundi tuldi kohale ideega, mis paberi peal ning sõnastuses oli juba valmis. Edasist tegevust nähti kui idee järele jõudmist materiaalse vormistuse abil. Vanema ja kogenuma kolleegina täheldasin sageli, et idee oli pigem fantaasiaküllane mõttelend, mida genereerides ei arvestatud füüsikaseaduste olemasoluga või siis oli nende teatud aspekte ignoreeritud. Piltlikult öeldes prooviti poeesia abil mõjutada füüsilise reaalsuse toimimist. Algselt ideest hoiti kiivalt kinni ja objektide tegelikku käitumist füüsilises ruumis arvesse ei võetud. Taoline äraspidine suhteskeem oleks mõeldav kontseptuaalse lähenemise puhul, kuid kui eesmärgiks on saavutada objekti mingigi tehniline töökindlus, siis ei ole jäärpäine võitlus füüsikaseadustega jätkusuutlik.

See uurimistöö üritab selgitada, mida tähendab süsteemse lähenemise puudumine meisterdamises. Meisterdamine on väga levinud loomemeetod, peamiselt intuiitiivne ja selle tõttu olemuselt väga subjektiivne. Täiesti ühtset ja üldistavat alusstruktuuri sellele tegevusele luua ei saa. Küll aga saab vilunumate meisterdajate kogemust ära kasutades jätta vahele mõned aeganõudvad algetapid ning suhtuda oma tegevusse analüütiliselt. Lisaks on võimalik välja töötada harjutusi ja ülesandeid, mille toel materjalitunnetust ning liitobjektide kokkuühendamist treenida.

Metoodilisuse puudumine avaldub loominguliste erialade tudengite hulgas leviva tõrksa eelhoiakuna reaalteaduste ja tehnika suhtes. See väljendub kas ignorantsusena või võimendatud abitusestena. Paljuski on see arusaadav, kuna gümnaasiumihariduses domineeriv reaalteaduste üldine õpetamise meetod on teoreetiline ning elukauge. Koolifüüsika seisneb peamiselt illustreeritud matemaatikas, kus pearõhk on arvutamisel. Laboratoorse töö osakaal on marginaalne ning reaaldistsipliinide igapäevasele rakendatavusele tähelepanu ei pöörata. Tean, et kaasajal on see mõnedes koolides tasapisi muutumas, kuid probleemi järelmõju kestab arvatavasti veel kaua. Selle

tulemusena antakse juba varasest noorusest alates enda tehnilistele võimetele hinnang vales taustsüsteemis. Kehvad tulemused koolifüüsikas ei tarvitse olla otseselt seotud hakkamasaamisega füüsilises ruumis. Meetod, mida ma arendan, annab voli loomulikule tajumisprotsessile ja materjalitunnetuse praktilisele rakendamisele. Oskuste baas on meis kõigis olemas ning sellest tuleb põhjalikumalt juttu kolmandas peatükis „Meisterdamine“.

Probleem on ka selles, et kunstilisteks ekspositsioonideks vajaminevate objektide tehniline teostamine antakse liiga kergekäeliselt üle erialaspetsialistidele. Seda tehakse mugavusest, usalduse puudumisest enda meisterdamisvõimekuse suhtes ning tihti ka ideede ning tehnilise teostuse eristamisest kõrgeks ja madalaks tegevuseks. Ka siin võib ühe põhjusena välja tuua süsteemsuse ja metoodilisuse puudumise meisterdamise kultuurilises käsitlemises. Loomulikult on olukordi, kus spetsialisti kaasamine on vajalik ning ainumõeldav lahendus. Kuid liiga sagedasti kohtan kunstiobjekte, mille visuaalses esteetikas domineerib kunstikauge või loomingulise mänguruumita tehnilise teostaja käekiri. Kunstniku enda puudutus tihtipeale puudub ning tema panus piirdub „suurelt mõtlemisega“. Kirjeldatud tegutsemisviisi probleemina käsitledes ei soovi ma seda halvustada ega näpuga näidata. Kritiseerin selle käitumise eelhoiakut sõltumata sellest, et tulemuseks võib olla igati kõrgel kunstiliselt tasemel teos. Seetõttu ei ole ma otsinud siia illustreerivaid näiteid. Eesmärgiks on alternatiivse mõtteviisi juurutamine.

Eelpoolkirjeldatud tõdemuste tulemusena mõistsin vajadust loomedistsipliinides kasutatava lineaarse juhendamismeetodi järele. See peab toimima praktilise otseteena füüsika (peamiselt mehhaanika) rakendamiseks ilma teoreetilise lisaõppeta. Esemete, materjalide ja ka lihtsamate seadmete rakendatavuse võimalikkus on neisse kodeeritud ning analüütilise eksperimenteerimise tulemusena loetav. Samuti omab kaasaegne inimene pädevust esemeid ja seadmeid sisaldavas keskkonnas hakkama saamiseks oluliselt rohkem, kui seda endale teadvustatakse. Me ju pidevalt avame ja sulgeme uksi ja aknaid, veame tõmblukku, seome jalatsipaelu, liigutame asju ühest kohast teise, keerame lüliteid, vajutame nuppe ja oleme paljudel muudel eri viisidel lakkamatus interaktsioonis ümbritseva tehiskeskkonnaga. Kusjuures me oleme pidevalt sunnitud ületama takistusi. Jukerdavad lingid, kinnikiilunud tõmblukk, umbsõlmes saapapaelad eeldavad loomingulist ja kohanevat interaktsiooni materialega. Meisterdamise puhul on võimalik rakendada

sedasama igapäevaloogikat. Meetodi jaoks, mida ma käesolevas uurimistöös arendan, piisab argielu kogemusest mehhaaniliste kunstiobjektide konstrueerimise alustamiseks. Meetod, mille järgi vajadus on välja kasvanud järeldustest akadeemilises õpetajatöös, on kasutatav ka objektiteatri etendaja treeningul ning lavastusprotsessiks ette valmistamisel.

1.2 Uurimistöö eesmärk, uurimisküsimused, meetodid ja ülesehitus

Uurimistöö eesmärk on luua paindlik juhendamismeetod objektiteatri dramaturgile, kes võib osaleda protsessis ka lavastajana. Meetod aitab tal suunata etendajat endale tehislise mängupartnerite meisterdamisel. Tulemuseks on avatud platvorm, mida iga kasutaja endale sobilikuks mugandab. Interdistsiplinaarse loomuse tõttu on siin võimalik kasutada erinevate valdkondade teadmisi ja sõnavara. Helilise väljundi olulisuse tõttu seisab see ligidal helikunstile¹, füüsiline interaktsioon toob sisse füüsilise teatri ja kaasaegse tantsu tööriistad, manipuleeritav objekt paigutab selle objektiteatri ja kaasaegse nukukunsti konteksti. Laiemaks kultuuriliseks eesmärgiks ongi osaleda aktuaalses diskussioonis nukukunsti väljal uue nuku kontseptsiooni üle.

Uurimisküsimused olen jaganud kolmeks suunaga detailsemalt üldisemale.

- **Esimene küsimus** on: kuidas on võimalik esemelist keskkonda tahtlikult kujundades suunata selles tegutseva etendaja meisterdamisprotsessi?
- **Teine küsimus** käsitleb etendaja uudset positsiooni lavastustervikus: missuguseks kujunevad dramaturgialoome printsiibid objektiteatri vormis, kus etendaja endale isiklikud mehhaanilised mängupartnerid meisterdab?
- **Kolmas küsimus** asetab uurimistöö uudsesse konteksti: kuidas suhestub etendaja loodud helimasin kui manipuleeritav tehispartner uue nuku kontseptsiooni otsingutega kaasaegses nukukunstis?

¹ Uurimistöö teostamise hetkel aset leidvas diskussioonis helikunsti üle lähtun Aivar Tõnso määratlusest, et helikunst on kaasaegse kunsti ja eksperimentaalse muusika helipraktikaid koondav mõiste (Tõnso 2023).

Uurimismeetodid. Minu uurimistöö keskne loomemeetod – **meisterdamine** – opereerib loominguliselt meid ümbritsevate asjadega. Asju ükshaaval kogedes tuvastab meisterdaja oma teadvuses nende ühildamise võimalikkust, mille rakendamine päädib esemete liitmisega ühendobjektiks – helimasinaks. Enamasti kasutatakse meisterdamisel asju, mis ei ole tehniliselt loodud omavahel füüsiliselt liituma. Ühildamise potentsiaalid ilmnevad alles kogeja kogemusaktis. Meie teadvuses olevate asjade kogemise uurimiseks on sobivaimaks uurimismeetodiks **fenomenoloogia**. Meisterdaja opereerib loomeprotsessis fenomenidega – asjadega nagu ta neid teadvuses tajub, mitte nagu nad tema teadvusest sõltumatult on. Fenomenoloogia kui epistemoloogiline strateegia ei otsi üldistusi, vaid uurib konkreetse kogeja tajus toimuvat (Viik 2009: 216). See sobib meisterdamise kui subjektiivse otsustusprotsessi käsitlemiseks. Fenomenoloogiline uurimus kirjeldab indiviidi kogemust mingi nähtuse tunnetamisel (Pesti 2022). Meisterdamine on oma olemuselt väga intensiivne materjali kogemine sellega loominguliseks opereerimiseks.

Uurimistöö küsimuste püstitamisel ning praktiliste eksperimentide ette valmistamisel kasutasin uurimismeetodina **eneserefleksiooni**, analüüsid end loomingu- ja õpetajatöö kogemusi. Varasemat tegevust analüüsid lähtusin kogetud seaduspärasustest ja tähelepanekutest hüpoteesi püstitamisel. Selleks sai väide, et meisterdamisega suudab tegeleda varasema kogemusega isik. Meisterdamisprotsessi vaatlemiseks viisin läbi praktilisi **eksperimente**. Sellist andmekogumise viisi nimetatakse **eksperimentaalseks vaatluseks**. Kaasan vaatlusandmetena meisterdamiseks antud esemete ning neist valminud masinate **kirjeldava võrdluse**. Vaatluse käigus kogutud informatsiooni tõlgendusmeetodina kasutan **eneserefleksiooni**, tõlgendades seda läbi isiklike tõekspidamiste ja kogemuspagasi. Uurimuses kasutan ka **tegevusuuringut** – praktilist meetodit, mis rõhutab uurimistulemuste ülekantavust ehk kohest rakendatavust (Lofstrom 2011: 4–8). Kohene rakendatavus kui materjali uurimise tulemusena tuvastatud ühendusviiside viivitamatu käikulaskmine leiab põhjalikumalt käsitlust alapeatükis 3.3 „Metoodiline meisterdamine“. Sarnaselt fenomenoloogilisele meetodile ei ole tegevusuuringute eesmärk üldistamine, vaid üksikjuhtumile keskendumine. Metoodilise meisterdamise eksperimendi puhul jaotan selle protsessi tegevusuuringu meetodile kohaselt planeerimise, tegutsemise, vaatlemise ja analüüsimise etappideks. (Samas: 4–8) Minu meetodit võib käsitleda ka **perfomatiivse uurimuse**na, kuna

teatud tulemusi esitatakse performatiivses vormis läbi kunstiteose (vt Pesti 2022). Helimasinate ergonoomiline ja heliline väljund ei ole lõplikult sõnastuslike vahenditega kirjeldatav, kuid on esitusliku akti tulemusena vahetult kogetav.

Töö ülesehitus. Minu uurimistöö koosneb kuuest peatükist. Sissejuhatusele järgnev teine peatükk tutvustab teoreetilisi platvorme, millele oma aruteludes toetun. Mõtteliselt jaguneb see peatükk kaheks: esmalt helimasina kontseptsiooni ajalooline kujunemine ning seejärel teatriteoreetilise mänguvälja kaardistamine. Teatrivormidest tutvustan esmalt lokaalset nähtust – tehnoloogilist teatrit, paigutades selle omakorda objekti-, materjali- ja visuaalteatri katusmõiste alla. Postdramaatilise teatri diskursus aitab näha uurimistööd laiemal teatriteoreetilisel väljal.

Kolmas peatükk käsitleb uurimistöö keskset loomemeetodit, milleks on meisterdamine. Kirjeldan mõiste kujunemist ning toon sisse selge eristuse. Loomulikuks meisterdamiseks nimetan kunstilist tegutsemisviisi esemete ühendamisel, mida väljastpoolt ei mõjutata. Metoodilise meisterdamisena määratlen minu poolt siinses uurimistöös arendatavat süsteemset loomemeetodit. Kuna teine neist on esimesest välja kasvanud, pean vajalikuks mõlemat käsitleda. Kolmandas peatükis tutvustan ka meisterdamise kui praktilise otsustusprotsessiga seostatavat mentaalset seisundit – vaikivat teadmist. Keskendun vaikiva teadmise ilmnemismõistete kirjeldamisele elulistes situatsioonides ning erinevates kunstipraktikates.

Tuginedes varasemale isiklikule praktikale kujundan metoodilise meisterdamise uurimiseks eksperimentaal-laboratoorse situatsiooni. See võimaldab kogemuseta etendajal hakata kohe endale valmistama juhuslikest esemetest kunstilisi helimasinaid. Protsess on jagatud eri etappidesse. Esimeses etapis tutvustan kriitilist vaadet müütidele, mis saadavad masinatest ja tehnoloogiast kõnelemist ning takistavad meisterdamisega tegelemist. Nendest müütidest ja nendega suhestumisest tuleb juttu sissejuhatuses põhimõistete juures, helimasina alajaotuses. Teises etapis hakkab etendaja improvisatsiooniliste ülesannete abil tegema tutvust meisterdamise praktiliste toimeprintsipiidega ning kolmandas etapis jõutakse helimasinate konstrueerimiseni lavalise tegevuse jaoks.

Neljandas peatükis kirjeldan meisterdamise meetodil loodud masinate kasutamist lavastuse loomisel. Kujundite väljatöötamisel lähtun esmalt masina ja tema kasutaja vahelistest funktsionaalsetest suhetest. Selleks sooritab etendaja etüüde endaloodud mehhaaniliste seadmetega. Seda kujundiloome viisi nimetan interaktsiooni dramaturgiaks. Protsessi käigus pööratakse tähelepanu ka masinatega sooritatavatele mittefunktsionaalsetele tegevustele ning samuti masinaid eiravatele „mittetegevustele“. Kogunenud dramaturgilise materjali ruumilis-ajalise struktureerimise tulemusena sünnib lavastus. Doktoritöö käigus loodud lavastusi, aga ka muid praktilisi projekte analüüsin postdramaatilise teatri sõnavara kasutades. Keskseks mõisteks kujuneb siin Hans-Thies Lehmanni juurutatud „konkreetne teater“ (Lehmann 2006: 98). Eraldi analüüsin etendaja persooni kujunemist kaasaegses teatris.

Viiendas peatükis paigutan uurimistöös tekkinud teadmised isevalmistatud mehhaanilise helimasina kohta kaasaegse nukukunsti konteksti. Murrangulist paradigmuuutust läbib teatridiskursus on fookusesse asetanud suhted manipuleeritava objektiga kõige laiemas mõttes. Endaloodud helimasin kui manipuleeritav tehispartner sobib ontoloogiliselt sellesse konteksti ning sellel on potentsiaal mõjutada „uue nuku“ kontseptsiooni kujunemist. „Nukupöördeks“ nimetatavat uuendust iseloomustab huvi koondamine objekti manipuleerimisega kaasnevatele tegevuslikele aspektidele senise zoo- või antropomorfsete tunnuste väljenduslikkuse asemel. Tunda on postdramaatilise teatri sõnavara juurdumist ka selles valdkonnas.

1.3 Põhimõisted

Siinses alapeatükis käsitlen olulisemaid põhimõisteid, mille sissetoomine uurimistöö algfaasis on vajalik selle edasisele mõistmisele. Endale tehisklike mänguvahendeid loov etendaja leiab tutvustamist meisterdajana ning uurimistöö teostaja postdramaatilise dramaturgina (kasutan ka mõistet „objektiteatri dramaturg“). Keskne artefakt – kunstiline helimasin, mille konstrueerib etendaja – vajab spetsiifilist positsioneerimist tehnoloogilise- ja kunstivälja suhtes.

Meisterdav etendaja

Minu uurimistöö keskne tegelane on endale tehisklikke mängupartnereid valmistav etendaja. Selleks loon talle laboratoorse keskkonna, kuhu sisenedes saab temast meisterdaja. Protsessi alustab ta n-ö puhta lehena. Minu poolt arendatava objektiloome meetodi suurimaks väljakutseks on kaasata meisterdamisse etendaja, kellelt ei eeldata vastavaid varasemaid kogemusi. Meisterdajana tegutsema hakkamiseks on esmatähtis saavutada vajalik hoiak, mis välistaks uurimisprobleemides kirjeldatud mentaalsed takistused. Samuti on oluline nii tegevuslikult kui mõttetasandil vabaneda väärtushinnangutest tehnoloogilise progressi kohta. Objektiloome protsessi aluseks on meisterdava etendaja loomulik ruumi- ja materjalitaju ning loogika. Valmiv masin on etendaja aus peegeldus. Protsessi käigus hoidutakse teadlikult meisterdamise õppimisest õige-vale skaalale asetatud instruksioonide järgi. Selle asemel lahendatakse improvisatsioonilisi ülesandeid, et arendada materjalide ja töövõtete kasutamise harjumusi. Etendaja lavaline olek ja tegevus kujunevad läbi meisterdamisprotsessi. Valmivate objektide spetsiifika ja kasutatavus vormivad nii lavalise reaalsuse kui ka selles opereeriva etendaja karakteri. Meisterdamise mõiste kujunemist ning etendaja tegutsemist meisterdajana käsitleb uurimistöö teine peatükk.

Objektiteatri dramaturg kui uurija

Uurimistöö läbiviimise protsessis positsioneerin ennast objektiteatri dramaturgina. Suunan objektiloome protsessi meisterdava etendajaga dialoogi pidades. Loon laboratoorse keskkonna ning kontekstualiseerin esemete ja mateeria valiku kontseptuaalsed alused. Minu poolt etteantud tingimustel hakkab toimuma masinate valmistamise protsess.

Nagu nimetus „objektiteatri dramaturg” viitab, toimub tegevus spetsiifilises teatrivormis – objektiteatris. Objektide ning mateeriaga lavaline ümberkäimine erineb teistes teatrivormides kasutatavast. Seega on vajalik siinkohal mõistet defineerida. Objektiteatris mängitakse objektide kaudu. Objektidena käsitletavat asjad ei ole pelgalt lavalist tegevust markeerivateks rekvisiitideks, vaid iseseisvateks tähenduste kandjateks. Äärmuslikumates objektiteatri vormides võivad inimesed lavalt üldse puududa. Põhjalikuma objektiteatri tutvustuse ning selle seosed teiste teatrivormidega leiab selle uurimistöö alapeatükis 2.3 „Objekti-, materjali- ja visuaalteater“.

Marion Jõepera käsitleb oma doktoritöös „Ruumitaju loomine ja suunamine kui postdramaatilise dramaturgi peamine töövahend“ dramaturgialoomet postdramaatilises teatris. Ta eristab selgelt tavamõistes dramaturgi postdramaatilisest dramaturgist. Neist esimese töö on näidendite lugemine, kavade koostamine, kirjandusteoste draamavormi kohandamine ning uuemal näitekirjandusel silma peal hoidmine. Postdramaatilise dramaturgi narratiiviloo teostub publiku ja ruumi kaudu. (Jõepera 2017: 20) Jõepera kirjeldataval postdramaatilisel dramaturgil ja tema tegevusel on ühiseid jooni minu poolt kirjeldatava objektiteatri dramaturgiga. Postdramaatiline, narratiiviloo kujundav ruum on minu uurimistöökontekstis üle kantav laboratoorsele keskkonnale, kus tehispartnerite konstrueerimine aset leiab. Objektiteatri dramaturg peab omama praktilist kogemust meisterdajana, mis annab talle kompetentsi esemelise keskkonna kujundamiseks. Piret Jaaksi doktoritööl „Kirjutada inimesi: kogukondade uurimine ja dokumentaalteatri loomise vahendid dramaturgi töös“ toetudes käsitlen ennast aktiivse dramaturgina, kes peab andmete kogumiseks osalema uurimuse läbiviimisel. Selle vastandiks on passiivne dramaturg, kes ise uurimismaterjali kogumises ei osale. (Jaaks 2022: 12)

Meisterdamises kasutatavate esemete puhul rõhutatan nende juhuslikku päritolu. See tähendab, et asjad, millest uusi ühendobjekte konstrueeritakse, ei oma igapäevases kasutuses mingeid kokkupuuteid. Neis on olemas potentsiaal saada ühendatud liitobjektiks, kuigi neil puudub selleks spetsiaalselt loodud tehniline ühendusviis. Ühendamist võimaldava potentsiaali tuvastamise ja rakendamise tegeleb meisterdaja, kasutades ära asjade füüsilist sobivust. Kontseptuaalselt on võimalik esemeid käsitleda ühtses kontekstis ning selle sõnastamine on postdramaatilise dramaturgi töö. Sõnastusliku tegevusega kaasneb ka esemelise tegevusruumi komplekteerimine.

Helimasinate interaktiivne spetsiifika võimaldab nendega sooritada teatud toiminguid, millest komplekteeritakse kokku lavastuse dramaturgiline materjal. Minu doktoritöökogumises oli kirjeldatud dramaturg ning lavastaja sama isik. Vajadusel võib aga lavastusprotsessi viimases vaatuses liituda lavastaja, kes ei ole objektiloo protsessi juures olnud, vaid hakkab opereerima masinatega interaktsioonis väljatöötatud kujundite ja võimalustega. Taolist lahutatud rollide printsiipi tutvustan neljanda peatüki lõigus „Loomuliku meisterdamise

tulemid laval“. Objektiteatri dramaturgi komplekteeritud materjalide valik on tugevalt seotud lavastustervikut kooshoidva ideega ning tema jaoks ei ole selles mitte midagi juhuslikku. Küll aga astuvad need esemed mängu juhuslikena meisterdava etendaja jaoks, kellele algaasis antakse sõnastuslikku taustainformatsiooni minimaalselt. Selles faasis ei sõnastata mitte täpset eesmärki, vaid määratletakse algpositsioon ning tegevuse üldine suund.

Helimasin

Isetehtud kunstiline helimasin kui käesoleva uurimistöö keskne objekt, paigutub tehnoloogilisest peavoolust kõrvale. Seda eelkõige spetsiifilise tehnilise printsiibi ning kasutusviiside tõttu. Minu uurimistöö analüüsib olukorda, kus etendaja meisterdab endale mehhaanilised helimasinad lavaliseks tegevuseks. Mõneti ebatavaline olukord eeldab esmalt masina mõiste selgitavat positsioneerimist nii tehnilisest kui ka kunstilisest aspektist lähtuvalt. Masin on inimkonna ajaloos läbinud pika ja dünaamilise evolutsiooni. Sarnaselt on olnud pidevas muutumises ka selle defineerimise alused. Ühe levinuma definitsiooni järgi on masin mehaanilist liikumist rakendav seade, mis muundab energiat, tööobjekte või informatsiooni, et inimese kehalist või vaimset tööd asendada või kergendada. See definitsioon sisaldab allteksti, mille kohaselt masina (ja tehnoloogia üldisemalt) peamine eesmärk on anda oma kasutajale konkurentsieelis. Masinalt eeldatakse, et ta on võimalikult täpne, kiire, tugev, töökindel ja pidevalt arenev. Masinad, mis seda võidujooksu piisava efektiivsusega ei suuda kaasa teha, langevad konkurentsist välja, viies endaga kaasa ka oma kasutajad. Minu valik on teadlik hälbimine sellelt teelt. Niisuguses positsioonivalikus väljendub ka teatav progressikriitika. Andes inimesele võimaluse ilma vajaliku ettevalmistuse ning harivate abivahenditeta luua endale isiklik masin, toimub vabatahtlik progressi eiramine. Ka minu isiklikus loomingus ei ole viimase paarikümne aasta jooksul aset leidnud olulist tehnoloogilist arengut. Vaatamata masinate keskele rollile kasutan seadmeid ja printsiipe, mis on oma aktiivse osaluse progressis ammendanud.

Kunstilist helimasinat määratledes kehtib üldistava definitsiooni esimene pool alati – masin oli ja jääb liikumist rakendavaks seadmeks, mis muundab energiat, tööobjekte või informatsiooni. Tehnilisest vaatenurgast on see masinaks olemise alus. Mis aga teeb masinast helimasina

käesoleva uurimistö kontekstis? Üldprintsip on iseenesest lihtne – helimasin on liikumist rakendav seade, mille selgelt tajutav väljund on kuuldavate helide tekitamine. Vaatamata määratluse näilisele lihtsusele on vajalik seda täpsustada. Alapeatükis 2.1 „Helimasina kontseptsiooni kujunemise ajalooline taust“ kasutan Luigi Russolo loomingu kirjeldamisel mõistet „müramasin“. Üldjoontes on ka see määratlus minu meetodil loodavate helimasinate kohta enamasti õige. Müra esineb siin akustikast tuntud mõistena, mille järgi on tegemist heliga, mis tekib heliallika korrapäratul võnkumisel, sisaldades erinevaid sagedusi. Seda vastandatakse muusikalisele helile, mida iseloomustab muude parameetrite kõrval kindel helikõrgus. Enamikel juhtudel võnguvad helitekitajad helimasinates korrapäratult, kutsudes esile müra. Kasutan siiski mõistet helimasin, kuna neid meisterdades ei olda teadlikud tekkivate helide täpsetest iseloomujoontest. Vaatamata väikesele tõenäosusele ei välistata muusikaliste helide tekkimise võimalust. Liitobjekti meisterdamisel keskendutakse kehalise impulsi mehhaaniliseks liikumiseks muundamise võimaluse tekitamisele. Helilises mõttes hoitakse ennast avatuna helilistele võimalustele kõige laiemas mõttes.

Inimkeha ei tekita vahetult heli, vaid mõjutab kineetiliselt mingit masina osa. Ülekandemehhanismi (mis võib olla äärmiselt lihtne) abil kantakse sisendimpulss edasi helisid tekitavatesse osistesse. Helimasinatena kvalifitseeruvad siinses uurimistöös ka elektrimootoritega käitatavad mehhanismid, kui nende lülitamine ning reguleerimine on inimese poolt füüsiliselt kontrollitav. Seega ei saa helimasinat siinses käsitluses lahutada kasutaja füüsilisest interaktsioonist, mis välistab täisautomaatsete masinate kaasamise sellesse diskussiooni.

Meid ümbritsevas tehiskeskkonnas võib kohata seadmeid, mille töö tulemusena tekivad rikkalikud helikombinatsioonid. Enamasti ei ole taolised masinad loodud helisid tekitama, vaid need kaasnevad paratamatult kindla tehnilise funktsiooni täitmisega. Eristamaks juhuslikult helisid tekitavat seadet kunstilisest helimasinast, peab viimases olema tuvastatav intentsionaalne korrastatus kas sisend- või väljundmustrites. Taoliseks korrastatuseks on vajalik masina kasutuskonteksti nihestamine. Masinaid oma tavapärasest kasutuskontekstist välja rebides saab nendega hakata opereerima kui kunstiliste objektidega. Näiteks külmutuskapi kompressori helide püüdmine mikrofoni abil ning seejärel elektrooniline töötlemine ja võimendamine annavad

juhuslikuna sündinud helile intentsionaalse väljundi. Erijuhtumitena kvalifitseeruvad selles arutelus ka seadmed, mis on konstrueeritud helisid tekitama, kuid ilma kunstiliste taotlusteta. Näiteks võib tuua alarmseadeldised. Tavapärasest kasutusviisist välja tõstes on neid võimalik vaadelda kunstiliste heliobjektidena. Minu uurimistöös leiavad taolised dekontekstualiseerimised ehk funktsionaalsed nihestamised masinate ja esemetega aset pidevalt. Kuidas see toimub ning kuidas seda helimasinate meisterdamisel rakendatakse, tuleb pikemalt juttu 3. peatükis „Meisterdamine“.

1.4 Peamised teoreetilised käsitlused

Meisterdamise kui tegutsemist juhtiva otsustusprotsessi ning minu uurimistöö keskse mõiste kirjeldamisel kasutan selle olulisima sõnastaja Claude Lévi-Straussi teost „Metsik mõtlemine“ (1962). Meisterdamise kui intuiitivse protsessi olemust aitab selgitada mentaalne seisund nimega „vaikiv teadmine“. Selle nähtuse kaasamisel uurimistöösse toetun peamiselt Jyrki Siukoneni teosele „Vasar ja vaikus“ (2016) ning Michael Polanyi teosele „The Tacit Dimension“ (1966). Meisterdaja suhet kasutatavatesse esemetesse aitab mõtestada sobimuste teooria ning selle olulisim eestkõneleja James Gibson.

Analüüsin oma lavastusmeetodit, tuginedes Lehmannile, Erika Fischer-Lichtele jt. Etendaja kui lavalise figuuri kujunemist näitleja kõrvale analüüsin Edward Gordon Craigile, Andy Lavenderile ja Hans-Thies Lehmannile toetudes.

Uurimistöö käigus tekkinud äratundmiste põhjal paigutan oma tegevuse kaasaegne nukuteatri konteksti. Selle positsiooni adekvaatsust tugevdan Marek Waszkieli, Henryk Jurkowski, Claudia Orensteini ja teiste diskursust uuendavate mõtlejate seisukohtadega.

Minu loovuurimus asetub mitut erinevat teatridiskursust hõlmavale ühisalale. Tehnoloogilise teatri kui Eesti-keskse nähtuse puhul toetun kohalikus meedias ilmunud artiklitele. Autoritena tooksin esile Andrus Laansalu, Erkki Luuki, Ott Karulini ja Andres Keili. Samuti toetun Evelyn Raudsepa

bakalaureusetööle, mis käsitles tehnoloogilise teatri retseptsiooni kirjutavas meedias. Objektiteatrist aitavad mõtiskleda Patrice Pavis, Richard Allen ja Mike Pearson. Postdramaatilise teatri mõisteruumi kaardistan peamiselt selle formuleerijale Hans-Thies Lehmannile toetudes.

Teoreetilist arutelu masina kui iseseisva nähtuse sisenemisest kunstisfääri analüüsin futuristide ning eelkõige Luigi Russolo pärandile toetudes. Seda aitavad avada nii futuristlikud manifestid kui Aalborgi Ülikooli professor Stefania Serafini ajalooline analüüs. Kriitilise antimasina kontseptsiooni kujunemist ning kineetilise kunsti ja Jean Tinguely panust sellesse kirjeldab Heidi E. Violand-Hobi.

2. Teoreetiline mõisteruum ja mänguväli

Selles peatükis tutvustan helimasina kontseptsiooni kujunemise ajaloolist tausta ning analüüsin selle kasutamist lavastuses erinevate teatriteoreetiliste diskursuste kontekstides. Etendaja poolt endale tehispartneriks konstrueeritava helimasina spetsiifika võimaldab seda vaadelda eri nurkade alt. Kaasaegne teatriteooria sisaldab palju erinevaid žanrilisi määratlusi, millest ükski ei kirjelda helimasinate kasutamist lavastustervikus täielikult. Liikudes arutluses üksikult üldisele, vaatlen enda loome- ja uurimistegevust tehnoloogilise teatri, seejärel objekti-, materjali- ja visuaalteatri ning lõpuks veel avaramal postdramaatilise teatri väljal.

2.1. Helimasina kontseptsiooni kujunemise ajalooline taust

Sissejuhatuses tutvustasin helimasina kontseptsiooni paigutumist tehnoloogilise ja kunstivälja suhtes. Siinses alapeatükis kirjeldan kahte peamist paradigmuuutust masina käsitlemisel kaasaegses kunstis ning illustreerin neid näidetega. Pöördepunktideks on masinate kaasamine iseseisvate üksustena kunstidiskursusesse ning kriitilise positsiooni kujunemine progressi ja kapitalistliku edumüüdi suhtes. Mainitud muutused raamivad masinakäsitlust ka minu loomingus ja käesolevas uurimistöös. Samuti kirjeldan mõningaid progressivastaseid näiteid ajaloost laiemalt.

Masinate manifesteerimine iseseisvate kunstiojektidena oli futuristide kunstikäsitluse nurgakivi ning arvestatav panus maailma kunstiajalukku. 19. sajandi tööstusrevolutsiooniga hoo sisse saanud tehnoloogia areng Euroopas hakkas olulisel määral mõjutama ka erinevaid kunstivaldkondi. Selle nähtuse üks jõulisemaid avaldumisvorme – futurism – sai alguse Itaalias 20. sajandi esimesel kümnendil.²

² Samaaegselt tekkisid Venemaal sarnased nähtused, mida on nimetatud ka vene futurismiks ning vene konstruktivismiks. Andrei Smirnov eristab neid itaalia futurismist erineva esteetika, ideoloogia ja filosoofia poolest ning väidab, et vastastikused mõjutused puudusid (Smirnov 2013: 135).

James Davies kirjeldab oma doktoritöö sissejuhatuses Itaalias tol ajal valitsenud olukorra otseseid mõjutusi futurismi tekkeks. Tööstusliku Põhja-Itaalia kasvav heaolu, urbaniseerumine ning noorema generatsiooni vastasseis Antiik-Rooma ja renessansi traditsioonide domineerimisele kultuuris löid uuendusliku kultuuridiskursuse esilekerkimiseks soodsa pinnase (Davies 2017: 8–25).

Märgiliseks stardipauguks peetakse 1909. aastal Pariisi ajalehe Le Figaro esiküljel ilmunud „Futurismi manifesti“, mille autoriks oli Filippo Tommaso Marinetti. Selles ülistati tulevikku, tehnoloogiat, sõda, progressi. Kutsuti üles hävitama muuseumid ja raamatukogud, vabastama Itaalia professorite, arheoloogide, turismi-giidide ja antikvariaatide gangreenist (Marinetti 2013: 248–253). Futuristid avaldasid erinevaid manifeste („Futuristlike maalikunstnike manifest“, „Futuristlike muusikute manifest“, „Futuristliku skulptuuri tehnika manifest“ jpt), mis pidid aitama uuenduslikke printsiipe rakendada kõigis eluvaldkondades.

Futuristlike ideede tungimine tollasesse muusikasse pani aluse ka helikunsti kui meediumideülese diskursuse tekkele. Keskne figuur selles uuenduses oli itaalia maalikunstnik Luigi Russolo, keda Anders Härm oma doktoritöös nimetab helikunstipioneeriks (Härm 2023: 109). Russolo manifesti „Mürade kunst“ peetakse futuristliku muusika ja helikunsti põhimõtete esimeseks formuleeringuks. Manifesti alustab Russolo pöördumisega helilooja Balilla Pratella poole, kelle kontserdil kogetu avas talle uued perspektiivid muusika tajumisel ja mõtestamisel. Ta tõdeb, et masinate ilmumine on varem looduses domineerinud vaikuse asendanud müradega, milles sisalduv heliline mitmekesisus ei ole puhaste toonide abil saavutatav. Kaasaegne inimene on tehislise müradega harjunud ning nõuab üha rohkem nende poolt võimaldatavaid akustilisi emotsioone. Ta kategoriseeris futuristlike orkestrite jaoks kuus fundamentaalset mürahelide perekonda. Manifest annab suuniseid müradega opereerimiseks, aga ka tehnilisi juhiseid müramasinate konstrueerimiseks. (Russolo 1986: 23–30)

Isetehtud müramasinate sarjaga „Intonarumori“ on Luigi Russolo jätnud tuntava jälje heliinstrumentide ajalukku. Sarja loomise aluseks sai tema enda poolt kategoriseeritud kuus

erinevat mürade perekonda. „Intonarumori“ sarjast ei ole tänapäevaks säilinud ühtegi originaalinstrumenti. Need hävisid II maailmasõja käigus või läksid lihtsalt kaduma. Kuna Russolo ambitsiooniks oli müramasinate tööstusliku tootmise alustamine, siis oli ta üpris ettevaatlik nende tehniliste üksikasjade avalikustamisega. Samas koostas ta patentide taotlemiseks neist detailsed kirjeldused. See on võimaldanud kaasajal paljudest tema masinatest täpseid koopiaid valmistada ning nende mehhaanilist käitumist ja akustilisi omadusi uurida. (Serafin 2012: 409)

Aalborgi Ülikooli professor Stefania Serafin on Russolo müramasinate ehitust uurinud originaaldokumentidele toetudes. Itaalia patendiameti poolt välja antud patent number 142066 aastast 1914 kirjeldab ühe *intonarumori* tehnilist ehitust. Kirjelduse põhjal saab aimu materjalide valikust ja mehhaanilisest printsiibist, millel see põhineb. Üldvormilt on tegemist puidust kastiga, mille ühes otsas on valjuhääldina toimiv laienev koonus. Peamiseks helitekitajaks on kasti sisse pingutatud keel, mille üks ots on kinnitatud nahast membraani külge. Kasti välisküljel on vänt, mida ringi ajades hakkab pöörlema kasti sees olev ratas, mis liikudes hõõrdub pingul keele vastu. Vibreeriva keele võnkumisi võimendab pingul nahkmembraan ning heli suundub kuulajani valjuhääldi kaudu. Lisaks vändale on süsteemi lisatud kang. Selle abil saab pinget vibreerivas keeles reguleerida, muutes seeläbi helikõrgust. (Samas: 401–403) Üldjoontes on *intonarumori* masinad tehniliselt lihtsakoelised. Varieeruvad materjalid, detailide kujud ja lihtsamad mehhaanilised printsiibid.

Kuigi Luigi Russolot peeti eluajal muusikamaailmas tihti diletandiks ning ta jäi teenimatult fookusest välja, on tema panust helikunsti mõtteviisi kujundamisse raske üle hinnata. Kuna ühtegi originaalobjekti „Intonarumori“ sarjast tänaseni säilinud ei ole, siis on nende hindamine meisterdamise vaatenurgast mõneti keeruline. Eksitavaks võivad osutuda patendiametile esitatud joonised ja mudelid, mis viitavad justkui ratsionaalse insenerimeetodi kasutamisele. On siiski tõenäoline, et masinad pidid olema valmis ja avalikkusele demonstreeritud enne esimese patenditaotluse sisseandmist. Russolol puudus inseneriharidus, samuti ei ole teateid tema tihedast koostööst mõne professionaalse konstruktoriga. Seega on loogiline arvata, et tema müramasinad said algselt teoks ikkagi katse-eksituse meetodil ümbritsevat keskkonda tähelepanelikult jälgides ja ühendusvõimalusi eksperimenteerivalt otsides. Müramasinate seeriatootmise potentsiaali

adumine sai kujuneda siis, kui masin oli valmis ja tõestanud oma sobivust. Üldjoontes on arusaadav, et selles protsessis Russolo dekonstrueeris masina kui niisuguse ning asetab liikuvaid detaile otseühendusse muusikainstrumentidelt eemaldatud detailidega. Taoline protsess kvalifitseerub selgelt meisterdamisena isegi siis, kui meil puudub otsene võimalus seda detailselt jälgida. See on peamine põhjus, miks ma meisterdamise meetodil heliobjektide konstrueerimist uurivas doktoritöös asetan Luigi Russolo esimeseks ja teedrajavaks näiteks.

Luigi Russolo „Intonarumori“ sari illustreerib ilmekalt mõtteviisi nihet, mis võimaldas hakata käsitlema masinat kunstiobjektina. Minu kunstnikupositsioonist eraldab seda aga masina positsioneerimine progressi ja kapitalistliku turundusmudeli suhtes. Russolo eesmärgiks oli oma müramasinate masstootmisesse suunamine ning neile võetud patentide abil müügikasumi teenimine, mille suhtes olen kriitilisel seisukohal. Kunstiajaloo võib leida nähtuse, mis kujundas tugeva opositsiooni tehnoloogilise progressi vastu. See joonistus välja kineetilise kunsti ühe markantseima esindaja – Jean Tinguely loomingus, mida järgnevalt kirjeldan.

Futuristlike masina-utoopiate asendumine düstoopilise antimasina kontseptsiooniga on oluline pööre 20. sajandi kunsti tehnoloogiakäsitluses. II maailmasõja järel muutus masina kontseptsioon kunstis märgatavalt. Läänemaailma sõjatraumas mängis olulist osa tehnoloogia keskne roll hävitusprotsessis. Valus äratundmine tühistas varasemad tehnoutoopiaid – lootused masinate toel ehitatavast paremast maailmast (Bessette 2018: 1). Perioodi keskseks diskursuseks tehnoloogia käsitlemisel kaasaegses kunstis sai kineetiline kunst, mis võttis selge fookuse liikumise, aja ja masinikkuse uurimisele ja rakendamisele loome- ja esitusprotsessis. Tegemist ei ole tühjale kohale tekkinud nähtusega. Kunstiajalugu seostab kineetilist kunsti futurismi, konstruktivismi ning dadaismi mõjudega. Neist dada liikumise poolt kasutusse võetud revolutsiooniline mõiste – antikunst – avaldus kineetilises kunstis antimasinana. See käsitles inimese ja masina suhet kriitilise ja kohati lausa anarhistlikuna.

Liikumise ja tehnoloogia mõtestamisel kunstis oli juhtiv roll rootsi kuraator Pontus Hulténil. Tema näitused „Le Mouvement“ Pariisis (1955), „Movement in Art“ Stockholmis (1961) ning „Machine

as Seen at the End of the Mechanical Age“ New Yorgis (1968) kujunesid märgilisteks sündmusteks kineetilise kunsti kui iseseisva diskursuse levitamisel. (Hanors 2003: 45–47)

Masinatest, mehhaanikast ning helidest rääkimine kaasaegses kunstis on mõeldamatu ilma Jean Tinguely panust käsitlemata. Jean Tinguely oli Šveitsi päritolu kunstnik, kes sai tuntuks kineetilise kunsti ühe peamise edendajana. Tema loomingu läbivaks iseloomustajaks on hiiglaslikud robustsed mürarikkad masinad, mis koosnevad pöörlevatest ratastest, liikuvatest hoobadest ning ohtratest dekoratiivsetest lisandustest. Laias laastus võib Tinguely loomingu jagada kaheks: soololooming ning koostöö kauaaegse elukaaslase Niki de Saint-Phalle'iga, kes lisis masinatele värvikirevaid plastikust dekoratiivseid vorme. Antud uurimistöökontekstis huvitab mind Tinguely tegevuses just antimasina kontseptsiooni kujunemine ning selle rakendamine helimasinate ehitamisel. Näiteid toon peamiselt karjääri esimese poole soololoomingust. Tema pärandi säilitamiseks ja uurimiseks avati Baselis 1996. aastal Tinguely muuseum. Teda peetakse 20. sajandi kunsti tugevalt mõjutanud autoriks. 1953. aastal asus Tinguely elama Pariisi ning jäigi seotuks sealse kunstiväljaga.

Jean Tinguely karjääri üsna varases staadiumis nimetas Pontus Hultén tema teoseid pigem antimasinateks kui masinateks. See määratlus jäi Tinguely objekte saatma läbi kogu tema karjääri. Antitüüpsete ja antitootlikena õõnestavad need objektid masinate funktsioone, kasutades mehhaanilisi protsesse algse eesmärgi antiteesina.

Kunstimasinad, mis on teadlikult konstrueeritud mehhaaniliselt ebakindlateks, astuvad kriitilisse dialoogi inseneride konstrueeritud ning tööstuslikult toodetud masinatega. Tinguely masinate peamiseks algmaterjaliks on vanaraud, mis plasmalõikuriga toorelt tükkideks lõigatud ja seejärel keevitatud ebakindlalt oma telgedel istuvate rataste külge. Kõigele sellele on hoolimatult lisatud leidmaterjalidest dekoratiivseid detaile. Selle tulemusena muutuvad ka masinate liigutused logisevaks, tooreks, ebastabiilseks ja liialdatuks. Tinguely meetodil konstrueeritud masinad oma ebatäiuses ning materjalivaliku tõttu tekitavad igal juhul väga mitmekesist mürapaletti, mis kaasneb iga detaili liikumisega. Ometi võib eristada masinaid, mis tekitavad helisid tahtmatult,

nendest, mis on konstrueeritud nii, et helilistes väljundites on võimalik tuvastada sihipärast korrastatust ja struktuuri. Neid masinaid vaatlengi siin helimasinatena.

Tinguely helimasinate konstrueerimise algust dateeritakse aastasse 1955. Sel aastal aset leidnud näitusele „Salon des Réalités Nouvelles“ valmis tal objekt nimega „Relief méta-mechanique sonore I“. Mootorite abil käideldavas süsteemis pöörlesid peenikestest varrastest kokkujoodetud hammasrattad. Sellesse kineetilisse süsteemi oli lisatud erineva kuju ja suurusega haamrikesi, mis ebakorrapäraselt klaaspudelite ja plekist konservikarpide pihta löid. Juhuslikule rütmstruktuurile vaatamata tulid helikujundid selgelt esile ning moodustasid masina essentsi. (Violand-Hobi 1995: 24–25)

1958. aastal avas Tinguely Pariisis Iris Clerti galeriis näituse „Mes étoiles – Concert pour sept peintures“. Üheainsa väikese ruumiga näitusepaik oli tuntud oma näituste performatiivsete avamiste poolest. Sellest galeriist sai tuule tiibadesse ka Tinguely oluline mõjutaja Yves Klein. (Hanors 2003: 59–65) Tinguely seitse „maali“ olid puidust alusele kinnitatud mootorid, mis liigutasid metallist süsteeme. Nii aluspind kui liikuvad detailid olid kaetud kunstniku kaubamärgiks kujunenud musta mattvärviga. Igal masinal oli vaid üks liikuv osa, mis oli värvitud valgeks ning seetõttu eendus selgelt taustast. Nende valgete detailide liikumine moodustas teose visuaalse animatsiooni ning markeeris helirütme. Helisid tekitavad osad olid vaataja eest peidetud. Näitus oli interaktiivne, võimaldades publikul iga masinat eraldi lülitada, seeläbi erinevaid mustreid kombineerides. (Violand-Hobi 1995: 30)

1960. aastal valminud teos „Gismo“ oli tehniliselt ja visuaalselt üsnagi stiilipuhas Tinguely käekirja näide – tihe rataste ning neid ringi ajavate rihmade süsimust võrgustik, mida liigutab elektrimootor. Teosesse on lisatud tünne, potte ja panne, mida kineetilise süsteemiga ühendatud vardad ja haamrikesed löövad (Samas: 40–41).

Pontus Hultén on tabavalt öelnud, et kineetilist kunsti iseloomustavad rütmid, mis ei kordu iial (Hanors 2003: 51). Selle väite heaks näiteks on Tinguely üks tuntumaid helimasinate sarju „Méta – Harmonie“ (I-IV). Kõik neli teost koosnevad hiiglaslikest metallkonstruktsioonidest, mille sisse on ehitatud tihe rataste, hoobade ja veorihmade süsteem. Aeglaselt pöörlevad rattad liigutavad detaile, mis omakorda liigutavad heli tekitavaid materjale ja esemeid. Helipildis võib laias laastus eristada konventsionaalseid muusikainstrumente, mida „mängivad“ süsteemi liikuvad osised ning masina liikuvate osade külge ühendatud liideseid, mis üksteise pihta löövad või kraabivad.

Erinevalt Luigi Russolost on Tinguely looming selgemini analüüsiv meisterdamise vaatenurgast. Kasutatud esemete ja materjalide valiku juhuslikkus on selgelt loetav, see mõjutab otseselt masinate esteetikat. Samuti on rohkem teada Tinguely tööprotsessist ja meetodist. Säilinud on ülesvõtteid kunstnikust leidmaterjale korjamas. Tema pikaajaline assistent Joseph Imhof, kes oli ise professionaalne lukksepp, kirjeldas Tinguely ohjeldamatut vabadust, julgust ja eksperimentaalsust materjalide kasutamisel ning nende masinateks ühendamisel. Alguses sellesse skeptiliselt suhtununa tunnistas ta hiljem, et taoline meetod osutus oodatust töökindlamaks. (Violand-Hobi 1995: 20) Violand-Hobi kirjeldab 1960. aastatel valminud objektide loomiseks kasutatud esemeid, nimetades Tinguelyd otsesõnu meisterdajaks Claude Lévi-Straussi definitsiooni refereerides. Samuti toimus stiilipuhas meisterdaja käitumine pidevas intuiitses esemete kogumises oma erinevatesse stuudiosse, et need siis õigel hetkel käiku lasta. (Samas: 44)

Kunstiajaloolist tausta sisse tuues huvitasid mind kaks olulist momenti: masina saamine iseseisvaks kunstiobjektiks ning kriitilise antimasina kontseptsiooni tekkimine. Käesoleval hetkel on toimumas tehnoloogilises arengus uus oluline murrang – tehismõistuse rolli oluline kasv. Üks selle nähtusega kaasnevatest narratiividest kirjeldab masina eemaldumist inimesest, kuna üha suureneb tema võime iseseisvalt toimida. See aga ei mahu enam minu masinakäsitluse alla, kus inimest ja tema loodud masinat vaadeldakse teineteist vältimatult vajavas tihedas dialoogis.

Et kirjeldada minu uurimistöö kriitilist suhet progressi väärtusskaalasse toon sisse ka mõned näited ajaloost laiemalt. 18. sajandil tegutsesid Inglismaal masinapurustajad, keda tuntakse liikumise juhtfiguuri nime järgi ludiididena. Kartes masinate kasutuselevõtu tõttu töökohtade kadumist kudumismanufaktuurides, asutas kangur Ned Ludd salaorganisatsiooni, mis asus seadmeid purustama ning tööstureid pantvangi võtma. Liikumine suruti sõjaväe poolt veriselt maha. Ludismi tänapäevane analoog on neo-ludism. Vägivallale eelistatakse tehnoloogiast loobumist. Äärmusliku neo-ludismina käsitletakse näiteks amišite kogukondi. Hasso Krull näeb tehnoloogilise arengu hüvedest loobumist otsese tõukejõuna 19. sajandi dekadentsi tekkimisele. Dekadentlik estetism vastandas ennast kasulikkusele ning progressile. Tuntuim loosung „kunst kunsti pärast“ iseloomustas reaktsioonilist suhtumist kasumiahnusega kaasnevasse ebavõrdsusse ning ökotsiidi. (Krull 2023: 54–57) Tänapäeval on seoses tehisintellekti hüperarenguga võimalik tajuda valmisolekut dekadentsi uue laine tulekuks. Tunnen oma loomingus ja selles uurimistöös domineerivas masinakäsitluses sarnasusi dekadentliku anti-progressi narratiiviga.

Vastukaaluks progressisurvele on uuemal ajal tehnokultuuris tekkinud kriitiline „kasutu masina“ (ingl *useless machine*) kontseptsioon. Tegemist on iroonilise positsiooniga turumajandusliku väärtusskaala suhtes, mille kohaselt intellektuaalse omandi ülimaldiks on müügiedu. Kasulik tehnoloogia peab olema laiatarbekaubana turundatav või siis aktiivselt osalema progressis. Masin, mis omab essentsiaalset rolli ainult ühe kunstiteose kontekstis, adapteerumata laiema kultuurikontekstiga, ei mahu kasulikkuse määratlusse.

Kasulikkuse ja kasutuse piiriala tinglikkust illustreerib väga selgelt Massachusettsi Tehnoloogiainstituudi teadlase Marvin Minsky konstrueeritud masin. Tegemist on väikese karbiga, mille peal on lüliti. Kui see aktiveerida, avaneb karbi kaas, kust väljub „sõrm“, mis lüliti taas algasendisse lükkab ning kaane alla tagasi liigub.³ Ehk siis iseennast välja lülitav masin, millest on saanud „kasutu masina“ kui kategooria ikoonilisim esindaja. Selle presenteerimine tehnoloogilis-filosoofilises käsitluses naeruväärstab iseennast oma võimetuse pärast osaleda

³ Vt Marvin Minsky kasutu masina tehnilist printsiipi:
https://www.youtube.com/watch?v=Z86V_ICUCD4&ab_channel=FrivolousEngineering

tehnoloogilises progressis. Saatuse irooniana on tänaseks päevaks Marvin Minsky kasutu masin asunud eitama iseenda turunduslikku „kasutust“, kuna selle prototüübi järgi valmistatud masinaid toodetakse ning turundatakse meelelahutuslike objektidena üsnagi edukalt.

2.2 Tehnoloogilise teatri kontseptsiooni tekkimine

Tehnoloogilise teatri kontseptsioon manifesteerib tehnika keskset rolli teatris. Minu uurimistöös on isetehtud masin asetatud huvi keskmesse, mistõttu pean õigeaks teoreetilise mänguruumi kaardistamise alustamist just sellest nähtusest. Samuti on minu etenduskunstialast loomingut käsitletud enamasti just selles kontekstis. Tehnoloogiline teater niisugusena, nagu ta leiab siin käsitlemist, realiseerus esmakordselt seoses performatiivse aktsiooniga Vanemuise teatris 1996. aastal. Tegemist oli Jean Giraudoux näidendi „Undiin“ esietenduse-eelse presentatsiooniga. Lavastaja Ain Mäeotsa palvel läbi viidud *performance* kaasas mänguliselt heli-, valgus- ja videolahendusi, mille rütmidega opereerimine kujundas sellest iseseisva teose. (Laansalu 2016: 133–134) Aktsiooni eestvedaja, tollane Postimehe teatrikriitik Andrus Laansalu sai kogetust tõuke uue mõiste juurutamiseks. Ta on hiljem seda meenutanud kui äratundmist, et teatris võib töötada tehnika kui keskse tegelasega (Laansalu 2013).

Eesti tehnoloogiline teater süsteemse nähtusena sai hoo sisse rühmituse Lendav Hollandlane [Andreas W (Andrus Laansalu pseudonüüm), Jaak Tomberg, Peeter Talvistu jt] eestvedamisel ning on tuntud peamiselt kahe lavastuse kaudu. 25. novembril 2001 Tartu Sadamateatris esietendunud „Uus Elysium. Une luup“ (lavastaja Andreas W) ning 10. detsembril 2002 Kanuti Gildi SAALis esietendunud „Aurora temporalis“ (lavastaja Hendrik Toompere) manifesteerisid uut teatrikeelt, mis suhestus kaasajaga peamiselt just tehnoloogia fokuseeritud kasutamise kaudu. Masinate ja nende funktsioonides avaldus iseseisev tähendustasand, mis koos klassikaliste vahenditega osales idee edasiandmises (Karulin 2002). Mõlema lavastuse tekstide autorid olid Andreas W ning Jaak Tomberg. Tolle perioodi lavastused olid väga tekstikesksed ning Erkki Luuk on seda nimetanud lausa tehnoloogilise teatri „Laansalu mudeliks“ (Luuk 2003). Lavastused pälvisid kriitikutelt vastakaid seisukohti, kuid sõltumata positsioonist jäi neil enamasti puudu uudse nähtuse kirjeldamiseks vajalikust sõnavarast (Raudsepp 2013: 9–18). Retseptioon keskendus

dramaturgiale, näitleja- ja lavastajatööle ja teistele „mittetehnoloogilistele“ lavastuskomponentidele. Tehnoloogiliste väljendusvahendite puhul tõdeti, et nende kasutamise manifesteerimine teatrikontekstis on uudne, kuid rühmituse manifestides lubatuga võrreldes alakasutatud. „Laansalu mudelile“ heidetigi ette seda, et vaatamata jõulisele manifesteerimisele jäid lavastused oma vormilt ise üsnagi tehnoloogiakaugeteks (Luuk 2003). Eraldi tekkis diskussioon näitleja rolli ja selle vajalikkuse üle. Tõstatus küsimus, et kas ilma näitlejata teater on üldse enam teater (Karulin 2001; Luuk 2003). Nii poolt- kui vastuargumentides on tunda postdramaatilise teatri kontseptsiooni puudumist. See on ka mõistetav, arvestades asjaolu, et selle teatridiskursuse keskne formuleering – Hans-Thies Lehmanni teos „Postdramatisches Theater“ (Lehmann, 1999) – oli Eestis veel suhteliselt tundmatu. Nii ei saa tagantjärele pahaks panna väidet, nagu oleks vormiküsimuste seadmine lavastusprotsessi alusmaterjaliks „lavastama hakkamine valest otsast“ (Keil 2001).

Rühmituse Lendav Hollandlane ja Tartu Teatrilabori⁴ koostöö lõppes 2003. aastal ning kirglik diskussioon tehnoloogilise teatri positsiooni üle vaibus (Raudsepp 2013: 18). See ei tähendanud aga nähtuse enda kadumist. 21. sajandi esimene kümnend tähistas tarbetehnoloogia hüppelist arengut ning kaubandusliku leviku kasvu. Interneti vahendusel arenes oskusteabe kättesaadavus ning tehnoloogiliste lahenduste kasutamisest ka kunstis sai kiiresti laialt levinud nähtus, mis ei vajanud oma eksistentsi õigustamiseks enam suuri loosungeid. Üha enam hakkas kanda kinnitama postdramaatilise teatri kontseptsioon, mis vabastas teatri väljendusvahendid omavahelisest hierarhiast. Lisaks tekkis juurde alternatiivseid kunstiruumid, kus toimuvad eksperimendid löid sõltumatu territooriumi ning väljakutseid riigiteatritele endise bravuuriga enam ei esitatud. Näitleja võimalik asendamine masinaga ei tekitanud enam elavat poleemikat, vaid sai üheks teatritegemise arvestatavaks vormiks teiste hulgas.

2010. aastal avaldas Andrus Laansalu artikli „Masin on inimese parim sõber“, kus ta viitas vajalikkusele ümber kirjutada tehnoloogilise teatri kontseptsioon. Varasemat tekstikesksust asuti otsustavalt tehnikakesksuse suunas pöörama. Tehnika potentsiaalset ja käitumisviisidest sai

⁴ Aastatel 2000–2003 Tartus tegutsenud teater.

iseseisev lavastusmaterjal. Kui tehnoloogilise teatri algusaastate üks küsimusi oli näitleja võimalik ärakaotamine, siis uue kontseptsiooni järgi ei eristu näitleja enam teistest teatri väljendusvahenditest (Laansalu 2010). Selles viimases tõdemuses on juba tunda postdramaatilise teatri printsiipide kohalejõudmist:

Tehnoloogilise teatri tuum (tänapäevases mõttes) on tehnoloogiate siserütmide ära kasutamine. See on meetod, mis ei lähtu ei dramaturgiast, ei näitlejast ega isegi mitte üldise struktuuri kokkupanemisest, lavastamisest (kuigi lavastamise osa on esituskunste juures enamasti hädavajalik, vähemalt mingisuguses ulatuses). Niisiis, tehnoloogiline teater on ennekõike küsimus rütmidest. Küsimus, mismoodi hakkavad meid nii lavaruumis kui ka mujal ümbritsevad seadmed töötama siis, kui neile ei rakendata dramaturgilist survet. (Laansalu 2013)

Uuendatud kontseptsiooniga tehnoloogilise teatrina ehk selle omamoodi teise tulemisena võib käsitleda selle uurimistöö autori ja Andrus Laansalu koostööprojekte „Kinemaatiline müsteerium“ (2010 ja 2012, Kultuuritehas Polymer), „Odysseuse vibu“ (esietendus 2011, Not Quite, Fengersfors), „Materjali vastupanu“ (esietendus 2012, Kanuti Gildi SAAL)⁵ ning „Läbipõletajad“ (esietendus 2013, Kultuuritehas Polymer). Keskeks tegelaseks sai nüüd tööpoolest tehnika ja selle füüsilis-funktsionaalsed võimalused. Lavaruumis hakkasid domineerima isekonstrueeritud mehhaanilised objektid. Masinatega opereerisid inimesed, kellel puudus näitlejakoolitus. Sellest olulisemaks peeti isikupärast kompetentsi olukordadega suhestumisel (Tanel V. Kulla ekstreemsporditaust, Meeland Sepa haruldaselt madalatämbriine vokaal, Erik Alalooga omavalmistatud masinate karakteristiku tundmine). Heli- ja valgusreži oli tehniliselt sünkroniseeritud laval toimuvaga.

Tehnoloogiline teater on pärast Eesti teatrimaastikule sisenemist jõudnud ka akadeemilisele väljale. Aastatel 2010–2013 tegutsenud Eesti Kunstiakadeemia tegevuskunste (EKA TK)

⁵ Lavastus „Materjali vastupanu“ hinnati Sõltumatu Tantsu Aastapremia vääriliseks kategoorias Aasta tegija 2012. Lavastuse tööühm: Erik Alalooga, Andrus Laansalu, Tanel V. Kulla ja Hans Gunter Lock.

õppetooli⁶ programmis asetati fookus just tehnoloogilise teatri erinevate avaldumisvormidega eksperimenteerimisele. *Performance*’id, etendused, kontserdid ja näitused toimusid peamiselt alternatiivpindadel (Kultuuritehas Polymer, Genklubi, Pärnu Vanalinna Põhikool) ning seetõttu jäid meedias suurema tähelepanuta. EKA TK programmist välja kasvanud heliinstrumentide konstrueerimise kursusi ning nende seost käesoleva uurimistööga käsitlen põhjalikumalt teise peatüki alalõigus „Loomulik meisterdamine“.

Tehnoloogilise teatri teemal on Eestis kaitstud ka mitu lõputööd. Evelyn Raudsepp analüüsis oma Tartu Ülikoolis kaitstud bakalaureusetöös „Tehnoloogiline teater Eestis 1996–2013“ peamiselt kontseptsiooni ja mõiste kujunemist trükimeedias (Raudsepp 2013). Eesti Kunstiakadeemias on kaitstud kaks loomingulist magistritööd, mis asetasi ennast tehnoloogilise teatri konteksti: Henri Hüti magistritöö „Tehnoloogilise performerit abimees. Pilguheit mees ja masin sfääridesse“ tegevuskunstide erialal (Hütt 2013) ning Urmas Lüüsi magistritöö „#Error, #Corpus, #Machina“ ehte- ja sepakunsti erialal (Lüüs 2014).

Vaatamata nähtuse „tehnoloogiline teater“ ambitsioonile kujuneda iseseisvaks teatrivooluks, jäi selle kontseptsioon peamiselt siiski rühmituse Lendav Hollandlane kunstiliseks manifestiks ning ka mõningaid hilisemaid nähtusi ühendavaks lokaalseks katusmõisteks.⁷

Üksikute, ennast selgelt teatrina määratlevate kollektiivide loomingulise platvormina võib tehnoloogiakesksust leida loomulikult ka mujalt (AKHE Engineering Theatre Venemaal, Verdensteatret Norras jne). Kuna tehnoloogilise teatri mõiste on võetud käesolevas uurimistöös kirjeldatud ambitsioonikuses kasutusele Eestis, on oluline paigutada see nähtus laiemasse

⁶ Eesti Kunstiakadeemia interdistsiplinaarsete kunstide õppetooli asemele siinkirjutaja poolt asutatud akadeemiline üksus.

⁷ Tuntuima ennast tehnoloogilise teatrina määratleva nähtusena võib käsitleda 2005. aastal Taavet Janseni asutatud rühmitust MIMproject (ja sellest välja hargnenud rühmitust e³lektron). Vt <http://taavetjansen.mimproject.org/?portfolio=mimproject-2>

teatriteoreetilisse konteksti, mis võiks omada kandepinda avaramal kultuurigeograafilisel väljal. Loogilise sammuna saab tehnoloogilist teatrit käsitleda objektiteatri kontekstis.

2.3 Objekti-, materjali- ja visuaalteater

Eesti Teatri Agentuuri terminoloogia töörühm on objektiteatri kohta formuleerinud definitsiooni: „Lavastusliik, mille põhiliseks mängu- ja väljendusvahenditeks on leitud objektid (nt. argiesemed, masinad, loodusest leitu vmt)“.⁸ Käesoleva uurimistöo kontekstis tuleb rõhutada, et väljendusvahenditeks võivad olla ka isetehtud liitobjektid, mis valmistatakse leidobjektidest. Esemete ja materia kasutusviisi objektiteatris iseloomustab teine definitsioon, mis sissejuhatuses juba mainimist leidis: „objektiteatris mängitakse objektide kaudu“. Täendusloome skeem on objektiteatris ja meisterdamises sarnane: teadmine ei tule enne ega pärast asju, vaid asjadega koos. Lévi-Strauss ütleb, et meisterdaja mitte ainult ei „räägi asjadega“, vaid ka asjade kaudu. See võimaldab käsitleda meisterdamist objektiteatrile loomulikult sobiva protsessimeetodina, kuna mõlemas toimub pidev asjade kasutuspotentsiaali tuvastamine ja rakendamine. Asjade kaudu väljendumist vaatlen oma uurimistöös peamiselt lavastust ettevalmistavas protsessis. Selle käigus rakendatav meetod asetab etendaja intensiivsesse ja analüütilisse dialoogi ümbritsevast keskkonnast pärit esemete ja materjalidega. Helimasinate loomiseks vajalikud asjade tähenduslikud nihestamised leiavad aset läbi vahetu füüsilise tegevuse.

Eelmises alapeatükis loodud seost tehnoloogilise teatri ja objektiteatri vahel näeb ka teatriuurija Kristi Ruusna oma Tartu Ülikoolis kaitstud magistritöös „Täiskasvanutele suunatud nuku-, objekti- ja visuaalteater. Teoreetilisi vaatepunkte praktiliste näidete alusel“ (Ruusna 2016: 32). Mistahes objekti kasutamine lavastuses isenesest ei võimalda vaadelda nähtut veel objektiteatrina. Taolise kitsenduse kehtestamiseks peab objekt leidma laval tavapärasest selgelt eristuvat kasutusviisi. Lavalisest kasutusest lähtudes võib objekte eristada Patrice Pavis'i liigituse abil. Selle alusel jaotatakse lavalised objektid nende funktsioonide järgi: tegevuse raamistikku

⁸ Vt <https://teater.ee/teatriinfo/terminoloogia/#char-O>

jäljendavateks, näitlemises kasutatavateks, abstraktsioonideks ja mitte-kujutavateks ning vaimset maastikku või meeleolu loovateks (Pavis 1998: 239).

Objektiteatrit üldiselt ei käsitleta sõltumatu diskursusena, vaid seda vaadeldakse seoses teiste teatrivormidega. Teatriuuriija Madli Pesti eristab saksa keeleruumis ning Lõuna-Euroopas tihedalt koos kasutatavaid mõisteid „nuku- ja objektiteater“ ning „visuaalteater“. Laiem katusmõiste – visuaalteater – hõlmab paljusid eri nähtusi ning seda iseloomustab teksti kui dominandi asendumine visuaalse kogemusega. Lisaks juba mainitud nuku- ja objektiteatri vahenditele kasutatakse liikumist, maske, projektsioone, visuaalkunsti objekte ja palju muud, mis võimaldavad tähenduste edastamist visuaalses keeles. (Pesti 2013) Visuaalteatri uurija, lavastaja ja kuraator Leino Rei täheldab sarnast seost visuaal-, nuku- ja objektiteatri vahel ka Ida-Euroopas ning Põhjamaades (Rei 2022). Visuaalteater kasutab palju ka mitteobjektseid väljendusvahendeid. Autonoomsete lavastuselementidena leiavad laialdast kasutamist video- ja valguslahendused. Käesolevas uurimistöös käsitlen oma tegevust siiski peamiselt objektiteatri kontekstis, mis võimaldab fookust hoida materiaalsete esemetega loomingulisel ümberkäimisel.

Eraldi tasub vaadelda objektiteatri vormi, mida käsitletakse kui nukuteatrist välja kasvanud nähtust. Lääne kultuuriruumis on nukuteater ajalooliselt olnud teatrivorm, kus jutustatakse lugusid inimese- või loomakujuliste nukkude abil, kusjuures tihtipeale on loomadele omistatud inimlikud omadused. Nukuteatri ja objektiteatri rasketikaardistatav piir saab ületatud siis, kui mänguvahenditeks saavad igapäevaeasemed, millel puuduvad antro- või zoomorfsed välised omadused, kuid sellele vaatamata kehastavad nad loo jutustamisel inimesi või loomi. Inglise teatriuuriija Richard Allen määratleb nukupõhist objektiteatrit vormina, kus objekt transformeerub kujuteldavalt millekski muuks. See toimib sarnaselt draamavormile, kus näitleja kehastab rolle. Objektile omistatakse samuti kindel roll. (Allen 2016: 6) Nukuteatrist välja kasvanud objektikäsitlust iseloomustab tihti esemetele zoo- või antropomorfsete kvaliteetide omistamine. Heaks näiteks on tuntud inglise trupi Forced Entertainment teos „Complete works: Table Top Shakespeare“ (2015), kus erinevaid rolle Shakespeare'i näidenditest „kehastasid“ ketšupipudel, soolatops, pipraveski, mikser jne. Vaatamata välise sarnasuse puudumisele suudab vaataja, tänu

esitatavale tekstile ja dramaturgiale, tunda empaatiat objektide suhtes, uskuda nende muundumist elusolenditeks.

Nukupõhisele sekundeerib aga teine objektiteatri käsitlus, mis on saanud mõjutusi erinevatest loomevaldkondadest. Lähtudes käesoleva uurimistöö fookuspunktidest keskendun just visuaalkunsti ja eksperimentaalmuusika mõjude vaatlemisele. Selles käsitluses ei esinda objekt midagi muud, vaid leiab kasutust iseendana. Pavis määratluses on see kõige ligemal „mittekujutavale“ objektikäsitlusele. Tähendused omistatakse esemele performatiivse protsessi kontekstis, milles ta kasutust leiab. Osutuseni jõutakse soorituse kaudu. (Fischer-Lichte 2006: 2464) Mike Pearson kasutab asjade kirjeldamiseks väljendit „semiootiliselt ebastabiilsed“, mis võimaldab tähenduslikku transformatsiooni vastavalt kasutusele tegevuslikus kontekstis (Pearson 2019). Heaks näiteks tähenduslikust transformatsioonist on helikunst ja eksperimentaalmuusika, milles helide esile kutsumiseks kasutatakse mittetraditsioonilisi vahendeid. Ümbritsevast keskkonnast pärit esemed ja materjalid leiavad kasutust lähtuvalt oma unikaalsest olemusest, antud juhul helilisest potentsiaalist. Esemekuju, suurus ja materjal määravad ära tema helilised omadused, mis ilmnevad alles performatiivses situatsioonis. Need ilmnemised saavad aluseks teose loomisele, olgu selleks siis leidmaterjalidest konstrueeritud heliobjekt või objektidega esitatav muusikapala. Selles lähenemises leiaksid Forced Entertainmenti „Kuningas Leari“ tegelased kasutust just nii nagu võimaldavad nende korpuste ja sisude materiaalsed omadused. Pipra krõbin, soola sahin, plastikpudeli tümin, kukkuva ketšupi lärtsatused, mikseri undamine ja muud helid ning füüsilised kasutusviisid on käsitletavad adekvaatse dramaturgilise materjalina.

Meisterdamise käigus tegeletakse materjali analüütilise uurimisega. Teatrivormi, mis huvitub just erinevate materjalide kasutamisest lavastustes, nimetatakse materjaliteatriks. Rõhutatakse, et materjal, mida tegevuses kasutatakse, ei omaks äratuntavat vormi. Kujundikeel on abstraktne ning mängu peamisteks atribuutideks on materjali füüsilised omadused. (Redjko 2022: 171) Sarnast analüütilist uurimist rakendatakse ka meisterdamises. Käesolevas uurimistöös avaldub see materjalide akustiliste omaduste kindlakstegemisel ja kasutamisel liitobjektide meisterdamise juures. Sellest tuleb juttu 3. peatüki lõigus „Asjade heliline potentsiaal ning selle tuvastamine“.

Mittekujutavat objektikasutuse meetodit on rakendanud näiteks prantsuse rühmitus Au Cul de Loup. Lavastuses „Mousson“ (ingl *Monsoon*) on esemed laval iseendina, ega esita selgelt fikseeritud rolle. Peamiseks väljundiks ongi just objektide heliline kõnekus, mis tõukub esmajärjekorras nende massist, materjalist ja suuruselt. Nende liikumine kandub üle etendajatele, kes ei ürita toimuvat kontrollida, vaid püüavad vastata objektidest tulevatele impulssidele. Etendajad, keda eelistatakse nimetada avastajateks, saavad läbi objektide transformeeritud tantsijateks. (Francis 2012: 21–22)

Tehnoloogilist teatrit ning materjali- ja objektiteatrit, kus lavastusprotsessi aluseks on vormiküsimused, mis väljenduvad erinevate tehnoloogiate fookusesse asetamises, on võimalik vaadelda omakorda laiemas postdramaatilise teatri diskursuses.

2.4 Postdramaatiline teater

Postdramaatilise teatri üks peamisi iseloomustajaid on lahtiütlemine lavastusvahendite hierarhiast. Horisontaalne struktuur vastandub varasemalt domineerinud ülesehitusele, kus teatrivahendite hierarhia tipus domineerisid keel, kõneviis ja žestid. Muud elemendid olid neile allutatud ja osalesid lavastuses toetavas rollis. (Lehmann 2006: 86)

Postdramaatilise teatri teooria formuleeris saksa teatriuurija Hans-Thies Lehmann. Tema teedrajav teos „Postdramatisches Theater“ ilmus aastal 1999. Mõistet „postdramaatiline“ ei käsitle Lehmann „epohhilise“ kategooriana (nagu näiteks „postmodernne“), vaid konkreetse teatriesteetilise probleemina (Samas: 21).

Kitsa defineerimise asemel kirjeldab Lehmann erinevaid „sümptomeid“, mis iseloomustavad postdramaatilist teatrit. Lisaks juba mainitud hierarhiast loobumisele toob ta välja teatrimärkide simultaansuse, mis võib olla teadlikult laetud sooviga vaataja tajud üle koormata. Rikutakse märgitiheduse üldkehtivaid norme – vaataja jaoks on neid pidevalt kas liiga vähe või liiga palju. Eraldi analüüsib ta märkide üleküllusest tingitud äärmuslike moonutuste kujunemist. Suurema

nähtusena toob ta esile teatri muusikaliseks muutumist, mis on iseloomulik kõikidele teatrivormidele. Lavastuse ülesehituse puhul asetab ta logotsentrilisuse taandumise järel oluliseks iseloomustajaks visuaalse dramaturgia. Etendaja kehalise kohalolu eesmärk ei ole tähenduste kandmine, vaid füüsilise karakteri ja liigutustega teatrisündmuse keskpunkti markeerimine. Uudsenähtusena toob Lehmann sisse termini „konkreetne teater“, mis opereerib ühise aja ja ruumiga, viitamata millelegi välisele. (Samas: 83–106) Kirjeldatud karakteristikud on kohal ka minu loomingus ning neid seostan otseselt oma uurimistööga peamiselt neljandas peatükis.

Helimasinate ja heliinstrumentidega performatiivset opereerimist võib võrrelda Heiner Goebbelsi „lavaliste kontsertide“ sarjaga, mida Lehmann kirjeldab interdistsiplinaarsete sündmustena, mis asetavad erinevad lavastuskomponendid keerukasse vastasmõjusse. Ta toonitab, et need elemendid esmalt kehtestavad ennast autonoomsete kvaliteetidena ning alles seejärel asuvad teineteisega suheldes tervikstruktuuri looma. (Samas: 111)

Kuigi postdramaatilise teatri teooria manifesteerib draama ainuvõimu lõppu, ei pea seda nähtust tänapäeval enam käsitlema millegi varasema eitusena. Lehmann asetab teooriat formuleerides selle selgesse opositsiooni varem domineerinud logotsentrilise teatriga. Aastaid hiljem leiab Eero Epner, et n-ö „isatapmine“ kultuurilise mehhanismina on ennast ammendanud ning loominguliste eesmärkide kaardistamine postdramaatilises teatris toimub pigem erinevate märksõnade (sümbioos, sünergia, ümberpaigutamine, suhestamine jne) abil (Epner 2015).

Postdramaatilise teatri horisontaalsusele ja demokraatlikkusele toetudes on võimalik mittehierarhiliste teatrielementide loetellu tuua juurde ka inimfaktor, kelle puhul ei ole varasem kokkupuude spetsiifiliste lavastusmeetoditega eeldusena nõutav. Samuti teravustub paljude vaatenurkade ja näidete hulgast välja vähekasutatud mõiste „konkreetne teater“, mis kirjeldab minu meetodiga loodavat lavalist reaalsust kõige tabavamalt ning mille kaudu analüüsin enda lavastusmeetodit neljandas peatükis. Progressikriitilise masinakäsitluse sissetoomine nii kunstile kui ka laiemale sotsiaalpoliitilisele kogemusele toetudes võimaldab liikuda edasi käesoleva uurimistöö peamise fenomeni – meisterdamise juurde.

Kokkuvõtteks. Teises peatükis toetasin oma masinakäsitlust esmalt ajaloolisest vaatenurgast ning seejärel positioneerisin selle lavastuslikke kasutamise võimalusi peamiste teatrivormide kaudu. Masina jõuline manifesteerimine iseseisva kunstilise entiteedina ning progressikriitilise anti-masina idee kujunemine on selle uurimistöös masinakontseptsiooni jaoks kaks peamist pöördepunkti. Need olulised momendid annavad kultuurilise eluõiguse masinale, mis ei anna oma kasutajale konkurentsieelist ega osale muul moel tehnoloogilises progressis. Luigi Russolo manifest „Mürade kunst“ pühitses muu hulgas industriaalsete helide jõudmise muusika diskursusesse ning viis välja ikoonilise „Intonarumori“ müramasinate sarja loomiseni. Kineetilise kunsti pioneeri Jean Tinguely kineetilised anti-masinaid kehastasid II maailmasõja järgset, tehnoloogia hävitusliku potentsiaali poolt põhjustatud šokki.

Masina paigutamist teatri diskursusesse tutvustasin esmalt Eestis formuleeritud tehnoloogilise teatri kontseptsiooni kaudu. Lavastuseks vajalike masinate meisterdamine juhuslikest esemetest ja materjalidest lubas seda nähtust vaadelda objekti-, materjali- ja visuaalteatri kontekstis. Postdramaatilise teatri peamine printsiip – lahtiütlemine teatrivahendite hierarhiast – andis võimaluse käsitleda teatrina kunstilisi vorme ja teatrimärkide kasutusviise, mida varem teatrina ei määratletud.

3. Meisterdamine

Kolmas peatükk annab põhjaliku ülevaate praktilisest otsustusprotsessist, mida kutsutakse meisterdamiseks. Esmalt tutvustan mõiste kasutamist kaasaegsetes kultuuriteooriates ning toon sisse selle nähtusega seostatava mentaalse seisundi, milleks on vaikiv teadmine. Peatüki mahukaim osa tutvustab meisterdamise jaotamist loomulikuks ning metoodiliseks, tehes seda läbi praktiliste projektide analüüsi.

Minu doktoritöö uurib nähtust, milles etendaja konstrueerib endale mehhaanilised „mängupartnerid“. Peamise väljundina huvitab mind eelkõige isetehtud liitobjekti omadus muundada etendaja füüsilisi impulsse kuuldavateks helideks. Esmapilgul ebausutavana tunduv väide, et taoliste instrumentide valmistamisega on võimeline hakkama saama igaüks, toob sisse kogu käesoleva uurimistöo keskse mõiste – meisterdamine.

Mõistega **meisterdamine** tähistatav nähtus on sama vana kui inimkultuur. Mõiste formuleering ise on aga pigem uus, kirjeldades millegi valmistamist juhuslikest ja käepärastest vahenditest. Meisterdamise kui mõtteviisi üks olulisemaid defineerijaid ja kirjeldajaid on prantsuse antropoloog Claude Lévi-Strauss, kes võttis kasutusele termini *bricolage*. Selle põhjal on tulnud eesti keelde laen *brikolaaž*. Tema teose „Metsik mõtlemine“ (1962, ee 2001) tõlkija Kaia Sisask kasutab *brikolaaži* kohta eestikeelset vastet *meisterdamine* ning *brikolööri* kohta *meistrimees* (Lévi-Strauss 2001:38). Võõrapärastele laenudele eelistan edaspidi kasutada mõisteid *meisterdamine* ja sooneutraalset *meisterdaja*.

Claude Lévi-Straussi järgi kasutati prantsuse keeles sõna *brikoler* vanas tähenduses pallimängu, jahi ja ratsutamise puhul kirjeldamiseks millegi viltuminekut või kõrvalepõiget takistusest möödumiseks. Tänapäeval on *bricoleur* ehk meisterdaja inimene, kes kasutab oskustöölistega võrreldes „käänulisi teid“. Lévi-Strauss seob sellist käitumist mõistega „müütiline mõtlemine“, mida ta kirjeldab kui loodusrahvastele omast konkreetsete oludega kohanevat ning käepäraseid

võimalusi rakendavat mõtlemist. Ta nimetab müütilist mõtlemist ka intellektuaalseks meisterdamiseks. Müütilist mõtlemist vastandab ta lääne kultuuriruumis domineeriva teaduspõhise, n-ö insenerimõtlemisega. (Samas: 38–42)

Lévi-Straussi inseneri ja meisterdaja võrdlus eristab selgelt kummagi suhet kasutatavatesse materjalidesse ja töövahenditesse. Kui insenerimõtlemise puhul toonitab ta töövahendite suhteliselt selget seotust lahendatava ülesande tüübiga, siis meisterdaja puhul rõhutab ta selle universumi suletust – materjalide valik on piiratud ja juhuslik ning peamiseks tegutsemismeetodiks on kohanemine olemasolevate vahenditega. Samuti leiab ta meisterdamisele sarnaseid struktureid jooni müütilises mõtlemises, tuues esile selle piiratuks jäävat heterogeensust. Meisterdajagi peab olema valmis lõpututeks kombinatsioonideks vaid kasinaid ressursse kasutades. (Samas: 39)

Nii selge vastandus meisterdaja ja inseneri vahel tänapäeval enam ei toimi. Insenerid osalevad häkatonidel – intensiivsetel ajurünnakutel, kus kasutatakse piiratud ressursse. See toimub väljaspool tavapärasest töökeskkonda ja -vahendeid ning eesmärgiks on just meisterdamisele omase kohaneva mõtlemise treenimine. Meisterdajal seevastu ei ole pääsu kaasaegse haridusega kaasnevatest reaalteaduslikest algteadmistest ega ümbritseva tehiskeskonna praktilise kogemisega kaasnevatest mõjudest. Ka soome skulptor ja mõtleja Jyrki Siukonen asetab meisterdaja kahe pooluse vahele, leides temas nii müütilise mõtlemise jooni kui ka inseneri loogikat. Neid poolusi ta ei vastanda, vaid näeb meisterdajat kui metsikut tegutsejat ratsionaalse maailma sees. (Siukonen 2016: 54)

Käesoleva uurimistöö spetsiifiline huvi on koondatud olukorrale, kus meisterdamise teel konstrueeritav objekt sisaldab ühte olulist füüsilist aspekti – mehhaanikat. See tähendab peamiselt seda, et loodavaid objekte defineerib liikuvate osade olemasolu. Võrreldes staatiliste liitobjektidega seab mehhaaniliste detailide olemasolu töökindlusele kõrgendatud kvaliteedinõudeid. Meisterdatud masin peab, vaatamata juhuslikkusele oma tehnilises struktuuris, vastu pidama liikumisel pidevalt muutuvatele süsteemi sisepingetele. Meisterdamisele omane

katse-eksituse meetod sisaldab juba oma nimes 50 protsendi ulatuses eksituse võimalikkust. Võimalus, et etenduses masin laiali laguneb, mehhaaniline muusikainstrument poole mängu peal kinni kiilub või näitusesaalis pidev objektide kiirparandus käib, on selle nähtusega paratamatult kaasnev nähe. Miks ikkagi tegutseb mingi osa kunstnikke teadlikult nii ebakindlal pinnal? Kas tegevusega üldse kaasneb pidev eesmärgistav sõnastamine, mis sellele vastuse annaks? Ehk on hoopis tegemist mingi kinnismõtte või väga sügaval närvisüsteemi kihtides peituvate kodeeringute tahtmatu ilmnemisega?

Kultuuriteoreetik Andrus Laansalu on kirjeldanud masinate meisterdamise tõukejõude ja toimemehhanismi nii:

...aga ennekõike tekivad niisugused kunstimasinad ikkagi sellest, et mehhanismide konstrueerimises andekas inimene vajab rakendust. Rakendust, millesse oleks haaratud tema sünnipärane jõujoonte tajude, füüsilise vajaduse mängida malet, mille vigurid on inimesest suuremad ja raskemad. Evolutsioonis kodeeritud ja lihvitud suutlikkus füüsilise ruumi iseärasusi ja objekte mängunuppudena kasutada. Kõige olulisem komponent ei ole siin mingi sõnastuslik platvorm. See jõujoonte tajude, mis väljendub mehhanismide konstrueerimises ja ehitamises, on olnud alus ellujäämisele füüsilises vaenulikus ruumis, objektide ja olendite vahel, mis/kes on pidevalt valmis sind puruks muljuma, uputama, katki rebima, läbi torkama või ümber paigutama. (Laansalu 2018: 32)

Meisterdamine kui praktiline loomemeetod baseerub esemete võimalike ühildusviiside äratundmisel ja rakendamisel. Sellele eelneb aga asjade selekteerimine mingi tunnuse alusel sobivateks ja mitesobivateks, mida Laansalu käsitleb kui liigiülest käitumismustrit (Laansalu 2017: 38). Ühe võimaliku teooria selle kohta, kuidas elusolendid ümbritsevaid esemeid kasutuspotentsiaali alusel selekteerivad, pakub välja ameerika psühholoog, ökoloogilise tajuteooria looja James J. Gibson. Tema formuleeritud sobimuste teooria (ingl *theory of affordances*) kohaselt on tajujad välistest substantsidest eraldatud pindadega. Pindade kaudu tuvastatakse esmalt objekti sobivus millekski. Pindadelt loetavad füüsilised omadused annavad aimu, milleks vastav objekt sobib, milleks teda on võimalik kasutada. Gibsoni järgi on võimalik

asjade väärtuseid ja tähendusi otseselt ja vahendamata tajuda. Sobimused ei ole füüsilised omadused, mis on reaalteaduslike meetoditega mõõdetavad. Need mõjuvad unikaalselt konkreetsele tajujale. (Gibson 1986: 127) Sobimus pakub võimalusi tegevuslikuks suhestumiseks.

Sobimuste teooria käsitleb peamiselt loomade (inimene nende hulgas) ja loomuliku looduskeskkonna suhteid. Siiski pöörab see tähelepanu ka inimliigi poolt ümberkujundatud looduskeskkonna kujunemisele ja selle sobimuste kasutamisele. Gibson ei vastanda tehislükku ja looduslikku, vaid näeb esimest teise muudetud versioonina. Suures pildis ikkagi eksisteerib tehislik loodusliku sees, olles selle lahutamatu osa. Inimliigi tegevust looduskeskkonna ümberkujundamisel seostab ta vajadusega selle sobimusi enda jaoks suurendada, saavutamaks eelist konkurentsisis. (Samas: 129–130) Konkreetselt objektidest rääkides ütleb Gibson, et need kõik omavad tunnuseid ja kvaliteete nagu näiteks värv, suurus, mass, elastsus jne. Gibson vastandab sobimuste teooriat psühholoogias levinud seisukohtadele, mille järgi me esmalt tajume just neid omadusi. Tema sõnul tajume me esmalt esemete sobimusi millekski, nende kasutusvõimalusi. (Samas: 134)

Meisterdamise puhul aga ei saa esemete tunnuseid ja kvaliteete nende kasutuspotentsiaalset lahutada. Seda seetõttu, et meisterdaja ei otsi kasutusvõimalust ühele esemele, vaid peamine eesmärk on leida erinevate esemete ühendamise võimalusi. Seda tehes pöörab meisterdaja algusest peale tähelepanu teatud morfoloogilistele aspektidele ning iseloomulikele detailidele. Seda peab meisterdamise juures oluliseks ka kunstnik Erki Kasemets, kes on meisterdamist käsitlenud oma doktoritöös „Väljaspool tavalist: pidu, prügi ja polügoonteater. Brikolaaž kui loome- ja uurimisviis“. Ta kasutab meisterdamise kohta läbivalt terminit „brikolaaž“. Praktilise tegevuse juures toob ta välja kasutatavate esemete piiratud valiku, mis sunnib teda olemasolevaid elemente uurima ja neid kokku sobitama. Tema jaoks tekib asjades ühildumisvõime, kui neis hakkab ilmnenema korrapära. Selle tuvastamiseks kõrvutab ta asju, otsides neist vastastikku sobivaid juhutunnuseid. (Kasemets 2017: 13–14)

Pöördudes veel korra Gibsoni sobimuste teooria juurde, tuleb rõhutada, et ta toetub ümbritseva keskkonna kasutuspotentsiaali tuvastamisel just visuaalsele tajumisele. Kuna käesolev uurimistöö tegeleb helimasinate konstrueerimisega meisterdamise meetodil, saab siin oluliseks ka ümbritseva keskkonna akustiline tajumine. Sooviga tuvastada materjalides ja esemetes helilist potentsiaali, kasutame me esmalt siiski visuaalset vaatlust. Seda tehes pöörame me kõigepealt tähelepanu just välisele karakteristikale, mis pindade kaudu avaldub. Akustilise potentsiaali tuvastamisest tuleb põhjalikumalt juttu alapeatükis 3.2 „Loomulik meisterdamine“.

Kasemets seostab meisterdamist kui kombineerimismeetodit ning kunstilist väljendusvormi – assamblaaži. Ta toob neist viimase puhul välja eri materjalide kasutamist, nende hulgas selliste, mis ei ole tavamõistes kunsti tegemiseks mõeldud. Esineb nii looduslikke kui ka tööstuslikke, nii valmisobjekte kui ka detaile. Assamblaaži ja meisterdamise protsessilise ühisjoonena toob ta välja kavandamatuse, materjalivaliku juhuslikkuse ja tulemuse ettearvamatus. (Samas: 16) Ka mina olen enda poolt juhendatavate projektide puhul algfaasis eelistanud masinale mõistet „liikuvat detaili sisaldav assamblaaž“.

Inimliigil on ainulaadne võime – suutlikkus oma kujutlustes projitseerida ennast tulevikku (Allik, Tulving 2003: 915–937). See omadus annab võime näha kasutusvõimalusi staatiliselt paigal olevates esemetes. Norra arheoloog ja kultuuriteoreetik Bjørnar Olseni järgi on meie asjadetaju seotud potentsiaalsete tegevuste ja reaktsioonide ette aimamisega. Asjade keskel elades me konstrueerime oma kujutluses pidevalt nende kasutamise võimalusi. Ta seostab argist asjade tajutavate kogetavate potentsiaalsete tegevustega, mida asjade vahelised tühimikud, kontaktid ja liidesed kasutamiseks välja pakuvad. (Olsen 2017: 82) Sedasama igapäevast tulevikku suunatud seoste tajumist rakendab ka meisterdaja üksteisest eraldatud asjades ühildumisvõimet otsides. Staatiliselt paigalolevad ning üksteisest eraldatud objektid ei oma otsest seost, kuni inimese kujutlusvõime neile seda ei omista. See toimub aga justnimelt neid esemeid tulevikku projitseerides – kuidas nad võiksid üksteise suhtes paikneda, kontakteeruda, ühilduda?

Kujutlusvõimega tuvastatavad asjade vastastikused külgnevused viitavad nende omavahelise füüsilise sobimuse võimalikkusele. Nii nagu Gibsoni teoorias tuvastab elusolend füüsilist sobimust ümbritsevas keskkonnas, nii tuvastab meisterdaja omavahelist sobimust erinevates esemetes. Õõnsus ühes esemes annab võimaluse ühildamiseks väljasopistuvat detaili omava esemega. Kerajale esemele annab võimaluse veeremiseks suurem sile pind. Voolik, toru või renn võimaldab vedelat või peeneteralist ainet gravitatsiooni kasutades ühest kohast teise liigutada. Taolistel vastastikku sobivate tunnuste tuvastamisel ja rakendamisel põhineb mehhaaniline meisterdamine, mis võimaldab lihtsamate masinate konstrueerimist. Teatud sobivused võimaldavad asju ühendada kineetiliselt. Teineteisega füüsiliselt seotud olles jääb kindlatele detailidele võimalus selge liikumismustri sooritamiseks.

Kohanev-kujundav suhe ümbritseva keskkonnaga on praktikas tihti mõjutatud sotsiaal-majanduslikest tõukejõududest. Karmides oludes elavale loodusrahvale annab igapäevane nutikus edumaa, mis garanteerib ellujäämise. Kantuna üle kaasaegsesse kunstikonteksti õilmitseb meisterdamine tihti olukordades, kus projektid vaevlevad kroonilises eelarvepuudujäägis. Pikemaajalise viljelemise tulemusena kujuneb tihti välja originaalne käekiri, milles materjalivalik ja kasutusviis dikteerivad ka esteetikat. Samuti pakub meisterdamine loomingulist lisapinget ning ligipääsu vahenditele, mida „poest ei osta“ ega „Hiinast ei telli“. Staarid ja heaoluühiskonna peavoolukunstnikud võivad endale lubada olukorda, kus paberile visandatud ning projektijuhile edastatud eskiis valmib näitusetöös spetsialistide käe all. Kuid suur osa eksperimentaalkunstnike mahuvad vaevata katusmõiste „meisterdaja“ alla.

3.1 Vaikiv teadmine

Meisterdamist seostatakse tihti mentaalse seisundiga, mida nimetatakse vaikivaks teadmiseks. Juba sellele alapeatükile pealkirja pannes olen ma sisenenud mõisterägastikku, mis vajab pisut selgitamist enne, kui sisu juurde edasi liikuda. Vaikivat teadmist, mis väljendub sõnastusväliste oskuste ja võimete ilmnemise kaudu, on selles uurimistöös viidatavad autorid, aga ka nende eesti keelde tõlkijad formuleerinud erinevalt. Selle mõiste minuni tooja on soome skulptor ja mõtleja Jyrki Siukonen. Tema teose „Vasar ja vaikus“ (2015) eestindamisel on Jaan Pärnamäe kasutanud

vormi „vaikiv teadlikkus“ (Siukonen 2016: 50), kuigi ta kasutab mõnes kohas ka „vaikiv teadmine“ (samas: 44, 47). Richard Sennett oma teoses „Craftsman“ kasutab „tacit knowledge“ (Sennett 2008: 50), mille Triinu Pakk eestindas kui „vaikimisi teadmine“ (Sennett 2021: 40) ning millele Andrus Laansalu pakub järelsõnas välja omapoolse „vaikiv teadmine“ (samas: 394). Täheruumi raiskamise asemel, mis kuluks „tõe“ väljaselgitamisele, otsustan oma vaikivat teadmist antud küsimuses usaldades edaspidi kasutada versiooni „vaikiv teadmine“.

Arvatavasti on suur osa inimestest kogenud ennast seisundis, kus tegutsemiseks vajalik teadmine on olemas, kuid ei olda võimeline selle toimimise loogikat ja üksikasju sõnastama. Ometi suudab see sõnastamatu teadmine rakenduda füüsilises tegevuses üsnagi adekvaatselt. Otsus tegutsemiseks sünnib hetkega ja automaatselt, sisaldamata sõnastuslikku arutelu.

Laansalu seostas eespool sõnastusvälises seisundis ümbritseva keskkonnaga manipuleerimist evolutsiooni käigus välja kujunenud võimekuste automaatse rakendamisega (Laansalu 2018: 32). Bjørnar Olsen ütleb Henri Bergsonile toetudes, et kehalised oskused, mis aitavad meil navigeerida materiaalses ruumis, on asjade poolt meile peale surutud. Me positsioneerime ennast igal ajahetkel ümbritsevate asjade suhtes. Asjade keskel lakkamatult elades ja kulgedes tekib harjumuslik materiaalne kompetents, mida ta nimetab ka ruumiliseks teadmiseks. (Olsen 2017: 82) Vaikivat teadmist võibki paljuski käsitleda harjumusliku kogemuspagasiga manipuleerimisena. Inimene ei pea olema täpselt samasugust ülesannet varem lahendanud, kuid kasutab samatüübiliste olukordade puhul kogetut ja kohandab seda uue ülesandega, ilma seda endale teadvustamata. See ei garanteeri tegevuse latusat ja laitmatut toimimist, aga annab võimaluse näha sobivat lahendust. Igapäevaelu standardiseeritud mustrid võimaldavad seda, evolutsioonilised kodeeringud varustavad meid üldise kehalise võimekusega.

Meisterdamise käigus aset leidva sõnastusliku kompetentsi asendumisele kehalisega osutab ka Siukonen. Teoses „Vasar ja vaikus“ kasutab ta mõistet „vaikiv teadlikkus“, kirjeldamaks intuiitivset otsustusprotsessi, mis pidevalt ennast tegevuse käigus taastoodab. Siukonen illustreerib seda stseeniga Tarzani loost, milles džunglis ahvide seas üles kasvanud poiss satub mahajäetud

onni, kust ta leiab hunniku raamatuid ja noa. Raamatutega ei oska ta midagi peale hakata, kuid terariista kasutusvõimalustest saab ta kiiresti aru. Noaga saab kõva puidu küljest laaste lõigata ja muudelgi viisidel praktiliselt kasutada. (Siukonen 2016: 9)

Keemik, majandusteadlane ja teadusfilosoof Michael Polanyi kutsus üles suurendama vaikiva teadmise rolli teaduses, kuna see seob meid reaalsusega. Polanyi pidas ilmselgeks faktiks, et inimene tihti teab rohkem, kui suudab öelda. Näiteks tõi ta näotuvastuse protsessi. Inimene suudab tuttavat nägu eristada väga suure hulga liigikaaslaste seast. Ometi satub ta raskustesse, kui temalt nõuda seletust, mille alusel ta seda teeb. Isegi võime detailhaaval äratuntavaid näoosi omavahel fotorobotiks kokku sobitada ei too endaga kaasa selget arusaamist, kuidas taoline otsustusprotsess aset leiab. Polanyi väidab, geštalt-psühholoogiale toetudes, et vaikiv teadmine suudab luua silla inimese loominguliste võimete ja tajumisakti käigus rakendatavate kehaliste protsesside vahele. Kogu ärkveloleku aja juhivad meid kehalised kontaktid meist väljaspool paiknevate objektidega. Me ei taju oma keha kunagi objektina, kuid kogeme seda alati väliste objektide suhtes. Polanyi järgi rakendub vaikiv teadmine ka tehnoloogiaga ümberkäimisel. Suurepärased teoreetilised teadmised kasutatava seadme kohta ei taga virtuooslikkust selle käsitlemisel. Insener teab masina ülesehitusest ja tehnilisest funktsioneerimisest rohkem kui selle kasutaja, ometi võib väheste teadmistega inimene masinat kasutada oluliselt oskuslikumalt kui selle looja. Enne täpset teadmist millegi kohta identifitseerime me selle vaikiva teadmise abil. Rangelt formuleeritud teoreetilise teadmiseni jõudmisele eelneb alati selle nähtuse isiklik kogemine. Veel avastamata teadmise kohta ei saa eeldada selget sõnastust, aga me võime omada vaikivat etteaimdust sellest. (Polanyi 1966: 4–23)

Loomedistsipliinides, mis keskenduvad opereerimisele materjalide ja objektide füüsilise olemusega, mitte neile omistatud keeleliste tähendustega, kohtab tihti peale usaldust sõnastusvälises seisundis tegutsemise suhtes. USA skulptor David Smith eelistas tegutseda seisundis, kus peas ei olnud ühtki mõtet ning protsess ei vajanud sõnastamist. Islandi skulptor Asmundur Sveinsson ei proovinud kunagi tehtavat sõnastada, kuna „skulptuurikunsti alal on sõnad surnud“. Briti kunstnik Anthony Caro ei pidanud vajalikuks keskenduda sõnalise väljenduse peensustele: „Ma üritan terastükkidest tähendust vormida“. (Siukonen 2016: 80)

Vaikivat teadmist võibki käsitleda kui seisundit, mis võimaldab keeleväliselt ning tähendustega koormamata otsekontakti materjali füüsiliste omadustega. See ei ole omane ainult meisterdamisele, vaid sügavalt inimlik tegutsemisviis, mis võib avalduda ükskõik missuguses eluvaldkonnas. Käesolevas uurimistöös käsitlen vaikivat teadmist, mis avaldub koos asjadega meisterdamisprotsessis. Tegemist ei ole passiivse seisundi, vaid aktiivse tegutsemisega, kuna ainult selle läbi saab vaikiv teadmine ilmned. Vaikiv teadmine ei ole enne asju, enne tegutsemist. Sarnase asjadega koos tuleva teadmisega puutusime kokku eelpool objektiteatri alapeatükis ning meisterdamise mõiste selgituse juures. Üksiku meisterdaja puhul ei ole praktilises loomeprotsessis vaikivale teadmisele viitamine isegi vajalik. Kollektiivse meisterdamise puhul rakendasin grupisisese verbaalse suhtlemise keeldu. Sellest tuleb pikemalt juttu alapeatükis 3.3 „Metoodiline meisterdamine“.

3.2 Loomulik meisterdamine

3.2.1 Loomuliku meisterdamise mõiste kujunemine ja rakendamine

Käesoleva uurimistöo raames on vajalik sisse viia üks selge eristus meisterdamise käsitlemisel kunsti kontekstis. Tegemist on minu enda formuleeritud määratlusega, mis võimaldab vaadelda meisterdamist **loomulikuna** ning **metoodilisena**. Neist esimene hõlmab nähtust, mida kirjeldasin eespool Lévi-Straussile toetudes ja sel viisil toimib meisterdamine nii, nagu seda üldjuhul mõistetakse. Metoodiliseks nimetan oma doktoritöös arendatavat meisterdamisviisi, milleks luuakse laboratoorne keskkond meisterdamise käivitamiseks ning rakendamiseks kontsentreeritud kujul.

Esmalt keskendun loomuliku meisterdamise kirjeldamisele ja analüüsile. Peatun pikemalt selle nähtuse praktilisel faasil, milleks on helilise potentsiaali tuvastamine materjalides ja selle rakendamine kunstilise liitobjekti konstrueerimisel. Illustreerin arutelu näidetega ajavahemikust, mida nimetan oma õpetamispraktikas masina-eelseks. Kasutan näiteid pedagoogitööst, sest see võimaldab jälgida tegevust kõrvaltvaatajana. Iseenda loomingulises tegevuses kulgeb meisterdamisprotsess väga intuiivselt, juhitudna vaikivast teadmisesest, mis kiivalt väldib sõnastamist. Tagasisivaade toimunule ei ole sel juhul päris adekvaatne. Masina-eelse perioodi

fookus on teravustatud akadeemiliste kursuste sarjale, mida juhendasin Eesti Kunstiakadeemias ja Tartu Kõrgemas Kunstikoolis.⁹ Neil aastatel ei sõnastanud ma tegevuse oodatavat lõpptulemit veel helimasinana, vaid heliinstrumendina (pillina). Sel perioodil kogetu ja tehtud järeldused võimaldasid mul liikuda edasi metoodilise meisterdamise suunas.

Loomulik meisterdamine on protsess, mida ei kiirendata ega mõjutata muul moel väljastpoolt. Sellisena on seda võimalik neutraalselt kirjeldada ning selleks on Lévi-Strauss sobiva platvormi ja sõnavara loonud (Lévi-Strauss 2001: 38–42). Tema poolt kirjeldatud meisterdaja ilmneb peamiselt üksiku tegutsejana, kes seisab silmitsi eluliste väljakutsetega, mis nõuab pidevat kohanemist konkreetsete oludega. Tahtmatult kerkib silme ette ulmefilmidest nähtud seikleja-ellujääja postapokalüptilises maailmas, aga ka reaalne erakust leiutaja garaazis või katusekambris. Tegutseva meisterdaja kirjeldus Lévi-Straussi järgi näitab teda üsnagi isiklikus ja intiimses mullis. Lévi-Strauss väidab, et meisterdaja esimene praktiline samm peab olema retrospektiivne, mis suunab teda ikka ja jälle pöörduma tagasi kogutud materjali ja tööriistakomplekti juurde. (Samas: 40) Meisterdamisele on omane tegutsemine vaikiva teadmise seisundis. Seetõttu ei pöörata sõnastamisele erilist tähelepanu ei objektide konstrueerimise ega ka esemete ja materjalide kogumise protsessi faasis. Kasutust leidvaid esemeid kogutakse aja jooksul ning vajalikul hetkel on need olemas. Loomuliku meisterdamise üks vältimatuid tingimusi on see, et tegija ise varustab ennast asjade ja materjalidega. Seda tehes rakendab ta sobimuse tuvastamiseks sõnatut vaatlust, mille tulemusena selekteeritakse teatavate tunnuste või tunnuste kombinatsioonide põhjal välja kasutuskõlblikud esemed. Loomuliku meisterdamise puhul huvitavad mind eelkõige tunnused, milles väljendub materjali heliline potentsiaal.

Asjade heliline potentsiaal ning selle tuvastamine on loomuliku meisterdamise oluline etapp, mis võimaldab esemete kvalitatiivset seleksiooni edasiseks kasutamiseks heliobjektide konstrueerimisel. Asjadel on normaalolekus kombeks olla paigal ja vaikida. Argised asjad, mis oma tuttavlikkuses jäävad meile igapäevaelus silmatorkamatuks, varjuvad meie tähelepanu eest

⁹ Heliinstrumentide konstrueerimise kursused Eesti Kunstiakadeemia tegevuskunstide osakonnas (2010–2016) ja Tartu Kõrgema Kunstikooli skulptuuri osakonnas (2016–2018).

(Olsen 2017: 76–77). Tavaelus ei tule inimene enamasti selle peale, et pidada esemete kasutamisega kaasnevaid helisid millekski oluliseks. Pigem proovitakse tegevuse käigus võimalikult vähe tekitada soovimatuid või lausa häirivaid helisid. Tuvastamiseks materjali heliliste võimaluste spektrit maksimaalselt laias ulatuses, on eksperimenteerimine jõuliste füüsiliste impulssidega vältimatu. Igas esemes peitub temale ainuomane heliline potentsiaal, mis lähtub materjali füüsikalistest omadustest ning eseme enda vormist. Tihedusele, elastsusele ja muudele materjali molekulaarstruktuurist lähtuvatele omadustele lisanduvad veel suurus, kuju ja pinnafaktuur, mis määravad ära helilaine tekkimise ja liikumise nüansid.

Meisterdamise protsessis otsitakse oma kuulmismeelt ja isiklikke eelistusi usaldades materjalidest helilist potentsiaali. Esmane seleksioon tehakse aga ikkagi nägemise kui dominantse meele vahendusel. Kuna visuaalne tuvastamine eelneb füüsilise impulsi sisestamisele, siis vaikiva materjali puhul pööratakse esmalt tähelepanu eeldatavatele omadustele, mis tulevad esile vaatluse tulemusena. Värv, struktuuri, kuju ja muude tunnuste põhjal üritatakse võimalikult täpselt aru saada, mis materjalist ese tehtud on. See tajumisakt toimub küll pindade kaudu, nagu kirjeldab sobimuste teooria (Gibson 1986: 127), kuid kolmanda peatüki sissejuhatuses väitsin, et siin tekib teatav vastuolu Gibsoni teise väitega. Selle kohaselt pööratakse kasutuspotentsiaali tuvastamisel tähelepanu füüsilisele sobimusele, mitte materjali omadustele (samas: 134). Tundub siiski, et otsest vastuolu siin ei ole, pigem on tegemist erijuhtumiga, kus on muutujaid rohkem kui Gibsoni teoorias. Nimelt käsitleb tema sobimuste teooria esemete visuaalset tajumist. Materjalide akustiline potentsiaal ainult visuaalsel vaatlusel aga ei avaldu. Küll aga loob tõenäolised eeldused mingi materjali olemasolule. Üldjoontes on võimalik vaatluse teel eristada metalli, puitu, paberit, kummi, plastikut ja muid meile tuttavaid tarbematerjale, tuginedes varasemale kogemusele ja materiaalsele harjumusele. Tehismaterjalidest üleküllastunud maailmas elades me teame oma kogemusest, missugune näeb välja metall, paber või plastik ja selle põhjal me suudame meenutada ning ennustada üldiseid heliomadusi, mis nende käitlemisega kaasnevad.

Materjali helilise potentsiaalini jõudmiseks on vajalik sellesse tahtliku ja kontrollitud füüsilise impulsi sisestamine. Selle akti abil käivitub performatiivne tähendusloome. Staatilises olekus tähendust mitteomav materjal vajab osutuse tekkeks tegevuslikku suhestumist. (Fischer-Lichte

2006: 2464) Tähenduseks on siinkohal materjali heliline kasutuspotentsiaal, performatiivseks suhestumiseks füüsilise impulsi sisestamine. Esmapilgul tundub, nagu läheks performatiivse osutusloome teooria omakorda vastuollu Gibsoni teooriaga. Viimane justkui rõhutab passiivset vaatlust esemete kasutuskõlblikkuse tuvastamisel pindade kaudu (Gibson 1986: 127). Väidan, et nii see siiski ei ole. Gibsonliku vaatluse tulemusena konstrueerib tajuja alles eeldused, millele kinnituse saamiseks on ikkagi vajalik performatiivne suhestumine. Esemete helilise potentsiaali tuvastamise käigus saame me esmase informatsiooni võimaliku akustilise karakteristika kohta visuaalse vaatluse teel. See aga vajab kuultavat kinnitust, performatiivse kogemuse tulemusena saadavat tagasisidet. Kogeja peab veenduma, kas tema nägemisaistingu põhjal puidutükina tunduv objekt kõlab tõepoolest nii, nagu ta eeldab. Väidan, et siin kirjeldatavas protsessis tekib akustiline sobimus, mida võib pidada Gibsoni teooria omamoodi edasiarenduseks. Tehiskeskkonnas on materjali omaduste lõplik ja kindel määramine ainult ühele tajule toetudes tihtipeale võimatu. Puidust esemeid saab ilma vaevata värvida metallikarva, betoonile võib maalida puiduimitatsiooni jne. Kinnitust esmasele otsusele otsitakse tavaliselt mõne teise meeleorgani abil. Kuldselt sädelevat münti on juba aegade hämarusest proovitud hamba all, tervena tunduvat keraamilist nõud koputatud, et saada kõla järgi aru võimalike mikropragude olemasolust.

Performatiivne ümberkäimine äratuntavat kuju omavate tarbeesemetega kõlaomaduste teadasaamiseks võib toimuda neile omistatud funktsioonidest lähtuvalt või neid eirates. Enamiku tarbeesemete kasutusviis on kultuuriliselt välja kujunenud ja tootja poolt üsnagi täpselt determineeritud. Seda korrektselt järgides avaldub eseme heliline potentsiaal piiratult ja teatud ulatuses etteaimatavalt. See ei ole muidugi absoluutne määratlus. Meid igapäevaelus ümbritsevate tarbeesemete hulgas on ka neid, mille sihtotstarbelise kasutamisega kaasneb vägagi rikkalik helimustristik. Siiski võib öelda, et olukord on vastupidine, kui kultuurilist funktsiooni teadlikult eiratakse. Sellisel juhul avaldub ettenägematu spekter helilise kasutuse võimalusi. Helilise potentsiaaliga opereerimine võimaldab objektiteatrile omasele asjade kaudu mängimisele anda selget fookust.

Olseni sõnul ei pane me asju enamasti tähele, kui nad ei ole katki või kadunud (Olsen 2017: 77). Katki olemist võib lisaks tavapärasele arusaamale käsitleda ka olekuna, kus asjale kultuuriliselt

omistatud funktsioon on katkenud või katkestatud. Asi ei pea ilmtingimata olema füüsiliselt purunenud, et ta normaalsest tarvitusviisist välja langeks. Meie kõrgendatud tähelepanu suudab asi pälvida ka siis, kui ta töötab valesti. Sel juhul tuleb asjas esile varjatud olemus, millele seni ei ole tähelepanu pööratud. Antud loovuurimuse kontekstis on selleks heliline potentsiaal.

Kultuurilise funktsiooni teadlik eiramine on minu meetodi järgi läbiviidavate helieksperimentide oluline kontseptuaalne faas. Olsen ütleb, et traditsiooniliselt on asjade omadused ja ideed asja kohta paigutatud mõtlevasse subjekti ning asjas endas ei ole nähtud autonoomset potentsiaali (Olsen 2017: 79). Funktsionaalset katkestust esile kutsudes anname me asjadele autonoomsuse, kuna mõtlevas subjektis asuv asja „õige“ määratlus enam ei kehti ning ta peab omaks võtma eseme alternatiivse potentsiaali. Kultuurilise funktsiooni eiramiseks on see vaja kõigepealt selgelt tuvastada. Siin on vajalik põhimõttelise selgituse formuleerimine, kuna kaasaegne elektrooniline tehnoloogia pakub meile igapäevaseks kasutamiseks ka laia funktsionaalse diapasoonega universaalseid seadmeid. Antud uurimistöö ning sellega seotud loominguliste projektide ja eksperimentide puhul sedastab etteantud printsiip selge selektsiooni funktsionaalsuse põhjal. Huvifookus asetatakse esemetele, mille puhul on tuvastatav selge tarbefunktsioon. Erijuhtudel on võimalik ka universaalsete objektide kaasamine, kui protsessi alguses formuleeritakse selgelt primaarne funktsioon, millele tähelepanu pööratakse.

Eraldi tasub mainida, et enda loomingus, aga ka juhendatavatel kursustel ja lavastusprotsessides kutsun üles vältima tööstuslikult toodetud esemete kasutamist, mille primaarne funktsioon ongi helide tekitamine. Enamasti kuuluvad sellesse kategooriasse muusikainstrumendid, kuid ka erinevad alarmseadeldised ja mänguasjad. Muusikainstrumendid on materjalide uurimise ja rakendamise mind huvitavad faasid juba läbinud. Ainuke mõeldav viis nende meisterdamise protsessi kaasamiseks oleks totaalne demonteerimine algosakesteks ning seejärel uuel viisil kokkupanek. Helilise potentsiaali tuvastamise protsessis on funktsionaalne nihestamine tegelikult lihtne. Kui muusikariistad välja arvata, siis meid ümbritsevate tarbeesemete hulgas on primaarset helilist funktsiooni sisaldavate objektide hulk marginaalne. Funktsionaalne nihestamine leiab aset juba selle läbi, et tarbefunktsiooni asemel hakkamegi tähelepanu pöörama mistahes füüsilise mõjutamise tulemusena tekkivatele helidele.

Meisterdajale omane helide käsitus ei otsi materjalidest helilist potentsiaali enne kogemust konstrueeritud ootuste põhjal, vaid opereerib helidega niisugustena, millistena need füüsilistest omadustest lähtuvalt avalduvad. Loomulikult võimaldab materiaalse ruumi pidev kogemine ning hariduslik taust eeldada üldisi helilisi omadusi, mis kaasnevad teatava materjali valiku ja eseme kujuga. Taolisest üldistusest nüanssideni jõudmine vajab aga performatiivset interaktsiooni. Tegevuslikus opereerimises ei tõukuta esmases faasis alati helilistest printsiipidest, vaid tihtipeale ergonoomilistest. Konstrueeritakse objekte, mis lisaks materiaalsete printsiipide järgimisele võimaldavad mingite kehaliste mustrite sooritamist interaktsiooniprotsessis. Esmane heliline tulemus ongi seetõttu nüanssides ettearvamatu ning kuulamisel kaootiline. Kehalise tegevuse mustrit korrates ja korrastades struktureeritakse helimustrid soovitava või võimaliku täpsuseni.

3.2.2 Loomuliku meisterdamise rakendamine heliinstrumentide konstrueerimisel

Järgnevalt kirjeldan akadeemiliste kursuste sarja, mille käigus rakendasin helilise potentsiaali uuringuid heliinstrumentide konstrueerimisel. Siin on vaja koheselt sisse tuua terminoloogiline eristus heliinstrumendi ja helimasina vahel. Käesolevas alapeatükis kirjeldatavates projektides sõnastasime oodatavad tulemid selgelt heliinstrumentidena. Lihtsalt lahtiseletades on tegemist juhuslikest esemetest ja materjalidest isetehtud liitobjektidega, millelt ei eeldata mehhaaniliste ülekandemehhanismide olemasolu. Tähelepanu on suunatud pigem sellele, et valmiv instrument võimaldaks kontrollitud ja korratavate helimustrite sooritamist ehk mängimist. Helimasina ehitamise ja kasutamise printsiipe kirjeldasin sissejuhatuse lõigus „Helimasin“. Heliinstrumentide perioodil see termin minu akadeemilisest sõnavarast veel puudus, seega taolist eristust ülesandeid püstitades sisse ei viinud. Sellele vaatamata vormistati paljud heliinstrumendid siiski helimasinatena.

Kirjeldatud projektide puhul rakendasin tegevusuuringut, mille väljundiks on kohene rakendatavus. Tõdemustele jõudmisele ei järgnenud pikki teoreetilisi diskussioone, vaid tekkinud teadmised suunati kohe edasi praktilisse protsessi järgnevate sammude eeldustena.

Kirjeldamisele tulevale perioodile eelnevatel aastatel juhendades kineetilise kunsti kursusi, olin pidevalt seisnud silmitsi korduva probleemiga. Ülesandeid püstitades ei tekkinud raskusi kineetilise kunsti objekti tehnilise määratlemisega alustava kursuse kontekstis – see pidi olema objekt, mis sisaldab liikuvaid detaile. Küll aga oli alatasa keeruline formuleerida loodava masina funktsiooni ehk kursuse kontseptuaalset teemat. Sõnastused ei ulatunud päriselt konstrueeritava masinani. Neil oli kombeks hakata elama oma keelelist elu ning tehnilisest struktuurist pigem eemalduda. Ainult tehniliste printsiipide järgi loodavad masinad seevastu kippusid jääma kunstilises plaanis formaalseks. Muude leidmaterjalide kõrval kasutasime palju masinate kokkukeevitamist vanarauast. Metallide akustiliste omaduste tõttu tekitas vähimigi liikumine objektis helisid. Ükskõik mida tudengid oma töödega enda sõnul väljendada püüdsid, domineerima hakkasid tekitatavad helid.

See äratundmine sai minu jaoks pöördepunktiks ning järgneval õppeaastal sai võetud uus suund ja lisatud programmi eksperimentaalmuusika kursus. Muudatusega kaasnes teatav eemaldumine kineetilisest kunstist, kuna instrumentide konstrueerimisel ei olnud enam selget nõuet, et need vastaksid masina tehnilisele definitsioonile. Sellele vaatamata jäi helide esile kutsumise juures oluliseks füüsilise impulsi üle kandmine kehalt heli tekitavasse materjalisse. Tahtmatult teostusid paljud heliinstrumentid vormis, mida tagantjärele saab käsitleda masinatena. Sel perioodil läbisin olulised arengud, mis päädisid helimasina kontseptsiooni väljatöötamisega ning uue juhendamismeetodi kujundamiseks vajalike järeldusteni jõudmisega.

Alustades heliinstrumentide konstrueerimise kursusi, sai esmalt formuleeritud olulised raampõhimõtted, mida instrumente konstrueerides jälgida:

- a) Põhinemine materjalide akustiliste omaduste uurimisel. Kursuse esimeses faasis toimus ümbritseva materia ning esemete analüüsimine, et tuvastada neis helilist potentsiaali, mis pilli ehitajale subjektiivsel põhjusel perspektiivikas tundus. Materjalide leidmine oli tudengite endi kohustus.

- b) Instrumentaalsetest prototüüpidest hoidumine. Rõhutatud sai, et instrumendi loomise algimpulsid ei põhineks otseselt tuntud analoogil. Tõsiasi, et mehhaanilise printsiibi või mänguviisi põhjal pill lõpuks ikkagi kategoriseerub mõnda juba olemasolevasse taksonoomiasse, on enamasti paratamatu.
- c) Erinevat tüüpi helide tekitamise võimalikkus.
- d) Mängitavus. Silmas pidades, et instrument kursuse lõppedes tõepoolest lavale jõuab, eeldati helide tekitamiselt kontrollitavust ja korratavust.

Neid printsiipe silmas pidades konstrueeriti minu juhendamisel valmis heliinstrumentid. Järgneval semestril liitus kursusega helilooja Andrus Kallastu, kes juhendas tehniliselt kasutuskõlblike instrumentidega heliteose komponeerimist. Neid kursuseid käsitlen alapeatükis 4.1 „Loomuliku meisterdamise tulemid laval“.

Sissejuhatuses kirjeldasin puudujääke loomuliku meisterdamise praktilistel kursustel rakendatud õpetamiseetodi puhul. Kuigi valminud instrumendid olid lõpptulemusena enamasti adekvaatsed ning publikult saadud tagasiside positiivne, tundus taoline lõpust alustatud ideede genereerimise meetod sarnanevat silmaklappidega liikumisega. Mina juhendajana tundsin enda kompetentsi rakenduvat peamiselt tehnilise nõuandjana. Puudu jäi mängulisest eksperimenteerimisest materjalide ja helidega, mis juhiksid järelduste ja äratundmisteni läbi füüsilise kogemise. Puudu jäi performatiivsest suhestumisest, mis Fischer-Lichte sõnul juhib kunstilise osutuseni (Fischer-Lichte 2006: 2464). Väidan, et algühikutega improviseerides on tudengitel vähem võimalust algfaasis klammerduda muusikainstrumentide tüpoloogias tuntud prototüüpide külge või luua heliinstrumenti pliitsi ja paberiga kogemuse-eelselt. See äratundmiste kogum aitas mul luua printsiipe uue meetodi jaoks, kus kirjeldatud puudused enam protsessi ei mõjutaks.

3.3 Metoodiline meisterdamine

Selles alapeatükis kohandan ma meisterdamist objektiteatri spetsiifikaga. Lévi-Straussi formuleering, milles ta kirjeldab meisterdaja universumit kui suletud instrumentaalset ruumi (Lévi-Strauss 2001: 39), aitab tõstatada käesoleva uurimistöo ühe olulisima küsimuse: kuidas on võimalik keskkonda tahtlikult kujundades mõjutada selles toimuvaid kunstilisi protsesse? Senise loomingu tegevuse ja õpetajatöö kogemuse põhjal on mul tekkinud äratundmine, et meisterdaja suletud universumit kui instrumentaalset ruumi on võimalik teadlikult kujundada kunstiliste operatsioonide käivitamiseks ja rakendamiseks. Käesolevas alapeatükis kirjeldan ja analüüsin meisterdamise vormi, mis toimib kontrollitud keskkonnas. Taolise keskkonna konstrueerimisel rakendatakse vilunud meisterdaja kogemust, mille tulemusena saab võimalikuks protsessi käivitamine kiirkorras. Olen sellele meetodile andnud nimetuse metoodiline meisterdamine. See ei vastandu alapeatükis 3.2 kirjeldatud loomulikule meisterdamisele, vaid on edasiarendus ning kantud ambitsioonist kujundada selle põhjal uus loomemeetod objektiteatri lavastusprotsessi jaoks. Metoodilise meisterdamise kiirkäivitamiseks loodavas laboratoorses situatsioonis on oluline võimaldada alustaval meisterdajal vahele jätta mõningad aeganõudvad etapid ning aidata tal asetada fookus olulisele. Nimetan seda laboratoorset situatsiooni siinses uurimistöös meisterdamise simulatsiooniks.

3.3.1 Metoodilise meisterdamise mõiste kujunemine ja rakendamine

Meisterdamise simulatsioon on minu poolt käesoleva uurimistöo jaoks kasutusele võetud mõiste. Tegemist on konstrueeritud keskkonnaga, mis peab võimaldama inimesel, kellel puudub varasem kokkupuude meisterdamisega, koheselt asuda rakendama oma loomulikku materjali- ja ruumitaju. Kuna metoodilise meisterdamise mõningad printsiibid erinevad loomuliku meisterdamise omadest, siis kajastub see ka ruumi ja situatsiooni kujundamisel. Lévi-Straussi versioonis on meisterdaja tööruum maast laeni täis pika aja jooksul kogutud esemeid, millega ta nii kujutluses kui ka füüsiliselt katsetades opereerib. Simulatsiooni situatsioonis on olukord vastupidine. Ruum on võimalikult puhas visuaalsest ja esemelisest mürast. Meisterdaja puutub kokku just täpselt sellise hulga esemetega, mis talle vastava ülesande lahendamiseks objektiteatri dramaturgi poolt ette pannakse. „Universum“ peab tema jaoks olema täpselt sama suletud nagu Lévi-Straussi

kirjelduses. Mõiste „universum“ kirjeldab materjalide ja töövahendite piiratud hulka. Samuti on oluline materjalide valiku juhuslikkuse printsiip. (Lévi-Strauss 2001: 39)

Materjali hulga limiteeritus aitab võrdsustada ka kogemusteta etendajate ning meisterdamisega varem kokku puutunud etendajate stardipositsioone. Suure hulga esemete seast suudaks kogenum tõenäoliselt leida vormilisi tüüpe, milletaolistega ta on varem kokku puutunud. Piiratud esemete valik pigem minimeerib seda võimalust. Sarnaselt kogemusteta etendajale peab ta samuti käivitama siin ja praegu aset leidva tuvastus- ja otsustusprotsessi. See tähendab, et kirjeldatav meetod ei ole mõeldud ainult varasema minimaalse kogemusega etendajale, vaid on rakendatav ka kogenum meisterdajale. Minu loovuurimuses kirjeldatav ja arendatav helimasinate konstrueerimise meetod ei püüa olla kiirkursuseks. Meisterdamine füüsilises ruumis peaks toimima võimalikult isikupäraselt ja loomulikult, kasutades evolutsioonis väljakujunenud ümbritseva keskkonna tõlgendamisoskust ja igapäevast loogikat. Kaasaja informatsiooni kättesaadavuse juures ei ole mõeldav rangete keeldude rakendamine, kuid on oluline, et internetis levivate tegevusõpetuste kopeerimise teel „õppimine“ ei hakkaks takistama loomulikku tegutsemist. Meisterdamisel kui loomingulisel protsessil on eeldusi ilustamata isiklikkuseks, mis peegeldub ka esteetikas, olgu see siis kuitahes ebakindla tehnilise kvaliteediga.

Vaikiva teadmise rakendamine on oluline kontseptuaalne nurgakivi meisterdamise meetodil helimasinate konstrueerimise alustamiseks. Metoodilise meisterdamise esimeses faasis on vajalik verbaalse suhtluse piirangu selge kehtestamine. See rakendub erinevates olukordades erinevalt. Laboratoorset tööd alustades on oluline minimaalse selgitamisega käivitada füüsiline eksperimenteerimine. Väitsin eespool, et üksiku meisterdaja puhul ei ole isegi viitamine vaikivale teadmisele või protsessieelne põhjalik arutelu selle nähtuse üle vajalik. Selle rakendamine tähendab meisterdava etendaja isoleerimist kasutusõpetustest ja välistest dialoogidest. „Vaikimine“ avaldub just isikliku sõnastusvälise otsustusprotsessi kasutamises. Mida varem hakkab etendaja esemete mehhaanilist loogikat isiklikult kogema, seda kiiremini meisterdamisprotsess käivitub.

Teine sõnastava suhtluse piirang puudutab kollektiivset meisterdamist – olukorda, kus liitobjekti konstrueerimisega tegeletakse grupitööna. Kuigi aeg on näidanud, et suulise diskussiooni vajalikkus ei asu meisterdamise käigus domineerima, aitab selge pööre keelelt füüsilise suunas hoida vajalikku performatiivset seisundit. Vaikiva seisundi kindlakäeline hoidmine protsessi algfaasis mõjutab kogu edasist tegevust.

Et võimendada olukorda, kus esile pääseb sõnastusväline otsustusprotsess, viisingi esimeses meisterdamise simulatsioonis¹⁰ sisse piirangu – omavaheline verbaalne kommunikatsioon oli gruppides keelatud. Kuigi töö toimus gruppides, tehti esimene tutvus esemetega üksi, katsudes, liigutades ja uurides esemeid. Sel teel saadi esmane teave füüsilistest omadustest ning võimalikest ühenduspotsiaalidest teiste esemetega. Neid ideid jagati grupikaaslastega liikumisi markeerides ja füüsiliselt osutades, mis võiks kuhu sobida ning kuidas neid ühendada.

Esimese tunni järel palusin osalejatel ruumist lahkuda, et neid objektidest visuaalselt isoleerida. Kõrvalruumis andsin ma neile võimaluse nähtut ja kogetut arutada ning vajadusel planeerida järgnevat tegevusi. Selgus, et selleks puudus igasugune vajadus. Esimene tund oli tekitanud juba selguse, et selline tegevus saab nii alguses faasis toimida ainult läbi vahetu füüsilise interaktsiooni. Vaikiv teadmine oli tegevusse rakendunud.

Paar aastat hiljem testisin taas vaikiva teadmise rakendumist sarnases laboratoorses olukorras.¹¹ Seekord algas protsess individuaalselt. Iga tudeng selekteeris esmase aistimise teel välja esemed, mis talle teadaoleva tunnuse põhjal tundusid kasutatavad. Nende tunnuste, mis valikut teha aitasid, selget tagantjärele sõnastamist ei ole ma tarvilikuks pidanud. Üldistuste otsimine ei ole siin vajalik, kuna otsustusprotsess peab olema rangelt isiklik. Välja selekteeritud esemeid omavahel ühendades

¹⁰ Doktoritöö esimese aasta loometöö koostöös TÜ Viljandi Kultuuriakadeemia etenduskunste osakonnaga akadeemilisel aastal 2018/2019. Eksperimentis osalesid visuaaltehnoloogia eriala tudengid.

¹¹ Vabaaine „Praktiline sissejuhatus brikolaaži“ Eesti Kunstiakadeemia skulptuuri osakonnas akadeemilisel aastal 2020/2021.

tekitati esimesed mehhaanilised liidesed. Tekkinud objekte ja kogemust hakati grupitööna vaikides ühendama. Ka selles projektis taandus suulise kommunikatsiooni vajadus tegevuse käigus iseenesest. Tunni aja järel lubatud pausi ajal ei tundud taas mingit vajadust toimunut tihedalt reflekteerida või edasisi tegevusi planeerida. Nende kahe eksperimendi tulemusena julgen väita, et vaikiv teadmine on reaalselt toimiv, esile kutsutav ja jälgitav meisterdamise alusseisund.

Loominguline opereerimine juhuslike esemetega on tihti inimestele võõras. Sellega kas ei olda varem üldse tegeletud või ei ole seda piisava tähelepanuga endale teadvustatud. Seetõttu on sõnastust vältivas tegevuses kerged tekkima katkestused, kus tegijale tundub, et „midagi ei oska ja pea on mõtetest tühi“. Nende olukordade tekkides on juhendajal/dramaturgil/lavastajal oluline mitte libastuda ja hakata natuke sõnastuslikku nõu andma ja „õigetele“ lahendustele suunama. Taoliste olukordade lahendamiseks on vaja tegevuslikke suuniseid, mis aitaks tegijal mõista, et „pea on tühi“ viitab sellele, et on hakatud abi otsima sõnastuslikest survemehhanismidest. Tegevus peab jätkuma füüsiliste printsiipide kohaselt. Selleks võib olla mõni lisaülesanne või lihtsalt puhkus. Oluline on ka pidevalt rõhutada vajalikkust vältida hinnangu andmist valmivale objektile tehnoloogilisest tavaarusaamast lähtudes. Metoodilise meisterdamise tehnoloogilise konteksti erinevust peavoolust kirjeldasin sissejuhatuses helimasina lõigus. Loomulikult ei ole välistatud ka ülesande katkestamine ning uue alustamine, kuid see võiks jääda pigem erijuhtumiks. Kerge on tekkima petlik tunne, et sõnastuslikku või õpetuslikku tuge kaasates hakkavad asjad laabuma, kuid sellega kaasneb oht, et enda subjektiivset otsustusmehhanismi hakatakse asendada väliste analoogide matkimisega.

Mehhaanilise ja akustilise potentsiaali tuvastamine ja rakendamine on omavahel lineaarselt seotud metoodilise meisterdamise etapid helimasinate konstrueerimisel. Loomuliku meisterdamise rakendamisel heliinstrumentide konstrueerimiseks eelnes akustilise potentsiaali uuring mehhaanilisele. Esmalt uuriti, kuidas materjalid kõlavad ning seejärel ühendati need füüsiliselt käideldavateks instrumentideks. See on rakendatav ka metoodilise meisterdamise puhul, mis on suunatud helimasinate konstrueerimisele, kuid siinses uurimistöös huvitab mind just olukord, kus mehhaanikaga tegelemine eelneb akustilisele. See tähendab, et esmalt tekitatakse kontrollitud mehhaaniline liikumine ning seejärel hakatakse analüüsima sellega kaasnevaid helisi võimalusi.

Mehhaanilise liitobjekti meisterdamisel liidetavate esemete kasutuspotentsiaali tuvastamisel tasub korraks tulla tagasi James Gibsoni sobimuste teooria juurde. Kolmanda peatüki alalõigus „Akustilise potentsiaali tuvastamine ja rakendamine“ sai kriitiliselt vaadeldud tema väidet, et olend tajub esemetes kasutuspotentsiaali ehk sobimust, mitte eseme väliseid omadusi (Gibson 1986: 134). Ka mehhaanilise potentsiaali ehk liitmiseks vajalike sobimuste tuvastamisel ei saa eirata esemete välist kuju, millest tajuja otsib otseseid vastastikuseid viited. Nõustun Gibsoniga, et üksikute esemete sobimusi tajume pindade kaudu. Aga see tajumisviis on erinev, kui sobimust ei otsita objekti ja enda keha vahel, vaid kahe välise eseme vahel.

Simulatsiooni ruum on sisustatud esemetega, mis esmasel vaatlusel tunduvad juhuslikena. Nende hulgas võib olla ühe demonteeritud seadme erinevaid detaile, kuid alustava meisterdaja jaoks need lammutatud tervikule enamasti tagasi ei viita. Juhuslike esemete kogumite komplekteerimisel olen järginud ühte suurt eristust, mis jagab esemed dünaamilisteks ja staatilisteks. Dünaamilised on osad seadmetest, mis toimivad juba kineetilise liidesena. See tähendab, et need on ise lihtsamad liitobjektid, mille osised on omavahel ühendatud nii, et liikumine on võimalik. Hammasreduktorid, aga ka millegi külge kinnitatud rattad, käärid, näpitsad, klambrilööjad, pöördtoolid jne. Staatilised on tavalised tarbeesemed, mis ei sisalda liikuvaid osiseid. See eristus võimaldab püstitada erinevat tüüpi ülesandeid. Ühel puhul hakatakse liideste külge esemeid lisades liitobjekte „kasvatama“, teisel puhul tuleb liikumisvõimekus luua staatilisi objekte omavahel traadi, nõõri või teibiga ühendades. Mõlemal puhul rakendub mehhaaniline potentsiaal ning valmivad objektid võimaldavad masinatena kasutamist.

Teises etapis hakatakse juba liikuvate mehhanismide puhul pöörama tähelepanu liikumisega kaasnevatele helidele. Iga mehhaaniline liikumine suudab tekitada helisid, kui füüsilised kontaktid on piisavalt jõulised, et kutsuda esile helilaineid. Metoodilise meisterdamise kulgemine suunaga mehhaaniliselt akustilisele minimeerib võimalust, et soovitavaid heliomadusi hakatakse „sisestama“ valmivasse objekti. Helid kutsutakse mehhanismist esile loomulikult ja survestamata kujul. Mehhaanilise masina liikumine sisaldab füüsilist paratamatust, mis sunnib endaga arvestama. Sellele vaatamata on sellesse mehhaanilis-akustilisse protsessi võimalik loovalt sekkuda. Mehhaanilise printsiibi üldise fikseerimise järel eksperimenteeritakse erinevate

materjalidega masina detailides. Lisaks masina enda helidele on võimalik sellele lisada erinevast materjalist detaile. Nende detailide heliline potentsiaal pääseb maksvusele sünkroonis masina mehhaanilise karakteristikaga, kuid annab siiski võimaluse väljundhelidega eksperimenteerida.

Selles alapeatükis kirjeldatud eksperimente läbi viies ei kasutanud ma veel mõistet „meisterdamise simulaator“. Sellele vaatamata toimus protsess mainitud nähtuse printsiipide järgi, mistõttu tagantjärele kasutan ikkagi seda terminit uurimistöös. Mõiste tegelik formuleerumine leidis aset kolmanda ja neljanda aasta loometööde planeerimisel. Seda protsessi kirjeldan ning analüüsin metoodilise meisterdamise vaatenurgast põhjalikult alapeatükis 3.3.2.

3.3.2 Metoodilise meisterdamise rakendamine lavastuse ettevalmistamisel

Varasemate eksperimentide põhjal püstitasin hüpoteesi, et metoodilist meisterdamist rakendades on võimalik kogemusteta inimest objektiteatri lavastusprotsessi adekvaatselt kaasata. Otsustasin järgneva kahe aasta doktoriprojektides sellele väitele kinnitust leida. Soovisin, et etendaja kasvamine puhtalt lehelt lavastuse peamiseks kandvaks jõuks oleks selgelt jälgitav. Seetõttu otsustasin võtta eesmärgiks monolavastuse formaadi, et kogu lavaruum oleks loodud ühe etendaja poolt. Protsessi jaotasin kahte suuremasse plokki: praktiline sissejuhatus meisterdamisesse ja masinate konstrueerimine ning valmis objektidega interaktsiooni tulemusena dramaturgilise materjali väljatöötamine ja lavastustervikuks sidumine. Selles alapeatükis käsitlen neist esimest plokki, mille käigus lavastusprotsessiga liitunud etendaja meisterdas minu poolt arendatavat meetodit kasutades endale helimasinad.

Esimese avaliku sammuna avaldasin üleskutse, mille eesmärgiks oli leida oma lavastusprojekti jaoks sobiv meisterdav etendaja. Üleskutses kirjeldasin ees ootavat protsessi ning esitasin oodatavad nõudmised kandidaadile, milleks olid:

Enesekindlus ja hea tunne publiku ees esinedes. Võib olla loomulik, mitte õpitud.

Huvi käelise tegevuse vastu. Puudub hirm käte määrimise ja tööriistade ees.

Tehniliste ja tehnoloogiliste erioskuste keskmine või kehvapoolne tase, kuid loogilise mõtlemise algete kontrollitud olemasolu.

Katsetamisjulgus, keskendumisvõime, töökus.

Füüsiline aktiivsus.

Valmisolek tegutseda eeloleval suvel.

Valmisolek tegutseda etenduskunstide peavoolust eemal.

Kui sa kuuled või loed sõna brikolaaž, siis sa pead guugeldama.

Vähemalt bakalaureuse või rakenduskõrghariduse kraad.

Kümne kandidaadi seast selekteerisin välja äsja TÜ Viljandi Kultuuriakadeemia teatrikunsti eriala lõpetanud Karmel Naudre. Tema puhul sai määravaks peaaegu olematu kokkupuude meisterdamisena mõistetava nähtusega, minu varasem tööalane kokkupuude temaga, kui juhendasin tema kursuse *performance*'i töötubasid ning intuiitiivne usaldus.

Esimene plokk leidis aset 2021. aasta suvekuudel Eesti Kunstiakadeemia skulptuuriosakonna stuudioruumis. Kontaktitöö mahuks planeerisin täpselt 160 tundi, mis oli jaotatud 8 tunnisteks tööpäevadeks viiepäevaste tsüklitena, nelja nädala jooksul. Mina uurijana kasutasin andmete kogumiseks eksperimentaalset vaatlust, kuna see toimus laboratoorses situatsioonis. Uurimismeetodina rakendasin tegevusuuringu kohese rakendatavuse printsiipi. Üldistuste konstrueerimise asemel sai iga uus teadmine aluseks järgnevatele praktilistele ülesannetele. Tegevusuuringu neljast etapist keskendus selle projekti juures tegutsemise ja vaatlemise faasidele. See etapp tegeleb uurimistöö esimese küsimusega: kuidas on võimalik esemelist keskkonda tahtlikult kujundades mõjutada selles tegutseva etendaja meisterdamisprotsessi? Keskkond tähistab siin teadlikult komplekteeritavat materjali hulka ja spetsiifikat.

Eesootava eksperimendi jaoks komplekteerisin lähteülesandeks esemete ja materjalide kogumi, kuhu olin teadlikult lisanud nii mehhaanilist potentsiaali sisaldavaid ehk dünaamilisi kui ka staatilisi esemeid. Meie käsutuses oli avar ruum, milles kaks lauda ja riiulid minu poolt kogutud esemetega, varjatuna kottidesse ja kastidesse. Tegevuse jaoks tõin välja täpselt niipalju esemeid, kui vaja. Minimeerisin teadlikult sõnastuslikku survet tegevusele. Ma ei tutvustanud etendajale sarnaseid nähtusi kunstiajaloost, enda varasemaid projekte ega selle nähtuse teoreetilist baasi. Oluliseks sai „siin ja praegu“ toimiva loomuliku otsustusprotsessi survestamata esile kutsumine. Sõnastuslik sissejuhatus oli lakooniline: eesmärgiks sai esemete ühendamine liitobjektiks, mis võimaldaks füüsilise impulsi mehhaanilist ülekannet. Ehk lihtsamalt väljendudes, mingi ese tuli saada kontrollitult liikuma ilma seda otseselt kehaliselt puudutamata. Selleks oli vaja konstrueerida mehhaaniline liides. Taoline lihtne masina kontseptsioon saatis meid läbi kogu projekti.

Praktilise tegevuse algul sooritas etendaja igapäevaselt soojendusülesandeid, mida nimetasin kiirmeisterdamiseks. Selle käigus pidi ta 30 minuti jooksul konstrueerima etteantud esemetest ühendobjekti, mis sisaldaks liikuvaid osasid ning millega oleks võimalik füüsiliselt sooritada korratavat liikumismustrit. Esemeid valisin mina ning mõningatel juhtudel lasin seda teha ka juhuslikult lähikonnas viibinud inimestel. Esemete hulk masina kiirkonstrueerimiseks varieerus üldjuhul 5–9 eseme vahel. Tähelepanuväärne on tõik, et protsessi edenedes hakkas etendaja eelistama väiksemat esemete hulka. Kiirülesande eesmärk oli õppida usaldama esimesi valikuid, neid koheselt rakendades. Selle puhul annab tuvastada sarnaseid toimetehhanisme improvisatsiooniga. Muusika, näitlemise, tantsu, joonistamise, maalimise, tekstilooma puhul kuulub improvisatsioon nii harjutus- kui esinemispraktikate hulka. Skulptuur ja installatsioon, rääkimata kineetilise kunstist, on aeganõudvad ja tehniliselt keerukad protsessid ning nendes seda meetodit ei kasutata. Minu eesmärk oli luua mudel, mis seda võimaldaks. Selgus, et meetod toimis, sest iga kiirülesande lõpuks valmis liitobjekt, mis tehnilises määratluses mahtus mõiste „helimasin“ alla – füüsilise impulsi mõjul tekitasid liikuvad osad kuuldavaid helisid. Ülesande lõppedes jäädvustasime loodud masina ning seejärel demonteeris etendaja need koheselt tagasi algosadeks. See destruktsiooniakt pidi ära hoidma klammerdumist õnnestumise illusiooni külge ning võimaldama äsjaläbitud protsessist võtta kaasa vaid saadud kogemus ja teadmine. Samuti

õpetas see nägema samas esemes erinevaid rakenduslikke võimalusi, kasutades seda erinevate ülesannete puhul.

Seejärel tegelesime pikemate meisterdamisülesannetega, mis keetsid päeva või kaks. Nende puhul juba formuleerisin printsiibid, mida jälgida. Ülesanded sai püstitatud ruumilistel, füüsilistel, materiaalsel ja mehhaanilistel alustel. Näiteks tuli kasutada esemeid, mis ruumis ja kõrvalruumides alaliselt olemas on (riidenagid, pöördtoolid, prügikastid jne), kasutada vee dünaamilisi omadusi liikumise vallandamiseks, masina distantsjuhtimiseks tekitada marionetteatrile omane nõõride süsteem jne. Eraldi tasub mainimist ülesanne, mille esimeses faasis pidi etendaja ilma kasutusjuhendi abita panema kokku pakendist välja võetud liikuva peaga ventilaatori, teises faasis lammutama selle nii väikesteks agosakesteks kui võimalik ning seejärel kasutama autonoomseid osasid meisterdamisel, algseid tehnilisi ühendusviise eirates.

Nii etendaja kui mina pidasime päevikut, kuhu päeva lõpus kandsime sisse värsked läbielamised. See toimus pigem isikliku kokkuvõtte tegemisenä ja töömeeleolust väljumisrituaalina. Mingit otsest eesmärki me sellele tegevusele ei püstitanud ning hilisemas protsessis seda ei kasutanud.

Ploki teises pooles võtsime päevi alustavate improülesannete järel suuna juba ka lõppobjektide konstrueerimisele. Nende objektide puhul sai eesmärgid püstitatud ruumilisi või tehnilisi printsiipe silmas pidades. Kasutan järgnevalt kirjeldavat võrdlust näitamaks seoseid viie ülesandepüstituse, meisterdamisel kasutatavate esemete ning tulemusena valminud objektide vahel:

- a) Ülesanne: luua mootori jõul pöörlev heliobjekt (Foto 1). Andsin etendaja käsutusse auto kojamehe mootori ning seda viievoldise pingega toitva adapteri. Meisterdamise seisukohast vaadatuna tähendab see, et lisaks materiaalsele esemetele on üheks füüsiliselt kohalolevaks parameetriks stabiilne pöörlemine. Algaja jaoks on siin üks selge eristus võrreldes manuaalselt käideldava masinaga. Käsitsi liigutades on tehniliselt ebakindla masinaga võimalik ümber käia ettevaatlikult, et kitsaskohti arvestades masinat mitte ära lõhkuda. Kindla kiiruse

ja üsna tugeva jõuga pöörleva masina puhul igasugune manuaalne reguleerimisvõimalus puudub. See eeldab mootori külge konstrueeritavalt mehhanismilt kõrgendatud töökindlust. Mootori pöörlev telg oli varustatud keermestatud poldiga, mille külge oli võimalik hakata ühendama objekte, et tekiks pöörlev rootor. Meisterdajale omaselt saavutas etendaja mehhanismi töökindluse puhtalt katse-eksituse meetodil. Iga soovitud eseme lisamise järel käivitas ta mootori, et saada aru kinnituskonstruktsiooni vastupidavusest tsentrifugaaljõule ning stardi- ja peatumiskiirendustele. Samaaegselt pöörleva mehhanismi tekitamisega konstrueeris etendaja aluspinnale kinnitatud staatilist objekti, mille vastu pöörlev objekt erinevates kohtades riivamisi puutus. Selle tulemusena tekkis mehhaaniline *looper* – korduvat helimustrit tekitav objekt.

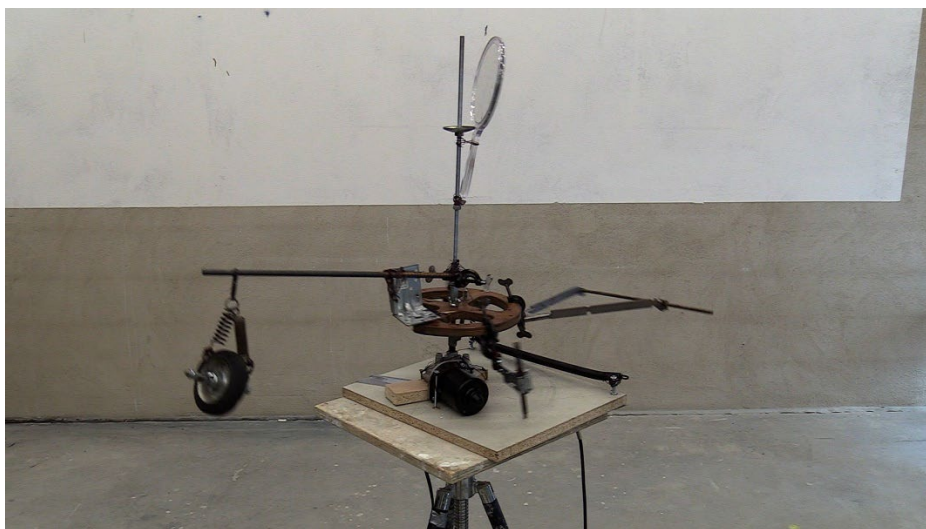


Foto 1. Mootori jõul pöörlev heliobjekt. Autor: Erik Alalooga.

- b) Ülesanne: luua ruumis sõidutatav objekt (Foto 2). Masin pidi võimaldama helide tekitamiseks vajalike impulsside saamist põrandapinnast etendusruumis ringi sõites. Eesmärgiks oli tekitada olukord, kus etendaja ei liiguta helide tekitamiseks masina kineetilisi detaile, vaid liigub kogu masinaga ruumis. Helide tekitamine sai võimalikuks kahel erineval printsiibil: ülekantuna pöörlevate rataste vahendusel ning vahetult põrandaga kokku puutudes. Masina konstrueerimise juures leidsid kasutust mitu eri suurusega ratast. Peamist rolli heli tekitava

mehhanismi käivitajana kandis suur jalgratta ratas. Kodaraid riivama asetatud detailid tekitasid tremolo-heliseid, millede intensiivsus sõltus masina liikumiskiirusest ruumis. Mööda põrandat kraapiva metalli survet sai manuaalselt reguleerida, muutes seeläbi kriipiva heli tugevust.

- c) Ülesanne: konstrueerida heite/viske/laskeseadeldis (Foto 3). Peamised suunavad esemed, mida etendajale välja pakkusin, võimaldasid vinnastades maksimeerida potentsiaalset energiat, mis vallandudes põhjustaks äkilise ja jõulise liigutuse.

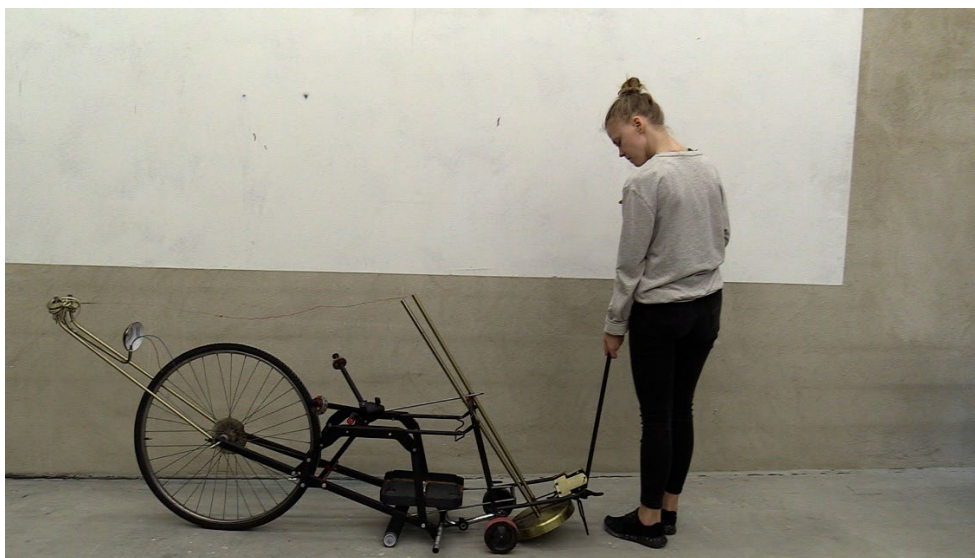


Foto 2. Ruumis sõidutatav objekt. Autor: Erik Alalooga.

Heitva mehhanismi meisterdamisel leidsid kasutust erinevad metallist mööblidetailid ja kahe rattaline pakikäru. Vinnastamist võimaldasid tugitooli põhjast eemaldatud terasvedrud. Katapuldi korpus koosnes kahest ühendatud puidust toolist. Eesmärk ei olnud ilmtingimata tugevat ja täpset lasku sooritav masin, vaid objekt, mille tegevuslik väljund tõukub just meisterdaja poolt saavutatud parameetritest. Sõnastasin seda nii, et kui masin suudab ühemeetrise vahemaa tagant tabada kahemeetrise läbimõõduga sihtmärki, siis me ei nimeta seda ebatäpseks, vaid lähtume ilma igasuguste hinnanguteta just sellest teadmisest. Mehhanismi viskekaugus kergete esemete puhul varieerus vahemikus 1–3 meetrit.

- d) Ülesanne: luua tasapinnaline masin (Foto 4). Andsin etendajale saepuruplaadist tahvli mõõtmetega 170 x 145 cm. Erinevalt teistest masinatest nii kiirmeisterdamises, pikemates ülesannetes kui ka lavastuseks valmivatest, oli tasapinnalise puhul lubatud esemeid alusele kinnitada standardsete kinnitusvahendite, reeglina kruvide abil. Tahvlile kinnitatud esemete omavaheline ühendamine toimus endiselt käepäraste vahendite abil. Valminud objekt koosnes kahest alammasinast. Neist ühe puhul oli keskeks liikuvaks detailiks pöörlev ventilaatori tiivik, mille ringiajamine toimus nõõrisüsteemi abil. Tiiviku labade trajektoorile oli asetatud kontaktmikrofoniga varustatud takistus.



Foto 3. Heite/viske/laskeseadeldis. Autor: Erik Alalooga.

Tulemusena oli võimalik manuaalselt käideldes tekitada erineva rütmiga tremolo helimustrit. Teine objekt liigutas istehtud ratast manipuleerides keerukamat süsteemi, mille peamine heliline väljund oli plaadile kinnitatud kruvide vahelt läbijooksva keti heli.

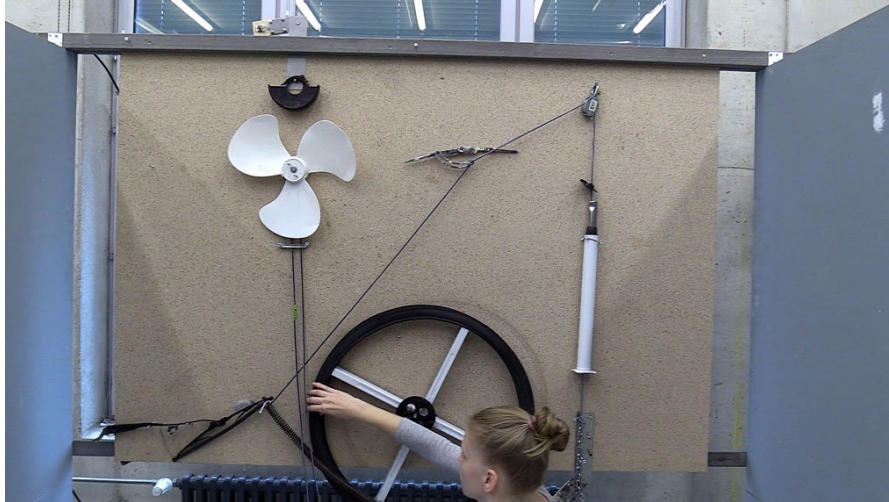


Foto 4. Tasapinnaline masin. Autor: Erik Alalooga.

- e) Ülesanne: luua helimasin (Foto 5). Selle puhul rakendati loomulikust meisterdamisest tuntud skeemi akustiliselt mehhaanilisele. Suunavaid ruumilisi ega tehnilisi printsiipe seekord ülesande püstituse juures ei olnud. Keskne visuaalne dominant – metallist triikimislaud – toimis nii toestruktuuri kui ka helivõimendina. Helimasin sai endale kaks erinevat ühe korpuse küljes olevat alammasinat. Esimese puhul peksles ratta ja mehhaanilise käsitrelli koostöös visklev tross ettearvamatult vastu rippuvat ahjuplaati. Teiseks helitekitajaks oli vanast klaveritoolist välja lõhutud krüvimehhanism. Pianisti istet üles ja alla keriv keermelatt ning seda mööda pöörlev mutter suutsid kuiva ja kohati roostes metallide hõõrdumise tulemusena tekitada uskumatult kirevat kõlade paletti. Seda võimendas metallist triikimislauda korpus.

Kirjeldatud meetodit kasutades endale isiklike mängupartnerite ehk mehhaaniliste helimasinate konstrueerimisel tuleb pidevalt olla teadlik nihestatud masinakontseptsioonist, millest oli juttu sissejuhatuse lõigus „Helimasin“. Elades kultuuriruumis, kus domineerib progressi- ja edumüüt, on meisterdajal kerge tekkima alaväärsustunne, kõrvaltvaatajal aga üleolek klassikalises mõttes äärmiselt ebakindla tehnilise kvaliteediga masina suhtes. Vaadeldes seda aga etendaja isikliku ruumi- ja materjalitaju ausa väljendusena, saab masin uue tähenduse, mis konkurentsieelise asemel

asub mängu unikaalse tehispartnerina ning kogu tegevus asub kriitilisse dialoogi tehnoloogilise edukultusega.



Foto 5. Helimasin. Autor: Erik Alalooga

3.3.3 Metoodilise meisterdamise süsteemne struktuur

Alapeatüki 3.3.2 „Metoodilise meisterdamise rakendamine lavastuse ettevalmistamisel“ põhjal vormistasin tegevuse lineaarse ülesehituse etappide kaupa. Kirjeldan järgnevalt seda struktuuri nii, nagu see meisterdamise simulatsioonis aset leidis ning kuidas seda on võimalik edaspidi objektiteatri protsessis kasutada.

1. Sissejuhatus ja mõtteviisi määratlemine.

Tehnoloogilise progressi ja müügiedule orienteeritud narratiivi selgitamine ning selle suhtes kriitilise hoiaku kujundamine on metoodilise meisterdamise käivitamise ja kulgemise olulisim võti. Tegemist on käsitletava meetodi mahukaima ja põhjalikuma sõnastusliku toega. Seda tasub dramaturgi ja etendaja vahelises dialoogis pidevalt üle

rõhutada ning põhipostulaadid vajadusel ruumis kirjalikult nähtavale kohale paigutada. Spetsiifilise tehnoloogilise narratiivi formuleerimisega tegelesin uurimistöö sissejuhatuse alalõigus „Helimasin“ ning peatükis 2.1 „Helimasina kontseptsiooni kujunemise ajalooline taust“.

Teine oluline moment lähtehoiaku fikseerimisel on kindel hoidumine internetis massiliselt levivatest meisterdamise õppevideotest. Kuigi avaldasin eespool arvamust, et neid võiks rakendada koolihariduses praktiliste oskuste treenimisel, pean vajalikuks objektiteatri lavastusprotsessis neid vältida. Etendaja peab lähtuma oma hetkevõimekusest. Samuti on see piirang vajalik konkreetsete esemete ainulaadsete potentsiaalide tuvastamiseks ning isikliku otsustusmehhanismi käivitamiseks.

2. Improvisatsiooniliste lühiülesannete sooritamine.

Ajaliselt umbes 20–30 minuti pikkustena sooritatavate lühiülesannete peamine eesmärk on õppida usaldama esimesi otsuseid. Seesama mehhanism, mida rakendatakse erinevate loomedistsipliinide puhul improvisatsioonis, aitab vältida sõnastuslikust arutelust, kahtlustest ning ainuõigete vastuste otsimisest lähtuvate pidurdusmehhanismide mõju loomingulisele voolavusele. Tegevusuuringus kirjeldatud uue teadmise kohese rakendatavuse printsiip juhib meisterdamise lühiülesannete aluseks olevat otsustusprotsessi. Otsustele ei anta koheseid sõnastuslikke ega kvalitatiivseid hinnanguid, vaid kiire, vaikivale teadmisele toetuv visuaalne analüüs käsitleb ainult võimalikku funktsionaalset mõju järgnevatele tegevustele.

3. Pikemate temaatiliste ülesannete sooritamine.

Lühiülesannete puhul rõhutasin kiirete otsuste primaarsust ja kohest teostamist. Nendes ülesannetes kasutatava materjali valik on juhuslik nii dramaturgi kui ka meisterdava etendaja jaoks. Pikemate temaatiliste ülesannete pikkus on üldjuhul maksimaalselt üks tööpäev. Selleks formuleerib dramaturg kontseptuaalse platvormi, mis kajastub esemete valikus kindlate printsiipide järgi. Metoodilise meisterdamise simulatsiooni alapeatükis illustreerisin temaatiliste ülesannete püstitust näitega, kus tuli kasutada ruumis alaliselt

olevaid esemeid ja seadmeid. Seda on võimalik rakendada iga ruumi puhul. Lisaks sellele võib kontseptuaalse terviku formuleerimisel määratleda kasutatavate esemete valikut vormiliste printsiipide järgi – teatava värvikorrastuse või muude visuaalsete parameetrite järgi. Eraldi võimalusi pakub ka esemete valiku performatiivsete aspektide esile tõstmine. Esemete kogumine avalikust ruumist 24 tunni jooksul enne ülesande sooritamist, konkreetse prügikasti sisu läbi sorteerimine, hetkel kaasas olevate isiklike asjade kasutamine, kodus elamispinna kindlas sektsioonis olemasolevate esemete kaasavõtmine ja paljud muud selgelt raamitud kogumismeetodid aitavad luua meisterdamist toetavat narratiivi ilma, et see otseselt oma sõnastuslikkusega mõjutaks masinaloome füüsilist protsessi.

Nii lühi- kui ka pikemate temaatiliste ülesannete sooritamisel lammutatakse tulemid valmimise järel. Kaasa võetakse füüsiline kogemus ja tehtud samm materiaalse harjumuse kujundamisel. Esemeid kasutatakse järgnevat ülesannete puhul uutes kombinatsioonides, õppides seeläbi nägema neis erinevaid kasutuspotentsiaale.

4. Lavastuskontseptsioonist lähtuvate pikemate ülesannete sooritamine ja helimasinate meisterdamine.

Selles faasis käib kontseptuaalse raamistuse formuleerimine ja masinate meisterdamine üldjoontes samade printsiipide järgi nagu pikemate temaatiliste ülesannete puhul. Erinevalt eelmistest punktidest siin tulemused fikseeritakse ning vahe-eesmärkide saavutamise järel võib järgneda kokkuvõttev ja edasi suunav arutelu. Aktiivne meisterdamine arutelude vahel kulgeb ikka vaikiva teadmise seisundis ja kiireid otsuseid jälgides.

Kokkuvõtteks. Kolmas peatükk tutvustas minu doktoritöö peamist loomemeetodit – meisterdamist. Samuti vaatlesin nähtust nimega vaikiv teadmine ja selle ilmnemisi erinevates valdkondades. Jõudmaks uurimistöö eesmärgiks oleva meetodilise meisterdamise põhimõtteni, liikusin ajas tagasi ja kirjeldasin loomuliku meisterdamise printsiipe ning näiteid akadeemilistest kursustest. Tutvustasin nende kursuste käigus loodud heliinstrumentide tehnilisi põhimõtteid. Loomuliku meisterdamise praktika tulemusena tehtud järeldused võimaldasid välja töötada

praktilise situatsiooni meetodilise meisterdamise esile kutsumiseks, kust kogusin uurimismaterjali eksperimentaalse vaatluse meetodil. Protsessi eesmärgiks olev helimasin leidis tutvustust juba sissejuhatuses. Kolmandas peatükis võrdlesin seda heliinstrumendiga ning määratlesin nende peamise tehnilise erinevuse. Selleks on mehhaanilise ülekandemehhanismi olemasolu helimasina tehnilises printsiibis. Meisterdamise simulatsioonis läbi viidud eksperimentide puhul oli selgelt jälgitav seos tegevuseks valitud esemete ja valminud masinate tööpõhimõtete vahel. Seda nii kiirülesannete kui ka lavastuseks valminud helimasinate puhul. Tegevusuuringu meetodist teostas kolm etappi: planeerimise, tegutsemise ja vaatlemise. Peatükk täiendas uurimistööd kõige olulisemate vaatlusandmetega. Meisterdamise simulatsiooni tulemusena valminud viie helimasina analüüsimiseks kasutasin kirjeldavat võrdlust. Kirjeldasin teksti kujul kasutatud esemeid ja materjale ning võrdlusmomendiks lisisin masinate fotosid. Meisterdamise simulatsiooni põhjal vormistasin nelja-astmelise lineaarse süsteemi, millele tuginedes on võimalik meisterdamist objektiteatri protsessis kasutada. Neljas etapp – analüüsimine – teostub neljandas peatükis masinate performatiivseid ja helilisi võimalusi uurides, kasutades selleks füüsilist interaktsiooni.

4. Soorituse kaudu osutuseni. Helimasinat kasutamine lavastuse loomisel

Käesolevas peatükis tutvustan erinevaid mudeleid, mis kirjeldavad minu loomingus aset leidvat inimese ja endaloodud tehispartneri suhet ja selle rakendamist etenduskunsti teoste loomisel. Peatüki uurimisküsimus on: missuguseks kujunevad dramaturgialoome printsiibid objektiteatri vormis, kus etendaja endale isiklikud mehhaanilised mängupartnerid meisterdab? Esmalt analüüsin näiteid, mis on seotud loomuliku meisterdamisega. Jätkan kolmandas peatükis alustatud heliinstrumentide konstrueerimise kursuste analüüsi, vaadeldes nende käigus valminud pillide kasutusprintsiipe elavas ettekandes. Koos helilooja Andrus Kallastuga projekte läbi viies määratlesime toimuvat peamiselt kaasaegse kunsti ja muusika sõnavara kasutades. Hans-Thies Lehmannile ja Andrus Laansalule toetudes on võimalik käsitleda toimunut ka postdramaatilise teatrina. Peatüki teises pooles analüüsin metoodilise meisterdamise mõju lavalisele tegevusele. Kaardistan muudatusi, mis loomulikust meisterdamisest metoodilisesse liikumisel on täheldatavad. Selles analüüsis toetun kahele projektile: kolmanda aasta loomingulisele projektile, milleks oli performatiivne esitlus „Saagu masin“ (2021) ning neljanda aasta lavastusprojektile „Otse sellisena tuli“ (2021). Eraldi analüüsin etendaja rolli kujunemist ja avaldumist. Kasutan performatiivset uurimust, kuna vaatluse tulemusena tuvastatud masinate ergonoomilisi kasutusviise ei kirjelda ma kirjalikult, vaid kasutan performatiivses vormis lavastuse loomisel.

Peatüki sissejuhatuses kirjeldan mõningaid aspekte enda lavastuspõhimõtetest ning reflekteerin neid postdramaatilise teatri teooria kaudu. Tegemist ei ole range ja selgelt väljajoonistuva meetodiga ning selle arendamisega käesolev uurimistöö otseselt ka ei tegele. Seetõttu on lavastusprintsiipide kaardistamine postdramaatiliselt horisontaalne ja eklektiline. Üldistatult võin öelda, et lavastusprotsessid toimivad juhtumipõhiselt, baseerudes hierarhiavabalt erinevatel lähteplatvormidel ning neid eksperimenteerivalt kombineerides.

Minu lavastuslaadi kirjeldab kõige ilmekamalt Lehmanni kategoriseering „**konkreetne teater**“, mida ta iseloomustab kui teatrit, mis on „ruumi, aja, kehalisuse, värvi, heli ja liikumise konkreetne töötlemine“ (Lehmann 2006: 98). Selle lavastusviisi puhul toimub tähendusloome üsnagi

hermeetiliselt publikuga ühiselt jagatavas aegruumis. Tähelepanu on vormilisel väljendusel ning see ei viita lavastusvälisele reaalsusele. Tegevused, kujundid, helid, inimesed toimivad iseendana. Märk esindab iseennast läbi oma kohalolu. (Samas: 98–99) Tehnikat süvendatult rakendavat konkreetset teatrit aitab avada ka Lévi-Straussi väljendatud mõte meisterdamise kohta, mille kohaselt läbimõeldud tehniline lahendus on samal ajal poeetilise väljenduse osa (Siukonen 2016: 57).

Lisaks Lehmanni poolt loetletud teatrivahenditele töödeldakse konkreetset ka käesoleva doktoritöö keskseid materiaalseid objekte: heliinstrumente ja helimasinaid. Kõikide vahendite kasutamist iseloomustab oluline postdramaatilise teatri aspekt – mitte-hierarhilisus (Lehmann 2006: 86–87). Fookuspunkti nihkumine erinevate teatrielementide vahel võib olla täheldatav ka ühe lavastuse komponeerimisel. Eri stseenide puhul lähtutakse erinevatest lavalistest parameetritest, soodustades sünesteetilist tajumist (samas: 86). Lehmanni järgmine postdramaatilise sümptom – teatri muusikaliseks muutumine (samas: 91–93) toimub minu praktikas totaalsena. Helide elav tekitamine, elektrooniline töötlemine ja võimendamine omab kandvat rolli lavastustervikus. Siinkohal võiks justkui täheldada vastuolu mittehierarhilisusega helilise väljundi kandva rolli pärast. Siiski rõhutan, et helidega opereerimine võib lähtuda väga erinevatest aspektidest. Oluline võib tõepoolest olla heli akusmaatiline karakteristik, kuid samaväärselt võib erinevates stseenides fookusesse kerkida helide tekitamise füüsiline ergonoomika, helimasina autonoomsus, mehhaanika visuaalne esteetika, kõlarite asetusega opereerimine, ruumiline akustika jne. Samuti rõhutab Lehmann, et pärast logotsentrilise hierarhia lagunemist võib lavastustervikus kandev roll nihkuda mõnele kindlale elemendile (samas: 93).

Minu lavastusmeetodi olulisteks iseloomustajateks on ka nähtused, mida Lehmann nimetab märkide simultaansuseks ning üleküllastuseks (samas: 87–90). See avaldub tõsiasjas, et kogu märkide pagas, nii aktiivses kui ka passiivses faasis, on läbi terve etenduse füüsiliselt lavaruumis kohal. Etendajaid ja mänguvahendeid ei peideta publiku eest. Keegi ei lahku lavalt ega sisene lavaruumi. Esemeid ei tooda juurde ega viida minema. Nad on kas aktiivselt tegevuses või ootavad oma etteastet, kuid nad pole kunagi väljaspool etenduse toimumise keskkonda. Kõige totaalsemana ilmnes see esimese aasta doktorilavastuses „Spiraalmüsteerium“ (2019), kus seitse etendajat

„sulasad“ etenduse alguses staatilisest pildist lahti ja püsisid lõpuni liikumises objektidega ning omavahelises suhtluses. Dramaturgilises pildis varieerusid tempod ja fookused, kuid kogu lavaruum ning selles sisalduv oli pidevalt aktiveeritud.

Kõneldava keele kasutamine minu lavalise loomingu puhul on minimaalne, olles esindatud harvadel juhtudel ning ka siis salvestatud tekstina helikandjalt maha mängides. Seega ei ole aset leidnud logotsentrismi lammutamine, vaid selle loomulik puudumine on algusest peale andnud vajaliku hingamisruumi teistele elementidele. Mittekeelelisus on võimaldanud esile tulla visuaalsel dramaturgial. Lehmanni järgi võimaldab see rakendada lavastuse struktureerimisel visuaalset loogikat, mis erineb keelelise dramaturgia loogikast (sammas: 93).

4.1 Loomuliku meisterdamise tulemid laval

Loomuliku meisterdamise meetodil heliinstrumente konstrueerides jõudsimel kolmandas peatükis kirjeldatud esimese vaheetapini, mille lõpuks oli tudengitel minu juhendamisel valminud instrumentid, mis vastasid peamistele püstitatud eesmärkidele. Instrumentidelt eeldati mängitavust, mängutehnikate ja helide varieeruvust ning korratavust. Järgnevas etapis alustas helilooja Andrus Kallastu tudengitega instrumentide heliliste võimaluste uurimist. Tehnilise konstrueerimise faasis, millest oli juttu kolmandas peatükis, pöörati tähelepanu peamiselt autorit huvitavate akustiliste omadustega materjalidest töökindla liitobjekti valmimisele. Seda tehes oldi teadlik üldisest helilisest karakteristikast, mida arendatav instrument rakendada võimaldab. Uurimuslikus teises faasis asuti eksperimenteerima mängutehnikate, tempode, rütmide ja muude performatiivsete printsiipidega, et jõuda uute kunstiliste tulemusteni. Sel teel avastati instrumentides senisest delikaatsemaid helilisi aspekte, mis rikastasid oluliselt instrumentide kasutusvõimalusi.

Uurimusliku teise faasi juurde kuulus ka üldine notatsiooni põhimõtete tutvustus. See seisnes peamiselt sündmuste kirjeldamises ajateljel lihtsamate kokkuleppeliste sümbolite abil. Kogu projekti lõpuks komponeeritud kontsert sisaldas nii endaloodud teose esitamist, ühismusitseerimist kui ka noteeritud lühietüüdi interpreedile esitamiseks.

Esituslik opereerimine originaalsete heliinstrumentidega võimaldab seda paigutada teatri konteksti. Lehmann käsitleb sarnaseid „lavalisi kontserte“ ning muusikat sisaldavaid „lavalisi installatsioone“ postdramaatilise teatrina (Lehmann 2006: 111–112). 2011. aasta maikuu esitati Tallinnas, Polymeri Kultuuritehases minu kaasjuhendamisel Eesti Kunstiakadeemia tegevuskunsti eriala tudengite kursusetööna varem valminud kontsert isevalmistatud instrumentidel.¹² Tegemist oli heliinstrumentide loomuliku meisterdamise esimese projekti tulemi kordusesitusega. Selle kontserdi kohta kirjutas Andrus Laansalu:

Selle projekti tegid EKA kunstitudengid Andrus Kallastu ja Erik Alalooga juhtimisel, see esitus nagu kontsert ja katse teda määratleda paigutab ta teatri katusmõiste alla... Kui niisuguse töö tulemus lavale panna, siis minu silma ja kõrva jaoks on see rohkem teater kui kontsert. Asi pole mitte esituse vormis. Täiesti uute, kunstilise originaalloomingu valda kuuluvate pillide lavalolemine iseenesest tähendab tegevuskunsti faktorite mängutulekut. Publik on formaalselt võttes kutsutud kunstinäitusele, kus objektid tekitavad helisid ja protsessi käigus saab sellest teater. (Laansalu 2011)

Kirjeldatud projektist kasvas välja helikunstirühmitus Postinstrumentum, mis muutuva kooslusega tegutses ajavahemikul 2011–2021. Esinesime muusikafestivalidel, aga ka etenduskunsti sündmustel, moeshow'l, BDSM klubiõhtul jne. Kooslus on ilmekas näide muusikalise projekti loomulikust transformeerumisest teatriks.

4.2 Metoodilise meisterdamise tulemid laval

Metoodilise meisterdamise laboratoorses simulaatoris valminud masinatega komponeerisime performatiivse esitluse.¹³ See teostus soorituslike potentsiaalide kontseptuaalse tutvustusena. Transportisime masinad esitluspaika pakkekillesse mähituna. Kohale jõudes tundus ainuõige otsus neli neist sellisesse olekusse ka jätta. See oli selge kujund, mis presenteeris objekte mitte veel valmisolevatena lõplikuks performatiivseks esitluseks. Läbi kile fragmenditi paistvate tardunud

¹² Vt <https://postinstrumentum.wordpress.com/2011/05/>

¹³ Kolmanda aasta loometöö „Saagu masin“ (2021).

masinate puhul sai publikule põgusalt selgitatud nende üldisi tehnilisi printsiipe, ilma konkreetsete sooritusteni minemata. Viies objekt, mootori jõul töötav masin, leidis siiski performatiivset tutvustust. Eelnevate eksperimentide käigus olime täheldanud lihtsat elektrotehnilist efekti, mille abil oli võimalik mootori pöörlemise kiirust reaalselt tajutavalt muuta. Kuna mootorit käitas madalpinge (5V), siis oli selle vooluringiga katsetamine ohutu. Kui vooluringi lahtiste juhtmeotste vahele ühendada erinevaid metallist esemeid, siis selle tulemusena takistus kasvas oluliselt ning mootori kiirus langes. Jadasse esemeid lisades ning neid sealt eemaldades oli võimalik improviseerida nii kiiruse kui ka sellega kaasnevate kuuldavate rütmimuutustega.

Enne ruumi sisenemist valis publik etteantud asjade hulgast viis eset. Neist pidi etendaja 20 minuti jooksul konstrueerima mehhaanilise helimasina. Masina valmimise järel ühendati selle külge kontaktmikrofon ning demonstreeriti objekti helilisi võimalusi.

Kuna olime leppinud kokku, et nelja masinat elavas esituses ei käivita, siis mehhaanilise printsiibi visuaalseks esitluseks jäädvustasime need diaposiitividena slaidiseeriaks, mis näitasid iga masina iseloomulikumaid staatilisi asendeid interaktsioonis etendajaga. Pildistasime need diaposiitivfilmile, kuid ilmutada lasime negatiivina. Selle tulemusena pöördusid slaididel värvid, jättes nähtavale inimfiguuri ja masina siluetid. Kuigi projektis „Saagu masin“ ei eeldanud me vaatajatelt nähtu käsitlemist lavastusena, on sellesse siiski võimalik suhtuda kui postdramaatilisse teosesse.

Järgnevalt kirjeldan ja analüüsin põhjalikumalt, kuidas helimasinate mehhaanilised omadused tekitavad etendajale võimalusi füüsiliseks interaktsiooniks. Samuti kaasan lavastusprotsessi erinevaid mittetegevusi, mis käivad tahtmatult kaasas masinate käitlemisega, kuid ei ole seotud masinate primaarsete funktsioonidega. Projektis „Saagu masin“ kasutasime mittetegevusi, kuid analüütilist interaktsiooni masinatega veel ei rakendanud. Järgmises faasis, mille lõppeesmärgina fikseerisime lavastuse väljatoomise, hakkasime improvisatsiooniliste ülesannete tulemusena sõeluma sellest protsessist välja kujundeid ja tegevusi, mis teatavate tunnuste alusel kvalifitseerusid kasutuskõlbulikeks.

Interaktsiooni dramaturgia on iseloomulik kujundiloo meetod mittejutustava objektiteatri puhul. Eksperimenteeriv performatiivne suhestumine endaloodud masinatega pakub erinevaid lähenemisnurki. Iga masina puhul on tuvastatav primaarne funktsioon, mis kajastub selle mehhaanilis-esteetilises karakterstikas kõige silmatorkavamalt. Primaarset funktsiooni on aga võimalik eri viisidel käsitleda vastavalt aspektidele, mida hetkel oluliseks peetakse.

Primaarset funktsionaalset tegevust on võimalik lahutada alamtegevusteks, neid eraldi fookusesse võttes. Näiteks katapuldirina kirjeldatava masina esmane funktsioon on esemete viskamine. See terviktegevus aga on lahutatav väiksemateks tegevuslikeks elementideks, pöörates nende puhul tähelepanu tempole, rütmidele ja muudele etendusdünaamilistele aspektidele. Laskemoona kogumine ruumist, masina laadimine, sihtimine, vinnastamine on igaüks eraldi käsitletavat autonoomsete tegevustena. Neid operatsioone sooritades on võimalik mängida heliliste nüansside ja pooltoonidega kui tegevust aeglustada või kiirendada, pause pidada, mõnda fraasi korrata või liigutuste füüsilist ergonoomikat rõhutada.

Primaarse funktsiooni suhtes mittetegevustena kvalifitseeruvaid toiminguid on samuti võimalik adekvaatsetena lavastusse kaasata. Jutt käib tegevustest, mis on oma algselt olemuselt tehnilised ning ruumi või publikuga suhestuvad. Minu lavastusmeetodi puhul peab etendaja sooritama ka toiminguid, mida konventsionaalses teatris teevad lavatöölised, tehnikud või automaatika. Nende tegevuste kaasamine on kantud ühest küljest tehnoloogilise ja objektiteatri eripärast, mis näeb tehnilisi toiminguid põneva lavastusmaterjalina ning teisalt mittehierarhilisuse erivormina, mis kohtleb neid võrdsena primaarsete funktsioonide rakendamise kõrval. Valgustite suunamine, kõlarite positsioonide vahetus, esemete liigutamine ruumis jne, saavad etendaja performatiivseks mängumaaks, mis ei ole lahutatavad lavastustervikust. Eelpool kirjeldatud kujund, kus jätsime esitlusel masinad pakkekiledest välja harutamata, arenes prooviprotsessis edasi. Esimeseks prooviks masinaid lahti pakkima asudes tekkis koheselt mõte teha seda performatiivselt. Selle tulemusena sündis igale masinale oma pakendist vabastamise stseen. Oli selleks siis kile sisse tehtud väikese avause kaudu masinale „naha“ alla pugemine ning seejärel seestpoolt enese välja murdmine, noaga masinalt aeglaselt kilekesta maha fileerimine, masinaga maadlemise käigus

erinevate võtete abil sellelt tükide rebimine või kile elegantne eemaldamine ning sellest nööri punumine järgmise stseeni jaoks.

Primaarse funktsiooni suhtes vastutegevuse võimaldamine laiendab samuti dramaturgilise materjali spektrit. Meisterdava etendaja poolt konstrueeritud helimasinate tehniline töökindlus kujuneb välja sünkroonselt autori hetkevõimekusega. See tingib asjaolu, et masina tööprotsess võib olla ebakindel, ebatäpne ning etendajapoolset kõrgendatud tähelepanu vajav, et sooritus saaks tehniliselt teostatud. Mõningad tehnilised logisemised jäetakse teadlikult korrigeerimata, et kindlustada teatud tegevuste juures etendaja äärmine tähelepanelikkus. Need momendid lavastuses eeldavad enamasti ka alternatiivsete tegevuste planeerimist juhuks, kui masin ikkagi funktsioneerimise katkestab. Taoline masinapoolne „vastutegevus“ ei võimalda etendajal hooletult oma tehispartnerisse suhtuda ega eeldada, et kogu tehniline sooritus toimub veatult. Pidev valmisolek tehniliste konaruste ilmnemisel kohe tegutseda varustab dramaturgilist joonist ettearvamatute võimalustega ja pingesituatsioonidega, millele teadlikult ruumi jäetakse.

Lavastuse tervikstruktuuri pidepunktideks saavad selged kujundid, kus joonistuvad välja etendaja suhted omaloodud masinatega. Siin tasub appi võtta žesti mõiste. Sellest teatris laialdaselt kasutatavast mõistest huvitab mind žesti materiaalsus. Erika Fischer-Lichte räägib sellest kui kehalis-ruumilisest tegevusest, mille puhul võimalik märgilisus nihkub tahaplaanile. Žest tähendab toimumise hetkel ainult seda, mida see konkreetset teoks teeb, funktsionaalset sooritust. See osutab vaid iseenda kohalolule. (Fischer-Lichte 2006: 2467) Esmajärjekorras tuuakse mängu etendaja suhted primaarse funktsiooniga. Välditakse struktuuri liigset fikseerimist, hoides kujundite ühildumisvõimalused avatuna ning tegevusjärjekord muudetavana. Seejärel hakatakse fundamentaalsete kujundite vahel otsima tegevuslikke sidumisvõimalusi. See tähendab, et nende sõlmpunktide vahele hakatakse looma performatiivseid teekondi. Seda tehakse eelpoolkirjeldatud mittetegevusi ning samuti etendusruumi poolt võimaldatavaid toiminguid sobitades. Eksperimenteeritakse nii neid omavahel kui ka suurte kujunditega ühildades. Sel viisil hakkavad tekkima suuremad tegevuslikud kujundite kombinatsioonid, mis üha kasvades liiguvad tervikstruktuuri suunas.

Otsustajad hoiduvad ka fikseeritud survemehhanismide kehtestamisest. Protsess kulgeb meisterdamise toimeprintsipi kohaselt. Domineerib lavastaja seisukoht. Kui otsustusprotsess on kollektiivne, siis liigsete vaidluste vältimiseks on võimalik käivitada kaks äärmuslikku meetodit. Esimene neist sätestab, et kõik kujundid võetakse kritiseerimata kasutusse. Seda meetodit on rakendatud olukordades, kus teose tervistruktuuri kokkupanek peab toimuma väga lühikese aja jooksul ning sellega paratamatult kaasnev eklektilisus on juba ette kollektiivi heakskiidu pälvinud. Teine meetod sätestab, et igaühel on otsuste üle vetoõigus. Seda kasutas näiteks rühmitus Lendav Hollandlane oma tehnoloogilise teatri lavastusprotsessides. (Vaher, W, Tomberg 2003: 92)

Interaktsiooni dramaturgia sobib olemuslikult konkreetse teatri kujundiloome meetodiks. Funktsionaalsed tegevused, nende lahutamine alamtegevuseks, vastutegevuse kaasamine ja mittetegevused opereerivad kõik „siin ja praegu“ ühises aegruumis toimuvaga. Masinatega interaktsiooni teine osapool – etendaja – vajab samuti analüüsimist ning sellega tegeleb järgmine alapeatükk.

4.3 Etendaja

Sissejuhatuses ja kolmandas peatükis kirjeldasin etendajat kui endale tehispartnerit loovat meisterdajat meetodi järgi, mida ma arendan. Selles alapeatükis pööran etendajale tähelepanu lavalise kohaolu vaatenurgast, positsioneerides teda minu uurimistöo spetsiifikast lähtudes. Arutelu aitab luua vajalikku platvormi etendajale lavalise hoiaku kujundamiseks. Järeldusteni, mida siin esitan, olen jõudnud uurimistöo lõppfaasis, analüüsisid praktilisi projekte ning tuginedes erinevatele teooriatele. Arutelu algab pöördest, mille tulemusena näitleja kõrvale ilmub teatridiskursusesse etendaja oma muutunud lavalise olekuga. Teine oluline fookuspunkti teravdamine vaatleb etendajat kaasaegse nukukunsti kontekstis, mis pakub süvendatud käsitlust inimese ja tehispartneri suhtest.

20. sajandi alguses ründas Edward Gordon Craig jõuliselt näitleja dominantset positsiooni, seades kahtluse alla selle eluõiguse ja väites, et näitleja ei ole kunstnik. Ajastule omaselt tegi ta seda

totaalse vastanduse kaudu, nõudes näitleja täielikku eemaldamist teatrist senisel kujul. Uueks teeks pidi saama vormi kasutuselevõtt, mille keskne element on sümbolistlik žest. Ideaalina nägi ta näitleja asendamist elutu kujuga, mida nimetas ülimarionetiks. Ülimarionetilt eeldati tõusmist inimolemusest kõrgemale – kehaks, mis tegutseb laval transiseisundis. Üleskutse muutusele oli radikaalne, Craig tsiteerib Elonora Duset, kelle sõnul peaksid näitlejad katku surema, et nad ei mürgitaks õhku. (Craig 1999: 143–157)

Tänapäeval on selge, et näitlejast ei ole saanud ülimarionetti, ammugi ei ole teda teatrist minema kihutatud (Orenstein 2017: 98). Näitleja positsiooni üle peetav diskussioon on kestnud tänaseni. Vaatamata radikaalsetele loosungitele ning julgetele eksperimentidele vana teatri lagundamiseks jäi 20. sajandi esimese poole teater Lehmanni sõnul oma põhiolemuselt ikkagi „dramaatiliseks” (Lehmann 2006: 22). Seetõttu jätkan arutelu etendaja positsiooni üle juba kaasaegsemas kontekstis.

Andy Lavender seostab 20. sajandil toimunud näitleja esitatava rolli domineeriva positsiooni hajumist laiemate mõtteviisi muutustega. Subjektiivse enesekuvandi konstrueerimise põhimõtted on muutunud. Uued kriitilised mõtteviisid seadsid kahtluse alla individuaalse identiteedi stabiilsuse ja usaldusväärsuse. See viis rolli (ingl *character*) mõiste eelmise sajandi 80.–90. aastateks saatusliku kriisini. Teatris leidis aset fiktiivse loojutustamise ja etendusliku esituse lahknemine. Representatiivset rolli esitava näitleja kõrvale astus autentset kohalolu taotlev isik (ingl *persona*). (Lavender 2016: 105–106) Ka Lehmann näeb paljude uute teatrimõtete põhjusena nihkunud perspektiive subjektiivsuse käsitlemisel (Lehmann 2006: 18). Postdramaatilise teatri mittehierarhilisus ei näe vajadust näitlejat ja etendajat vastandada. Neid on võimalik käsitleda eraldi, aga ka hinnangutevabas vastastikusel suhtes.

Minu uurimistöo vaatleb etendaja suhet iseloodud mehhaanilise tehispartneriga, mis teostub helimasina kujul. Lehmann näeb sarnase suhte algust ajaloolises avangardis aset leidnud orgaanilise ja mehhaanilise ühendamise katsetes (Lehmann 2006: 162–163). Vaadeldes inimese ja masina suhteid teatrilaval, saab tõmmata paralleele erinevate tööteooriate sarnaste mudelitega.

Revolutsiooniline tööteooria – taylorism¹⁴ – soovitas tööprotsessi efektiivsemaks muutmiseks vältida üleliigseid liigutusi ning sünkroniseerida inimkeha liikumise koreograafia masina funktsioonidega (Orenstein 2017: 93). Tööstusrevolutsiooni algatatud mõtteviisi muutuste tulemusena formuleeritud erinevad tööteooriad said ka Vsevolod Meierholdi biomehhaanika¹⁵ kontseptsiooni vundamendiks. Tema teater teguses teatud aja lausa Riikliku Töökõrgkooli¹⁶ ruumides ning rakendas seal läbi viidud uurimiste tulemusi oma isikupärase teatrikeeles väljatöötamisel. Tadeusz Kantor nägi etendaja ja objekti suhet kui bioloogilist sümbioosi. Äärmusliku ideaalina kujutas ta ette nende saamist üheks entiteediks, mida ta nimetas bioobjektiks. (Francis 2012: 20) Selles lõigus mainitud mudeleid käesolevas uurimistöös kirjeldatud projektides ei ole rakendatud ning seega põhjalikumalt tutvustust need ei leia. Tõin need sisse etendaja uudse profiili ja võimaluste kontseptuaalseks kaardistamiseks.

Tehnoloogia hüppeline areng ja kättesaadavus kaasajal võimaldab inimese ja masina suhet käsitleda juba kehade ja tehnika sünteetiliste ühendvormidena (Lehmann 2006: 162–163). Taolisi ühendvorme nimetatakse kaasajal ka küborgideks (ingl *cyborg*) – küberneetilisteks organismideks. Kõrgtehnoloogia suudab juba ühendada tehislikke liideseid ajuga, mis võimaldab juhtida näiteks proteesjäset väga täpselt ning saada isegi puudutamise kaudu füüsilist tagasisidet. Kaasaegse kunsti kontekstis on transhumanistliku mutatsiooni hea näide Austraalia kunstnik Stelarc, kes ühendas oma kehaga tehnoloogilise kolmanda käe, mis allus tema tahtele ning andis puudutamisel tagasisidet (Härm 2023: 101–102).¹⁷ Kuna minu loominguline tegevus ja ka käesolev uurimistöök on distantseeritud tehnoloogilisest võidujooksust, siis kasutan küborgi mõistet pigem üldistavast vaatenurgast, keskendudes orgaanilise ja tehnoloogilise materjali suhte kirjeldamisele. See aitab kontseptuaalselt tõsta masinat välise objekti positsioonilt etendaja orgaaniliseks kehaosaks. Helimasin ei saa reaalselt inimorganismi lahutamatuks transhumanistlikuks osaks, idee inimese ja

¹⁴ USA inseneri ja tootmisteoreetiku Frederick W. Tayloriga seotud töö tõhustamise teooria.

¹⁵ Vsevolod Meierholdi väljatöötatud näitleja psühhofüüsiline treening, milles inimkeha käsitletakse masinana ning liigutusi geomeetriliselt korrastatud žestidena (Rudnitsky 1988: 93).

¹⁶ 1920. aastal kirjanik ja revolutsionäär Aleksei Gastevi asutatud instituut, mis tegeles tööprotsessis oleva inimese füsioloogia ja psühholoogia uurimisega (Smirnov 2013: 99).

¹⁷ Vt <https://stelarc.org/> .php

masina terviklikust kogemisest teostub pigem teadvustatud hoiakuna, mis aitab etendajal kogeda seda suhet vajalikus doseeringus.

Inimese ja tema liidese suhte tihedust ja intensiivsust formuleerib tabavalt Richard Alleni käsitlus objektiteatrist, kus ta vaatleb inimese ja objekti suhteid posthumanistlikus võtmes. Selle kohaselt inimene ei vastandu eluta loodusele, vaid on objekt objektide hulgas (Allen 2016). Ühe määratluse järgi on küborg inimene, kes kasutab oma füüsilise puude kompenseerimiseks mitmesuguseid tehnoloogilisi abivahendeid (Paet jt 2012). Võtan selle lihtsustatud definitsiooni küborgi määratluse aluseks, kuna see on kohandatav minu uurimistöö spetsiifikaga. Füüsiline puue ei ole siinkohal käsitletav meditsiinilise terminina, vaid kunstilises protsessis teadvustatud vajadusena konstrueerida endale tegevuslikke abivahendeid. Teatri kontekstiski on mõistet kasutatud. Dramaturg Marianne Van Kerkoven nimetab Kris Verdoncki etendajaid „peaaegu küborgideks”, kuna need on muundumises inimese ja masina vahel (Lavender 2016: 111).

Kokkuvõte. Meisterdava etendaja lavastusprotsessis läbib suhe inimkeha ja tehisobjekti vahel mitu erinevat staadiumi. Masina ehitamise alguses seisab meisterdaja silmitsi võõraste esemetega, millel kõigil on potentsiaal ühenduda liitobjektiks. Protsessi käigus need potentsiaalid hakkavad rakenduma ning selle tulemusena valmib helimasin, mis võimaldab sooritada erinevaid lavalisi tegevusi. Lavastusprotsessi teises pooles, kus toimub masina võimaluste uurimine ja rakendamine, sõelutakse välja tegevused, mis nõuavad põhjalikumat harjutamist vajaliku virtuoossuse saavutamiseks. Selles faasis on oluline etendaja ja masina suhte viimine järgmisele tasandile, kus etendaja hakkab masinat tajuma mitte enam välise tehispartnerina, vaid liidesena.

Mina uurijana, mõeldes endast kui objektiteatri dramaturgist, täheldasin loomuliku ja meetodilise meisterdamise tulemite lavalise kasutamise puhul sarnast loogikat nagu ka meisterdamisprotsessi juures. Meetodilist meisterdamist on võimalik materjalide ja esemete valiku kaudu kontseptuaalselt suunata. Seetõttu avaldub dramaturgi positsioon lavastuses selgemalt kui loomuliku meisterdamise puhul. Neist viimane kulgeb üsnagi hermeetiliselt ning lavastaja peab omakorda astuma mängu intellektuaalse meisterdajana, kes peab kohanema etteantud objektidega.

Taoline lavastusviis on protsessina täiesti arvestatav, kuid minu jaoks ennast ammendanud. Kolmanda peatüki loomuliku meisterdamise kokkuvõttes viitasin ka selle meetodi probleemidele. Isegi kui lavastaja ja dramaturg on eri isikud, võimaldab meetodilise meisterdamise kasutamine neil lavastusprotsessi soovitud viisil mõjutada. Interaktsiooni dramaturgia rakendamine toob jällegi mängu Fischer-Lichte performatiivsuse esteetika olulise printsiibi – kunstilise osutuseni jõudmise läbi soorituse (Fischer-Lichte 2006: 2464). Masinate kasutusviis lavastuses lähtub eelkõige nende mehhaanilisest iseloomust. Laiast võimaluste spektrist adekvaatse valiku tegemine käib füüsilise suhtluse tulemusena tekkinud uutele teadmistele toetudes. Etendajal on selles meetodis ainulaadne positsioon helimasinate valmistaja, interaktsioonivõimalustega eksperimenteerija ja lavalise esitajana. Performatiivne manipuleerimine endaloodud tehispartneriga saab lisadimensiooni järgnevas peatükis, kus käsitlen seda kaasaegse nukukunsti kontekstis.

5. Endaloodud tehispartner uue nuku kontseptsiooni otsingutel

Uurimistöö käigus on endavalmistatud mehhaaniline helimasin kui tehispartner läbinud kontseptuaalse teekonna, mille jooksul olen seda proovinud määratleda erinevate kultuuriliste nähtuste kaudu. Esmalt võtsin appi tehnoloogilise teatri sõnavara. Peamiseks põhjuseks tõsiasi, et minu loomingu retseptioonis on see olnud levinuim kontekst ning samuti koostööpartneri, Eesti tehnoloogilise teatri algataja ja ühe peamise eestvedaja Andrus Laansalu mõjutused. Nagu teises peatükis kirjutasin, jõudsin uurimistöö käigus järeldusele, et tehnoloogilise teatri kontseptsioon oli eelkõige rühmituse Lendav Hollandlane kunstiline manifest, mitte laiem diskursus. Sellele lisandus äratundmine, et etendaja poolt endale valmistatava mehhaanilise helimasina defineerimine ainult tehnoloogilisuse kaudu on liiga ühekülgne.

Isetehtud masina helilise väljundi tõttu tundus loogiline käsitleda seda eksperimentaalmuusika kontekstis. Kuid siin sai takistuseks minu taust, kus puudub igasugune varasem süstemaatiline muusikaalane tegevus. Kaasaegse muusika äärmuslikumad sektsioonid on minu praktilist loometegevust enda väljal aktsepteerinud just helidega opereerimise tõttu. Kuid nii sisemonoloogis kui enda loomingust rääkides eelistan visuaalkunsti sõnavara, mis käsitleb heli pigem dünaamilise ja sünesteetilise materjalina. Helisid kirjeldavate tunnusjoonte asemel on mind alati rohkem huvitanud selle tekkimise füüsikalised ja performatiivsed aspektid. Heli ise on selle paratamatu tulemus, jõe kuuldav pidurdusjalg, mis ei pea olema lõpuni kirjeldatav.

Ülalkirjeldatud spetsiifilisemate valdkondade sõnavara ei tundunud, jagatud territooriumile vaatamata, tehispartneri positsiooni määratlemiseks piisav. Neljanda peatüki sissejuhatuses analüüsisin lavastusmeetodit, mis põhineb interaktsioonil tehispartneriga, erinevate postdramaatilise teatri näidete ja vormide kaudu. Kattuvus on ilmselge ning Lehmanni formuleeringud pakkusid piisavat teoreetilist tuge uurimistöö käigus tekkinud praktilistele järeldustele.

Täiesti uus äratundmine saabus 2022. aastal Eesti Noorsooteatris toimunud Balti visuaalteatri esitlusfestivalil. Lisaks etendustele toimunud seminaril koorus erinevate prominentsete nukukunsti viljelejate ettekannetest välja läbiv teema – vajadus uue nuku kontseptsiooni järele. Täheldasin, et aastakümneid klassikalist nukuteatrit viljelenud autoriteetide sõnavara ei suutnud kinnistunud mudelist piisavalt kaugeneda. Uut nukku otsiti vana nuku kaudu, keskendudes tihtipeale ikkagi objekti morfoloogiliste iseloomujoonte võimalikule übermängimisele. Kuuldut analüüsid jõudsin järeldusele, et minu uurimistöö keskseks elemendiks olev isetehtud mehhaaniline helimasin kategoriseerub kõige täpsemalt just uue nukuna paradigmaatilist muutust läbivas nukukunsti žanris. Järgneva arutelu olen teadlikult paigutanud uurimistöö lõppu. Kirjeldatud äratundmine saabus doktoriõpingute lõppfaasis ning praktiliste tööde läbiviimise ajal teadlikkust nukukunsti kontekstist veel ei olnud. Seega käsitlen uudset lähenemist kui tulevikku suunatud uut võimalust.

Nukuteater on teatrivorm, mis ulatub aastatuhandete taha ning hõlmab üle kogu maailma erinevaid mudeleid. Äratuntava ühise joonena iseloomustab seda teatrit loo jutustamine või sõnumi edastamine nukkude abil. Nukk on enamasti olnud inimese või looma sarnane manipuleeritav tehisobjekt, millelt üldiselt oodatakse võimalikult natuuritruud esitust. Nukujuhti on eelistatud jätta füüsiliselt varju (v.a hääl), luues seeläbi illusiooni nuku maksimaalsest iseseisvusest. Figuraalsus on siin alati domineerinud. 20. sajandil kaasati avangardsetesse vormiotsingutesse ka nukuteater, kuid sarnaselt draamavormile (Lehmann 2006: 22) siin suuremat murrangut enne postdramaatilise esiletõusu ei toimunud.

Postdramaatilisele teatrile omane hierarhiavaba lähenemine esitab kriitilisi küsimusi ka antropo- ja zoomorfse figuuri dominantse rolli kohta. Claudia Orenstein küsib, et milleks üldse kasutada sõna „nukk“ ning leiab, et see aitab hoida fookust spetsiifilisel objektkäsitlusel, mis on omane just nukukunstile. Samuti käsitleb ta nukuna tehnoloogilisi objekte, mida juhitakse tehnoloogiliste vahenditega. (Orenstein 2014: 4) Dussia Posner leiab samuti, et kaasajal kasutatakse etenduskunstide kontekstis nimetust „nukk“ kõikmõeldavate tarbeesemete ja ka masinate suhtes, mis teataval viisil lavalist kasutust leiavad. Selle mõiste seostamist ainult figuraalsuse või antropomorfisusega ei pea ta enam relevantseks. Küll aga rõhutab ta, et vaatamata nukuks nimetat

morfoloogilisele ambivalentsusele jääb oluliseks endiselt elutu mateeria elustamine etendaja poolt. (Posner 2014: 5) „Kas me oleme postdramaatilise nukuteatri ajastus?“ küsib Margaret Williams. Ning vastab: „Kindlasti oleme nukujärgse nukuteatri (ingl *post-puppet puppetry*) ajastus“ (Williams 2016: 23).

Huvifookuse nihkumine objekti vormilistelt tunnustelt tegevuslikele on selge viide nukukunsti toimuvast performatiivsest pöördest. Dassi Posner peab edasiviivaks küsimuseks mitte niivõrd „mis nukk on?“, vaid „mida nukk teeb?“ (Posner 2014: 5). Poola nukukunsti praktik ja mõtestaja Marek Waszkiel näeb oma valdkonna keskse nähtusena elutu mateeria „hingestamist“ (ingl *animation*), etendajat „hingestajana“ (ingl *animator*) ning nuku asemel pakub ta „hingestatu“ (ingl *animant*). Ta tunnistab ka alatist probleemi uue terminoloogia juurutamisel: varasemale mõistestikule tuginedes on see alguses veidi kohmakas. (Waszkiel 2019: 13) Nuku asemel „hingestatu“ kasutuselevõtt viitab selgelt performativiseerumisele selles teatrivormis. Inimese ja tema mängupartneri suhte kirjeldamisel on fookus füüsilisel tegevusel, mida objekti spetsiifika võimaldab.

Teine oluline tegevuslik aspekt, mille abil etendaja performatiivset suhet objektiga iseloomustatakse, on „manipuleerimine“. Kaasaegse nukukunsti viljelejad ja mõtestajad räägivad ajastuspetsiifilisest nähtusest nimega „nukupööre“ (ingl *a puppet moment*). Tajutakse tugevat kultuurilise huvi pöördumist manipuleeritava objekti poole teatrikunstis (Orenstein 2014: 2). Ka minu masinakäsitluse „madala“ tehnoloogilisuse peamine põhjus on säilitada maksimaalne avatus füüsilisele manipuleerimisele.

Samuti oluline Poola nukukunsti teoretik Henryk Jurkowski peab nukukunsti keskseks nähtuseks transformatsiooni, mis võimaldab samuti nukuna käsitleda kõike. Need esemed ei ole midagi enam tavalisest, arhailisest maagilisusest vabanenud objektist. Nad vahendavad meile vaid inimtsivilisatsiooni maist olemust. (Jurkowski 2013: 73) Igapäevaste objektide kasutamisest lavalises tegevuses ning nuku- ja objektiteatri omavahelistest suhetest oli juttu alapeatükis 2.3 „Objekti-, materjali- ja visuaalteater“.

Nukukunstist tuttav kujuteldav transformatsioon, kus elutule materiale omistatakse elu tunnused, ei piirdu ainult figuuralsete või antropomorfsete objektidega. Sarnaselt elutule ja elusale on ka mehhaanilise helimasina puhul eristatavad kaks olekut: staatiline ja dünaamiline. Esimeses olekus on masin paigal. Füüsilises mõttes on selle potentsiaalne energia maksimaalne ja kineetiline energia null. Käivitava impulsi sisestamise tulemusena muundatakse potentsiaalne energia kineetiliseks ja masin hakkab tööle. Nuku kui elutu materia „elluärkamine“ on fiktsioon, mida saab võrrelda igasuguse käivitamise või paigaloleva asja liigutamise. Masina käivitamist on poeetiliselt samuti võrreldud elustamisega. Idee elutu materia „elustamisest“ saab olla poeetiline fiktsioon. Antropomorfse nuku suuremat „elulisust“ ei ole võimalik adekvaatselt kinnitada ega ümber lükata. Inimesetaoline nukk kutsub vaatajas esile empaatia, mida on võimalik tunda liigilise omataolisuse tuvastamisel. Mittekujutava objekti suhtes ei olegi eesmärk sarnast empaatiat esile kutsuda. Seega ei saa võrrelda „elulisust“ ka sellest aspektist. Mittekujutava objekti kaasamisel lavalisse tegevusse on oluline vältida võimalust, et vaataja hakkaks sellele omistama inimlikke või muid soovimatuid kvaliteete. See võib teha ta pimedaks ja kurdiks objekti füüsiliste parameetrite suhtes, mida kommunikatsioonis esile tõsta tahetakse.

Kaasaegne nukukunst on hierarhiavabalt avatud erineva taustaga tegijatele. Spetsiifilist nukukunstniku (ingl *puppeteer*) eriala, mida toetaks akadeemiline eriharidus, kohtab lääne kultuuriruumis harva (Rei 2022: 48). Seetõttu leiavad selles valdkonnas rakendust väga erineva taustaga inimesed. Esile on tõstetud visuaalkunsti, kusjuures näitlejakoolitusega nukukunstnike osakaalu peetakse pigem marginaalseks. Eristatakse kolme tüüpi nukukunstnikke: nukumeister, kes tihti ka dekoratsioonide valmistamisega tegeleb, kuid ise lavale ei astu; nukuetendaja, kes ise endale mänguobjekte ei loo ning kolmandaks universaalne nukukunstnik, kes loob endale objektid ning esineb nendega laval (Francis 2012: 24).

Iseendale lavalisi mängupartnereid konstrueerivas etendajas ei ole ajaloolises plaanis midagi enneolematut. Nukuteater Euroopas on olnud suure osas perekondlik ettevõtmine, kus kõik vajalik valmistati ise. Etendaja oli tavaliselt ka nukumeister (Waszkiel 2019). Samuti kehtib see isetekkelistes ning väiksemates teatrites ja rühmitustes, kus kõige ise tegemine on elementaarne ning kitsa profiiliga spetsialistide kaasamine mõeldamatu. Sellest võib järeldada, et

mitteinstitutsionaalne nukuteater väärrib vaatlemist meisterdamise süstemaatilise rakendusplatvormina. Kaasaegses institutsionaalses teatris professionaalse nukumeistri poolt etendajale loodav nukk peab olema tehniliselt võimalikult kvaliteetne. See on arusaadav, kui nukult eeldatakse maksimaalset dünaamilisust, mis omakorda tõukub soovist olla võimalikult natuuritruu. „Omaks“ saab nukk prooviperioodil, mil etendaja selle mehhaanilisi nüansse põhjalikult tundma õpib. Professionaalse nukumeistri virtuooslikkuse asendamisel etendajapoolse mänguobjekti meisterdamisega tõuseb esile isiklikkuse moment. Ebatäpsused, tahtmatu grotesk, tehniline tase, mis vajab etendaja pidevat tähelepanu töökindluse tagamiseks – neid omadusi käsitletakse üldjoontes negatiivsena ja soovitakse pigem vältida. Teisalt aga on võimalik seda fenomeni vaadelda hierarhiavabalt, nähtut kinnistunud ideaalidega võrdlemata. Sel juhul on võimalik tulemust käsitleda originaalse ja isikupärase loominguna, kus ebatäpsused on ausas sünkroonis autori isiksusega. Basil Jones paneb nuku valmistajale etendaja kõrval olulise vastutuse mänguobjekti väljendusvõimekuse eest (Jones 2014: 61). See viitab, et nukumeistri ja etendaja eraldamine on kultuuriline erijuhtum, mitte sisuline vajadus.

Kokkuvõte. Teises peatükis tutvustasin objekti-, materjali- ja visuaalteatrit kui platvorme, mille sõnavara on võimalik minu etenduskunstialase loominguga, aga ka uurimistöö puhul kasutada. Käesolevas, viiendas peatükis lisandus neile veel kaasaegne nukukunst. Sedastan siiski, et ise käsitlen oma tegevust ikkagi peamiselt objektiteatri kontekstis. Nukukunsti eraldi sissetoomine on kantud soovist oma objektiteatri kogemusega osaleda uue nuku vormilise kontseptsiooni üle peetavas diskussioonis. Mehhaanilise tehispartneri performatiivsed väljendusvõimalused omavad vajalikku baasi ning võimet lisada unikaalseid nüansse manipuleeritavusele kui uue nuku peamisele esteetilisele printsiibile.

Tihti väidetakse, et objektiteater on nukuteatrist välja kasvanud ning levinud kategoriseeringu järgi on tegemist nukuteatri ühe alaliigiga. Kaasaegne kontekst aga võimaldab seda suhet vaadelda ka vastupidisena: nukuteater on laiema objektiteatri üks alamkategoriat. Objektidega opereerivatesse teatrivormidesse on võimalik „siseneda“ teistest distsipliinidest otse, ilma nukukunsti välja läbimata. Interaktiivseid installatsioone, objekte ja materjale kasutavat helikunsti, eksperimentaalmuusikat ja ka tantsukunsti on kerge vaevaga võimalik käsitleda objektiteatrina

nukukunstist sõltumatult. Sellistel juhtudel on tegemist objektiteatri harudega, kus ei ole kunagi olnud antro- ja zoomorfseid nukke, rääkimata loovestmisest.

6. Kokkuvõte

Oma loovuurimuslikus doktoritöös pealkirjaga „Meisterdamise süsteemse meetodi väljatöötamine objektiteatrile“ analüüsisin olukorda, milles etendaja meisterdab endale isiklikud lavalised mängupartnerid. Uurisin ka, kuidas taoline mudel mõjutab dramaturgialoomet ning kuidas isevalmistatud objekt ja etendaja interaktsioon sellega kaasaegsele teatrimaastikule asetuvad.

Töö isiklik lähtepunkt oli vajadus pikaajalist meisterdamis- ja õpetamiskogemust süsteemselt ja analüütiliselt uurida ning kogunenud teadmisi loometegevuses rakendada. Kuigi olen oma uurimistöös pidevalt rõhutanud meisterdamise toimimist minimaalse sõnastuse toel, on regulaarsed tervikprotsessi ja tulemite analüüsid kvalitatiivse arengu seisukohalt vajalikud. Samuti tundsin, et minu taust skulptori ja installatsioonikunstnikuna pakub uusi lähenemisvõimalusi objektiteatri materjalikäsitlusele.

Uurimisprobleemid tõukusid kogetud tõsiasjast, et meisterdamine kui loominguline suhestumine ümbritseva materiaalse keskkonnaga on haridusprotsessis endiselt hõredalt kaetud ala. See omakorda mõjutab loominguliste huvidega noorte suhtumist tehnika kasutamisesse kunstiprotsessis. Reaalainete liigne teoreetilisus suurendab distantse praktilise igapäevaeluga. Inimesed ei saa materiaalse ruumiga opereerimise isiklikust võimekusest teadlikuks ning selle asemele konstrueeritakse vaenulik suhe või õpitud abitus. Kunstiteose kontseptuaalset ideed peetakse levinud kliše järgi ikka veel „kõrgemaks“ kui „madalat“ tehnilist teostust. Sellest omakorda tõukub järgmine probleem: kunstiobjektide valmistamise liiga kergekäeline usaldamine spetsialistile tehniliseks teostamiseks. Sellega läheb tihti kaotsi kunstniku isikupärane käekiri. Kirjeldatud probleemid võivad uurimistöö jaoks kõlada spekulatiivsetena, kuid kinnitan, et need on kujunenud pikaajalise vaatluse tulemusena. Nägin meisterdamise süsteemses käsitluses potentsiaali viia praktiline suhe materiaalse keskkonnaga senisest adekvaatsemale baasile.

Püstitasin **uurimistöö eesmärgiks** luua meisterdamisest kui intuiitivsena käsitletavast tegevusest süsteemne meetod objektiteatri lavastusprotsessi jaoks. Meetod peab võimaldama varasema kogemusega etendajal luua endale isiklikud mängupartnerid, milleks antud uurimistöös on mehhaanilised helimasinad.

Doktoritööd kirjutades formuleerisin **kolm uurimisküsimust**:

Esimene küsimus: kuidas on võimalik esemelist keskkonda tahtlikult kujundades suunata selles tegutseva etendaja meisterdamisprotsessi? Küsimusega tegelemiseks lõin laboratoorse situatsiooni, mille nimetasin meisterdamise simulatsiooniks. Seda põhjusel, et kirjeldatava protsessi käigus me simuleerime ehk siis kutsume kunstlikult esile teatavaid meisterdamise olulisi aspekte. Seal vaadeldud helimasinate valmistamise etapid varustasid käesolevat uurimistööd peamise uurimismaterjaliga.

Teine küsimus: missuguseks kujunevad dramaturgialoome printsiibid objektiteatri vormis, kus etendaja endale isiklikud mehhaanilised mängupartnerid meisterdab? Valminud helimasinate lavalist kasutuspotentsiaali mõjutavad erinevad aspektid. Masina valmistamisel formuleeritud primaarne ergonoomiline ja heliline funktsioon, masina konkreetsest tehnilisest töökindlusest tõukuvad ettearvamatud tegevused ning ruumi ja publikuga suhestuvad „mittetegevused“ saavad dramaturgilise materjali väljatöötamise aluseks. Interaktsiooni dramaturgia eeldab, et stseenide ja piltide aluseks on masinaga füüsilise suhtlemise teel hangitud teadmised.

Kolmas küsimus: kuidas suhestub etendaja poolt loodud helimasin kui manipuleeritav tehispartner kaasaegses nukukunstis hetkel aset leidva uue nuku kontseptsiooni otsingutega? Uurimistöö käigus vaatlesin mehhaanilist helimasinat erinevate žanrimääratluste kaudu. Uurimistöö lõppfaasis kohale jõudnud äratundmine nägi suurimat ühisosa kaasaegses nukukunstis otsitava uue nuku kontseptsiooniga ehk „nukupöördega“. Toimuv performatiivne pööre on nihutanud huvi mängupartneri vormiliselt karakteristikalt interaktsiooni spetsiifikale. Nukuna on

võimalik käsitleda iga manipuleeritavat objekti. Küsimus „mis on nukk?“ on asendunud küsimusega „mida nukk teeb?“.

Uurimistöö küsimusi püstitades ning praktilisi eksperimente ette valmistades kasutasin uurimismeetodina **eneserefleksiooni**, analüüsides enda loomingulisi ja pedagoogilisi kogemusi. Varasemat tegevust analüüsides lähtusin hüpoteesi püstitamisel kogetud seaduspärasustest ja tähelepanekutest. Meisterdamise simulatsioonis laboratoorset protsessi läbi viies teostas in andmete kogumiseks **eksperimentaalse vaatluse**. Kaasasin vaatlusandmetena meisterdamiseks antud esemete ning neist valminud masinate **kirjeldava võrdluse**. Kasutasin **tegevusuuringut**, mis eelistab üldistuste formuleerimisele uue teadmise kohest rakendatavust. Iga vaadeldud tulemus sai lähtepunktiks järgnevale tegevusele. Dokumenteerimisele kuulus iga alamprotsessi lõpptulemus – valmis helimasin.

Uurimistöö alguses oli vältimatu olulisemate põhimõistete selgitamine. **Meisterdav etendaja** on uurimistöö keskne tegelane, kes kogu lavastuses vajamineva instrumentariumi endale ise valmis teeb. Suureks väljakutseks oli tõestada hüpoteesi, et sellega hakkama saamiseks ei ole vaja varasemaid sarnaseid kogemusi. Uurimistöö läbiviijana positsioneerisin ennast **objektiteatri dramaturgina**. Seda raamides tõmbasin paralleele postdramaatilise dramaturgi tegevusprintsipiidega. Andmekogumise viis ning suhe uuritava materjaliga võimaldas mul määratleda ennast selgelt aktiivse dramaturgina, kes osaleb andmete kogumisel. Kuigi olin ka oma loometööde lavastaja, rõhutasin, et minu meetodi puhul võib seda teha ka väljastpoolt kutsutud spetsialist. Uurimistöö huvifookuses oli masinate loomine ning nendega interaktsioonis dramaturgilise materjali väljatöötamine. Arvestades **masina** kui nähtuse laia kultuurilist ja tehnilist diapasooni oli oluline uurimistöö algfaasis selgelt sõnastada alternatiivne hoiak tehnoloogilise progressi suhtes. Masina vabastamine kasutajale konkurentsieelise andmise kohustusest annab hinnaguvaba eluõiguse selle tehnilise (eba)kvaliteedile. Maksvusele pääseb meisterdaja isiklik unikaalne esteetika ja performatiivsed võimalused, mis on otseses sünkroonis valminud masina tehnilise võimekuse või võimetusega. Käesoleva uurimistöö kontekstis on vaatluse all spetsiifilise funktsiooni ja tehnilise printsibiiga seadeldis – **mehhaaniline helimasin**.

Masina saamist iseseisvaks kunstiobjektiks kirjeldasin Itaalia futuristide pärandi põhjal, keskendudes Luigi Russolo loomingule, tuues detailsemalt välja tema isetehtud helimasinate sarja Intonarumori. **Kriitilise antimasina** kontseptsiooni kujunemisel tõstsin esile kineetilise kunsti ühe markantsema esindaja Jean Tinguely loomingut ning koostööd kuraator Pontus Hulténiga.

Teatriteoreetilise mänguruumi kaardistamisel jälgisin skeemi **tehnoloogiline teater, objekti- ja visuaalteater ning postdramaatiline teater**. Neist esimene tutvustas 1990. aastate lõpul Tartus tekkinud nähtust, kus rühmitus Lendav Hollandlane hakkas lavastusi luues tegelema tehnika kui keskse väljendusvahendiga. Nende manifesteeriv hoiak kehtestas ennast Eesti teatrimaastikul jõuliselt ning loogilise sammuna hakati ka minu süvasuhet masinatega käsitlema tehnoloogilise teatri kontekstis. Sellele aitas kaasa minu koostöö Lendava Hollandlase juhtfiguuri ja manifestide formuleerija Andrus Laansaluga. Tehnoloogiline teater sellisena jäi aga lokaalseks nähtuseks ning lähtuvalt vajadusest paigutada enda tegevust laiemale territooriumile tõin mängu objekti-, materjali- ja visuaalteatri mõisteruumi. Objektiteatri peamine iseloomustaja – mäng objektide kaudu – kirjeldab minu loomingut performatiivseid aspekte tabavalt. Postdramaatilise teatri teooria kasutuselevõtt Hans-Thies Lehmanni poolt andis eluõiguse paljudele kunstilistele esitusvormidele, mida varem ei olnud käsitletud teatrina. Ka minu looming on paiknenud erinevate distsipliinide ühis- ja äärealadel. Paljud postdramaatilise teatri teooria kirjeldatud aspektid (hierarhiate eitamine, märkide üheaegsus ja üleküllastus, muusikaliseks muutumine) iseloomustavad ka minu kunstilist tegevust ja käesoleva uurimistöo huvisuundi.

Meisterdamise kui juhuslikest esemetest kunstiobjektide valmistamise meetodi jaotasin omaloodud eristuse alusel **loomulikuks** ja **metoodiliseks**. Meisterdamise mõiste defineerimisel tuginesin prantsuse antropoloog Claude Lévi-Straussi teosele „Metsik mõtlemine“ ning soome skulptori Jyrki Siukoneni raamatule „Vasar ja vaikus“. Loomuliku meisterdamisena sõnastasin protsessi, kus objektloomet ei mõjutata väljastpoolt, vaid see kulgeb nii, nagu Lévi-Strauss seda kirjeldab. Selle illustreerimiseks kasutasin näiteid akadeemiliste kursuste sarjast, mille käigus tegid tudengid minu juhendamisel juhuslikest esemetest ja materjalidest valmis heliinstrumendid. Metoodilise meisterdamise alapeatükis kirjeldasin ja analüüsisin meisterdamise jaoks laboratoorse

keskkonna ehk meisterdamise simulatsiooni komplekteerimise ja kasutamise põhimõtteid. See etapp omas kesksel rollil uue meetodi väljatöötamisel.

Jyrki Siukonenile ja Michael Polanyile toetudes tõin mängu ka meisterdamisega seostatava mentaalse seisundi „vaikiv teadmine“. Minu uurimistöös huvitab mind eelkõige vaikiva teadmise avaldumine kiirete otsuste tegemisel, kus aeglasele sõnastusele ei anta võimalust sekkuda. Vaikiva teadmise ja meisterdamise vastastikust toimimist on võimalik trennida erinevate ülesannete abil, mida praktiseerisin meisterdamise simulatsioonis.

Loomemeetodi, mille arendamise ma käesolevas uurimistöös endale eesmärgiks seadsin, nimetasin **metoodiliseks meisterdamiseks**. Meetod ei sisalda aktiivseid survemehhanisme, mis on üles ehitatud õige-vale väärtusskaalale ja iga tegevust maksimaalselt kontrollides. Meetod on oma olemuselt üsnagi lihtne ja selle peamine eesmärk on vaadelda tehnoloogiat, masinat ning materiaga opereerimist uudsel viisil.

Meisterdamise simulatsioonis valminud helimasinate kasutamist lavastusprotsessis analüüsisin neljandas peatükis. Kõige tabavamalt iseloomustab minu lavastuslaadi Hans-Thies Lehmanni formuleering „konkreetne teater“, milleks on lavastuskomponentide „siin ja praegu“ töötlemine. Masinate kasutamise printsiipi ei raaminud selge lavastusmeetod, vaid mänguväli on postdramaatilisele teatrile omaselt horisontaalne. Peamiseks märksõnaks hierarhiavaba suhtumine lavastuskomponentidesse. Toimub pidev ümberlülitumine fookusteravuste vahel ning käib mäng märgitihedusega. Analüüsimiseks kasutasin Lehmanni postdramaatilise teatri teooriat, kus kirjeldatud näiteid võrdlesin enda lavastusprintsiipidega. Uudse mõistena tõin sisse **interaktsiooni dramaturgia**, mis asetab stseenide ja tegevusliinide väljatöötamise aluseks masinate ja kehade suhtlemise tulemusena tekkiva uue teadmise. Eraldi vaatlesin **etendaja** isiksuse kujunemist traditsioonilise näitleja kõrvale ning tema võimalikke suhteid omavalmistatud tehispartneritega.

Püüded paigutada enda tegevust erinevate kunstivaldkondade mõisteruumi päädisid uurimistöö viimases faasis äratundmisega, mis võimaldas hakata käsitlema kogetut kaasaegse nukukunsti kontekstis. Selles žanris hetkel aset leidvas „**nukupöördes**“ on võimalik tuvastada selgeid paralleele humanitaarteadustes formuleeritud „performatiivse pöördega“. Huvi on pöördunud mänguobjekti vormilistelt küsimustelt füüsilise opereerimise võimalustele. Seda nimetatakse nii elutu objekti „hingestamiseks“ kui ka manipuleerimiseks. Minu huvi oligi just endaloodud helimasina kui füüsiliselt manipuleeritava tehispartneri analüütiline käsitlemine „uue nukuna“.

Doktoriõpingute jooksul valmis neli loometööd. Esimese aasta lavastus „Spiraalmüsteerium“ (2019) ning teise aasta lavastus „Poesia ja vägivald“ (2020) seostuvad käesoleva uurimistööga peamiselt protsessi algfaasis läbi viidud meisterdamise eksperimentide kaudu. Nende käigus said kinnitust vaikiva teadmise ning meisterdamise kui loomuliku ja igapäevase võimetekohase protsessi seosed ja toimemehhanismid. Kirjeldatud eksperimentidest kogutud uued teadmised said aluseks laboratoorse keskkonna konstrueerimisele, milles meisterdamine toimus juba meetodiliselt. Uue meetodi põhiprintsiipidega katsetasime kolmanda aasta doktoriprojekti ette valmistades. Meisterdamise simulatsioonis valminud helimasinatega viisime läbi performatiivse esitluse „Saagu masin“ (2021). Neljanda aasta loometöö „Otse sellisena tuli“ (2021) oli eelmise töö edasiarendus täispikaks lavastuseks.

Uurimistöö kokkuvõtte kirjutamise ajal sai teoks seni viimane meisterdamise simulatsioon. Sedakorda kahepäevase intensiivse kursusena Helsingi Teatriakadeemia stsenograafia ning heli- ja valguskujunduse magistritudengitele. Taas leidis kinnitust tõsiasia, et juhuslikest materjalidest helimasinate konstrueerimine tasemel, mis võimaldavad sooritada kontrollitud ja korratavaid tegevusmustreid, on jõukohane igapäevasele. 14 tudengit suutsid kõik luua 30 minutiga kiirobjektid ühe minuti pikkuseks esitluseks ning kahepäevase kursuse lõpuks grupitöödena vähemalt kolme minuti pikkusi etteasteid võimaldavad mehhaanilised helimasinad. Tagasiside sessioonist koorus välja, et peamine uus teadmine tuli kriitilisest vaatenurgast tehnoloogilisele progressile, alternatiivsete potentsiaalide nägemisest ümbritsevas füüsilises keskkonnas ning materiaalse kompetentsi treenimise võimalikkusest. Seega julgen väita, et meetodiline meisterdamine on võimeline ennast kehtestama uudse loome- ja õpetamisviisina.

Raske prognoosida, missugust mõju uurimistöö tulemusena valmiv meetod teatripildile laiemalt avaldab. Vähe tõenäoline, et loovuurimuslikul doktoritööl kui niisugusel üleüldse on potentsiaali ja ka vajadust „maailma muuta“. François Jacob (1977) on öelnud, et kaasaegne teadus tekkis siis, kui teadlased hakkasid tegelema väikeste küsimustega. Suurte narratiividega tegelevad filosoofid ja teoloogid. Kaasaegne teadus on tihe risoom väikestest uurimustest. Samasuguseks töötab kujuneda ka hetkel veel üsna uus loovuurimuse väli pikema aja jooksul. Igast doktoritööst uue „-ismi“ teket maailmakultuuri ei ole mõistlik oodata, küll aga luuakse palju platvorme järgnevateks uurimusteks. Võin tuua ühe näite iseenda uurimustööst. Oma peamise loomemeetodi – meisterdamise (kasutatakse ka mõistet *brikolaaž*) – formuleeringuni ning kultuuriliste avaldumisvormideni jõudsin tänu Erki Kasemetsa Eesti Kunstiakadeemias 2017. aastal kaitstud doktoritööle „Väljaspool tavalist: pidu, prügi ja polügoonteater. Brikolaaž kui loome- ja uurimisviis“.

Kindlasti saavad uurimistöö tulemusena tekkinud uued teadmised määrama minu järgnevaid kunstilisi valikuid. Niši leidmine kaasaegses nukuteatris asetab ühe fookuse oma vaatenurkade tutvustamisele ja aktiivsele kaasalöömisele selles sfääris. Lisaks Eestis planeeritavatele projektidele huvitab mind koostöö Poola ja Tšehhi nukukunsti koolkondadega. Esialgne mõlemapoolne huvi on fikseeritud Praha Teatriakadeemia nuku- ja alternatiivteatri erialaga, kus viisin hiljuti läbi oma loomingu presentatsiooni. Juba fikseeritud koostöö on ootamas Varssavi Aleksander Zelwerowicz Rahvusliku Draamakunsti Akadeemia Bialystoki haruga. Teine tulevikusuund on samuti juba käivitunud ning see seisneb uutes esteetilistes väljendusviisides minu soololoomingus mehhaaniliste helimasinatega. Ühes versioonis olen eemaldanud masinatelt mootorid ning asendanud need füüsilise manipuleerimisega. Vaade neile kui helilistele nukkudele avab kogu *performance*’ile uue dimensiooni. Olen veendunud, et ilma doktoritasemel uurimistöö toeta ei oleks neid arenguid tekkinud.

Kasutatud kirjandus

- Allen, Richard 2016. The Theatricality of Objects: Object Theatre Beyond the Puppet. – *Änd i hanske*, lk 6–13.
- Allik, Jüri; Tulving, Endel 2003. Ajas rändamine ja kronesteesia. – *Akadeemia*, nr 5, lk 915–937.
- Bessette, Juliette 2018. *The Machine as Art (in the 20th Century): An Introduction*. Pariis: Centre André Chastel, Université Paris-Sorbonne.
- Craig, Edward Gordon 1999. Näitleja ja ülimarionett. – *Teine teater. XX sajandi alguse režiieksperiment kommentaaride ja järelsõnaga*. Koost. German Schutting ja Riina Schutting. Tallinn: Kirjastuskeskus, lk 139–162.
- Davies, James Rhys 2017. *Luigi Russolo's Imagination of Sound & Music*. Doktoritöö. London. University of London. [https://pure.royalholloway.ac.uk/portal/en/publications/luigi-russolos-imagination-of-sound-and-music\(a17b7886-0afd-4f9d-ae48-9f16ceacb3b9\).html](https://pure.royalholloway.ac.uk/portal/en/publications/luigi-russolos-imagination-of-sound-and-music(a17b7886-0afd-4f9d-ae48-9f16ceacb3b9).html), vaadatud 23.07.2022.
- Epner, Eero 2015. Mõni ääremärkus postdramaatilise teatri kohta. – *NO99*, september 2015, <https://no99.ee/tekstid/motteid/moni-aaremarkus-postdramaatilise-teatri-kohta>, vaadatud 03.01.2022.
- Fischer-Lichte, Erika 2006. Performatiivsuse esteetika poolt. – *Akadeemia*, nr. 11, lk 2457–2472.
- Francis, Penny 2012. *Puppetry: A Reader in Theatre Practice*. London: Palgrave Macmillan.
- Gibson, James J 1986. The Theory of Affordances. – *The Ecological Approach to Visual Perception*. New York: Psychology Press, lk 127–143.
- Hanors, Stephanie Jennings 2003. *Jean Tinguely: Useless Machines and Mechanical Performers, 1955–1970*. Doktoritöö. Austin: The University of Texas. <https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/625>, vaadatud 09.09.2023.
- Härm, Anders 2023. *Allumatud kehad. Radikaalsed performatiivsed praktikad 20. ja 21. sajandi kunstis ja kultuuris*. Doktoritöö. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia.

- Hütt, Henri 2013. *Tehnoloogilise performer abimees. Pilguheit mees ja masin sfääridesse*. Magistritöö. Käsikiri. Eesti Kunstiakadeemia.
- Jaaks, Piret 2022. *Kirjutada inimesi: kogukondade uurimine ja dokumentaalteatri loomise vahendid dramaturgi töös*. Doktoritöö. Tallinn: Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia.
- Jacob, François 1977. Evolution and Tinkering. – *Science*, 10. juuni, vol 196, nr 4295.
- Jones, Basil 2014. Puppetry, Authorship, and the Ur-Narrative. – *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. New York: Routledge, lk 61–68.
- Jurkowski, Henryk 2013. *Aspects of Puppet Theatre*. London: Palgrave Macmillan.
- Jõepera, Marion 2017. *Ruumitaju loomine ja suunamine kui postdramaatilise dramaturgi peamine töövahend*. Doktoritöö. Tallinn: Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia.
- Karulin, Ott 2001. Tartu Teatrilaboris näitleb tehnika. – *Eesti Päevaleht*, 13. juuni.
- Karulin, Ott 2002. Kus see tehnoloogiline teater on? – *Sirp*, 19. aprill.
- Kasemets, Erki 2017. *Väljaspool tavalist: pidu, prügi ja polügoonteater. Brikolaaz kui loome- ja uurimisviis*. Doktoritöö. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia.
- Keil, Andres 2001. Ma ei saa mitte midagi aru. – *Sirp*, 13. juuli.
- Krull, Hasso 2023. Dekadentsi ökoloogia. Manifest. – *Vikerkaar*, nr 6, lk 54–57.
- Laansalu, Andrus 2010. Masin on inimese parim sõber! – *Sirp*, 30. juuli.
- Laansalu, Andrus 2011. Teater, mis polegi teater. – *Keskus*, nr 6.
- Laansalu, Andrus 2013. Teatri leiutamine vanarauast. – *Sirp*, 31. jaanuar.
- Laansalu, Andrus 2016. Taevas sadama kohal. Eesti tehnoloogilise teatri arengud 1996–2014. – *Vaateid Eesti nüüdisteatrile*. Toim. Luule Epner, Riina Oruaas, Madli Pesti. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 125–143.
- Laansalu, Andrus 2017. *Autentsuse stratigraafia. Füüsilise autentsuse indeksiline juurestik*. Magistritöö. Käsikiri. Eesti Kunstiakadeemia.

- Laansalu, Andrus 2018. Mis juhtub, kui ma tõmban seda kangi enda poole? – *Erik Alalooga*. Koost. J. Hoffman. Tartu: Tartu Kunstimuseum, lk 18–55.
- Lavender, Andy 2016. *Performance in the twenty-first century: theatres of engagement*. London, New York: Routledge.
- Lehmann, Hans-Thies 1999. *Postdramatisches Theater*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren.
- Lehmann, Hans-Thies 2006. *Postdramatic theatre*. Tõlk. Karen Jürs-Munby. New York: Routledge.
- Lévi-Strauss, Claude 2001. *Metsik mõtlemine*. Tallinn: Vagabund.
- Lofstrom, Erika 2011. *Tegevusuuringu käsiraamat*. Tallinn: Archimedes.
- Luuk, Erki 2003. Lõpu algus. – *Teater Muusika Kino*, nr 2, lk 48–51.
- Lüüs, Urmas 2014. #Error, #Corpus, #Machina. Magistritöö. Käsikiri. Eesti Kunstiakadeemia.
- Marinetti, Filippo Tomasso 2013. The Founding and Manifesto of Futurism. – *The Twentieth Century Performance Reader*. New York: Routledge, lk 248–254.
- Olsen, Bjørnar 2017. Asjade tagasivõitmine: mateeria arheoloogia. – *Vikerkaar*, nr 1–2, lk 75–90.
- Orenstein, Claudia 2014. Introduction. A puppet moment. – *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. New York: Routledge, lk 2–4.
- Orenstein, Claudia 2017. Our Puppets Our Selves: Puppetry's Changing Paradigms. – *Mime Journal*, vol 26. <https://scholarship.claremont.edu/mimejournal/vol26/iss1/2/>, vaadatud 23.06.2023.
- Paet, Tiina et al. 2012 (veebis 2015). Eesti Keele Instituudi „Võõrsõnade leksikon“ veebileht, sõna „küborg“ [Eesti Keele Instituudi veebileht], <https://www.eki.ee/dict/vsl/index.cgi?Q=k%C3%BCborg>, vaadatud 02.07.2023.
- Pavis, Patrice 1998. *Dictionary of the Theatre. Terms, Concepts, and Analysis*. Toronto, Buffalo: University of Toronto Press, lk 239.

- Pearson, Mike 2019. *Thinking Through Theatre and Performance*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Pesti, Madli 2013. Visuaalteater kui kunstide sulam. – *Sirp*, 26. september.
- Pesti, Madli 2022. Loovuurimus. – *Etenduskunstide uurimismeetodid. E-õpik*. Koost: Anneli Saro et al. Tartu: Tartu Ülikooli kirjastus.
<https://sisu.ut.ee/etenduskunstid/book/loovuurimuslikke-meetodeid>, vaadatud 08.01.2023.
- Polanyi, Michael 1966. *The Tacit Knowledge*. New York: Doubleday & Company, Inc.
- Posner, Dassia 2014. Introduction. Material performance(s). – *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. New York: Routledge, lk 5–7.
- Raudsepp, Evelyn 2013. *Tehnoloogiline teater Eestis 1996–2013*. Bakalaureusetöö. Käsikiri. Tartu Ülikool.
- Redjko, Mojca 2022. Like Cake Dunked in Tea. About material theatre. – *Lutka. A Journal on Puppetry Arts and Theatre of Animated Forms*, nr 61, lk 171–178.
- Rei, Leino 2022. Nukuteater visuaalteatri tuules. – *Teater, Muusika, Kino*, nr 3, lk 45–61.
- Rudnitsky, Konstantin 1988. *Russian and Soviet Theatre. Tradition and the Avant-Garde*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Russolo, Luigi 1986. *The Art of Noises*. New York: Pendragon Press.
- Ruusna, Kristi 2016. *Täiskasvanutele suunatud nuku-, objekti- ja visuaalteater. Teoreetilisi vaatepunkte praktiliste näidete alusel*. Magistritöö. Käsikiri. Tartu Ülikool.
- Sennett, Richard 2008. *The Craftsman*. New Haven & London: Yale University Press.
- Sennett, Richard 2021. *Taidur*. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia kirjastus.
- Serafin, Stefania 2012. Russolo's Intonarumori: Musical Innovation at the Beginning of the Twentieth Century. – *International Yearbook of Futurism Studies*. Koost. Günther Berghaus. Bristol: University of Bristol, lk 397–417.
- Siukonen, Jyrki 2016. *Vasar ja vaikus. Lühike sissejuhatus tööriistade filosoofiasse*. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia kirjastus.

Smirnov, Andrei 2013. *Sound in Z. Experiments in Sound and Electronic Music in Early 20th Century Russia*. London: Koenig Books.

Tõnso, Aivar 2023. Helikunst on ala, kus on õhku. – *Sirp*, 30. juuni.

Vaher, Berk; W, Andreas; Tomberg, Jaak 2003. *Aurora temporalis*. – *Vihik. Draama eri*. Toim. Andres Keil, Anneli Saro. Tartu: Eesti Kirjanduse Selts, lk 77–104.

Viik, Tõnu 2009. Fenomenoloogia. – *20. sajandi mõttevoolud*. Toim. Epp Annus. Tartu: Tartu Ülikooli kirjastus, lk 215–228.

Violand-Hobi, Heidi E. 1995. *Jean Tinguely: Life and Work*. München & New York: Prestel-Verlag.

Waszkiel, Marek 2019. *Puppeteer: Craftsman, Actor or Creator?* Kättesaadav: https://www.marekwaszkiel.pl/2019/05/30/puppeteer-craftsman-actor-or-creator/?fbclid=IwAR0kU2x2v4skOtKG8VzOaOsQLINtX7eQ3AVfw-iAk-UI325gXPXeB_XRulA, vaadatud 29.09.2022.

Williams, Margaret 2014. The Death of “The Puppet”. – *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. New York: Routledge, lk 18–29.

Loometööd

Lavastus „**Spiraalmüsteerium**“

Viljandi Koidu Seltsimaja suur lava

Koostööprojekt Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia visuaaltehnoloogia erialaga

Esietendus 26. aprillil 2019

Lavastaja: Erik Alalooga

Laval: Helina Karvak, Johanna Mägin, Kirte Jõesaar, Chris Kirsimäe, Elerin Tammel, Ave Palm, Katrin Kubber, Elina Masing, Annabel Tanila

Valguskujundus: Sander Aleks Paavo, Elerin Tammel

Videokujundus: Ave Palm

Helikujundus: Judith Parts

Stilist: Anni Zupping

Treiler: Mailiis Laur

PR ja teavitus: Elise Holter

Protsessis osalesid ka: Mirjam Kalamees, Shion Yokoo, Maria Elizaveta Roosalu, Henrik Mütt

Lavastus „**Poesia ja vägivald**“

ARS Kunstilinnak, stuudio 98.

Esietendus 19. august 2020

Lavastaja: Erik Alalooga

Kostüümikunstnik: Urmas Lüüs

Liikumisjuht: Anni Zupping

Etendajad: Anni Zupping, Eline Selgis, Stella Kruusamägi, Katrin Kubber

Valguskujundaja: Karolin Tamm

Fotograaf: Kärt Petser

Videotreiler: Mailiis Laur

Produtsent: Eline Selgis

Performatiivne vabakompositsioon „**Saagu masin**”

Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia *black box*. Lavastusprotsessi vaheülevaatus

Esitlus komisjonile 3. septembril 2021

Lavastaja: Erik Alalooga

Masinate meisterdaja ja etendaja: Karmel Naudre

Dramaturg: Andrus Laansalu

Lavastus „**Otse sellisena tuli**“

ArtDepoo galerii.

Esietendus 17. detsember 2021

Lavastaja: Erik Alalooga

Masinate meisterdaja ja etendaja: Karmel Naudre

Dramaturg: Andrus Laansalu

Valguskujundaja: Marko Odar.

Summary

In my artistic research entitled „**Developing a systemic method of tinkering for object theatre**“, I analysed the situation in which a performer makes personal stage partners. Tinkering here means making art objects from random everyday objects and materials from surrounding environment. I also explored how such a model influences dramaturgical creation and how the self-made object and the performer's interaction with it is positioned in the contemporary theatrical landscape.

The personal starting point of the work was the need to systematically and analytically study my long experience of tinkering and teaching. It allows to apply the new knowledge gained through creative activities. Although I have consistently emphasized in my research the functioning of tinkering with the support of minimal formulation, regular analyses of the overall process and outcomes are necessary for qualitative development. I also felt that my background as a sculptor and installation artist offered new point of view to the material approach of object theatre.

The research problems stemmed from the perceived fact that tinkering, as a creative engagement with the surrounding material environment, is still a sparsely covered area in the educational process. This, in turn, has an impact on the attitude of young people with creative interests towards the use of technology in the artistic process. The over-theoretical nature of real subjects increases the distance with practical everyday life. People do not become aware of their personal capacity to manipulate material space. A hostile relationship or learned helplessness is constructed in its place. According to a common cliché, the conceptual idea of a work of art is still considered, to be „superior“ to the „shallow“ technical realisation. This in turn gives rise to a further problem - the too facile entrusting of the making of art objects to a specialist for technical realisation. This often means that the artist's personal touch is lost. The problems described may sound speculative for a research paper, but I assure you that they are the result of long-term observation. I see a huge potential in bringing the practical relationship with the material environment to a more adequate basis.

Tinkering is usually considered as an intuitive artistic activity. The aim of my research was to create a systematic method of tinkering for the object theatre production process. The method should allow the performer with no previous experience to create personal performance partners, which in my artistic research appear as mechanical sound machines.

When writing my thesis, I formulated three **research questions**:

The first question: **How is it possible to intentionally design a material environment in order to guide the performer's crafting process?** In order to address this question, I created a laboratory situation, which I called a tinkering simulation. The reason is that in the described process, we are simulating, that is artificially evoking certain important aspects of the tinkering. The stages in the making of the sound machines observed in tinkering simulation provided the main research material for this study.

The second question: **What are the principles of dramaturgical creation in a object-theatre form in which the performer tinkers his or her own personal mechanical performance partners?** There are different aspects that influence the stage potential of the self-made sound machines. The primary ergonomic and sonic function formulated in the making of the machine, the unpredictable actions that depend on the specific technical reliability of the machine, and the „non-actions“ that relate to the space and the audience become the basis for the development of dramaturgical material. The dramaturgy of interaction presupposes that the scenes and images are based on knowledge acquired through physical interaction with the machines.

Third question: **How is the sound machine created by the performer positioned as a manipulatable artificial partner in the search for a concept of the „new puppet“ in contemporary puppetry?** In the course of my research, I looked at the mechanical sound machine through different genre definitions. The understanding that came to me in the final phase of the research saw the greatest commonality with the concept of a new puppet, or „puppet turn“, being sought in contemporary puppetry. The performative turn that is taking place has shifted the interest

from the formal character of the puppet to the specificity of the interaction with the object. Any object that can be manipulated can be considered a puppet. The question „what is a puppet?“ has been replaced by the question „what does a puppet do?“.

In setting the research questions and preparing the practical experiments, I used **self-reflection** as a research method, analysing my own creative and teaching experiences. In analysing past practice, I drew on my experiences and observations to formulate a hypothesis. In the tinkering simulation, while carrying out the laboratory process, I positioned myself as a **participant-observer**, as I took part in the activity under study by asking questions and engaging in dialogue. I used **action research**, which favours the immediate practical applicability of new knowledge over the formulation of generalisations. Each observed outcome became the starting point for the subsequent action. The final result of each sub-process – the finished sound machine – was documented in photo, video and recordings.

At the beginning of the research, it was inevitable to clarify the most important basic concepts. The **tinkerer-performer** is the central figure of the research, who makes all the instrumentation needed for the object-theatre production. The big challenge was to prove the hypothesis that no previous similar experience was needed to do this. As a researcher, I positioned myself as a **dramaturg of object theatre**. Within this framework, I drew parallels with the action principles of the post-dramatic dramaturg. The way in which I collected data and my relationship with the material under study allowed me to clearly define myself as an active dramaturg who participates in the data collection. Although I was also the director of my own creative works, I emphasize that it could as well be an outside professional. The focus of my research was the creation of machines and the development of dramaturgical material in interaction with them. Given the broad cultural and technical scope of the **machine** as a phenomenon, it was important at the initial stage of the research to clearly articulate an alternative attitude towards technological progress. Freeing the machine from the obligation to provide a competitive advantage to its user gives a right to life to its technical (non)quality. The tinkerer's unique personal aesthetics and performative possibilities, which are in direct synchrony with the technical capacity or incapacity of the finished

machine, will dominate. In the context of the present research, we are looking at a technical device with a specific function and principle: **the mechanical sound machine**.

I described how the machine became an art object in its own right, drawing on the legacy of the Italian Futurists, focusing on the work of **Luigi Russolo**, with a more detailed presentation of his series of self-made sound machines – the *Intonarumori*. In developing the concept of the critical antimachine, I highlighted the work of **Jean Tinguely**, one of the most prominent representative of kinetic art, and his collaboration with the curator Pontus Hultén.

In mapping the theoretical playground, I followed three relevant categories: firstly, technological theatre (a concept used only in context of Estonian theatre); secondly, object-, material- and visual theatre and thirdly, postdramatic theatre. The first of these introduced a phenomenon that emerged in Tartu, Estonia in the late 1990s, where the group The Flying Dutchman began to focus on technology as a central character in their productions. Their manifesting stance established itself forcefully in the Estonian theatre. As a logical step, my deep relationship with machines in art began to be considered in the context of technological theatre. My collaboration with Andrus Laansalu, the leading figure of the Flying Dutchman and formulator of the technological theatre manifestos, also contributed to this. However, technological theatre as such remained a local phenomenon, and in response to the need to situate myself in a broader territory, I brought into play the malleable space of object-, material- and visual theatre. The main characteristic of object theatre - play through objects - aptly describes the performative aspects of my work. The introduction of postdramatic theory of theatre by Hans-Thies Lehmann justified many forms of artistic performance that had not previously been considered theatre in the common sense. My work has also been situated at the interface and the periphery of different disciplines. Many of the aspects described by post-dramatic theory of theatre (paratacticism, simultaneity and over-saturation of characters, musicalisation) also characterise my artistic practice and the interests of this research.

As a method of making art objects from random objects, I divided the process of tinkering into natural and methodical, based on my own formulated distinction. In defining the concept of tinkering, I drew on the French anthropologist Claude Lévi-Strauss's „The Savage Mind“ (1962) and the Finnish sculptor Jyrki Siukonen's „Hammer and Silence“ (2015). I formulated **natural tinkering** as a process in which the creation of an object is not influenced from outside, but proceeds as Lévi-Strauss describes it. To illustrate this, I used examples from a series of academic courses in which students, under my supervision, made sound instruments from random objects and materials. In the subsection on methodical crafting, I described and analysed the principles of assembling and using a laboratory environment for tinkering – a tinkering simulation. This phase played a central role in the development of the new method.

Drawing on Jyrki Siukonen and Michael Polanyi, I also introduced the „**tacit knowledge**“ – a mental state associated with tinkering. In my research, I am particularly interested in the manifestation of tacit knowledge in the context of rapid decision making, where the slow verbal formulation is not given the opportunity to intervene. The interplay between tacit knowledge and tinkering can be trained by means of different tasks, which I practiced in a tinkering simulation.

The creative method that I set out to develop in this research is what I call **methodical tinkering**. It does not involve active pressure mechanisms, structured on a right-or-wrong scale of values, with maximum control over each action. The method is quite simple in its nature and main aim is to look at technology, machinery and the operation with matter in a new way. In the following, I will describe the structure of the method as it was used in the tinkering simulation, and how it can be used in the object theatre process in the future.

1. Introduction and defining the mindset

The most important key to launching and progressing a methodical tinkering is explaining the narrative of technological progress and sales promotion, and developing a critical attitude towards it. It is the most voluminous and comprehensive didactic support for the method under

consideration. It should be constantly reiterated in the dialogue between the dramaturg and the performer and, if necessary, the key postulates should be placed in a prominent written position in the room.

Another important moment in the fixing of the starting point is the firm avoidance of instructional videos on the mass production of handicrafts on the Internet. The performer must work on the basis of his or her own capacity. Also, this limitation is necessary to identify the unique potentials of particular objects and to trigger a personal decision-making mechanism.

2. Performing short improvisational exercises

The main aim of the short tasks, which are timed at around 20-30 minutes, is to build confidence in first decisions and avoid over-thinking. The same mechanism is used in improvisation for the various creative disciplines. It helps to avoid the obstructive influence on creative fluidity triggered by verbal debate, doubt and the search for exclusive answers. The principle of immediate applicability of new knowledge, as described in the action research method, guides the decision-making process underlying the short crafting tasks. No immediate verbal or qualitative judgements are given to the decisions, but a quick visual analysis based on tacit knowledge only considers the possible functional implications for subsequent activities.

3. Completion of longer thematic tasks

For the short tasks, I emphasized the primacy of quick decisions and immediate execution. The choice of material to be used in these tinkering tasks is a matter of chance for both the dramaturg and the performer. Longer thematic assignments are generally limited to a maximum of one working day. For this purpose, the dramaturg formulates a conceptual platform, which is reflected in the choice of objects according to specific principles. There are limitless possibilities for influencing narrative aspects of tinkering process via clearly conceptualised choice of materials. For example using only things and materials which are permanently located in particular room. In addition, when formulating the conception, the choice of objects to be used can be defined

according to different formal principles - a certain colour scheme or other visual parameters. Highlighting the performative aspects of the choice of objects is also a distinct possibility. Collecting objects from a public space within 24 hours of the task, sorting through the contents of a particular bin, using personal belongings that are currently with you, taking objects that are available in a particular section of the living space at home, etc. Clearly framed collection methods can help to create a narrative that supports tinkering and therefore whole production process without directly affecting the physical process of machine creation.

For both short and longer thematic tasks, after completion the results are immediately dismantled back to basic parts. The physical experience is taken into account, as well as the step made in forming a material habit. Objects are used in new combinations in subsequent tasks, learning to see different potential uses in them.

4. Execution of longer tasks based on the general concept of the production and the making of sound machines.

In this phase, the formulation of the conceptual framework and the making of the machines follow broadly the same principles as for the longer thematic tasks. Unlike in the previous stages, the results are fixed and, once the milestones have been reached, a summarising and guiding discussion will follow. The active tinkering between the discussions still takes place in a state of tacit knowledge and in the pursuit of quick decisions.

I analysed the use of the sound machines in the staging process mainly with the support of theory of postdramatic theatre. Hans-Thies Lehmann's formulation of concrete theatre as the „here and now“ processing of the components of a production is the most appropriate description of my style of staging. The principles of the use of machinery were not framed by a clear method of staging, but, as in postdramatic theatre, the playing field is horizontal. Paratacticism, i.e. a non-hierarchical approach to the components of the production, was the keyword. There is a constant switching between focal lengths and a play on character density. For the analysis I compared my own staging

principles with examples of postdramatic theatre. As a novel idea, I introduced the **dramaturgy of interaction**. It uses the new knowledge gained from embodied relations with the machines as the basis of the development of scenes and action lines. Separately, I analysed the development of the performer's persona alongside the traditional actor, and his or her possible relationships with self-made artificial partners.

Attempts to place my own activities in the territory of different artistic disciplines, ended in the final phase of the research with completely new insight. That allowed me to consider what I had experienced in the context of contemporary puppet art. In the „puppet turn“ currently taking place in this genre, it is possible to identify clear parallels with the „performative turn“ formulated in the humanities. The interest has turned from the formal issues of the performance object to the possibilities of physical manipulation. This is referred to as both the „animation“ and manipulation of the inanimate object. In this section, which I have deliberately placed in the final section of the research, it is precisely the analytical treatment of the self-created sound machine as a physically manipulatable artificial partner as a „new puppet“ that interests me.

During my doctoral studies, I completed four creative works. The first year production „Spiral Mystery“ and the second year production „Poetry and Violence“ were mainly related to the tinkering experiments carried out early phases of the process. They confirmed the links and mechanisms of action between tacit knowledge and tinkering as a natural process that is appropriate for everyone. The new knowledge gained from the experiments became the basis for the construction of a laboratory environment in which tinkering was already methodically carried out. We experimented with the basic principles of the new method in preparation for the third year doctoral project. With the sound machines created in the tinkering simulation, we carried out a performative presentation „Let There Be a Machine“. The fourth year creative work „Directly as it came“ was a further development of the previous work into a full production.

At the time of writing the research summary, the last tinkering simulation was completed. This time as a two-day intensive course for Helsinki Theatre Academy's Master's students of

stsenography, sound and lighting design. Once again the fact was confirmed that the construction of sound machines from random materials at a level that allows controlled and repeatable patterns of action is within the reach of everyone. The 14 students were all able to create, in 30 minutes, chips for a one-minute presentation and, by the end of the two-day course, mechanical sound machines capable of at least three minutes of performance as group work. Feedback from the session revealed that the main new knowledge came from a critical view of technological progress, from seeing alternative potentials in the surrounding physical medium, and from the possibility of training material competence. Thus, I dare to argue that methodical tinkering has the potential to establish itself as a novel mode of creation and teaching.

It is difficult to predict what impact my new method will have on the wider theatre scene. It is unlikely that a creative doctoral thesis has the potential, and indeed the need, to „change the world“. Francois Jacob (1977) has said that modern science emerged when scientists began to address small questions. It is philosophers and theologians who deal with the grand narratives. Modern science is a dense rhizome of small studies. The field of creative research, which is still quite young at the moment, promises to become like this in the longer term. It is unreasonable to expect every doctoral thesis to generate a new „-ism“ in world culture, but it does create many platforms for subsequent research. I can give an example from my own research. The formulation and cultural manifestations of my main creative method – tinkering (also used a term bricolage) – were clearly arrived at thanks to doctoral thesis of Erki Kasemets – „Outside the Ordinary: Party, Garbage and Polygon Theatre. Bricolage as a creative and research method“, defended at the Estonian Academy of Arts in 2017.

Certainly, the new insights that emerge from the research will clearly define my main artistic choices to follow. Finding a niche in contemporary puppet theatre places one focus on actively participating in this sphere and presenting my own perspectives. In addition to the projects planned in Estonia, I am interested in collaborating with Polish and Czech puppet schools. Initial mutual interest is fixed with the Puppet and Alternative Theatre Department of the Prague Theatre Academy and in The Aleksander Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art in Warsaw Branch Campus in Bialystok. Another future direction is also already underway, and this lies in

new aesthetic expressions in my solo work with mechanical sound machines. In one version, I have removed the motors from the machines and replaced them with physical manipulation. Viewing them as sonic puppets opens up a new dimension to the whole performance. I am convinced that without the support of doctoral-level research, these developments would not have occurred.

Tänuõnad

Minu esimesed tänuõnad lähevad juhendaja Madli Pestile nõudlikkuse, kannatlikkuse ja kindlameelsuse eest. Tänan sügavalt ka praktilise töö juhendajat Taavi Kerikmäed ja konsultant Andrus Laansalu eruditsiooni ja praktilise oskusteabe minuga jagamise ja ausa tagasidestamise eest.

Tänan professoreid Kristel Pappelit, Toomas Siitanit ja Kerri Kottat põhjaliku ja otsekohe tagasiside ja nõustamise eest. Samuti tänan kaasdoktorante seminarides antud kommentaaride eest.

Erilise tänu on ära teeninud Piret Jaaks, kelle laitmatult teostatud doktoritöö mulle vormistamisel suureks abiks ja eeskujuks oli ning keeleteoimetajad Liina Jääts ja Theodore Parker põhjaliku ja professionaalse „tähenärimise“ eest.

Sügav kummadrus kõikide loometöodes osalenud etendajate ja kujundajate ees.

Suurt tänu väärivad ka: EMTA doktorantuuri vastuvõtukomisjon, kes minus potentsiaali nägi ja doktoriõppesse vastu võttis; EKA skulptuuriosakond, mille studios meisterdamise simulatsiooni läbi viisin; TÜ Viljandi Kultuuriakadeemia etenduskunste osakond, mis võimaldas mul juhendatavat kursust siduda doktoritööga; Viljandi Koidu Seltsimaja, kes andis mitme loometöö ettevalmistamiseks residentuuri- ja stuudioruume ning võimaldas suurel laval välja tuua doktorilavastuse “Spiraalmüsteerium”; ArtDepoo galerii, kus tuli välja minu neljanda aasta loometöö; Rae Kultuurikeskus Vaskjala Loomeresidentuuri ruumide prooviperioodideks kasutada andmise eest; Eesti Kultuurkapital ja EMTAASTRA meede doktoriprojektide rahalise toetamise eest.

Ja lõpuks tänan ja langetan pea minu õpingute ajal meie seast lahkunud õppejõud Airi Liimetsa ees. Kõigile veelkord suur tänu!