

Tartu Ülikool
Humanitaarteaduste ja kunstide valdkond
Kultuuriteaduste instituut
Etnoloogia osakond

Film „Kuidas nad on?“
Visuaaletnograafiline vaade laste oma-aega

Magistripjekt

Madis Kats

Juhendaja: Liivo Niglas, PhD

Tartu
2022

Autorideklaratsioon

Olen koostanud töö iseseisvalt. Kõik töös kasutatud teiste autorite tööd, põhimõttelised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

Madis Kats 20.05.2022

SISUKORD

SISSEJUHATUS	4
1. Film „Kuidas nad on?“ magistriprojektina	7
1.1. Magistriprojekti eesmärgipüstitus ja uurimisküsimused	7
1.2. Märkuseid Saarast, filmi peategelasest	8
1.3. Meetod	11
1.3.1 Osalusvaatlus	11
1.3.2 Ajalisruumiline raamistus	15
1.3.3 Tehnilised valikud, praktiliselt	16
1.4 Materjali kogumine ja kogutud materjal	21
2. Mäng, etnograafiline film ja „Kuidas nad on?“	26
2.1. Mäng	27
2.2. Mängulisus	31
2.3. Lastekultuur ja etnograafiline film	35
3. Tulemfilm ja rakendamine	37
3.1. Montaažipõhimõtted	38
3.2. Peatükk „Omaette“	40
3.3. Peatükk „Batuudiga“	41
3.4. Peatükk „Sõbrad“	43
3.5. Peatükk „Ja teevad trikke“	44
3.6. Peatükk „Omavahel“	45
4. Eetilistest küsimustest ja kerkinud probleemidest	47
4.1. Eetikaküsimused	48
4.2 <i>Force majeure</i>	51
KOKKUVÕTLIKUD JÄRELDUSED	53
SUMMARY	57
Kasutatud allikad	59
Lisa 1: Vaatluste loetelu	61
Lisa 2: Nõusolekuvormid	62

SISSEJUHATUS

Minu magistriprojekt sai alguse soovist luua minu sõbra, toona 10-aastase Saara pärastlõunaseid iseseisvaid mängu ja mängulisi tegevusi kajastav dokumentaalfilm, mis oleks ühtpidi ajalooline/etnoloogiline salvestis laste mängudest Tartus, Karlovas, 2019. aastal ja teistpidi visuaaletnograafiline uurimus laste iseseisvast ajakasutusest, iseseisvatest mängudest ning selliste mängude visuaaldokumentaalse uurimise võimalikkusest.

Kaasaegset lastekasvatust iseloomustab laste aja detailne planeerimine lähtuvalt nii õigena tajutud kasvatusesmärkidest kui murest laste võime üle oma vaba aega iseseisvalt „kasulikult“ sisustada. Kuid kui palju me tegelikult teame, millega lapsed tegelevad siis, kui me nende aega oma äranägemise järgi ära ei korralda? Millega nad tegelevad siis, kui neil on voli otsustada, mis järgmiseks juhtuda võiks? Mida ja kuidas nad mängivad?

Vaatlesin sügisel 2019. osalusvaatluse meetodil kaameraga Saara tegemisi ja toimetamisi kokku ligikaudu 25 tunni vältel. Neist kohtumistest kogunes 12 tundi, 9 minutit ja 39 sekundit filmitud materjali, mille põhjal omakorda kudusin kokku sinise magistriprojekti keskmeks oleva filmi „Kuidas nad on?“. Projekti teine osa on käesolev kaastekst, kus filmis visuaalselt käsitletud teemasid ja meetodi rakendamisel saadud kogemusi kirjeldan ning analüüsin.

Saara elu kulges 2019. aasta sügisel üsna rahulikult. Pere küll kolis, kuid tasapisi, üsna pika aja jooksul, ega ka mitte liialt kaugele – kahe kodu vahel oli vaid mõni minut jalutuskäiku. Teisisõnu – ei mingeid minu iseseisva ajakasutuse ja mängude alase huviga sobivaid suursündmusi või muud, mille kaudu filmile ausalt uhke rütm ja põnev tempo külge sobitada. Kuna tund aega järjest üht (või vahel mitut) last mängimas ja omaette või omavahel toimetamas vaadata on väljakutse isegi hea ettevalmistusega filmisõbrale, otsustasin filmi jagada peatükkideks – iga jupp kui sisemiselt temaatiliselt seotud lugu, oma sisemiste loojõnksudega. Selliseid peatükke sai viis:

„Omaette“, mis räägib peamiselt sellest, kuidas Saara on üksi kodus ja õpib. Koolitööde tegemine on päris oluline osa Saara pärastlõunatest.

Seejärel „Batuudiga“, kus näeme õuebatuudi ümber keerlevaid tegevusi. Õuebatuut ei ole ainult hüppamiseks, see on võimaldaja *affordance*-i mõttes, mis võib toetada väga erinevaid viise aega viita. Batuudil saab igavleda, üksinda hüpata, välja mõeldud tegelastega aega veeta, sõpradega hüpata ja kastanipeo korraldada.

Peatükis „Sõbrad“ on Saaral külas hea sõber, kellega veedetakse koos pikk pärastlõuna. Ronitakse puu otsa, kirjutatakse tungalõunaid, juuakse limonaadi ja vaadatakse telekat.

„Ja teevad trikke“ nimelises peatükis rakendavad Saara ja tema sõber Ele batuuti päris sihipäraselt trikkide tegemiseks. Trikid on kahtlemata päris, kuid olukord on mängult: trikid ja nende tegemise viis imiteerivad üht laste seas populaarset Youtube'i kanalit.

Viimane peatükk, „Omavahel“, lisab mõned väikesed lood Saara pärastlõunatest, kus ollakse koos kassiga, naabripoisiga ja, juba pimedas, sõbraga staadionil.

Filmis on võib-olla vähe mängu klassikalises mõttes, kuid see-eest on lastele nii iseloomulik mängulisus kohal isegi tõsiste tegevuste juures.

Käesolev kaastekst on projekti kirjalik osa, see toetab filmi ja aitab uudishimulikku vaatajat, ta selgitab, ohkab, osutab, vabandab, vihjab ja põhjendab.

Alustuseks annan ülevaate kasutatud meetoditest, mis aitab lugejal mind, uurijat kaameraga, loodetavasti paremini ette kujutada hiljem toodud näiteid kirjeldavates olukordades. Põhjus, miks olen meetodite peatüki paigutanud töö algusesse ning teooriaosa ette, tuleneb suuresti magistriprojekti vormist, kus praktiline osa algab varem ja elab mõnda aega oma elu. See tähendab, et projekti planeerimise ja meetodite üle otsustamise ajal ei pruugi veel selge olla, kas teooria osas peaks juttu tulema vaatlevast kaamerast, laste mängudest, visuaaletnograafia ajaloost, osalusvaatlusest meetodina, Eesti laste tervisest, laste päevi rütmistavatest praktikatest, murest liikumisaktiivsuse pärast või vanemate kasvatuspraktikate muutuste mõjust laste õuesviibimise kvantiteedile.

Järgmine, materjali kirjelduse alapeatükk sai samuti oma koha enne teooriat. Sealt saab lugeda filmi mitte jõudnud materjalist, mis toetab teooria peatükis jutuks tuleva relevantust, paneb lugeja justkui veidi minu seisu; annab aimu, mida ma projekti käigus seni näinud olin – milliseid mängu või milliste mängude puudumist.

Teooria peatükis tuleb juttu mängudest. Alustan mängu defineerimisega, kuigi nagu ma olin materjali pealt juba näinud, ei pruugi see sugugi lihtne olla. Just materjalist paistma hakanud mustrite tõttu oli tekkinud tarvidus järgmise alapeatüki järele, milles avan „mängulisuse“ tähendust ja tõlgendusi. Viimane teooria-osa alapeatükk vaatab peale laste käsitlemisele antropoloogias ja filmis.

Edasi, julgustust saanuna, jätkub töö 3. peatükiga, mis räägib konkreetse materjali pealt filmi kokku „punumisest“, alustades montaažipõhimõtetest alapeatükis 3.1. Oli küllalt keeruline vastata küsimusele, kuidas teise inimese lugu kokku panna nii, et tulemus ka ainese ja Saara suhtes ausaks jääks.

Töö jätkub alapeatükkidega, mis jagavad nime filmipeatükkidega. Seal arutlen eraldi igasse filmi osasse puutuvate otsuste, materjali, keerukuste ja muu olulise üle.

Viimane suur peatükk pole kuigi suur. Selle esimene osa käsitleb eetikaküsimusi, mis on just lastega töötades veel eriti oluline teema, ning tutvustab eetiliste küsimuste kaarti, mida ma läbi projekti loovides kasutasin ja jooksvalt täiendasin.

Ja teine alapeatükk räägib kolmest suuremast murest, mis projekti käiku kas kummitasid või otsejoones mõjutasid. See on pretensioonikalt pealkirjastatud: *Force majeure*, kuid tõesti-tõesti, ehk ainult esimese mure puhul oleks mul ehk midagi parata olnud, et selle tekkimist ennetada.

Selle töö loomisel on olnud mulle toeks mitmed inimesed ja organisatsioonid, keda soovin südamest tänada.

Saara ja tema perekond, kelle mõistmise, kannatlikkuse ja koostööta poleks projekt olnud võimalik.

Ele, Lucas ja Matilda, kes ei pannud minu ponnistusi pahaks ega põlanud ära minu seltskonda. Aitäh ka nende perekondadele usalduse eest.

Liivo Niglas, juhendaja asjakohaste kommentaaride ja tähelepanekute eest.

Leene, Kiur ja Irma, kes mu – tihtilugu kodused – tööspurdid välja kannatasid, ja Leenele veel eraldi kaasa mõtlemise, keelenõu ja öiste konsultatsioonide eest.

Tartu Ülikooli etnoloogia osakond, kes oli minu akadeemiliseks koduks.

Voldemar Siimoni Mälestusfond, kelle aineiline tugi võimaldas katta tehnilisi vajadusi

Aitäh teile!

FILMI LINK

<https://youtu.be/FXt-mGG8dIE>

1. Film „Kuidas nad on?“ magistriprojektina

1.1. Magistriprojekti eesmärgipüstitus ja uurimisküsimused

10-aastane Saara elab Tartus Karlovas. Ta käib iseseisvalt ja üksinda kooli ja koju, soojal ajal veedab ta palju aega õues, nii oma aias kui naabruskonnas, liikudes erinevate sõprade kodude ja mänguruumide vahel.

Siinse magistriprojekti esialgne eesmärk oli luua Saara pärastlõunaseid iseseisvaid mängu- ja mängulisi tegevusi kajastav dokumentaalfilm, mis oleks ühtpidi ajalooline salvestis laste mängudest Tartus, Karlovas, 2019. aastal ja teistpidi visuaaltnograafiline uurimus laste iseseisvatest mängudest ning selliste mängude visuaaldokumentaalse uurimise võimalikkusest.

Kaasaegset lastekasvatust iseloomustab laste aja detailne planeerimine lähtuvalt nii õigena tajutud kasvatusesmärkidest kui murest laste võime üle oma vaba aega iseseisvalt „kasulikult“ sisustada. Samal ajal elame laste iseseisva liikumise ja kehalise aktiivsuse mõttes väljakutseterohkel ajal: lapsed liiguvad liiga vähe ning sel on palju tagajärgi nii nende tervisele kui heaolule. Teisiti öeldes: laste päevades on liiga vähe tegevusi, mille käigus liikumine loomulikult tekib. Palju räägitakse ka nutiseadmete liigsest kasutamisest ning selle kahjulikust mõjust laste kehalisele aktiivsusele ning arengule ja heaolule tervikuna, samuti arutletakse laste iseseisvuse üle ning võrreldakse praeguste laste käitumismustreid ja võimalusi eelmiste põlvkondade lapsepõlve veetmise viisidega. Seda teevad täiskasvanud. Aga mis lapsed teevad?

Kui palju me tegelikult teame, millega lapsed tegelevad siis, kui me nende aega oma äranägemise järgi ära ei korralda? Kas nad käituvad tervislikumalt või vähem tervislikult? Vastavad ühiskonna ootustele rohkem või vähem? Kui kombeks on lastekasvatuse

põhjalik ja kõikehõlmav planeerimine, siis kui palju tegelikult jääb võimalusi lastel ise otsustada, mida oma ajaga teha, ja mida nad siis teevad?

Neist suurtest muredest ja küsimustest olen tuletanud rea konkreetseid küsimusi, millele visuaaletnograafilise uurimuse abil vastuseid otsin. Mida Saara pärastlõunati teeb? Kuidas ta eelistab sisustada oma iseseisvat aega? Kuidas ja milliseid mängu Saara mängib? Milliseid valikuid soosib tema enda juhitud ajakasutus? Mis Saara õues teeb? Millises keskkonnas Saara liigub, mis teda motiveerib ja mis piirab?

Eraldi küsimuste grupp puudutab kasutatud meetodit. Kuidas laste mängu dokumentaalfilmi vahenditega käsitleda? Kuidas rakendada osalusvaatluse meetodit laste(kultuuri) visuaaletnograafilisel uurimisel? Kuidas vaatluse käigus kogutud filmimaterjali monteerida filmiks, kuidas nähtu, kogetu ja õpitu filmikeelde tõlkida? Filmi kaasteksti üheks läbivaks eesmärgiks olengi võtnud analüüsida meetodit puudutavaid küsimusi eneserefleksiooni kaudu.

1.2. Märkuseid Saarast, filmi peategelasest

2018. aasta suvel, vastset Tartu Ülikooli etnoloogia magistriõppesse vastuvõetuna, elasin ma Karlovas ning Saara oli minu naaber. Suvepäevadel avatud aknal kõõludes, õue vahtides ning kõrvalmaja hoovist laste kilkeid, naeru, röökimist ja muid mänguhääli kuulates, hakkas magistritöö võimalik vorm mu peas oma kuju leidma. Eeldused ja soovid olid paigas olnud juba sisseastumise ajal: teadsin, et soovin kasutada visuaalantropoloogia meetodeid, proovida sedakaudu ühendada fotograafia ja semiootika haridus. Optimaalseim suund tundus olevat jätkata mängude teemaga, millega olin tegelnud viimases bakalaureusetöös.

Kohtusime Saaraga siin-seal igapäevaselt. Küll sattusin mina nende hoovi, kus Saara, teised sama hoovi lapsed ja nende sõbrad batuudil kargasid, või astus Saara ise läbi, et kassi paitada või niisama pärida, mis mul parajasti käsil. Nägin Saarat ka Karlova tänaval, kui ta oma sõpradega – neil oli kolmene sõbrannade seltskond – ratastega ringi kimas,

bussipeatuses kunstipoodi pidas või kellegi kodust parajasti mõnda teise tõttas. Need lapsed olid palju õues, neil näis olevat omajagu vabadust ja seiklemisvõimalusi. Selline õueelu oli mulle tuttav, meenutas minu enda lapsepõlve Nõmme aedlinnas, nostalgilisena tunduvat ajastut „enne“ tubase eluviisi ja ekraanisõltuvusmuresid.

Tunnen Saarat juba alates tema n-ö kõhukuudest. Saara on mu lähedaste sõprade tütar ning ta sündis tudengiperre ajal, mil laps sõpruskonnas oli veel pigem eriline haruldus kui argine norm. Sõpruskonna esimese lapsena on ka minu tähelepanu Saarale rohkelt jagunud, märksa enam kui praegusel ajal sõpruskonda lisanduvatele lastele. Saara on esimene laps, kellel ma olen mähkmeid vahetanud, olen Saarat hoidnud, magama pannud, teda lasteada viinud ja lasteaiast toonud. Võib öelda, et me oleme teineteisega harjunud, meil on olnud palju ühist aega. Kuna ühtki neist kooslemise tegevustest pole ma teinud tasu eest, näiteks palgalise lapsehoidjana või muus mõttes vahetussuhte kaudu raamistatud korras, vaid motiveerituna siirast huvist „väikeste inimeste” suhtes, olen saanud Saarale pühendatud tähelepanus olla ebatavalises rollis, kus kohtuvad täiskasvanu ning sõbra omadused. Ma arvan, et Saara silmis ei ole ma pelgalt järjekordne „suur inimene“ koos sellise sildiga kaasneva hierarhilise autoriteediga, ega ole ma ilmselgelt ka näiteks sugulane või muu ühiskondlikult-traditsiooniliselt paika pandud süsteemi järgi seotud täiskasvanu. Ma olen sõber, nii Saara vanemate kui Saara enda sõber.¹ Erialasemat sõnavara kasutades: minul ja Saarial on pikaaegne ning autonoomne usaldussuhe. MacDougall (2006: 73) on tabavalt märganud: „Iga film, mis käsitleb lapsi – juhul kui see film ei ole tehtud teiste laste poolt – on jäädvustus konkreetsest täiskasvanu-lapse suhtest“. Kriitiline mõte, mis meenutab leebelt, et võimu- ja rollisuhted on alati kohal.

Lootsin, et minu ja Saara ebatavalise suhte kaudu on võimalik ligi pääseda materjalile, mida iga nii-öelda kindla rolliga täiskasvanu pelgalt huvi tundmise või vaevaks võtmise peale ei näekski, jättes samas alles võimaluse mittesekkuvaks toimuva jäädvustamiseks, mida omakorda ei võimalda päris võrdse, näiteks teise lapse positsioon. Olin Saara tegemisi varemalt eesmärgipärastamatult vaadateski mõlgutanud peas küsimusi, mis on igati uurimisväärilised. Näiteks see õuemöll. Minu kui naabrimehe ja selle kamba jaoks igapäevane, kuid kas tänapäevaste laste liikumisaktiivsuse muredega kõrvutades ka tavaline möll? Ja mida nad õigupoolest täpsemalt ikkagi teevad, mis see on, mille lärmi

1 Väldin sihilikult sõna „peretuttav“ kasutamist, kelle all tavakasutuses mõeldakse teist perekonda; suhtemustrit, kus vanemad suhtlevad omavahel, lapsed nende kaudu omavahel, ning säilib, ehk isegi võimendub, hierarhiline vahetegemine teljel lapsed-täiskasvanud.

ma kuulen? Kuidas nad mängivad? Millised on rütmid ja suhtedünaamikad? Vaadeldes nende rändamisi võib ju nostalgiline tunne peale tulla, kuid kas ma saan väita, et mäletan motivatsioone või loomereegleid oma lapsepõlve mängude moodi toimetamiste juures? Kindlasti mitte. Meenuvad tegemiste detailid, sisuliselt seosetud katked, juba täiskasvanu olemusse lahustununa. Kuid *kuidas* argised pärastlõunad omas ajas olid või kuidas meiegi tegemised täiskasvanud kõrvaltvaatajale tegelikult paista võisid, seda ma ei tea. Sotsiaalsete normidega kohanenud täiskasvanuna puudub mul koherentne narratiiv, kus oleks korraga kohal nii lapsepoolne vaade kui täiskasvanulik hilisem hinnang ja sorteerimine. Palju antropoloogidki võtavad lapsi vaadata neutraalselt, kallutamata ootustest või eeldustest, üritamata paistvat liigitada olemasolevasse normimustrisse või sobivatesse eeldusraamidesse? Kui palju me proovime vaadata maailma lapse silme läbi, mitte vastupidi?

Dokumentaalfilmi tegemine võiks Saara jaoks olla vähemalt huvitav kogemus, isegi kui ma ei planeeri „kaasautorist informant“ tüüpi lähenemist. Saarale endale ja tema vanematele jääks minu ürituse läbi aga päris uhke mälestuskild, selline, millist sooviksin endalegi.

Õeldakse, et inimene teeb plaane, jumal naerab. Enne veel kui jõudsin Saara nõusolekul organiseerida oma plaanist mõtestatud võtteperioodi, lõppes minu naabrimeheroll: kolisin ära. Veidi hiljem kolis ära ka Saara. Mu uurimistöö „väli“ ei olnud enam siinsamas, üle aia, sõna otseses mõttes käe- ja kõrvaulatuses. Rohkete visuaalselt paeluvate ja romantiliste õuetegevustega suvest oli saanud argine sügis aasta hiljem. Kool, kodused tööd ja huviringid asendasid Saara jaoks kodulinnaosa tänavatel seiklemise, Eestimaa sügisese ilma ebamugavused suvise muretu soojuse. Kolmesesse tüdrukutekampa, kelle mängude ja seiklustega olin lootnud ühineda, oli sisse pugenud hoopiski tüli, ning läbikäimine vähenenud pea olematuks.

Suur osa vaatlemisväärilisena minu tähelepanu haaranust, oli igati loomulikul teel muutunud millekski hoopis muuks ning tõestanud, et huvitav elu ei püsi paigal, ideaalses ja etnograafiliseks vaatlemiseks „huvitavaimas“ olekus, protsesse käivitanud kirjelduste kohases seisus.

Saaral on üks omapära, mis tähelepanelikumale filmivaatajale varem või hiljem silma hakkab – Saaral on sisekõrvaimplantaadid, ilma milleta ta ei kuule. Dokumentaalfilmi seisukohalt on iga „erilisus“ justkui väärtuslik, seda saab kasutada keskse probleemina,

kindla ja selge fookusena. Sellisel juhul oleks tähelepanu all loomulikult kuidas *selline*, *eriline* laps oma aega kasutab, mängib, teistega lävib. Erilisuse arvestamisel võib võtta ka teise lähenemisnurga: näidata, et Saara ei kasutagi oma aega kuidagi teistmoodi, *kuigi* tegemist on *implantaadilapsega*. Siinse projekti raames soovin vaadelda, kuidas ja mida lapsed mängivad, ning selles osas pole Saara ja ilma implantaatideta laste vahel ilmselget ja oma kõnekuses kuidagi vältimatut vahet. Minu dokumentaalfilmi subjekt Saara on laste esindaja, oma omapäradega, nagu nad kõik, ja kuigi Saara eripära on peenem, kui paljudel teistel, olen otsustanud elule implantaatidega või ilma eraldi mitte tähelepanu pöörata. Küsimused kas, kuidas täpselt ja kui palju mõjutavad implantaadid last ja tema tegevusi või kui tüütu täpselt on, kui su kõrv batuudil küljest lendab, võib jääda mõne teise uurimuse teemaks. Siinses etnograafilises dokumentaalfilmis vaatlen ma 10aastast Saarat, kes elab Karlovas, käib koolis ja huviringides, mängib ja hängib sõpradega, hüppab batuudil, rõõmustab, kurvastab, lollitab, otsib oma kohta teiste seas ja teeb natuke pahandusi, ning kellel kõige muu seas on itaallasest isa.

1.3. Meetod

1.3.1 Osalusvaatlus

Materjali kogumiseks kasutasin osalusvaatluse meetodit, kohandatuna laste filmimiseks. Osalusvaatlus on etnoloogiliste uuringute raudvara (Murchison 2010: 84), kus etnoloog on korraga nii vaadeldava olukorra/sündmuse/rituaali osaline kui teadlik ja analüüsiv vaatleja. Uurija-rolli unustamata tuleb valida oma positsioon teljel suurema osalemise või passiivsema vaatlemise vahel.

Võtsin sihiks *võimalikult* mitteosaleva vaatluse. Mitteosalev osalusvaatlus on justkui oksüümoron: kuidas saab olla osaline ja vaadelda, mitte olles osaleja? Etnoloogia distsipliini sees süvenev tõdemus, et uurija kohaolu mõju ei saa tähelepanuta jätta, viis 1980ndatel paradigma muutuseni, mida on nimetatud refleksiivseks pöördeks. Suhtumise enne ja pärast pööret illustatsiooniks võib (veidi anekdootlikul moel) pidada 2003. aasta filmi „Kitchen Stories“², mis naeruvääristab komöödia võtmes arusaama, et mitteosalev osalusvaatlus on vahend „tõsiteaduslike“ ja „kallutamata“ andmete kogumiseks. Pärast pööret mõtestatakse osalusvaatlust enam dünaamilise protsessina, kus paraja tasakaalu leidmine osalemise ja passiivse vaatlemise vahel on uurija ülesanne ja töö osa (vt Murchison 2010: 87-88). Murchison (2010: 87) manitseb oma etnograafiliste uurimuste põhialuseid tutvustavas raamatus „Ethnography Essentials“, et võib lihtne olla libiseda passiivse vaatleja rolli ning uurija peaks endale teadlikult meenutama osalusvajadust ja osalemise viisi mõtestatust uurimuse seisukohast. Lastega töötades võib olla vastupidi: on oht saada põhjalikult kaasatud osalemisesse, toimuvasse mängu või sündmusesse, olgu osalemine kas või väga passiivne: olla kokkuleppelise „koha“ rollis, mille läheduses viibimine on mängija jaoks mängu katkestav „kodu“. Lapsed pigem ei luba passiivset, olukorda hõlmamata rolli, mistõttu muutub eriti tähenduslikuks Murchisoni manitsuse teine pool: oma osalemise mõtestamine ja teadlik kontrollimine. Väljakutse on uurija osaluse teadlik vähendamine, mitte niivõrd osalusvõimaluse väljateenimine. Kvalitatiivse sügavuse poole võib ehk teoreetiliselt mõtiskledes pürgida mõlemal moel. Millist teadmist või materjali oleks võimalik hankida üritades, vastupidi, lapsi vaadelda võimalikult suurel määral osaledes? Täiskasvanu ei ole (enam) laps, ning seda, väga sügavale ühiskonna koodi kirjutatud teisesust ei anna pädevaks ja süüdivaks täiskasvanuks jäädes paraku ületada. Lapse vaatlemisel ja mõtestamisel veel küpsemata alamõõdulise inimesena (täiskasvanuna) on see-eest pikk traditsioon³.

„Mõnel juhul näivad uurija tegevused osaleva vaatlejana algusest peale ilmselged. Mõnel teisel juhul võib oma rolli mõtestamine osaleva vaatlejana olla raske,“ hoiatab Murchison (2010: 41). Käesoleva projekti raames mõtestasin osalusvaatlust kui teadvustatud dünaamilist liikumist osalusvaatluse osalusmäära teljel, eesmärgiga saavutada võimalikult mitteosalev vaatlus. Asetades sellele teljele kogu projekti, tuli alustada päris

2 Hamer, Bent 2003. [FILM] *Kitchen Stories* (Originaalealkiri: Salmer fra Kjøkkenet). 95min. Norra, Rootsi

3 Vt Eesti põhiselt nt Pärdi 2017: 61

osalemise otsast. Pärast projekti selgitamist Saarale, mis seisnes nii dokumentaalfilmi kontseptsiooni tutvustamises kui ka katsetes seletada etnoloogia olemust, tuli tutvustada ka meie kohtumiste seltskonna kolmandat liiget: kaamerakomplekti. Ka tema oli algusest peale osaline protsessis, justkui uurija lisa-osa, omamoodi protees. Uurijat Saara tundis ja usaldas varasemalt, just kaamera (ja filmimitegemise) tutvustamine Saarale vajas eraldi tähelepanu. Päris esimesel, lõpuprojektina filmi tegemise ideed tutvustaval kohtumisel polnud mul kaamerat kaasas. Hiljem, kui Saara oli oma nõusoleku andnud, kohtusime Saara juures õhtusel ajal, kui enamik Saara perestki oli kodus. Panin kaamerakomplekti tema nähes kokku ja selgitasin erinevate osade funktsioone. Filmisin veidi Saarat ja lasin ka Saaral filmida, mida tema soovis. Saara huvi filmimise vastu kandus edasi mitmesse esimesse kohtumisse ning ilmus juhuti hiljemgi. Esimestel kordadel mängisime mitu korda peitust, mina ja Saara kahekesi, nende aina tühjemaks jäävas „vanas“ kodus (perel oli kolimine pooleli), kordamööda otsides ja filmides oma otsimist.⁴ Neil kordadel olin ma kahtlemata osaleja Saara pärastlõunas, käepärane seltskond, mitte vaatlev uurija.⁵

Liikumaks mitteosalemise poole, kasutasin võtet, kus taandusin käimasoleva olukorra servale, kus lihtsalt istusin, kaamera seisis mu kõrval või lähedal, valmis filmima, kuid passiivne, ning tõrjusin järjekindlalt Saara katseid mind tegevustesse kaasata. Kord oli mul vaja väljamärkmeid teha, kord midagi muud asjaliku näoga korraldada. Võimalusel lisasin selgituse, kus seostasin oma passiivsuse koolitööga, osutasin, miks minu tegevus protsessis parajasti oluline on. Vastasin ausalt kõigile Saara küsimustele, seletasin järjekindlalt oma eesmärgi tema tegemiste jälgimisel, kuid ei soostunud temaga liituma, koos tegevusi looma. Varem või hiljem asus ta seejärel omaette toimetama ega püüdnud mind enam mängukaaslasena kasutama hakata ka siis, kui tema tegemisi kaameraga jälgima hakkasin. Mida enam kordi kohtusime, seda lühemaks jäi selline aktiivse kaasamispüüde aeg, seda paremini mõistis ka Saara, mida ma teen ja mida me koos teeme.⁶ Loomulikult oli siin märkimisväärne roll ka juhusel. See võis ka ühe kohtumise lõikes suuresti mõjutada paiknemisvõimalusi osalemise-mitteosalemise teljel – nii võtteperioodi alguses kui lõpus. Oma tegevustesse tõrksa minu kutsumine muutus kohemaid teisejärguliseks, kui

4 Üks selline peitusemängu-juht on kasutusel filmi algustiitrite all.

5 Saara isikustas vahel ka kaamera, osutades näiteks objektiivile ja kutsudes seda „kaamera silmaks“. Mikrofonu tuulekatet olin ise tema kuuldes kiisuks või kassiks kutsunud, nii et kui Saara aeg-ajalt mikrofonu sügas või patsutas, ja nunnutavaid hääli tegi, siis ma ei olnudki eriti üllatunud.

6 Kõnekas oli kuulata, kuidas ta sõpradele helistades tegi „eelhoiatuse“ filmi teemal, selgitades ette minu väljailumist.

ilmus mõni teine laps. Samuti mängis rolli ka Saara tuju, eelnenud päevaosa kogemused, väsimus-värskus, kõhutühjus ning kõik muu, mis meie sotsiaalsuse soove ja eneseküllasuse võimalikkuse seise mõjutab. Osalemise määr kippus suuremaks ka siis, kui kohtumiste vahe oli pikem. Mida tihemini kohtusime, seda kiiremini sain asuda vähemosaleva vaatleja rolli. Liikumine teljel polnud ka projekti lõikes lõpuni lineaarne – rohkem osalevast vaatlusest vähem osaleva vaatluse suunas – dünaamilisus ei kadunud kuskile, kuid ümberlülituse aeg osalejast vaatlejaks muutus väga kiireks ja loomulikuks, mida lugesin edu märgiks. Üks selline filmi jõudnud näide on peatükis „Sõbrad“, kus Saara ja Ele kirjutavad elavalt inglise keeles sõnumit kuulsusele ja satuvad arutama kuidas on inglise keeles „fänn“. Kuna nad kumbki ei tea, siis pöördub Saara äkitselt minu poole ja küsib kaamerasse/minu poole vaadates: „Kuidas on inglise keeles „fänn?““. Jätsin kogu lõigu filmi alles. Minu kokutav ja segaduses vastus iseloomustab olukorra ootamatust – see oli esimene pöördumine minu poole märkimisväärselt pika aja jooksul, ma olin „sügaval vaatlejarollis“, tundsin end parajasti pigem mõtleva statiivi kui inglise keele oskajana. Kuid Saara ja Ele jaoks oli minu roll normaliseerunud olemasolemiseks uurija (või kaameraga Madise) kujul, kelle poole pöördumine abi küsimiseks oli loomulik.

Projekti jooksul kerkis korduvalt esile ka küsimus võimalusest ja vajadusest kasutada lisaks vaatlusele ka mingil kujul intervjuusid, anda Saarale võimalus oma mängusid ja ajakasutust ise mõtestada. Intervjuude lisamisel oli nii poolt kui vastuargumente. Just projekti algusfaasis, kui keskmises olid lähteülesandena sõnastatult laste mängud, kuid materjalist nähtus, et sellisel moel mängude kogumine ei pruugi õnnestuda, näisid intervjuud võimalusena mängu rohkem fookusse tuua. Kogunevast materjalist paistis samas üha enam mängulisust – lühikesi, mängu meenutavat tinglikku korda kehtestavaid mustreid, mille esile toomiseks valitud visuaalselt jäädvustav vaatlusmeetod ootamatult hästi sobis, kuid mängulisuse abstraktsest loomust tulenevalt oli intervjuudel sellele materjaligrupile raskem lisaväärtust pakkuda. Mängulisust toetava montaažikontseptsiooni leidmine võimaldas olemasolevate vaatlusmeetoditega edasi liikuda ning intervjuude lisamine näis projekti terviku seisukohalt riskina. Surve alla oleks sattunud projekti ajaline maht: tulnuks luua uued lahendused filmi tervikuks sidumiseks ning vastata väljakutsetele intervjuu vormi ja sisu osas. Üks võimalik lisaväärtust pakkuv võimalus oleks sooritada Saaraga intervjuu tulemfilmist paistva ainetel näiteks viie aasta pärast, jätkuprojektina. Ajaline distants võimaldaks ehk saada uut teadmist lastekultuuri sisestest, kasvamisest tingitud muutustest hinnangutele ja tõlgendustele „noorema mina“ käitumisele.

1.3.2 Ajalisruumiline raamistus

Uurimust toetavate osalusvaatluse olukordade ennustamispüüe käib Murchisoni (2010: 42) järgi etnograafilise uurimustöö planeerimise juurde: „Idealis püüab uurija oma uurimisplaani nurgakivina tuvastada regulaarse sündmuse või sündmuste seeria, milles ta saab osalusvaatlejana osaleda. /---/ Uurijal tuleb osalusvaatluse tarvis tuvastada head situatsioonid ja asukohad.“ Projekti idee-faasis piirasin vaatluste ruumi Tartu Karlova linnaosa õuetegevustega. Nii mina kui Saara elasime tollal Karlovas, kõrvuti majades. Tuttava piirkonna eelistamine võimaldas minu kui uurija jaoks lugeda keskkonda, mõista liikumiste loogikaid ja suhteid ümbritsevaga. Lootsin, et eelteadmised piirkonnast aiata- vad ennustada võimalikke interaktsioone linna ainelise taristu ja sotsiaalse keskkonnaga, on toetavaks ettevalmistuseks visuaalse meetodi kasutamiseks: tuttavas keskkonnas olen valmis kaameraga paiknema sobivamas vaatepaigas, tean enam, mida oodata, ning oskan paremini ennustada ruumilis-eetilisi piiranguid (võimalikud külastatavad siseruumid, vajalikud kontaktid). Saara kodupiirkonna eelistamine oli põhjendatud ka õuetegevus- te-õuemängude huvi kaudu: Saara oli kõige rohkem õuetegevustega hõivatud oma kodu- kandis. Laste (õue)aktiivsus pälvib järjest enam teaduslikku tähelepanu tervisekäitumise raamistikus. Probleemiks on laste vähene liikumine (Mooses 2017: 25) ning just õuesole- mine suurendab märgatavalt ja loomulikul viisil liikumisaktiivsust (Gray jt 2015: 4569). Keskendudes õuetegevustele, otsides kitsamalt õuemänge, võis loota, et tulemfilm võib teisesel moel panustada ka laste liikumisuuringute valdkonda, aidata vastata küsimusele, mis tüüpi mängud toetavad loomulikku liikumisaktiivsust.

Ideetasandi plaan põrkub muidugi praktikasse rakendades mitmetele takistustele, mis plaani muutma ja omasoodu kujundama asuvad. Projekti käigus selgub – nii takistuste kui ka uute teadmiste mõttes – ärgitab igal sammul olemasolevat plaani eesmärkidest ja uurimisküsimustest lähtuvalt hindama ja kohandama. Siinkohal lihtne näide: kui kujun- dada õuemängude fookusega uurimistöö lähtekohti kevadel ja suvel kogutud märkamiste põhjal, kuid planeerida võtte- ja vaatlusperiood sügisesse, on juba tehtud üks tagantjärele tarkusena ilmselge viga – sooja aastaaja asendumine jahedamate ja pimedamate ilmadega muudab laste õueskäigumustreid märgatavalt. Saara puhul vahetus (kevad)suvine suhte- liselt korraldamata pikkade valgete öhtute vabadus sügisel ka tüüpilise 10-aastase tiheda, korraldatud graafiku vastu: kool, mille järel osal päevadest trennid ja huviringid koos koduste koolitööde kohustusega, ilma erilise huvita pimedal öhtul veel lisaks õues olla.

Vaatlusperioodi alguseks olin osalusvaatluse tarvis hea situatsiooni ja asukohana tuvas-
tanud argipäevased (koolijärgsed) pärastlõunad (eelkõige) kodukandis. Selle ajalis-ruumi-
lise piirangu tingis lootus, et sellisel otseselt vanemate korraldamata ajal, kus Saaral on
suurim vabadus iseseisvad ajakasutusotsuseid langetada, on parimad tingimused kuree-
rimata, enda valitud mängu loomulikuks ilmumiseks. Tegevusvälja valiku kujunemisel
olid määravad ka Saara enda soovid ja tema seatud piirangud. Laps võib ühel päeval öelda
ettepanekule „jah“, kuid teisel „ei“, ning üks ei ole õigem kui teine. Uurijal pole mingit
voli öelda: „Sa ju lubasid!“ Vaatlusperioodi algusest peale arutasime koos võimalikke
filmimisolukordi ning leppimise kohtumisi kokku jooksvalt, vastavalt kummagi poole
soovidele ja võimalustele. Niisiis oli ajalis-ruumiline piirang justkui uurimuse vaatlusruu-
mi algne, mängude ilmumise võimalikkuse järgi seatud raam, mida Saaraga koos täitma
hakata või ka muuta, vastavalt sellele, kuhu Saara oli valmis mind kaasa võtma ning mil-
listesse olukordadesse lubama.

Vaatlused leidsid aset perioodil oktoobrist kuni detsembrini 2019. aastal. Septembris
egin tehnilisi ettevalmistusi: tuli hankida tarvilik varustus ning seda testida, kasutama
õppida. Detsembris muutus ilm piisavalt külmaks ja pimedaks, et uurimistöö keskmeks
olevaid õuetegevusi enam praktiliselt ei lisandunud.

1.3.3 Tehnilised valikud, praktiliselt

Salvestustehnika valik on etnograafiliste filmide puhul mitmetahuline protsess, kus saa-
vutatava materjali kvaliteedi kõrval on olulised veel teised, etnograafilise uurimuse oma-
päradest lähtuvad aspektid. Sarah Pink ütleb, et uurija kasutatav kaamera saab uurimis-
projekti konteksti osaks ning üheks elemendiks uurija identiteedist. Kaamera-lahenduse
iseloom ja tüüp mõjutab, kuidas uuritavad vastavad uurijale, suhestuvad uurija küsimuste
ja isikuga, kuidas uuritavad ennast esitavad. Professionaalse valgus- ja helitehnika ka-
sutamine mitmeliikmelise võttemeeskonna poolt mõjutab uuritavat kvalitatiivselt teist-
sugusel moel kui näiteks väikese käsikaamera kasutamine uurija enda poolt ilma täien-
davaid meeskonnaliikmeid kaasamata. Sellised tehnilised valikud mõjutavad, millisele

etnograafilisele teadmisele on võimalik ligi pääseda, milliseid lugusid ja millistes registrites on informandid valmis jagama. (Pink 2007: 36). Pink ärgitab etnograafe teadvustama tehnilistesse abivahenditesse puutuvate valikute tähenduslikkust ning sellega uurimistööd planeerides arvestama. Vahel tuleb järele anda kvaliteedinõudmistes, et üldsegi oleks võimalik ligi pääseda soovitud etnograafilisele teadmisele. „Parem varblane pihus kui tuvi katusel,“ näikse Pink ütlevat.

Nõustun ka Liivo Niglasega, kui ta osutab oma etnograafilise filmi alases doktoritöös tabavalt, kui oluline on filmides vähemalt püüda olla teadlik lõpptulemuse vormist, evida plaani, kuidas visuaalne lõpptulemus loo moodustab. Vastasel juhul võib küll koguneda hulk tunde materjali, kuid selle vormistamine uurimuse eesmärgi arvestavaks tervikuks pole võimalik. (Niglas 2020: 41). Projekti planeerides tundus mulle hädavajalik määratleda visuaalne stilistika ja võtted vähemalt teljel „vaatlev kaamera“ – „kaasavaatav kaamera“, kus kumbki telje ots tingib väga erinevad nõudmised vajamineva varustuse ja väljal kasutatavate jäädvustusvõtete osas ning kujundab väga erinevad võimalused montaažietapis loo jutustamiseks. Selline lihtsustatud telg oli mõeldud praktilise abivahendina vajaminevate tehniliste vahendite kaardistamisel. „Vaatileva kaamera“ all pean silmas passiivset lähenemist olukordade jäädvustamisele, kus kaamera on asetatud statiivile ning paikneb vaadeldava olukorra servas. Sündmused toimuvad ja arenevad kaamera ees justkui „laval“, mida kaamera on seadistatud katma. Vaatajale pakutakse „sekkumata“ vaadet, olukordadel on võimalik tulemfilmis lasta kulgeda katkestusteta toimumisele iseloomulikul moel.⁷ „Kaasavaatav kaamera“ kirjeldab vastupidist lähenemist, kus kaamera on olukorras osaline, vaatab sündmusi võimalikult lähedalt ning liigub osalistega koos läbi sündmusruumi.

Arvestades, et projekti keskmes on lapsed ja laste mängud, võis eeldada, et sündmused ja olukorrad ei saa olema staatilised, kindla kitsa ruumilise toimumiskohaga piiratud. See välistas telje „vaatileva kaamera“ poolse äärmuse: polnud mingit kindlust, et lapsed kas või iseenda valitud/uurijale osutatud „lavale“ püsima jäävad, et alustatud mäng ise neid sealt välja või edasi ei vii. Sättides kaamera statiivile olukorda jälgima, oleksin riskinud olukorrast või selle olulistest osadest ilmajäämisega. Seega jäi peale teine variant:

7 „Vaatlev kaamera“ on visuaaletnograafias klassikaline lähenemine. Vt nt: Henley, Paul 2004. *Putting Film to Work: Observational Cinema as Practical Ethnography*. Ana Isabel Alfonso, Laszlo Kurti, Sarah Pink (eds.), *Working Images: Visual Research and Representation in Ethnography*. London: Routledge, 101-119

kaamerakomplekt tuli komplekteerida liikumisvajadusest ning kaasavaatamisest lähtuvalt. Liikumisvajadus toob endaga kaasa rea tehnilisi väljakutseid: kuidas tagada piisavalt stabiilne pilt? Kuidas lahendada kaamera tehniliste parameetrite kontrollimine? Kuidas lahendada heliküsimused? Lisaks peab komplekt olema kompaktne, et liikuda ei oleks liiga raske ega kohmakas.

Igal uurimisprojektiga kaasnevad paratamatult kulutused, olgu need piiratud värske pastaka ja tühja märkmikuga või ulatugu lennupiletite, majutuse ja meeskonna palkadeni. Filmiseks vajalikud vahendid on teatavasti kallid. Nii pidin vajadusi kaardistades paralleelselt silmas pidama ka oma võimalusi: mis vajaminevast oli mul olemas, millele oli võimalik saada ligipääs ning millised funktsioonid tuli täiendavalt katta. Pildi salvestamiseks on kõige olulisem kaamera, ja see oli mul olemas. Täiskaader digitaalne peegelkaamera Nikon D600 pole küll enam ammu ligilähedaseltki parim võimalik kompaktne liikuva pildi salvestamise seade, kuid arvestades, et peale kaamera oli mul olemas ka valik objektiive ning kogemus ja teadmised nende kasutamiseks, tundus optimaalne kasutada rahuldavat pildikvaliteeti pakkuvat ja piisavate kontrollivõimalustega peegelkaamerat. Kontrollivõimalustest pidasin kriitiliseks teravustamisse, avaarvu ning säriaega puutuvat. Ava on üks võimsamaid fotograafi käsutuses olevad tööriistu vaataja pilgu ja tähelepanu fookuse juhtimiseks pildi sees, olgu pilt paigal või liikuv. Avatud ava, mis tingib väikese teravussügavuse, võimaldab vaadeldava inimese, objekti või olulise osa kaadrist teravuskontrasti kaudu esile tõsta: valitud objekt on selgepiiriline ja torkab uduse esi- ja tagaplaani vahel hästi silma. Väikese teravussügavuse kasutamine dokumentaalfilmi kontekstis on riskantne taktika – ootamatu kuluga ning kiiresti vahelduvas olukorras liikudes on oht teravuspunktiga eksida suur, eksides aga muutub kaader pea eranditult praagiks. Avatud ava ja kaasnev väike teravusulatus ei ole ka alati teadlik valik, vaid näiteks kehvades valgustingimustes filmides hädavajadus. Seetõttu muutub peale avaarvu kontrollimise võimaluste oluliseks ka mugav ja täpne teravustamine. Hoides filmides peegelkaamerat käes, on lisaks asendist tulenevatele pildi stabiilsuse probleemidele peaaegu võimatu saavutada rahuldavat teravustamistäpsust. Kui kasutada kaamerat ka heli salvestamiseks, lisanduvad hädad teravustamisega kaasnevate objektiiivi liikumiste helide soovimatu lärmakusega salvestatud helirajal: kaamera sissehitud mikrofoni asub tavaliselt objektiiivi lähedal. Vajadus omada (kiiret) ligipääsu säriaja seadetele tulenes eeldatud ainesest: kiiresti liikuvate objektide (näiteks lapsed ise, ka pallid

või muud mänguvahendid, tulemfilmi põhiselt eelkõige: hüppavad kastanid) kvaliteetseks salvestamiseks tuleb kaamerat teadlikult veenda kasutama ebatavaliselt kiireid säriaegu.

Teravustamise ja pildi stabiilsuse probleemid kompaktsuse-tingimust täites oli võimalik lahendada ühe lisaseadmega: teravustamismootoriga *gimbal*-pildistabilisaatoriga. Lühidalt nimetatakse filminduse kontekstis *gimbal*iteks tavaliselt kolme mootoriga värrinaid kompenseerivaid pulgakujulisi kaamerastabilisaatoreid, mis tagavad nii stabiilise pildi kui ka kaamera sujuva liikumise. Praeguseks toodetakse samal põhimõttel töötavaid stabilisaatoreid kõigile kaameraliikidele alates mobiiltelefonidest kuni professionaalsete filmikaamerateni. Osal *gimbal*idest on lisavõimalusena kaasas fookusmootor: kettake operaatori jaoks mugavas kohas, mida keerates kantakse liikumine sujuvalt üle objektiiv fookusrõngale. See võimaldab manuaalset teravustamist olukordades, kus automaatne teravustamine pole kas soovitud, piisavalt kiire, piisavalt täpne või piisavalt sujuv. Viimased kolm autofookuse puudujääke puudutavat asjaolu iseloomustasid ka minu olemasolevat kaamerat. Projekti jaoks olulistele tehnilistele parameetritele vastav *gimbal* tuli täiendavalt hankida.⁸

Gimbalil oli oma väike roll ka heli-alaste väljakutsete lahendamises. Arvestades, et peegelkaamerad reeglina sisseehitatud mikrofoni kaudu kvaliteetset heli salvestada ei suuda, tuli oma kaamerale truuks jäädes heli osas alternatiividele mõelda. Liivo Niglas on kirjeldanud, kuidas kvaliteetse heli salvestamine võib olla väljakutse: „Tihti on [üksinda filmimise] tagajärjeks salvestatud heli kesine kvaliteet – üksi töötav filmitegija lihtsalt ei suuda tegeleda filmimise ajal võrdsel määral nii vaatlemise, küsimuste esitamise, kaamera tehnilise seadistamise ja kadreerimisega kui ka selge ja nüansirikka heli salvestamisega.“ (Niglas 2020: 87-88)⁹ Heli salvestamisega kaasnevaid muresid kirjeldab ka näiteks etnoloog Kätlin Luht oma 2020. aasta paadikommuuni elu-olu käsitlevat filmi saatvas katustekstis: „Üks põhiline tehniline vajakajäämine puudutab heli salvestamist. /---/ Heli töötlus on kujunenud ka üheks aeganõudvamaks tööks postproduksioonis. Korraliku sünkroonheli salvestamine on peegelkaameraga väga keeruline ja see on enamasti üksinda filmimise kõige nõrgem koht. /---/ otsustasin filmimisel appi võtta eraldiseisva helisalvestaja (*Zoom recorder*), mille paigutasin võtte ajaks tavaliselt kuhugile filmitavate lähedale riiulile või lauale.“ (Luht 2020: 21) Ka minul ei ole järeltöötuse etapis helikvaliteedi

8 DJI Ronin SC. Tänu Voldemar Siimoni Mälestusfondile.

9 Viidatud lehekülgedel arutleb Niglas helialaste väljakutsete teemal pikemalt.

arvestatavaks parandamiseks vajalikke oskusi. Eraldiseisva helisalvestaja kaasamine näis vältimatu, kuid mul ei olnud võimalik seda kasutada Kätlin Luha moel: võimalus filmitavatega kaasa liikuda oli oluline just seepärast, et kindlat ja kestvart filmimiskohta polnud võimalik ennustada. Samamoodi ei olnud võimalik ennustada head asukohta helisalvestajale. Optimaalsem kui sukelduda vajalike järeltöötamise oskuste omandamiseks sügavale helitöötlusmaailma oli hankida kvaliteetne helisalvestaja ja mikrofoni¹⁰ (ning õppida neid korralikult kasutama, püüdes sel viisil muuta väljal kogutud toorheli võimalikult kvaliteetseks).

Shotgun-tüüpi suundmikrofoni sai mõõduka leiutamise kinnitada *gimbali* jala külge, suunaga ette, ning ühendada fotoaparaadiga. Alul plaanisin kasutada helisalvestajat eraldi, asetades ta võimalusel kuhugi tegevuse lähedale, salvestamaks dialoogi- ja tegevusheli püüdvale mono-mikrofonile lisaks rikkalikumat ja nüansirohkemat stereo-keskkonnaheli. Esimese filmimiskorra järel oli selge, et see plaan ei tööta: minu peegelkaameral ei ole mitte ainult sissehitatud mikrofoni hirmus kehv, sissehitatud välise mikrofoni võimendi on veel märksa kehvem. Mikrofonit otse helisalvestajaga ühendamine (kaamera salvestavast helist loobumine) oleks aga tähendanud heliradade sünkroniseerimise suurt tööd järeltöötusfaasis. Esimese filmimiskorraga olin samas ka õppinud, et tõepoolest – keskkonnaheli salvestamiseks pole Zoomi kuhugi asetada, tegevuskohad vahetusidki liiga kiiresti. Kuna helisalvestaja oli seeläbi justkui „vaba“, paistis veel üks võimalus, mida kasutasingi projekti lõpuni: suundmikrofoni oli ühendatud helisalvestajaga, mis rippus eraldi kotikesega minu küljes, helisalvestaja oli omakorda kõrvaklappide väljundi kaudu ühendatud kaamera mikrofonisisendiga. Selline lahendus kasutas helisalvestajat eelvõimenduseks: salvestajast kaamerasse liikus juba piisavalt vali (ja kvaliteetne) heli, nii sai kaamera välise mikrofoni võimendi võrrandist välja võtta, samaaegselt siiski heli juba pildiga sünkroniseeritult kaamera mälukaardile salvestades.

Objektiividest alustasin projekti 24-85 suumobjektiiviga. Eeldasin, et suumi funktsioon võimaldab vajadusel kiiresti plaane vaheldada, liikuda pildis lähemale ruumis lähemale liikumata, tagada hiljem, montaažietapis hädavajalik plaanivaheldus materjalis. See oli ekslik eeldus. Suumimise käigus eenduv objektiiv osa muutis kaamera raskuskeset, mis põhjustas *gimbali* tasakaalust välja minemise (st *gimbal* ei suutnud enam pilti stabiliseerida). *Gimbal*id tasakaalustatakse enne iga kasutuskorda täpselt kasutatava kaamera

10 Salvestaja Zoom H4n Pro, mikrofoni Røde NTG4+. Tänu Voldemar Siimoni Mälestusfondile.

raskusele ja gabariitidele vastavalt. Kui tasakaalukese nihkub veidi, suudab *gimbal* seda kompenseerida, kui tasakaalukese nihkub veel väikse veidi, siis enam mitte, ning alustada tuleks uue tasakaalustamisprotsessiga. See aga võtab märkimisväärselt aega. Liikumine kaamerakomplektiga oli samas niivõrd mugav, et suurema plaani tarvis sai toimuvale lihtsalt lähemale minna, olulist esile tuua, ning üldisema-ülevaatlikuma vaate jaoks eemalduda sündmusruumi servale. Esimestel kordadel kandsin kaasas ka statiivi, kuid see oli täiesti tarbetu. *Gimbal* suutis pilti edukalt stabiliseerida kiiregi liikumise pealt, paigal-püsiva kaamera pilt ei olnud seega eriline väljakutse: isegi pika ja staatilise üldvaate sai edukalt salvestada olemasolevate vahenditega. Loobusin digitaalsete fotoaparaatide tarbeks optimeeritud suumist (muuseas ka märksa sobivama teravusrõnga välbaga) vanema 35mm *fix*-objektiivi kasuks.

Kokkuvõttes sai kaamerakomplekt pärast esimesi võttekordi rõõmustavalt optimaalne. Lahendus võimaldas hästi liikumist, plaanide vaheldamist, vaatenurkade muutmist, tegevustes osalemist ning igati operatiivset reageerimist sündmuste arengutele. Ka 10-aastane Saara sai komplekti kasutamisega edukalt hakkama. Kriitilisema poole pealt kuulus komplekti liiga palju juhtmeid – ühendused mikrofoni, kaamera ja helisalvestaja vahel, samuti monitor-kõrvaklappide ühendus kaameraga – mis muutis komplekti kohmakaks, tekkis takerdumisoht.

Paratamatu kitsaskoht oli komplekti valmisseadmisele kuluv aeg. *Gimbali* kokkupanek, kõikide osade omavahel ühendamine ning *gimbali* tasakaalustamine on kokku ajamahu- kas ettevõtmine. Olukordades, kus võis oodata juba käimasolevatesse sündmustesse sisenemist, panin seetõttu võimaluse korral komplekti kokku juba enne Saaraga kohtumist.

1.4 Materjali kogumine ja kogutud materjal

Kokku veetsin projekti raames Saaraga aega ligikaudu 25 tundi, mis jagunes kolmeteistkümneks filmimis/vaatluskorraks. Kohtumistelt kogunes 12 tundi, 9 minutit ja 39 sekundit filmitud materjali. Materjali kirjeldavas tabelis on 835 rida ja 88 360 tähemärki.¹¹

11 Vt kohtumiste kokkuvõtlik tabel lisas nr 1

Enamik materjali on filmitud argistel pärastlõunatel Saara kodus või kodu lähimas ümbruses. Minu algseks ettepanekuks Saarale oli hakata kohtuma tema kooli juures, kohe pärast tunde. Lootsin kooli juurest alustades saada ülevaate Saara koolipäevale järgnevatest tegevustest üldiselt ning seejärel, kogunenud teadmist arvestades, luua vaatlustele sobivaimad ajalis-ruumilised kitsendused. Saara eelistas siiski hakata kohtuma hiljem, pärast tema kojujõudmist. Tegelik ajalis-ruumiline väli kujuneski Saara valmisolekuid arvestades: minu algne huvi oli laiem kui Saara oli valmis võimaldama. Mind huvitas vanemate/täiskasvanute kureerimata vaba aeg, mis välistas trennid ja huviringid. Küll aga oleksin vaatlusperioodil valmis olnud ühinema kas või osaliselt näiteks Saara ja tema sõprade korraldatud iseseisvate käikudega Batuudikeskusesse ja Ahhaa keskusesse, samuti kinokülastustega. Pakkusin end nii mõnigi kord kaasa, kuid mida rohkem materjali kogunes, seda ilmsem oli otsese vajaduse puudus. Kodust ja kodu ümbrusest kogunes täiesti piisavalt teemakohast materjali.

Kord kui Saara nõustus, et lähen talle pärast kooli bussile vastu, selgus vestluse käigus ka võimalik põhjus, miks kaasaskäimised laiemas linnaruumis talle ei sobinud. Kaamerakomplekt, mida filmimiseks kasutasin, tundus mulle küll kompaktne ja pigem väike, (võrreldes professionaalsete lahendustega, rääkimata võttemeeskonnast, see ju kahtlemata oligi väiksem ja kompaktsem), kuid Saara jaoks oli kaamera siiski silmapaistev ning kogu tegevus seega tähelepanu tõmbav. Kodu lähedal või ka „omades kohtades“ see teda ei häirinud, kuid võõramates paikades küll. „Keegi vaatab, et keegi jälitab mind“, ütles Saara mulle selgituseks.¹² Minu pakkumine, et niipea kui midagi sellist märkame või märkan, võtan kogu selgitamise enda peale, oli rahuldav vaid osaliselt: konkreetse materjalis aimub Saara olekust rabadust ja ebakindlust, ta kiirustab pisut ega ole kaamera ja minuga niivõrd suhtlemisaldis nagu hilisematel tänavatele sattumise kordadel.

See määr või piir, kust edasi olid ümbritsevad inimesed, tänavad või kohad Saara jaoks piisavalt võõrad, et põhjustada ebalust tegevuste või olukordades suhtes, mis kodule lähemal on meeldivad või vähemalt ei häiri, on iseseisvaltki uurimist väärt „kodu“ kui ala taju küsimus. Paraku ei mahu kõik võrsunud mõtted ja uurimissuunad oma sünniprojekti ära, ka minul polnud mahti sellele suunale keskenduda.

Kohtumiste ajad – minu vaatlusvõimalused – sündisid eelneval kokkuleppel Saaraga. Leppisime kohtumisi kokku nii telefoni teel, SMSidega kui ka eelnenud filmimiskorra

12 Välitööde märkmik nr 1: 128

ajal. Juhtus ka, et algselt kokkulepitu tuli ümber muuta või ei kukkunud tegevused-olukorrad sugugi eeldatud moel välja. Olin alati nõus kõigega kaasa minema, tegutsema just sellistes tingimustes, nagu lõpuks (filmimise alguseks) välja kujunes, olenemata toimuva „perspektiivikusest“ uurimisprojekti silmas pidades. Alul helistasin ja pakkusin kohtumisaegu rohkem mina, hiljem võttis Saara aina enam ise aktiivse rolli.

Saara mõlemad vanemad töötavad töögraafiku alusel, mitte klassikaliselt hommikust kella viieni, mistõttu võisid nad filmimise ajal viibida kodus või saabuda koju. Alguses üritasin selliseid olukordi vältida, kuid kuna lugesin kokkulepete sõlmimist Saaraga väärtuseks iseeneses, ja Saara ei pruukinud alati oma vanemate graafikust või käikudest teadlik olla, siis leppisin kohatise vanemate kohaloluga kui paratamatusega. Pärastlõunad on aeg, mil Saara-vanustel lastel on suurim vabadus oma olemise viise omal moel korraldada. Selline iseseisva olemise ja korraldamise võimalus võib alles jääda ka vanema perimeetris asumise korral. Kuna ma vanematega kokkusattumist projekti lõikes tõsiselt ei vältinud, jõudis materjali hulka nii vanematest mõjutatud kui mõjutamata olukordi. Esimestel kohtumiskordal oli Saara vaatlemise kõrval oluline ka Saara harjumine kaamera ja filmimisolukorraga. Seetõttu võisid kohtumised venida ka õhtupoolikutesse, kus kõik pereliikmed olid juba koju jõudnud. Sellisel juhul – kui Saara ei olnud veel tüdinud – jälgisin mängu, mängukesi ja mängulisi mustreid edasi. Päril projekti alguses ma ka ei teadnud milliseks materjalikogum kujuneb ja kas leian kogutavale rakendust. Hiljem, kui oli selge, et iseseisvast ajakasutusest koguneb piisavalt materjali, lähtusin otsustes filmida vanemate läheduses või mitte oma hinnangust nende kohaolu mõju määrale. Filmi materjali toimetades lähtusin sarnastest kriteeriumitest, kuid kriitilisemalt. Kui materjali kogudes valisin pigem filmimise kui mittefilmimise, pigem osalemise kui lahkumise, siis monteerimisetapis käitusin vastupidi: pigem loobusin materjalist, kus vanemate kohaolu näis mõjutavat Saara olemist, otsuseid või mängu.

Materjal, mille lugesin tulemfilmikõlbulikuks, koosneb niisiis Saara toimetamistest peamiselt pärastlõunati õues ja toas, vanas kodus ja uues kodus. Saara igavleb, teeb koolitöid, ootab kedagi, ootab midagi, proovib kohtumisi kokku leppida, õnnestub ja ebaõnnestub, mängib ja on sõpradega, räägib sõpradega telefonis, on niisama telefonis. Jõuab kuskilt koju või läheb kuhugi välja. Üritab uurijat mängu meelitada või vestleb minuga niisama maast ja ilmast, nii projektist kui muudest ühistest asjadest.

Kindlasti on filmi jõudnud materjalis kõige suurem osakaal ühisel ajaveetmisel teiste lastega, suhtlemis- ja mängimisolukordadel. Samas materjali koguhulgas on sellist

materjali umbes kolmandik. Teine kolmandik räägib Saara üksi-olemisest, nii õppides, igavledes, telekat vaadates kui tegevusi otsides, ja umbes kolmandik on perekondlikku materjali, kus ülejäänud pereliikmed on tulemfilmi vaates liiga aktiivselt kohal, iseseisvusest rääkimise jaoks liialt suured mõjutajad.

Filmi jõudnud materjali kohta saab rohkem lugeda peatükist „Tulemfilm ja rakendamine“, siinkohal puudutaks materjali liike, mis filmi ei jõudnud või mida filmi jõudis väga vähe. Uuriija ilmumine materjalis on osalusvaatluse meetodist lähtuvalt igati ootuspärane, kuid selles, mis puudutab tulemfilmis uurija kohalolu kajastamist/näitamist, on tarvis langetada terve rida otsuseid. Mil määral on õige ja aus? Kuigi mu *taotlus* oli võimalikult väheosalev vaatlus, ei tähenda nagu rohkemosalevaid vaatluseid poleks üldse toimunud või et nendest poleks materjali kogunenud. Näiteks filmi tiitrite taustal kasutatud peitusemäng on kahtlemata vägagi osalev osalusvaatlus, isegi kui arvestada, et uurija on peidus ja ega näe oma silmaga parajasti midagi. Samuti on kaadreid, kus uurija proovib teha tiritamme, sest uuritavad ei tea, millist trikki nimetatakse tiritammeks, aitab uuritaval koolitoid teha, vestleb Saara kodakondsetega või osaleb uurimisruumis toimivas mõnel muul vähem või rohkem tähendusrikkal moel. Võimalikult mitteosaleva vaatluse püüdlusest lähtuvalt eelistasin filmi jaoks valikuid tehes olukordi, kus uurija kohalolu oli olukorra kujunemisel ja arenemisel väheoluline, kuid ei puhastanud filmist välja kõiki uurija kohalolu tunnistavaid reaktsioone, kaamerassevaatamisi ega uurijat arvestavaid interaktsioonimustreid. Proovisin leida ausat tasakaalupunkti, kus film uurija kohaolu ei eita ega varja, samas seda liialt suure ekraaniaja osakaalu kaudu ka rõhutamata.

Läbivalt esineb materjali hulgas hetki, kus Saara kirjeldab, nimetab või kõnetab käsilolevat. „Helistan sõbrale“, „Rooman veidi“, „Nüüd teen pausi“ jms, justkui olukorda kirjeldavad lausungid lisanduvad popurriile häämitsustele („Piu-uuuu. Piuuu.. piu-u-u-u-u“) ja väljaõeldule („Oh-oh-oh-ooo, maa olen rikas, rikas, rikas“), mis näikse pigem kuuluvat Saara olemuse või parajasti käsiloleva mängu juurde. Osaliselt kindlasti põhjustas või vähemalt võimendas selliseid enesekirjeldusmustreid uurija ja kaamera kohalolu. Saara tõlgendus minu selgitustele ettevõtmise eesmärkidest, dokumentaalfilmi olemusest ja etnoloogiaõpingute sisust võis vabalt põhjustada poolspontaanseid enesekirjeldusjuppe. Teisalt ei ole selline omaette jutustav käitumine Saarale (ega mängivatele lastele) täiesti olemuslikult võõras tegevus. MacDougall ütleb oma artiklis „Films of Childhood“ (2006: 72): „Lapsed on tavaliselt teadlikud filmitegija kohalolekust, kuid alati on raske kindlalt teada,

mil määral see tegelikult nende käitumist mõjutab. Võib-olla nad esinevad, kuid see ei pruugi tühistada filmi tõele vastavust, sest lapsed esinevad kogu aeg niikuinii, kui mitte filmitegijale, siis üksteisele.“ Tihtilugu ei suutnud ma ei toimumise ajal ega hiljem materjali vaadates hinnata, kuhu parajasti kostunud lausung kuulub. Filmi lubasin sellist materjali konservatiivselt, eelistades kaadreid, kus tundsin pigem kindlalt, et öeldu käib rohkem enesega mängitava mängu kui võib-olla filmi jaoks välja öeldud enesekirjelduse juurde.

Liik materjali, millest filmi ei jõudnud ühtki katket, võiks tinglikult võtta kokku pealkirja „pahandused“ alla. See hõlmab klippe, kus juhtub midagi, mis pigem ei peaks juhtuma, mille puhul oleks ehk paremgi, kui see ei oleks juhtunud. Näiteks teeb Saara pliidi soemüüri najal kätelseisu, kuid tõmbab selle käigus kogemata jalaga alla soemüüri serva palistava köie. Kuigi just need klipid on siiani pakkunud kõige rohkem lõbu Saarale ja Saara perekonnale, on eranditult kõik filmile jäänud „pahandustest“ juhtunud olukordades, kus „pahanduse“ iseloom selgub pereliikme(te) ja Saara reaktsioonide interaktsioonis. Projekti seisukohalt on selle grupi klippide väärtus eelkõige mõtteainese pakkumises – kas see võib olla tähenduslik, et ükski pahandus ei ole juhtunud n-ö iseseisval ajal? Vastust, paraku, materjalist ei selgu: selliste järelduste tegemiseks ei olnud vaatluste maht piisavalt suur. Kuigi „pahandused“ ainesena ei mahtunud projekti raamidesse, saab neist klippidest siiski tore meene Saarale ja tema perekonnale.

2. Mäng, etnograafiline film ja „Kuidas nad on?“

2.1. Mäng

Kui küsida, kuidas on mängude uurimisega Eestis, on see iseseisevat uurimust vääriv püstitus. Siinse töö kontekstis markeerin järgnevalt ammendavale ülevaatlikkusele pretendeerimata vaid mõned esilekerkivad suunad.

Laiemapõhjalisemalt, kõikjaleulatuva kultuurilise kategooria või kultuuri läbiva must-rina on mängu käsitletud peamiselt Tartu Ülikooli semiootikud. Eesti Semiootika Selts on korraldanud kaks mängude-teemalist sügiskooli: X Semiootika sügiskool „Mängult ongi päris“ 2009. aastal ja XX Semiootika sügiskool „Mundus ludens“ 2019. aastal.¹ Eesti Rahvaluule Arhiivi ja Eesti Kirjandusmuuseumi kogudele tuginedes on võimalik mängu ajaloolisel-tänapäevasel teljel etnograafiliselt uurida ja võrrelda peamiselt kirjelduste ja intervjuude kaudu. Sellises folkloristika ja ajaloolis-kultuurilises kontekstis on laste mängitavate mängudega põhjalikult tegelenud Astrid Tuisk ja Mall Hiiemäe. Arvutimängude arenguga kaasnenud, ja muudkui kasvava, mängu-uuringute osaga on akadeemiliselt tegelenud Oliver Laas², kes on uurinud digitaalsete mängude laiemat kultuurilist tähenduslikkust. Kui sooritada otsing märksõnaga „mäng“ Eesti raamatukogude e-kataloogis Ester, võib tulemusi analüüsides märgata üliõpilastööde tasandil tendentsi rakenduslikumate mängu-uuringute suunas eelkõige hariduse valdkonnas.

Kui küsida, mis on mäng, mida ma visuaaletnograafiliste vahenditega otsima asusin, on see vaid näiliselt pretensioonitu küsimus. Mängu defineerimine on kas väga lihtne või väga keeruline. Klassikalise, mängu kultuurikontekstis mõtestava teose „Mängiv inimene“ autor Johan Huizinga leiab, et mängude puhul on tegemist „---/ igaühele otsekohe äratuntava, absoluutselt primaarse elukategooriaga, totaalsusega, kui üldse miski seda nime väärrib.“ (Huizinga 2004: 11, hollandikeelne esmatrükk 1938). Selline lähenemine julgustab võtma „mängu“ kui midagi üldmõistetavat, mistõttu ka mängu eristamiseks mittemängust peaks piisama intuiitiivsest tajust. Teatud puhkudel – näiteks inimestelt mängude kohta pärides või nende kogemusi kogudes – on see ka piisav ühisosa. Akadeemilises maailmas kasutavad teoreetilisel tasandil mingil moel mängu-mõistet väga erinevad

1 Lisainfot on võimalik leida Eesti Semiootika Seltsi kodulehelt semiootika.ee

2 Vt näiteks Laas, Oliver, 2011. *Digitaalsete mängude ideoloogilised elemendid*. [magistritöö (juh) Marek Tamm; Raivo Kelomees] Tallinn : Tallinna Ülikool]

distsipliinid ning – paraku – saavad oma eesmärkidest ja paradigmast lähtuvalt mängu tähendusest või/ja olemusest erinevalt aru. Seetõttu ei piisa enam üldmõistetavusest ning tehakse katseid luua nii distsipliiniseseid kui erinevate valdkondade teadmist hõlmata püüdvaid definitsioone. Polüdistsiplinaarsuse segadust kirjeldab hästi Brian Sutton-Smith (2001: 6): „Kuigi läbi ajaloo on enamik inimesi võtnud mängu enesestmõistetavana ning mõnedes kohtades pole olnud selle tähistamiseks isegi sõna, siis lääne ühiskonnas on alates umbes 1800. aastast kõige erinevamad intellektuaalid rääkinud mängust rohkem või vähem süstematiseeritult ja rohkem või vähem teaduslikult, ja avastanud, et neil on hirmsaid probleeme nähtuse mõtestamisega. /.../ Erinevatel akadeemilistel distsipliinidel on ka erinevad mängu-huvid. On neid, mis uurivad keha, on neid, mis uurivad käitumist, on neid, mis uurivad mõtlemist, on neid, mis uurivad gruppe või indiviide, on neid, mis uurivad kogemust, on neid, mis uurivad keelt – ja kõik kasutavad sõna „mäng“ nende küllalt erinevate asjade tarvis. Enamgi veel, nende distsipliinide mängude teooriad /---/ hakkavad peegeldama seda mitmekesisust ja teevad kõike veelgi mitmekesisemaks.“

Mängude distsipliinideülese või mängudega üldkultuurilise nähtusena tegelemise teatpulgalt võttis Huizingalt üle Roger Caillois, kelle sulest pärineb teine klassikaline käsitlus „Man, Play and Games.“ (Caillois 2001, esmatrükk prantsuse keeles 1958). Caillois' arendas Huizinga tööd edasi: kritiseeris, täpsustas, laiendas samas veelgi pretensioonikamalt kõikvõimalikke mängumustreid hõlmavaks, ning pakkus ka mängu-nähtuse varieeruvust arvestava definitsiooni (2001: 9-10):

„/---/ eelnev analüüs lubab mängu defineerida tegevusena, mis on sisuliselt:

vaba: milles mängimine ei ole kohustuslik; kui mängimine oleks kohustuslik,

kaotaks see kohe oma atraktiivse ja nauditava võime juhtida tähelepanu mujale;

eraldi: piiratud varemalt määratletud ajas ja ruumis;

määramatu: mille kulgu ei ole võimalik ette kindlaks määrata ega tulemust v

arem saavutada ja mängijale jäetakse ruum uuenduseks;

mitteproduktiivne: mis ei loo jõukust ega omandit ega mingisuguseid uusi koos-

tisosi; ja – välja arvatud vara vahetamine mängijate vahel – lõpeb seisundiga,

mis on identne mängu alguses kehtinuga;

reeglitest juhitud: allub kokkulepetele, mis peatavad tavapäraste seaduste kehti-

mise, ning loovad ajutise reeglistiku, mis üksinda loeb;

fiktiivne (make-believe): saadetud erilisest teadlikkusest teistsugusest tegelikkusest või vabast mitte-reaalsusest, mis ei ole päriselu.

Definitsioonile lisas Caillois mängude tüpoloogia, jagades mängud ja mängulised praktikalad nelja kategooriasse (2001: 18-23): *agon*, *alea*, *mimicry* ja *ilinx*.³ *Agon* hõlmab mängu, milles on võistluselement, *alea* mängu, kus peamine on õnnekomponent, *mimicry* kõikvõimalikku matkimist, maskeerumist ning *ilinx* füüsilisemat naudingut pööritusest, kiirusest, tajunihkest. *Agon*-tüüpi mängu näiteks võib tuua male: võidab see, kes on parem. Õnnekomponent on male puhul juhuslik ega oma kandvat või otsustavat rolli, põhiline on mängija igati arendatav võime käikude võimalusi ja mõjusid ette näha, et mitte öelda – arvutada. *Alea* puhul, vastupidi, on õnnekomponent primaarne. Näiteks rulett, kus tulemust ette arvutada ei ole võimalik, kogu mängu reeglistik rajab juhuslikkust. *Agon* ja *alea* võivad esineda ka koos, paljud mängud kasutavad mõlemat komponenti. Näiteks võiks tuua triktraki (ka nard või nardi, inglise keeles *backgammon*), kus mängija edu sõltub nuppude teadliku liigutamise ning täringuvisete ennustamatute tulemuste kombineerimise strateegiast. *Mimicry* hõlmab *make-believe* ja rollimängud, kus osaleja veenab ennast ja teisi, et asjad ei ole ajutiselt nii, nagu nad paistavad. Näiteks võiks tuua kepphobusega ratsutamise või paljud teised, eriti just laste mängu iseloomustavad mustrid, kus oksast võib saada püss, Marist pankur või liivakuhilast imemaitsev kook. *Ilinx* hõlmab mängulise elemendiga tegevusi, mis põhjustavad füüsilisi tajunihkeid, näiteks kiikumine või ka batuudil hüppamine.

Caillois demonstreerib oma raamatus loodud definitsiooni ja tüpoloogia kasutusvõimalusi rakendades kultuuri mängulisele elemendile keskenduvat analüüsi laia valiku etnograafilise ja ajaloolise ainese peal, tõestades nii oma postulaati, et mängude kaudu on võimalik kultuuri paremini mõista. Meyer Barash, Caillois' raamatu tõlkija inglise keelde, võtab 1961. aastal ilmunud tõlkele kirjutatud eessõnas Caillois' pretensiooni kokku nii: „Kultuuri mustrid või põhilised tunnusteemad peaksid olema tuletatavad mängimise ja mängude uurimisest mitte vähem kui majanduslike, poliitiliste, religioossete või perekondlike institutsioonide uurimisest“. (Tsiteeritud Caillois 2001: XI)

Mõeldes kultuuris leiduvate mängude või mänguliste mustrite kirjelduste peale, millele on võimalik läbi teiste allikate ligi pääseda, domineerib kirjalik vorm. Kui otsime praktilist informatsiooni mõne mängu kohta, millest oleme ehk kuulnud ning mida tahaksime proovida, siis on meil kaks võimalust: leida keegi, kes mängu oskab, ning on

3 Kasutan Caillois' originaalnimetusi, üritamata luua eestikeelseid vasteid: see looks ainult täiendavat segadust

valmis meidki õpetama, või otsida mängu kirjeldust kirjalikest allikatest.⁴ Võime pöörduda interneti poole, et otsida näiteks tulevase peo tarvis lõbusaid seltskonnamänge või hankida mõni raamat, mis lubab meile õpetada näiteks kahtkümmet kaardimängu. Kui sooviksime teada saada, milliseid mängu mängiti „vanasti“, on pea ainus võimalus kirjalik vahendus. Eesti rahvaluule arhiivi mängude varamu väravaks on portaali Uka-uka⁵, mis võimaldab ligipääsu nii vanematele kui uuematele mängudele just nende kirjelduse kaudu. Näiteks Setumaalt aastal 1992 kogutud trihvaa-nimelise mängu kirjeldus Uka-uka portaalist: „Kirjeldus: otsija loeb kokku lepitud arvuni. Teised mängijad peidavad end seni ära. Kui otsija on lugemise lõpetanud, läheb ta teisi otsima. Peitjad ei pruugi olla kogu aeg ühe ja sama koha peal, nad võivad joosta ka teise kohta ja sealt sinna, kus otsija lugemise. Ainult siis, kui otsija on kaugel, nii et jõuab ära joosta. Kui oled jõudnud sinna, hüüad nii, et otsija kuuleb sind: „Trihhvaa, trihhvaa,” enda eest, aga kui sa ära ei jõua joosta, ütleb otsija vastu seina koputades (seda teeb ka see, kes jõuab ära): „Trihvaa, trihvaa, (näiteks) Kaili käes!” Kaili asemele peab panema selle mängija nime, keda üles leidsite.“⁶

Sellist kirjeldust Caillois’ käsitluse põhisele analüüsile allutada on keeruline: me lihtsalt ei saa piisavalt teada. Kirjeldusest on küllalt, et mängu ise mängida, mäng uuesti luua, kuid me ei saa midagi teada mängu päritolu konteksti ega mängijate meeleolu või suhtumise kohta. Kas mängijad olid mängides lõbusad või tõsised? Kas domineeris võistluslik lähenemine (*agon*) või nautisid osalejad pigem niisama protsessi, jooksmisest, peitmisest ja luuramisest tulenevat mõllu ja põnevust (*ilinx*), ilma kaotusest-võidust suuremat numbrit tegemata?

Kirjalik vorm on olemuslikult piiratud andma meile mängude kohta teatud tüüpi informatsiooni: saame teada, *kuidas* mängu mängitakse reeglite või toimetehhanismi lõikes, rikkalikuma kirjelduse, mitmete allikate olemasolu korral võime teada saada mängu variantidest, võib-olla üht-teist ka selle kohta, mida mängijad ise olukorrast toimumise ajal või tagantjärele meenutades *arvasid* (kuidas *täpsemalt* mängiti), kuid me ei saa teada, kuidas mängijad *olid*, meil puudub võimalus tänase teadmise pealt hinnata eilse mängu laiemat tähtsust oma ilmumise kultuurikontekstis – me ei saa teada, mida mängimine *tähendas*.

4 Räägin siin eelkõige täiskasvanutest, ma arvan, et laste puhul on suuline vahendamine levinum.

5 <https://www.folklore.ee/ukauka/>

6 RKM, KP 26, 168/9 (3) < Setumaa, <https://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/6026> [18.05.2022]

„Tihe kirjeldus“⁷ ja muud klassikalised etnograafide töömeetodid on võimelised põhjaliku, mängude kultuurilise tähtsuse analüüsi võimalust ajas toetava materjali kogumiseks. Lisades tööriistakasti visuaalsed vahendid dokumentaalfilmi kujul, on võimalik mingile ajale ja kohale iseloomulikke mängunäiteid koguda viisil, mis võimaldab mängu analüüsida „tiheda kirjeldusena“, moel, mis salvestab mängude kogemuse rikkalikumalt kui kirjalik kirjeldus, koos konteksti, mängija emotsioonide ja mängides olemise moega. Siin ehk ongi visuaaletnograafiliste vahendite võimalus mängu-uuringutesse panustada.

Kui püüda käsitletut koondada tööriistakastiks, mille peaks ühes võtma näiteks etnograaf, kes soovib uurida visuaalsete vahenditega laste mängu, siis võiks seda sõnastada ehk järgnevalt: 1) uurijana usalda mängu tuvastamisel enda taju ja kogemust, sest mäng on loomulikult äratuntav kategooria, 2) olles mängu tuvastanud, rakenda Caillois' üldisemat definitsiooni ning mängude tüpoloogiat ja vaata, kas sellisel analüüsil on potentsiaali pakkuda tuvastatud mängu või mängu kodukultuuri kohta uut teadmist, muuseas ka selleks, et teaksid ilmnenule tähelepanu pöörata järgmise punkti juures, 3) jäädvusta/jutusta mäng võimalikult audiovisuaalselt hõlmaval moel, et teised uurijad saaksid sinu kogutut omakorda kasutada.

2.2. Mängulisus

Osalusvaatluse meetodil kaameraga laste tegevusi jälgides salvestub materjalina väga palju tinglikku, mängu meenutavat korda, mis ei ole justkui pärismaailma osa, kuid ei vormu ka selgepiiriliseks, mänguna arusaadavalt eritletavaks enititeediks. Eelmises peatükis tsiteeritud Huizinga tõdemusest lähtudes võiks öelda, et kui tundub, et on mäng, siis ju ta natukene ikka on ka mäng. Näiteks peatükis „Omaette“ paneb Saara ühel hetkel, silmi käsikolevalt ülesandelt tõstmata ja õppimist katkestamata, endale avatud raamatu pähe ja jätab sinna natukeseks. Kas see on mäng? Pigem ei, kõlab kuidagi suurstlevalt. Kas see on mänguline käitumine?

7 Vt tiheda kirjelduse kohta nt Clifford Geertz 2007. *Tihe kirjeldus. Tõlgendava kultuuriteooria poole*. – Vikerraar, 4-5, lk 78-110

Käesoleva projekti alguses, pärast esimesi filmimiskordi, tundsin kerget hirmu ja ebalust, kas mul üldse õnnestub mängida „koguda“. Kuigi olin vaatlevast kaamerast loobunud pigem kaasa-vaatava keemera kasuks, valmistades end ette mängusid vajadusel kasvõi jälitama, et nad ikka kenasti kinni püüda, ei olnud mul esmapilgul nagu midagi jahtida-gi. Kui kuskilt hakkaski mäng paistma, kui keegi ütles näiteks sõnad: „Mängime, et...“ võis järgnev mäng kesta loetud sekundid. Minu viga oli enese ettevalmistamine mängudeks kui tervikuteks, nagu tajume neid täiskasvanuna: jalgpallimatšil on kokkulepitud algus, lõpp, reeglid ja tegevuspaik. Ükski mängija ei jookse väljakult ära, kui mäng on veel pooleli. Lastel on vajalikesse reeglitesse märksa dünaamilisem suhe, reegleid võib nii-öelda sisse-välja lülitada vastavalt vajadusele, peaasi, et teised kaasa tuleks ja illusioon kehtaks. Caillois'gi lubab reeglite osas *mimicry*-tüüpi mängudele erandi: „*Mimicry* on lakkamatu leiutamine. Mängu reegel on unikaalne: see on esineja püüd võluda vaatajat, vältides viga, mis võiks viia vaataja lumma murdmiseni“ (Caillois 2001: 23). Laste puhul võib võlumise-püüd – mängukorra kehtestamine – esile kerkida, kohe ebaõnnestuda, kohe saada uuesti loodud, veidi kesta ja siis laguneda, ja siis uuesti tekitatakse võimalus mängumaailmaks, ja võib-olla õnnestub või ehk jälle, vaob; elik vahelduda väga kiiresti uue mängult-olemise loomiskatse või hoopis millegi muuga. Caillois' ainulaadne reegel küll kehtib: eesmärk on leiutada käigult viise lumma toitmiseks, kuid lumma purunemine pole nii traagiline kui näiteks etenduse teise vaatuse viimasel veerandil. Selline vilksuv *make-believe*, mänguline olek, võib täiskasvanu vaates näida tühiselt „lapsik“ või „niisama lollitamine“, mis ei pälvi suuremat tähelepanu.

Võib-olla seepärast on mängulisus eraldi kategooriana pälvinud ootamatult vähe tähelepanu. Sõnana on ta küll peaaegu igas mängudest veeretatavas jutus kohal (inglise keeles *playful* või *playfulness*), kuid reeglina kasutatakse seda toetavas rollis, justkui mängimise-oleku aspektina, sedakaudu iseloomustatakse vajalikku meeleolu, harva pööratakse mängulisuse enda tähendusele eraldi tähelepanu. Kohati näikse mängulisus saavutatavat olulise staatuse, näiteks järgmise, Juri Lotmanilt pärit, muuseas ka väga hästi mängude topelt-kodeerituse loogikat kirjeldava tekstikatke juures:

„1.2.2.a /---/ Mäng eeldab praktilise ja tingliku käitumise üheaegset realiseerimist (aga mitte ajas järgnevat vahetumist!). Mängija peab meeles pidama, et ta osaleb tinglikus (mitte tõelises) situatsioonis (laps teab, et ta ees on mängutiiger, ega karda seda), ja ühtaegu ka selle unustama (laps peab mängutiigrit elavaks). /---/

1.2.3 Mänguoskus seisnebki nimelt käitumise sellise kaheplaanisuse valdamises.

/---/

1.2.4 Niisiis, kui tavalist tüüpi tunnetuslikku mudelit kasutav inimene praktiseerib seejuures igal ajahetkel mingit üht käitumist, siis mänguline mudel lülitab oma kasutaja igal ajahetkel üheaegselt kahte käitumisse — praktilisse ja tinglikku.“ (Lotman 2006: 12-13)

Mänguline mudel – paraku, mängulisuse, kui iseseisva mõiste kontekstis – tähendab siin vaid mängu-likku, st mängu olemusel rajanevat mudelit.

Mängulisust on mängust eristatuna vaadelnud Jaakko Stenros oma Tampere Ülikoolis kaitstud doktoritöös „Playfulness, Play, and Games. A Constructionist Ludology Approach“. (2005) Stenros kirjeldab mängulisust kui omamoodi meelelaadi (*mindset*): „Mängulisus on mängija subjektiivne kogemus. Mängimise kogemuse ja (võimaliku) mängust teadlik olemise uurimine on loomade ja laste puhul keeruline, kuid täiskasvanud inimeste puhul see piirang ei kehti. Täiskasvanud inimesed on võimelised eristama olukordi, millal nad mängutegevuses osaledes tunnevad mängulisust, tegevustest, mis on sotsiaalselt mänguna tunnustatud, isegi kui nad osaledes mängulisust ei tunne. On võimalik eritleda mängulise oleku meelelaadi mängimise sotsiaalsest faktist.“ (Stenros 2015: 64). Mängus eraldiseisva mängulisuse illustreerimiseks toob Stenros sisse kulgemise-mõiste, mis pärineb Mihaly Csikszentmihalyilt (1975), kirjeldades kulgemise omadusi: tegevuse võimalus, tähelepanu keskendamine piiratud stiimuliväljale, kompetentsuse ja kontrolli tunne, selge ja kohene tagasiside ning tegevuse ja teadlikkuse ühtesulamine. (Stenros 2015: 65). Stenros lisab, et mängud ja mängimine pakuvad kulgemisele struktuuri ja on seega tugevalt autoteelsed, kuid neil ei ole kulgemise ilmumise monopoli, mida täiendab Csikszentmihalyi tsitaadiga: „Vähendades struktuuralse eristamise tähtsust ja rõhutades kogemusliku oma, oleme paremini valmis toime tulema *esprit de jeu*’ga, mida Huizinga, Caillois ja paljud teised on pidanud mängu-fenomeni keskseks teemaks. Ometi needsamad õpetlased pole olnud võimelised uurima seda „mängu vaimu“, sest nad hoidsin eemale ilmselgest struktuuralsest erisusest ning vaatasid mängu, selle asemel, et vaadata mängulisuse kogemust.“ (Tsiteeritud Stenros 2015: 65) Stenros jätkab, öeldes (2015: 92): „Mängulisus on autoteelne; see on iseenda tasu,“ mänguline mäng on mängimise tuum. Sellise mängutajuga lähevad tema sõnul kaasa just lapsed ja eriliselt mänguliselt meelestatud täiskasvanud, nagu näiteks kunstnikud. (Stenros 2015: 93)

Peatüki alguses toodud raamatu pähe panemise näide sobib illustreerima ka mängulist olemist Stenrose järgi, mängulist kulgemist, mis kestab edasi ka tõsise tegevuse, nagu õppimine, ajal. Sõnaline kirjeldus „Saara paneb õppimise ajal mõneks ajaks raamatu

pähe“ ei suuda edasi anda tegevuse mängulisust ega suuda ka näiteks sellekohane lisamärkus skeptilist lugejat veenda, et olukorras tõepoolest esines mängulisus. Nägemine annab võimaluse mängulisuse kohaolu olukorras tunnetuslikult ise hinnata, seega suudab olukorra vahendamine etnograafilise filmi meediumis paremini edasi anda ka efemeerset mängulisust. *Mida* lapsed mängivad saab edukalt kirjalikus meediumis vahendada, kuid *kuidas* lapsed mängivad, tasand, kus elutseb mänguline kulgemine või *esprit de jeu*, selle edasi andmiseks on visuaalselt dokumenteerivad vahendid sobilikumad: vaataja saab ise otsustada, kas mängulisuse eristumine juhuslikkusest on nimetamiseks piisav.

Vaatajapoolse märkamise võimaldamist toetab omakorda laste filmimine iseseisva ajakasutuse raamistikus, mis jätab olukorra vaataja ees paljaks, mängulisuse tuttavliku tõlgendusvaiba alla matmata. Näiteks, kujutame ette, et näeme dokumentaalfilmis vaadet „lastele koolitunnis“: see kannab endaga kaasas ootuseid ja tõlgendusvalmidusi, vaataja märkab, kas lapsed käituvad vastavalt ootustele, ega nad ei nihele, kas ikka istuvad ilusti; või progressiivsem vaataja ootab tunnist liikumispausi, grupitööd, jälgib õpetaja praktikaid. Olukorra vaatajapoolne äratundmine kutsub esile rea ootuseid paistva suhtes, millele vaataja otsib kinnitust. See vähendab võimalusi märgata ootamatut, tundmatut, teadmatut. Näidates lapsi niivõrd tavalises ja argises olukorras, millele keskendumiseks ei kuluta ükski tööealine täiskasvanu oma väärtuslikku aega, on ehk võimalus välja valgustada lastekultuuri ja lapseks olemise tunnuseid, millel ei ole enam täiskasvanute maailmas üldtunnustatud analooge. Mängul on sellised analoogid: jalgpall, näiteks. Väikestel poistel ja tüdrukutel on sobilik udjada palli kahe koolikoti vahel olevasse „väravasse“, samuti nagu nende isadel on kohane teiste isadega oma kambavorm selga tõmmata ja kaks korda nädalas renditud staadionil palli kahe värava vahel veeretada. Kuid kas mängulisel kulgemisel läbi elu on sellised analoogid täiskasvanute maailmas? Mulle tundub, et märkimisväärselt vähem. Kui täiskasvanu just juhtumisi, Stenrose järgi, kunstnik ei ole.

2.3. Lastekultuur ja etnograafiline film

Lawrence A. Hirschfeld imestab oma provokatiivselt pealkirjastatud artiklis „Why don't Anthropologists Like Children?“ (2002) miks antropoloogid nii vähe lapsi uurivad. „Tuleb tunnistada, et peavoolu antropoloogia (vaikimisi) tunnustab tööd lastega kui mõistlikku püüdlust. Seevastu üldiselt rääkides on aktsepteeritud, et sellist ettevõtmist võib ignoreerida.“ (Hirschfeld 2002: 611) Ta toob näiteks, et lapsed organiseeruvad semi-autonoomseteks subkultuurideks, ja neid kultuure on võimalik uurida sama kasutoovalt kui Senegali päritolu tänavakaubitsejaid Marseille's või Vietnami riisifarmereid Louisianas. Paraku on antropoloogide tavakuvand lastest ikkagi kui veel-alles-küpsevatest täiskasvanutest. Lapsed asuvad kultuurilise kompetentsi omandamise üleminekualal. Nii võib tüüpiline antropoloogiline lapsi puudutav arutelu ikka jõuda täiskasvanuteni: kuidas täiskasvanud kujundavad keskkonda, milles lapsed saavad (passiivselt) areneda kohase kultuurilise kompetentsi omandamise poole. Kuigi mängud on rikkalik teadmiste allikas laste kognitiivsete, kultuuriliste ja sotsiaalsete oskuste kohta, kipuvad ka mängu käsitlevad uurimused rõhutama mängu suhet täiskasvanute tegevuste ja eesmärkidega, eriti kuidas normeeritud mängud teenivad laste kultuuri täieõiguslikuks osaks saamise ettevalmistamist. Kui me eeldame, et täiskasvanud loovad kultuuri ja juhatavad ka suuresti protsesse, mille tulemusena saab lastest samuti vanemate kultuuri osa, siis tundub selline antropoloogiline täiskasvanute maailmale keskendumine igati sobiv. Seevastu kui eesmärk on mõista, kuidas lapsed panustavad kultuuri loomisse, siis oleks kohasem suunata fookus sinna, kus toimub enamik laste poolsest kultuuriloomest: tuleks keskenduda laste ühisele ajale teiste lastega. Seda, laste omavahelist olemist, nimetataksegi lastekultuuriks [*childrens's culture*]. (Hirschfeld: 613-614)

Sarnaseid muresid n-ö lastekultuuri-pimedate täiskasvanutega toob esile ka David MacDougall. Raamatu „The Corporeal Image“ peatükis „Films of Childhood“, annab ta põhjaliku kriitilise ülevaate laste käsitlemise viisidest filmides ja lapsi käsitlevatest rohkem või vähem etnoloogia-antropoloogia valdkonda kuuluvatest filmidest. „/.../ filmidel on komme taandada laste elud vormeliteks, asendades nende veidruse ja individuaalsuse mugavamate arusaamadega sellest, mis lapsed peaksid olema. /---/ Ka dokumentaalfilmid varustavad meid vaesestatud piltidega lastest, otsides vaid seda, mida eeldati leitavat”.

(MacDougall 2006: 67) Kui üldse leidub esmatahtis põhjus laste filmimiseks, siis see on, vastupidi, eesmärk taasleida laste kompleksus (samas). MacDougall ei kasuta oma artiklis kumbagi konkureerivatest katusmõistetest „Children’s Culture“⁸ või „Childhood Studies“⁹ ometi esindab ta isegi jõuliselt arusaama, et lapsi peaks vaatama väärtusena iseeneses, mitte niivõrd täiskasvanute maailma sõltlastena või instrumentidena peegeldamiseks täiskasvanute muresid lapse pealt illustreeritud ja kommenteeritud moel tagasi teistele täiskasvanutele. (MacDougall 2006: 71) MacDougalli järgi on inimühiskonna potentsiaali täielikuma mõistmise soov peamine põhjus lapsepõlve uurimiseks, ning mitte seepärast, et lapsepõlv on miniatuurne täiskasvanu maailm, vaid seepärast, et lapsed on tihtilugu palju julgemad eksperimenteerijad nende jaoks võimalike valikute ärakasutamisel. „Et filmid saaksid panustada laste ja lapsepõlve mõistmisse, peavad filmitegijad olema valmis vaatlema [laste viise lahendada probleeme ja konflikte] lähedalt, et avalduks nende lahenduste loogika.“ (MacDougall 2006: 70)

Minu tulemfilm, mis üht võimalikku visuaaletnograafilist lastekultuuri uurimise viisi samaaegselt rajada ja rakendada püüdes loodetavasti vastab standardile, kui eelpooltoodut lakmuspaberiks pidada. Soovisin jäädvustada sissevaadet lapsepõlve, Saara oma-aega, tema valikuid oma pärastlõunate sisustamisel, tema valikuid olukordades, kus ta ise saigi valida. Mänge, mida ma eeldasin filmimist planeerides leidvat, ma päris oodatud kujul ei leidnud, mis MacDougalli ülalpool toodud sõnade valgel on äraspidisel moel lohutavgi; kuid see, mille leidsin, tundub väärtuslikum ja päris võõras minu täiskasvanu kultuurile: mänguline kulgemine, see *esprit de jeu*, mis lubab õppides öelda „piuuu-uu“ ja panna pastaka raamatu peale tasakaalu, lihtsalt niisama, oskamata seda ilmtingimata põhjendada või millegi mõistlikuga siduda; on kohal võib-olla juba „enne“ mängu algust ja loodetavasti pärast mängu lõppu, võimaldab mängudel kui mitte tekkida, siis vähemalt mängijal mängust rõõmu tunda.

Hirschfeld (2002: 613) ütles muuseas ka, et antropoloogid on hakanud lõpuks soole tähelepanu pöörama, kuid endiselt mitte lastele, kuigi „ei ole sugugi ilmselge, siiski, et sugu oleks vähem universaal ja rohkem konstruktsioon, kui lapsepõlv.“

8 Jenkins, Henry (ed.) 1998. The Children’s Culture Readers. New York : NYU Press

9 Qvortrup Jens William A. Corsaro Michael-Sebastien Honig (eds.) 2009. The Palgrave Handbook of Childhood Studies Basingstoke: Palgrav Macmillan

3. Tulemfilm ja rakendamine

3.1. Montaažipõhimõtted

Etnograafilist filmi, mis ei keskendu elule, kus parajasti toimub midagi kriitilist, keerulist, väljakutseterohekset või erakordset, ehk filmi, mis keskendub näiteks ühe lapse pärastlõunastele tegevustele, ähvardab oht olla talumatult igav. Selline film eeldab suuremal määral vaataja huvi kui konkreetse konflikti ümber punutud dokumentaalfilm või hoolega paeluvaks ihutud mängufilm. Mis võimalused on filmitegijal, kes sellise ohtliku teema siiski ette on võtnud? Väljal olles on võimalik huvitavamalt filmida. Vaheldada plaane, sukelduda tegevuste keskele (ja nõnda vedada endaga kaasa ka vaataja), otsida paremaid ja rikkamaid kaadreid, mis töötaks võimalikult mitmekihiliselt. Ka see on omal moel ohtlik: kuskil on piir, millest teisel pool on tegemist juba liigse tõlgendamisega. Võimalused on kitsendatud: oma etnograafilise ainese ees tuleb jääda ausaks. Liialt stiliseeritud kaadrid ei pruugi enam rääkida uurimisalusest vaid pigem autori tõekspidamistest. Väljal kogutud materjali toimetatakse ja lõplik lugu punutakse kokku montaažietapis. Liivo Niglas (2020: 74) sõnastab järgnevalt justkui vaatleva filmi montaažietapi lähteülesande: „Monteerimine tähendab jäädvustatud filmimaterjalist arusaadava ja tähendusi loova filmiloo konstrueerimist. Vaatlevat filmi monteerides üritatakse tegelikke sündmusi esitada/taasluua nii, et need oleksid vastavuses tunnetatud tegelikkusega.“

Kolm olulisemat valikut viimistlusetapis olid kronoloogilisest lineaarsusest loobumine, peatükilise struktuuri kasuks otsustamine ning montaaži suhteliselt kiiret rütmi puudutav, sest kõigi nende otsustega kaugenesis klassikalisest vaatlevast etnograafilisest dokumentaalfilmist. Liivo Niglas kirjutab, et vaatlev dokumentaalfilm jälgib toimuvaid sündmusi enam-vähem kronoloogilises järjekorras ning sellise filmi montaaž üritab kujutise fragmenteerimist ja restruktureerimist viia miinimumini, film on pretensioonitu ülevaade filmitegija ja filmitavate kohtumisest. Kuna ka autor, erinevalt konventsionaalsest dokumentaalfilmist, ei ürita tõestada või esitada mingit vormistatud väidet, on vaatlev film vaataja tõlgendustele rohkem avatud. (Niglas 2020: 89)

Kindlat ja selget tõekspidamist esitava väitena on filmi „Kuidas nad on?“ sisu loodetavasti raske tõlgendada – pealkiri, mida selles kontekstis on kiusatus lugeda just lubadusena näidata, kuidas autor arvab asju olevat, on mõeldud pigem ärgitama (etnoloogiavälist) vaatajat tõsisemalt mõtlema laste omaette olemise peale, ehk isegi valmistades seda

vaatajat ette märkama lastekultuuri märke. Kuid kasutatud võtted kaasavaatavast kaamerast päris kindlasti olukordi fragmenteeriva (minu valikuid peale suruva) montaažini näikse võimaldavat tulemfilmile ette heita pretensioonikust.

Pikalt ja rahulikult, eemalt, sündmuse servalt vaatav kaamera kannaks ohtu suunata vaatajat kõige käepärasema, eemaltjälgiva täiskasvanu tõlgenduse poole. Suur, kes vaatab mitte-veel-suurt, ei osale, kuid sekkub (võimupositsioonilt), kui vajalikuks peab. Kaasavaatava kaameraga füüsilises ruumis lastele lähemale minnes, kaasa vaadates ja kaasa elades, proovisin täiskasvanu harjumuspärasest positsiooni kõigutada, neid (ja ennast) lastele lähemale, laste kultuurile lähemale viia ka märkamistes ja tõlgendustes. Sama eesmärki kannab ka montaaži suhteliselt kiire rütm: see on aus ainese tõlge montaažikeelde, laste tegevused, tähelepanu ja „sündmused“ võivadki märksa kiiremini vahelduda kui tähelepanuvälpa vajaduspõhiselt pikaks treeninud täiskasvanutel. Ka kronoloogilise lineaarsuse säilitamine võimestab kahtlemata ausat etnograafilise ainese vahendust ja seeläbi vaataja autonoomset tõlgendusvabadust. Kuid tuleks küsida: kas see imperatiiv kehtib ka tõlkeolukorras, kui uue teadmise või kogemuse omandamise eelduseks on harjumispärase tõlgendusraamistiku (praegusel juhul: täiskasvanuliku tõlgendusraamistiku) mingil määral minetamine?

Ühe sündmuse sisest struktuuri, mille oluline osa on ajaline järgnevus, ma montaaži käigus ei muutnud, küll aga lubasin sündmuseid endid ajalisest järgnevusest sõltumatu-
malt ringi tõsta.

Oluline on siinkohal kuidas me mõistame „sündmust“. Lapse poolt sündmusena tajutu ei pruugi täiskasvanu jaoks olla sama (või piisavalt) kaalukas, tähendusrikas ja/või mõjurohke. Kuid oodates laste sündmustelt sama, mis täiskasvanute sündmustelt, ootamegi lihtsalt lapse suureks kasvamist, oleme võimetud märkama, et lapse sündmusel juba on arvestatav kaal ja jagatud tähtsus – lastekultuuris. Sündmustikku, faabulat, saab hinnata täiskasvanu väärtussüsteemis või proovida kaardistada „sama faabula“ laste väärtussüsteemis, kus üks tähenduslik jupp võib olla märksa väiksem. Sellisel moel mõistetud faabulat süžeeks korraldama hakates on ausat põhjus-tagajärg suhet lineaarsel ajateljel mitte rikkuv ühik samuti väiksem.

Tulemfilmis peatükkide abil tekkinud eritlev struktuur võimaldab sinna pakendada rohkem ja mitmekülgsemat materjali. Tund aega suuresti keskse intriigita kulgev lapse argiseid tegemisi ja selgelt tuttavlikke toimetusi jälgiv film on tõsine väljakutse pühendunud

vaatajalegi. Kuid sama materjali esitlev tund, mis on sisemiselt grupeeritud väiksemateks temaatilisteks ühikuteks, suupärasemateks ampsudeks, annab võimaluse varieerida loo kulgemise tempot ja intensiivsust nii peatükkide sees kui ka kasutada ära peatükkide omavahelisi kooskõlasid. Seejuures on võimalik peatükke vajadusel serveerida ka eraldi, ampsukaupa.

Minu pretensioon on niisiis kahetine. Ühtpidi soovin jätta vaatajale laia tõlgendusruumi, teistpidi püüan filmi pakendatud peamiste õppetundide märkamist soosida: kuidas otsides mängu ei pruugi märgata kõikjalolevat mängulisust ning kuidas laste puhul on lihtne märgata seda, mida oskame nimetada, parandamisväärses pidada või meenutada, aga keerulisem märgata seda, mida me ei mäleta – kuidas oli olla laps.

3.2. Peatükk „Omaette“

Peatükk „Omaette“ on filmis esimene, siin on näha Saarat toimetamas üksinda ning see aitab ehk vaatajal filmi peategelasega justkui omavahel tuttavaks saada.

Peatükis käsitlen peamiselt Saara õppimisi, seega on suur materjaligrupp koondatud lühikesse vormi. Peamine väljakutse peatükki kokku pannes oli vastutus etnograafilise ainese ees. Iseseisval koolitööde tegemisel on Saara pärastlõunates arvestatav ajaline ulatus, kuid film tervikuna ei ole koostatud proportsionaalselt, ma ei püüa õigetes ajakulu suhetes edasi anda erinevate tegevuste osakaalu. Soovisin peatükis pakkuda vähemalt viidet õppimistegevuste kordumisele, ilmumisele paljudel erinevatel juhtudel läbi vaatluskordade, selmet valida üks, Saara õppimistegevusi hästi representeeriv juhtumiskord. Erinevatest õppimiskordadest tervikut punudes tuli leida tasakaal ka õppimist katva materjali ja „kõrvalisi“ tegevusi puudutava materjali vahel. Kui Saara õpib, siis loomulikult ei ole ta saajaprotsendiliselt pidevalt süvenenud. Omaette õppimist iseloomustab hulk kõrvalisi tegevusi, mis vahelduvad tõsise töö kallal olemisega. Just sellise õppimise ja kõrvaliste tegevuste vaheldumise rütmi kõnetavat ülevaadet pean ausaks viisiks väljal kogetu ja kogutu edasiandmiseks. Üks representatiivne tulemfilmi jõudnud valik paljude

õppimisolukordade seast mõjuks üldistusena ühest üldiseks – „just nii Saara õpib“ – ning kogu uurijapoolne vastutus olek koondunud sellise *ühe* olukorra valimisse. Vaatluste käigus minu materjali hulka üht niivõrd pretensioonikat üldistust kanda suutvat olukorda ei jõudnud. Ka projekti läbivat mängu-temaatikat silmas pidades võimaldas enamate õppimis ja kõrvaltegevuste kasutamine anda paremini edasi omaetteolemise viiside iseloomu.

3.3. Peatükk „Batuudiga“

Filmis teisena esitletud „Batuudiga“ on kõige pikem peatükk, mis käsitleb Saara vana kodu hoovis olnud batuudi ümber koondunud tegevusi.

Arvestades kui palju märkab Eesti hoovides batuute, võib öelda, et see on õuevahend, mis on kogunud lastega perede seas viimased umbes kümme aastat kõvasti populaarsust. – tõepoolest ju näibki imevahend, mis lisab korraga hea nii argumendi laste õuemeelitamise tööriistakasti – seal on midagi „teha“ – kui ka lahendab liikumisaktiivsuse probleeme. Näib, nagu muret põhjustaksid batuudid vaid trauma- ja lastearstidele, kes näevad õnnetute kukkumiste tagajärgi koondumas.¹

Saara vana kodu hoovis oli samuti batuut, mida Saara oli esimestest kohtumiskordadest alates varmas kasutama. Kui võtmed olid koju ununenud, võis batuudil lahenduse ootel aega parajaks teha, või kui õppimine vajas pausi, sobis vaheldustegevuseks samuti batuut. Projekti alguses nägin ja mõtestasin batuuti sarnaselt paljude lapsevanematega: batuut on õueajaviiteks, batuut on hüppamiseks. Kuna Saara käis akrobaatikatreennis, oli ka tema valmidus batuudil üksigi hüpata ootuspärane. Alul paelus mind just Saara üksinda batuudil veedetud aeg. Kuidas lühikesed hüppamissessioonid asendusid vedelemise, mõtisklemise või igavusega. Batuudil ilmusid ka mängud, mis ei olnud seotud hüppamisfunktsiooniga: *mimicry* (fiktiivsed, *make-believe*) tüüpi mängumustrid (kõrtest sai perekond: „Justkui väike beebi“ või raha: „Ma olen rikas, rikas, rikas“), kus batuut ise polnud muud

1 Autori vestlusest lastearstiga, 2018

kui käepärane mänguruum. Selle materjali filmi ülekandmisel oli peamiseks väljakutseks igavusse puutuv. Kuidas anda edasi igavuse *tunnet* nii, et vaatajal liialt, näiteks filmi vaatamist lõpetaval määral igav ei hakkaks?

Etnograaf peab olema juhuse jünger, enese osalusvaatluse kaudu avamine uuritava olukorra pakutavatele võimalustele ei ole täienisti ennustatavate tulemustega ettevõtmine. Mind soosis juhus 16. oktoobril 2019, mil Saara vana kodu hoovis kohtusid Saara ja naabripoiss Lucas, hiljem põgusalt ka Saara sõber Matilda ja õde Gaia. Neil tuli ridamisi suurepäraseid mõtteid mida omavahel ette võtta, ning märkimisväärselt suur osa tegevusi keerles rohkemal või vähemalt määral batuudi ümber. Sõnapaar „batuudil hüppamine“ aga kirjeldab neist ettevõtmistest rahuldavalt vaid murdosa. Batuut, tuleb välja, ei ole ainult hüppamiseks, batuut on võimaldaja *affordance*-i mõttes.² Vaadeldud olukorrad hõlmasid vestluseid koolipäevadest, teistest lastest, hetkel populaarsest (kendama)³, suhetest; batuudil sai sobitada tutvusi (Lucas ja Matilda), kajastusid võimusuhted (Saara ja Lucas, Saara ja Gaia, Lucas ja Gaia); mängiti konkreetseid mängu, mis markeeriti sõnadega „mängime, et...“; lisaks hulk mängulisi mustreid mingi muu tegevuse kõrval või kohal (kastanite korjamine ämbrisse grill-näpitsatega ei ole sugugi efektiivne tegevus, küll aga mänguline). Batuut on hüppamist ja põrkamist võimendava funktsiooniga mänguruum, mitmekesisel moel olemise ja suhtlemise võimaldaja.

Sel päeval toimunud tegevustest üllatas mind kõige enam batuudi põrkamist võimendavate omaduste kadestamisväärselt teravmeelne ärakasutamine. Ühel hetkel tuli lastele mõtte korjata aiast kastaneid ning valada need batuudile. Järgnenud möll (*ilinx*), mis koosnes põrkavatest kastanitest ja nende vahel hüppavatest lastest, oli niivõrd muljetavaldav, et mind valdas tõsine kiusatus filmimine lõpetada ja lastega batuudil ühineda. Lapsed kasutasid kastaneid lisaks nende põrkamise puhta mölluväärtuse nautimisele ka

2 Eik Hermann selgitab mõistet suurepäraselt: „James Gibson pakkus 1970ndate lõpus välja võimaldavuse (*affordance*) mõiste. Eri keskkonnad ja asjad meie ümber võimaldavad meile eri tegevusi. Horisontaalne maapind pakub toetuspinda, võimaldab kõndimist või jooksmist. Kaldus maapind võimaldab tasapinnavahetust, aga ka libisemist ja kukkumist. Erinevad seened võimaldavad toitumist, teisenevad teadvuses seisundeid või suremist. Võimaldavused ei ole kõigile samad: mõni järveääre võib lapsele võimaldada uisutamist, täiskasvanule aga läbikukkumist. Huvitav on see, et võimaldavused ei ole võimalused. Tihti peale tekivad võimaldavused just võimaluste kaotamisest, olude piiramisest. Mäng, kus teha võib kõike, pole sugugi nii pinget pakkuv kui mäng, milles on paigas mõned mängureeglid. Tühi väljak ei paku sama palju võimaldavusi kui abstraktse mööbliga varustatud väljak. Ja kõikide võimaluste maa ei ole kõikide võimaldavuste maa.“ (Hermann 2020: 25)

3 Kendama on jaapani-päritolu osavusmänguasi, mille puhul tuleb, lihtsustatult öeldes, pall pulga otsa ajada.

rea mänguliste mustrite loomiseks, kus üksteisele esitati erinevaid väljakutseid (näiteks „Teeme nii, et kastanite peale ei tohi astuda“). „Hea pidu“, nagu Saara seda möödaminnes nimetas.⁴

Kogutud materjali põhjal on huvitav mõelda, kui paljud vanemad piiravad batuudi võimaldavusi reeglitega, mis lähtuvad vaid hüppamise funktsioonist ja sellega kaasnevatest ohutuse muredest, või ka batuudile võimalikult pika eluea tagamise soovist: jalatsid tuleb ära võtta, kõrvalisi esemeid ei tohi kaasa võtta, liiga mitmekesi ei tohi batuudil olla, hüppata tohib üksikshaaval. Reeglid, mis tagavad, et batuuti kasutatakse „õigesti“, see tähendab hüppamiseks. Nimetaud reeglite püüdlik järgmine välistaks nähtud teravmeelse kastanipeo eos.

3.4. Peatükk „Sõbrad“

Peatükk „Sõbrad“ keskendub ühe sõbraga koos olemise viisidele ja dünaamikale. Saara ja Ele, kes peatükis üheskoos aega veedavad, on väga head sõbrad. Ka selle pika ja mitme erineva tegevuspaigaga kohtumise jäädvustamisel oli juhusel ja vedamisel oma roll: Ele, kes elab Tallinnas, oli ühel koolivaheaja päeva pärastlõunal Saarele külla tulnud ning nad mõlemad olid nõus lubama mul seda pärastlõunat jäädvustada. Sügavam sissevaade ühte sõprusesse nõuab aega, et avaneda. Juhus pakkus mulle sellise võimaluse, kõnekat materjali sundis rikkalikult, ning tulemmaterjali põhine peatükk filmis sai võimalusele vääriliselt suhteliselt pikk.

Peatükki iseloomustavad pigem mängulised mustrid kui konkreetsed mängud (Saara ja Ele konkreetse mänguna käsitletavast batuudisessioonist räägib peatükk „Ja teevad trikke“). Mängu kaudu mõtestatavad pisimustrid võivad ilmuda igati argiste tegevust kõrval: telekat vaadates (tugitoolis alla „voolamine“) või õuest tuppa kõndides (limbo-stiilis ettejäänud okste alt läbi liikumine).

Äratundmist vanemale vaatajale pakub ehk „túngakõne“ areng „túngakirjutamiseks“. Kui näiteks minu põlvkonnakaaslastele – sündinud 1980ndatel – on tuttav idee võõrale numbrile helistamisest ning seejärel vähem või rohkem arusaadava ettekäände/küsimuse esitamine itsitustega segatult, siis Saara ja Ele näitel seisneb sarnane muster tänapäeval staaridele ühismeediaplatformide kaudu mitte tõsiselt või eelkõige saatjatevahelise naljana mõeldud sõnumite saatmises.

Mind üllatas ka Saara ja Ele ekraanimenüü. Kummastav, samas, tuleb teatava piinlikkusega tunnistada, ka hasartitekitav, oli jälgida koos Saara ja Ele mitukümmend minutit programmi, kus ekraanil on korraga kümme sekundiks kaks pilti sarnasel teemal, millest tuleb valida ja üksteisele nimetada meeldivam, et seejärel korrata tegevust järgmise pildipaariga, ja nii muudkui edasi. Ka seda saab pidada mänguks, sel mängul on isegi nimi: „This or That“⁵ ja Youtube'i platvorm, mille abil pildipaaride videosid otsida ja vaadata, on siin omamoodi mänguvahend.

3.5. Peatükk „Ja teevad trikke“

Peatüki „Ja teevad trikke“ materjali pärineb samuti Saara ja Ele koosveedetud pärastlõunast, kattes ühe tervikliku batuudisessiooni. Vaataja ei pruugi toimuva (mängu) reeglitest või loogikast päris lõpuni aru saada. See ei ole autoripoolse kehva montaaži süü, mis on maksnud tegevuse mõtte, vaid tuleneb taustateadmistest puuduvast infokillust. Mida me näeme, on *mimicry*-tüüpi mäng, mis on inspireeritud 7,55 miljoni tellijaga (allviide:) ⁶Youtube'i kanali The Rybka Twins videotest, kus kaksikõed võistleavad nii omavahel kui „saatekülalistega“ erinevate trikkide ja suurt painduvust, osavust ja tasakaalu nõudvate joogaharjutuste sooritamises. Üks teeb triki ette ja teine proovib järele teha. Kui see õnnestub, ilmub ekraanile roheline „linnuk“, kui sooritus ebaõnnestub, ilmub ekraanile punane „X“.

5 Autori vestlusest 17-aastase konsultandiga, 2022

6 Mai 2022 seisuga

Korraldamata lastemängudele iseloomulikult puudub ka Saara ja Ele mängus täiskasvanute „standarditele“ vastav püsivus. Osalejad lasevad ennast üksteisel eksitada, tegelevad ja räägivad vahepeal hoopis muust, et siis jälle sujuvalt mängu juurde naasta. Peatükki monteerides oli väljakutseks just iseloomuliku heitlikkuse säilitamine samaaegselt n-ö „mängu märkide“ (näiteks sõrmedele trikkide määramine ja teisele soorituseks valida andmine) esiletõstmisega.

3.6. Peatükk „Omavahel“

„Omavahel“ võib filmis mõjuda *post scriptumina*, koosnedes lühikestest interakstioonijuppidest, millel omavaheline selge seos puudub. Projekti ja filmi kui laste olemise viiside uurimistöö dokumendi kontekstis on sel osal siiski oma roll: viidata kogunenud materjali põhiseid ja laste omavahelise olemise juures olulisi märkamisi, mida ei õnnestunud mujal väljendada või katta.

Peatükk avaneb Lucase ja Saara vestlusega kendama-teemal. Kendama oli 2019. aasta sügisel oma äkiliselt kasvanud populaarsuse tipus, kendama kuulus nende ajuti meeletult moodi tulevate mänguasjade hulka, mis lihtsalt *peavad* kõigil lastel olema. Sellised populaarsuslained on lastekultuuris ning oma aja märgina kõnekad. Kendama ilmub filmis veel peatükis „Omaette“, kus Saara, olles lõpuks päris enda kendama saanud, sellega õppimise vahele mängib. Need lõigud „Omaette“ peatüks on filmitud hiljem kui mänguasja teemaline vestlus „Omavahel“ peatükis. See iseloomustab kronoloogilisest järjepidevusest loobumise otsusega kaasnevaid tagasilööke: loogiline sidusus kendama puhul tuli ohverdada peatükkide järgnevuse rütmi ja materjaligruppide esitamise loogika huvides.

Naabermajas kassi külastamise lugu on mõtestatav koos kohalikul staadionil sõbraga kohtumisega. Mõlemad räägivad kodu-ala laiendamisest: käikudest õue, harjumuspärasest veidi kaugemale, mis iseloomustavad iseiseisvumisprotsessi ning iseseisvuspüüdlust oma harjumusala piiride kompamise kaudu.

Lucase ja Saara ühine ekraaniaeg arvutimängudega on samuti vajalik lisa, ilma milleta võiks jääda mulje, et Saarat ekraanimured ei puudutagi, et mängude maailm teda üldse ei huvita. Samal põhjusel – enamus filmi on võib-olla üllatavalt ekraanivaene – olen jätnud ka „Omaette“ peatükki julgelt juhtumilõikes üsna väheütlevat telefonivaatamist.

4. Eetilistest küsimustest ja kerkinud probleemidest

4.1. Eetikaküsimused

Tänapäeva etnograafias pööratakse äärmiselt suurt tähelepanu eetikaküsimustele. Käesoleva uurimistöö kontekstis on eetikaküsimused veel täiendavalt esil, sest töö tegeleb lastega, kes ise ei pruugi suuta hinnata kõiki etnograafilises uurimuses osalemisega kaasnevaid aspekte.

Sarah Pink (2007: 37) osutab, et etnograafia puhul nõuab eetiline lähenemine uurija arusaamise loomist töösse puutuvast eetilisest raamistikust, refleksiivset vaadet omaenda eetilistele tõekspidamistele ning kriitilist lähenemist seisukohale, et üks eetiline arusaam võib olla hierarhiliselt kõrgem kui kõik teised. Lisaks rõhutab Pink, et kuna eetikaküsimused on juurdunud niivõrd sügavale iga uurimiskonteksti sisse, siis eetikasse puutuvat ei saa lõplikult otsustada enne väljale asumist – eetilise raamistiku loomine ja tähelepanu all hoidmine peab olema pidev protsess.

Projekti ette valmistades selgitasin selleks mõeldud kohtumiste ajal suuliselt uurimistöö olemust nii Saarale kui tema vanematele. Rääkisin, et filmimise võib alati lõpetada ning sellist soovi ei pea kuidagi selgitama, piisab kui seda mulle lihtsalt öelda. Saarale dokumentaalfilmi kontseptsiooni tutvustades – selgitades, et midagi ole vaja kaamera jaoks teha, filmin lihtsalt seda, kuidas Saata tavaliselt on – tõin kohe näidetena välja ka mõned olukorrad, kus ma ei filmi: WCsse ma ei tule, ja kui tal on mõni saladus või keegi räägib saladust, siis saab mulle ka kohe öelda, et see on saladus ja siis ma ei filmi. Saara mõistis neid piire ning oma voli nende kehtestamise üle. Näiteks arvas Saara riietevahetamise samuti mittefilmitavate tegevuste hulka, enne kui otsus oleks minu teha olnud, ning kui mõned korrad tulidki jutuks saladused või tundlikum klatš, siis neid jutte räägiti kaamerast eemal, paludes mul maha jääda.

Kasutasin kolme erinevat nõusolekuvormi¹: Saarale, tema vanematele ja Saara käikude kaudu projekti sattunud laste vanematele. Projekti sattuvatele lastele püüdsin toimuvat selgitada „käigu pealt“, tihtilugu tegi esimese tutvustuse, kus selgitas toimuvat ja minu filmivat kohalolu, juba Saara ise. Juhtus ka, et Saara ise seletas minu ettevõtmist ning küsis filmiseks luba juba kohtumise kokkuleppimiseks helistades.

1 Vt vorme lisas nr 2

Saara nõusolekuvormiga tutvusime kolmekesi koos, lisaks minule ja Saarale oli kohal ka Saara ema. Saara tahtis kohe alla kirjutada, kuid koos Saara emaga veensime teda teksti ikkagi hoolega läbi lugema ja julgustasime küsimusi küsima.

„Kui uurija soovib osalusvaatlust läbi viia suhteliselt privaatses või keeruliselt ligipääsetavas kohas, peaks ta proovima koostada võtmehoidjate [*gatekeepers*] ja võimalike probleemide nimekirja, millega tuleb tegelda, et sissepääs tagada,“ ütleb Murchison (2010: 43). Võimalike jooksvalt kaasuvate laste peale üritasin mõelda juba enne kui laps tegelikult filmimisolukorda sattus, samuti üritasin kaardistada ümbruskonnas siseruume, kuhu võiksin koos Saaraga jõuda, kuid kuhu (filmides) sisenemiseks oleks minul tarvis luba. Kuna tunnen Saarat pikka aega, oskasin selliseid kohti ja lapsi osaliselt ette näha ning sain näiteks potentsiaalselt kaasnevate laste vanematega juba eelnevalt ühendust võtta ning oma uurimistööd – ja „kaasumise ohtu“ – selgitada.

Oli rida olukordi, mida projekti planeerides soovisin filmida, kuid mille puhul aimus Saara vähem või rohkem konkreetset vastuseisu. Näiteks kooli juures kohtumine, koolist koos kas jala või bussiga koju tulemine, trennidesse mineku või sealt tuleku jäädvustamine, sõpradega linnapeal käimistel kaasas olemine. Neis olukordades tõlgendasin ebaluse eituseks ega lubanud endale mingil kujul veenmist. Küll aga lootsin, et positiivne kogemus protsessiga – aja jooksul täiendava usalduse ja mõistmise tekkimine protsessi suhtes – võib julgustada Saarat ühel hetkel kaasama mind ka algselt välja arvatud tegevustesse, juhul kui minu enese eetiline hinnang lubaks tema nõusoleku korral osaleda.

Lapsed, kui nad täiskasvanu omaks võtavad, võivad muutuda väga avameelseks. Sellise materjaliga taktitundeliselt käitumine on etnograafi eetilise vastuse küsimus. Olukorda ei tule mitte ainult tänases kontekstis, vaid tuleks mõelda ka ette: kuidas materjali kasutamine last tulevikus mõjutada võib? Mida laps kasvades sellest või teisest infokillust arvata võiks? Sellised küsimused tekkisid osaliselt juba väljal – kui Saara räägib hiljuti surnud sugulasest, mis kuidagi mängudesse ei puutu, kas peaksin filmimise kohe katkestama? – kuid peamiselt montaažifaasis, kus tuli välja jätta materjal, mille puhul hindasin, et aasta või kahe või kaheksa pärast võib filmis kujutatud olukord Saarale asjatut piinlikkust põhjustada.

Põhjani on võimatu ennustada, mis võib Saarale kasvades või teismeikka jõudes piinlikkust valmistada, liigne varmus potentsiaalselt puudutava materjali välja toimetamisel võib minna vastuollu moraalsete hinnangute mitteandmise põhimõttega: „Ja nagu

enamik antropolooge, proovivad vaatlavad filmitegijad üldiselt hoiduda oma tegelastele moraalse hinnangute andmisest, pigem on eesmärk esitada ja analüüsida nende maailmapilti viisil, mis muudab selle vaatajatele, kellel puudub otsene kogemus selle maailmaga, mõistetavaks.“ (Niglas 2020: 56) Laste maailmapilt on paraku pidevas muutumises ning uurija parim tee on keskenduda uurimise ajal olemasolevale, unustamata eetilisi küsimusi ja minetamata empaatiliselt arvestavat-kaalutlevat meelt.

Kaudselt uurija hinnangute andmisega on seotud ka sekkumise temaatika. Mis hetkel oleks uurijal õige vaatlemise asemel olukorda otsustavalt sekkuda? Käesolevas raamistatus: mis hetke peaks uurija loobuma uurijarollist ning võtma täiskasvanu rolli? Filmi jõudnust aimub ka selliseid otsustuskohti. Näiteks peatükis „Sõbrad“ on Ele roninud puu otsa ning kurdab suhteliselt pikalt, kuidas ta sealt enam alla ei saa. Saara isegi pakub, et helistab Ele isale või Päästeametisse. Ka „Batuudiga“ peatükis on tülilaadseid hetki, kui vanemlikus rollis täiskasvanu oleks arvatavasti tegevustesse suunavalt sekkunud. Uurija jaoks on selliste hetkede puhul tegemist ühtpidi teadvustatud eetilise vastuoluga – sekkudes võib uurija, minu näitel, tühistada oma täiskasvanu rolli hajumisega saavutatud võidud, teistpidi on ilmselge, et filmi tegemise ajal ei tohi ükski laps ennetatavalt viga saada või päriselt abita hätta jääda.

Lapsed näitlevad ja etlevad, paljuski üksteisele ja lihtsalt niisama, mängu ja lõbu pärast. Ehk Saara ja Ele puhul on puu otsa kinni jäämise häda ja selle lahenduseks pakutavad variandid peamiselt jagatud mäng. Saara ei kavatse päriselt Päästeametisse helistada² ning Ele ei hüüa päriselt: „APPI!“, vaid ütleb ainult „appi.“ Nagu samas peatükis minule suunatud hilisem küsimus: „Kuidas on fänn inglise keeles?“ näitab, olid mõlemad minu kohalolekust piisavalt teadlikud, et vajalikul hetkel minu pakutavat „ressurssi“ kasutada. Mul pole põhjust arvata, et puu-stseenis olid nad mu kohaloleku täiuslikult unustanud, samuti ei tekkinud mul selles olukorras kaameraga puu all viibides hetkekski tunnet, et Ele oleks päriselt hädas.

Batuudil esineb Saara ja Lucase vahel olukordi, kus üksteist togitakse ja hammustatakse, mil müramine on selle piiri lähedal, kus keegi võib vähemalt natukene haiget saada. Lastevanematel on erinev piir (oma) laste käitumisse sekkumiseks, nii vanemate vahelises võrdluses kui ka ühe vanema ühe päeva lõikes. Kas etnograaf peaks üritama

2 Materjalis on ka teisest päevast pärit klipp, kus Saara seletab põhjalikult Lucasele, et niisama 112 helistada ei tohi

jäljendada jälgitava lapse vanema (või kultuuri) oma, juhul kui ta seda piisavalt tunneb? Või usaldama enda oma? Või valima selle, mis esimesena kätte jõuab, st sekkuma esimesel kõhklusel? Neile küsimustele ei ole universaalset vastust, nagu ei ole ühest vastust paljudele lapse kasvatamisel ette tulevatele küsimustele. Kas parem on nulltolerants bakteritele või mulla närimine? Tule kuumusega tutvumine kogemuse või hoiatuse kaudu? Õuehoid, kus laps vehib päeviti terava saega ja magab miinuskraadidegagi õues, või möödunud aastal valminud hoones tegutsev lasteaed, kus seenevihmaga jäädakse igaks juhuks tuppa, kuid laps õpib kiiremini lugema? Võõraste laste puhul ei oska ma öelda.

Muidugi on võimalik sõnastada ka kindlad sekkumiskohad: näiteks rusikatega kaklusele lähen ma kindlasti vahele.

Etnograafilise uurimise eetika alla on tavaliselt arvatud ka põhimõte „anda midagi tagasi“ – et uurija külastus ei oleks vaid kogumine ja korjamine, pärast mida läheb ta ära ja kõik, loo lõpp. (Pink 2001: 43-45) Minult saavad Saara ja tema pere Saara elust lühikest perioodi dokumenteeriva filmi, lisaks rea toredaid mälestusi „pahandusi“ dokumenteerivate vormistatud klippide näol ning soovi korral ligipääsu kogu filmitud materjali arhiivile koos kirjaliku logiraamatuga.

4.2 Force majeure

Projekti käigus tekkis kolm tõsisemat ettenägematut probleemi, millel oli projekti arengutele märkimisväärne mõju. Esitan nad siinkohal kronoloogiliselt, tekkimise järjekorras.

Saara koolijärgne argipäevane graafik filmimise sügisel oli üsna tihe: ta käis trennides, proovis tutvusi uute sõpradega, kellega koos käidi kodust kaugemal linnapeal, vahel tuli käia vanematega asju ajamas. Selle tulemusena oli ootamatult vähe filmimisvõimalusi, mis vastasid nii-öelda seatud tingimustele – iseseisva ajakasutusega aeg, kus iseseisvad mänguvalikud võiksid ilmuda ehk kõige loomulikumalt. Maksimaalselt paar korda nädalas, maksimaalselt paari tunni kaupa. Need võimalused olid omakorda täiendavalt piiratud minu enda graafikuga. Selle tulemusena oli mul võimalik veeta Saaraga koos

vähem aega, kui algselt planeeritud. Kippusin muretsema, kas õnnestubki koguda piisavalt materjali. Lõpptulemusena lükkus filmimisperioodi lõpp küll detsembrisse, kuid kriitiline määr materjali õnnestus siiski koguda.

Vaatlusperioodi lõpupoole läks soetatud *gimbal* katki. Probleemid stabiilse ja ühtlase sooritusega olid süvenenud mõnda aega, kuni jõudis kätte hetk, kus eluliselt oluline tööriist tuli remonti saata. Remont, asendus*gimbal* ja muu nõudsid päris palju korraldamist ja põhjustasid peavalu, kuid kokkuvõttes need filmimise graafikut oluliselt ei mõjutanud. Küll aga oli mõju olulisem filmimisvõimaluste ja -võtete osas. Asenduseks saadud *gimbalil* nimelt puudus fookusmootor. Juhus oli siinkohal irooniline ning pakkus võimaluse Saaraga koos õue minna, kohalikule staadionile sõbraga kohtuma. See oli kauaoodatud kodulähedase linnaruumi laiem kasutamine! Kuid kätte oli jõudnud detsember, väljas oli varakult pimedaks läinud, pidin kasutama väikest teravussügavust, st olin olukorras, kus just fookusmootor oleks hädavajalikuks abiks olnud. Enamus selle käigu raames kogutud materjalist ongi praak – teravusprobleemide tõttu kasutamatu.

Viimaseks tuleb mainida vahemikus 2020 kuni 2022 ehk kõige suurejoonelisemat probleemide põhjustajat, mille haare ulatus üle kõigi elualade ja kogu maailma: COVID-19 pandeemia. 2020. aasta kevade plaanid, mille hulka kuulus ka käesoleva projekti lõpetamine, löödi pandeemiaga kaasnenud piirangutega põhjalikult segamini. Õpingute, töökohustuste ning argi- ja pereelu haldamise korraldamisse sekkus COVID veel mitu korda, iga kord muljetavaldavate tagajärgedega. Käesoleva magistrip projekti laadse suure mahuga ettevõtmise lõpetamise ootele jätmine hakkab paratamatult ühel hetkel omakorda negatiivselt mõjuma jätkamise võimalustele: mida kaugemale ajas jääb välitöö, seda raskem on kõike olulist uuesti meelde tuua ja olulisi seoseid luua.

KOKKUVÕTLIKUD JÄRELDUSED

Minu magistriprojekt „„Kuidas nad on?““ Visuaaletnograafiline vaade laste oma-aega“ koosneb kahes osast. Peamine osa, visuaaletnograafiline dokumentaalfilm „Kuidas nad on?“ (54min), jälgib ja salvestab osalusvaatluse meetodil 10-aastase Saara pärastlõunast iseseisvat ajakasutust tema kodus ja kodu lähedal: kuidas Saara mängib, õpib ja veedab sõpradega aega. Filmi täiendab käesolev kaastekst, mis lisab refleksiivse vaate filmi loomise protsessile, kirjeldab kogunenud materjali ning avab teoreetilisi käsitlusi mängu ja mängulisuse ümber lastekultuuri kontekstis. Eneserefleksioonis pööran eraldi tähelepanu kasutatud meetodite rakendamisel kogetu ja õpitu analüüsile ning etnograafilise uurimuse juurde kuuluvatele ennustamatustele ja ootamatustele.

Lapsi peaks vaatama väärtusena iseeneses, pigem nende endi silme läbi, mitte niivõrd täiskasvanute maailma sõltlastena. Sotsiaalsete normidega kohanenud täiskasvanuna puudub mul vaikumisi koherentne mõistmine, kus oleks korraga koos nii lapsepoolne vaade kui täiskasvanulik, omandatud kultuurilistele hinnangutele tuginev vaade. Sellise „filtri“ olemasolu on aga laste uurimiseks hädavajalik, et vältida laste kujutamist instrumentidena peegeldamaks täiskasvanute tõlgendusi lapse pealt illustreeritud ja kommenteeritud moel tagasi teistele täiskasvanutele.

Projektile minu enda seatud ajalis-ruumilise piirangu – argipäevade pärastlõunane kodu läheduses iseseisvalt veedetud aeg – tingis lootus, et sellisel otseselt vanemate korraldamata ajal, kus Saaral on suurim vabadus iseseisvad ajakasutusotsuseid langetada, on parimad tingimused laste enda valitud mängude loomulikuks ilmumiseks, ning minul uurijana võimaldab valmis tõlgendusraamistikuga olukordade puudumine kergemini liikuda oma kultuurist – täiskasvanute kultuurist – laste kultuuri. See eeldus pidas paika, laste oma-moodi olemine oli rohkem esil, kuid ilmses ka, et sellist uurimuse aeg-ruumi piirangutele vastavat vabadust on tänapäeva lapsel minu oodatust palju vähem. Huviringid, trennid ning muu, kodust kaugem meelelahutus ja kohustused, võtavad kriitilise osa loetud tundidest kooli ja õhtuse perekondliku aja vahel enda alla. See omakorda tegi vaatluste jaoks mõlemale sobivate aegade leidmise ootamatult keeruliseks.

Kindlasti on filmi jõudnud materjalis kõige suurem osakaal ühisel ajaveetmisel teiste lastega, suhtlemis- ja mängimisolukordadel. Samas materjali koguhulgast moodustab see

umber kolmandiku. Teine kolmandik räägib Saara üksi-olemisest, nii õppides, igavledes, telekat vaadates kui tegevusi otsides, ja umbes kolmandik on perekondlikku materjali, mis jäi filmis suuresti kasutamata, sest pereliikmed olid liiga aktiivselt kohal, et saaks rääkida Saara iseseisvatest valikutest.

Projekti alguses valdas mind ühtäkki teatav ebalus, sest näis, et mängu – nagu olin plaaninud – ei õnnestu hästi koguda. Kuigi olin vaatleva kaamera eemalpäisvamast meetodist eemaldunud pigem kaasa-vaatava kaamera poole, valmistades end ette mängudega vajadusel kaasa liikuma, ei paistnud mäng oodatul moel üldsegi esinevat: kui kuskilt hakkaski mängu paistma, kui keegi ütles näiteks sõnad: „Mängime, et...” võis järgnevat mängu kesta loetud sekundid. Minu viga oli enese ettevalmistamine mängudeks kui tervikuteks, nagu tajume neid täiskasvanuna: jalgpallimatšil on kokkulepitud algus, lõpp, reeglid ja tegevuspaik. Ükski mängija ei jookse väljakult ära, kui mäng on veel pooleli. Lastel on vajalikesse reeglitesse märksa dünaamilisem suhe, reegleid võib nii-öelda sisse-välja lülitada vastavalt vajadusele, peaasi, et teised kaasa tuleks ja illusioon kestaks.

Omaette õppimist iseloomustab hulk kõrvalisi tegevusi, mis vahelduvad tõsise töö kallal olemisega. Just sellise õppimise ja kõrvaliste tegevuste vaheldumise rütmi, ka kohatise paralleelselt kulgemise juures hakkas paistma laste olemist ja mängu siduv element – mängulisus. Näiteks filmi peatükis „Omaette“ paneb Saara ühel hetkel, silmi käsiiolevalt ülesandelt tõstmata ja õppimist katkestamata, endale avatud raamatu pähe ja jätab sinna natukeseks. Kas see on mäng? Pigem ei, kõlab kuidagi suurustlevalt. Kuid see on mänguline käitumine.

Õuebatuut samuti ei ole ainult hüppamiseks, batuut on võimaldaja *affordance*-i mõttes: Batuut on hüppamist ja pörkamist võimaldava funktsiooniga mänguruum, mitmekesisel moel olemise ja suhtlemise võimaldaja. Batuuti kasutas Saara nii üksinda kui teistega koos. Üksinda asendused suhteliselt lühikesed hüppamissessioonid mõnusa vedelemise, mõtisklemise või igavlemisega. Batuudil ilmusid ka mängud, mis ei olnud seotud hüppamisfunktsiooniga: *mimicry* tüüpi fiktiivse mängu mustrid, kus kõrtest võis saada perekond või raha. Vaadeldud mitme lapsega olukorrad hõlmasid vestlusi koolipäevadest, teistest lastest, hetkel populaarsest, suhetest; batuudil sai sobitada uusi tutvusi, kajastusid olemasolevad võimusuhted; mängiti konkreetseid kokkulepetega mängu, lisaks ilmus suuresti *tänu* batuudile hulk mängulisi mustreid, mis kehtestasid end mingi muu tegevuse kõrval või kohal – kastanite korjamine ämbrisse grill-näpitsatega, näiteks, ei ole sugugi

efektiivne tegevus, küll aga mänguline. Näide loomingulisest lähenemisest batuudi võimaldavustele: ühel pärastlõunal korjasid lapsed kõvasti kastaneid ja valasid need batuudile, et siis ise suures kastanimöllus hüpata. See oli tõesti teravmeelne viis „mittesihipäraselt“ ära kasutada batuudi n-ö pörkefunktsiooni.

Vaadeldud olukordi niidina läbiv mänguline käitumine tundub täiskasvanute kultuurile üsna võõras: kulgemine, mis lubab õppides öelda „piuuu-uu“ ja panna pastaka raamatu peale tasakaalu, lihtsalt niisama, oskamata seda ilmtingimata põhjendada või millegi mõistlikuga siduda, on kohal võib-olla juba „enne“ mängu algust ja loodetavasti pärast mängu lõppu, võimaldab mängudel kui mitte tekkida, siis vähemalt mängijal mängust rõõmu tunda.

Nägemine annab võimaluse mängulisuse kohalolu olukorras tunnetuslikult ise hinnata, seega suudab olukorra vahendamine etnograafilise filmi meediumis paremini edasi anda ka seda efemeerset mängulisust. Kirjalikus meediumis saab edukalt vahendada, *mida* lapsed mängivad, kuid *kuidas* lapsed mängivad, kuidas nad *on*, kui nad mängivad – see on tasand, kus elutseb mänguline kulgemine või *esprit de jeu*, mille edasi andmiseks on visuaalselt dokumenteerivad vahendid sobilikumad: vaataja saab ise otsustada, kas mängulisuse eristumine juhuslikkusest on nimetamiseks piisav.

Projekti raames kerkis ennustamatult, praktilistel põhjustel esile küsimus laste „kodu kui ala“ tajust. Püüdes projekti ajalis-ruumilisi võimalusi kodu lähimast ümbrusest eemale nügida, ilmnis ebamäärane piir või mingid sotsiaalse geograafilised markerid, mida mina ei tajunud, kuid mis olid Saara jaoks olulised: ühel piiri oli tal kaamera seltskonnas pigem mugav olla, teisel pool aga ei tundnud ta end filmimisolukorraga kaasneva tähelepanu osas enam mugavalt. Selline märkamine osutas küsimusele, mida ma ei olnud märganud küsida, kuid millele võimaliku vastuse otsimine on pakkunud mõtteainet: kuidas lapsed kehtestavad, millega markeerivad „oma ala“, mille sees kehtivad veidi teistsugused reeglid ja mille sees on natuke teismoodi olla kui väljaspool? Filmis on kaks lugu, mis seda teemat põgusalt ehk puudutavad: naabermajas elava kassi üsna iseseisev, Saara enda korraldatud külastamine ning Saara kohtumine sõbraga detsembripimedal õhtupoolikul kohalikul staadionil. Mõlemad räägivad kodu-ala laiendamisest, iseloomustavad iseseisvumisprotsessi ja iseseisvuspüüdlust oma harjumusala piiride kompamise kaudu. Määr, piir või sotsiaalsed markerid, kust edasi olid ümbritsevad inimesed, tänavad ja/või kohad Saara jaoks piisavalt võõrad, et põhjustada ebalust tegevuste või olukordades suhtes, mis

kodule lähemal olid sobivad (näiteks meie filmiprojekt), on „kodu kui ala“ taju küsimus, mis vääraks täiendavat tähelepanu.

Tulemfilmi pretensioon on kahetine. Ühtpidi soovin jätta vaatajale laia tõlgendusruumi, teistpidi püüan filmi pakendatud peamiste õppetundide märkamist soosida: kuidas otsides mängu ei pruugi märgata kõikjalolevat mängulisust ning kuidas laste puhul on lihtne märgata seda, mida oskame nimetada, parandamisväärses pidada või meenutada, aga keerulisem märgata seda, mida me ei mäleta – kuidas oli olla laps.

Etnograafiline dokumentaalfilm „Kuidas nad on?“ pakub oma väikese panuse etnoloogiasse, laste ja argielu uuringutesse. Loodan, et nautisite filmi.

SUMMARY

My Master's thesis ““How they are?”. Visual-ethnographic glance into children's own-time” consists of two parts. The main part being the practical work, visual ethnographic documentary “How they are?” (54min) observes and records the afternoon activities of 10-year-old Saara at and near her home. Utilising the method of participant observation and concentrating on portions of afternoons where Saara has independent control over her time, the camera follows her whilst she plays, does schoolwork and hangs out with local friends. “How they are?” is simultaneously a historical/ethnographic recording of the games children play in Tartu, Karlova, in 2019, and a visual-ethnographic study of children's own-time, of the kinds of games and play children choose to take up by themselves and of the possibilities to study this kind of autonomous gameplay via means of participant observation and visual storytelling tools.

During the autumn of 2019, the researcher spent in all approximately 25 hours with Saara observing her doings. These meetings produced 12 hours, 9 minutes, and 39 seconds of raw footage what was weaved into a film, now being the centrepiece of the project at hand.

There were self-imposed constraints in place for the space and time considered suitable for filming: it had to be post-school time spent autonomously on working day afternoons. Here the assumption being, facilitated by hope, that during this part of the day Saara's parents and/or peers (being at work) had minimal impact on Saara's decisions regarding her actions, where-abouts and use of time, implicating considerable freedom to roam for Saara. It was further assumed that the existence of this self-governed time allotment brings about favourable circumstances for un-planned, free, and natural patterns of play to emerge.

The film is being accompanied by written paper (the one you are reading), the secondary part, which adds a reflexive view on to the process of producing the film and applying chosen methods. It also describes the raw footage and field observations, experiences collected, and adds a digest of theory regarding play, games, children's culture's relationship to ethnology, and most importantly – playfulness.

What emerged from the footage collected was a surprising lack of or only fleeting occurrences of more recognisable patterns of games, albeit providing a wealth of ephemeral

patterns sometimes recalling games but not quite fit to be named as such. What these patterns had in common was their playful character, an ability to emerge as a conditional secondary layer of order on top of reality, providing some fun or unexpected additions to otherwise serious or usual situations.

The visual portion of this ethnography provides the viewers with the possibility to cognitively decide for themselves if these ephemeral patterns, this thread of playfulness almost omnipresent with Saara, can or should be considered as something belonging to the sphere of games and play. The written word can be great in conveying *what* games the children are playing, yet conveying *how* these games are played is already a challenge for the word wielding researcher, and the realm of *how children are* whilst playing is out of reach even for the masters of thick description. But that's the realm where playful *flow* or *esprit de jeu* lives. Visual means can visit this realm, given the researcher has the methods and the child has a lot of trust and patience in place for the researcher, and the viewer, as was said, can later be the judge if the distinction of this playful way of being utilised mostly by children deserves a nod and a name or if the visual record provided in "How they are?" does not yet suffice.

The objective of the film "How they are?" is dual. For one, I wish the viewers retain their right for a broad and unhindered interpretation. For the second, I admit I do try to favour the noticing of the main lessons that I learned from the project, and I have made an attempt at packing these lessons into this film. There are two of them: how one, who searches for games (or play), might not notice the ubiquitous playfulness; and how for one, who observes children, it is easy enough to sight what one knows and can name, considers worthy of improving upon, or simply – can recall, but how it is much more challenging for one to notice what one cannot, in fact, recall – how it was to be a child.

Kasutatud allikad

- Caillois, Roger 2001. *Man, Play and Games*. Chicago: Univ. of Illinois Press
- Davies, Charlotte Aull 2008. *Reflexive Ethnography*. A guide to researching selves and others. Oxon: Routledge
- Geertz, Clifford 2007. *Tihe kirjeldus. Tõlgendava kultuuriteooria poole*. – Vikerkaar, 4-5, lk 78-110
- Gray C, Gibbons R, Larouche R, Sandseter EBH, Bienenstock A, Brussoni M, et al. 2015. *What is the relationship between outdoor time and physical activity, sedentary behaviour, and physical fitness in children? A systematic review*. Int J Environ Res Public Health. 2015;12:6455–74
- Hamer, Bent 2003. [FILM] *Kitchen Stories* (Originaalpealkiri: *Salmer fra Kjøkkenet*). 95min. Norra, Rootsi
- Henley, Paul 2004. *Putting Film to Work: Observational Cinema as Practical Ethnography*. Ana Isabel Alfonso, Laszlo Kurti, Sarah Pink (eds.), Working Images: Visual Research and Representation in Ethnography. London: Routledge, 101-119
- Hermann, Eik 2020. *Vabaduse lapitekk*. Mürileht 93, 24-25
- Hirschfeld, Lawrence A 2002. *Why Don't Anthropologists Like Children?* American Anthropologist Vol. 104, No. 2 , pp. 611-627
- Huizinga, Johan 2004. *Mängiv inimene: kultuuri mänguelemendi määratlemise katse*. Tallinn: Greif
- Kats, Madis 2012. *Olmemängud mänguteoreetilises kontekstis*. [bakalaureusetöö (juh) Silvi Salupere] Tartu : Tartu Ülikool
- Kleine, Stephen 1998. *The Making of Children's Culture*. – Jenkins, Henry (ed.) 1998. *The Children's Culture Readers*. New York : NYU Press, pp. 95-109 Laas, Oliver, 2011. Digitaalsete mängude ideoloogilised elemendid. [magistritöö (juh) Marek Tamm; Raivo Kelomees] Tallinn : Tallinna Ülikool

- Linask, L, Magnus, R, Kull, Kalevi. *Applying Jakob von Uexküll's Concept of Umwelt to Human Experience and Development*. – Günter; Mey; Günther, Hartmut (eds) 2017. *The Life Space of the Urban Child*. Oxon: Routledge, pp. 177-194
- Lotman, Juri 2006. *Kultuurisemiootika*. Tallinn: Olion Murchison, Julian M 2010. *Ethnography essentials : designing, conducting, and presenting your research*. San Francisco : Jossey-Bass Pärdis, Heiki 2017. Eesti argielu. Teekond moodsasse maailma. Tänapäev
- Luht, Kätlin 2020. „Päeva lõpuks oleme kõik samas paadis.” *Vaatlev dokumentaalfilm paadikommunist Thamesi ülemjooksul*. [magistritöö (juh) Liivo Niglas] Tartu : Tartu Ülikool
- MacDougall, David 2006. *The Corporeal Image*. Princeton: Princeton University Press
- Mooses, Kerli 2017. *Physical activity and sedentary time of 7–13 year-old Estonian students in different school day segments and compliance with physical activity recommendations*. Tartu : Tartu Ülikooli kirjastus
- Pink, Sarah 2007. *Doing Visual Ethnography*. London: Sage
- Pollmann, Inga 2013. *Invisible Worlds, Visible: Uexküll's Umwelt, Film, and Film Theory*. *Critical Inquiry* , Vol. 39, No. 4 (Summer 2013), pp. 777-816. The University of Chicago Press
- Qvortrup Jens William A. Corsaro Michael-Sebastien Honig (eds.) 2009. *The Palgrave Handbook of Childhood Studies* Basingstoke: Palgrave Macmillan
- Ruby, Jay 1975. *Is an Ethnographic Film a Filmic Ethnography?* *Visual Communication*, Vol. 2, No. 2
- Ruby, Jay 1980. *Exposing yourself: Reflexivity, anthropology, and film*. *Semiotica* 30-1/2 (1980), pp. 153-179.
- Sternos, Jaakko 2015. *Playfulness, Play, and Games*. A Constructionist Ludology Approach. Tampere : Tampere University Press
- Sutton-Smith, Brian 2001. *The Ambiguity of Play*. Harvard: Harvard University Press

Sheet1

kokku

12 aeg kokku:	h		24:40:00	
MILLAL	MIS MÄRKMETES	KUI KAUA KOOS	MIS MATERJALIS	
1	01. okt Saara tutvumine kaamerakraamiga / Toas.	01:30:00	Kodused mustrid, Saara filmib ka	
2	02. okt Tegus. Õppimist, kolimist, mängulisust, batuuti, mängu. Õues / toas.	02:30:00	Kolimine, tänav, Saara õpib, raamat peas. Saara filmib ennast. Ema kontsa kingadega verandal. Batuut, hundirattad. Akrobaatikat üksi. Mängumustrid minuga, mina kingades jne. Tuppa, õppima.	
3	03. okt Õhtune aeg, aga õhtuti pole väga mõtet. Vist. Eetikeemad, surm. Enesenarratsioon. Liiga tihedalt oleme kohtunud. Aga aegu raske leida. Kerge tüdimus.	01:30:00	Saara ja õde kodus. Nukupahandus. Kodust materjali.	
4	09. okt Saara ja sõbrad ka: ongi vähe koolijärgset iseseisvat aega. Infot saan. Muretsen, et võtteperiood läheneb pikaks. Batuut, kui rütmistaja.	03:00:00	Peitus minu ja Saara vahel. Saara batuudil. Trikiharjutused batuudil. Toas. Isa kodus. Ema, õde tuleb. Läheneb pereõhtuks.	
5	14. okt "Pahandus" ja sellega tegelemine, kui mänguline muster. Igatsem sooja aega – soodustab õuetegevusi. Toas oleme :(	02:00:00	Vana kodu. Filmime, kuidas loeme peitus. Kivi-paber-käärid. Õppimine. Pahandus soemüüri. Ema jõuab koju. Pereteemad tulevad peale. Koridorimängud. Kattelplaane. Koridoripahandus.	
6	16. okt Rõõmustan! Saan materjali, mida lootnud, oodanud olen. Jamad gimball'iga süvenevad, monopod ei avita. "Päris mäng", markeeritud sõnaga: "mängime!"	03:15:00	Kuld päev, kõike. Kojutulek bussi pealt, batuut, kastanibatuut, õuemängu, Kassiküllastus, arvutimängud tubades, veel batuuti. VÄGA palju head materjali	
7	25. okt Ei võeta linnapeale kaasa. Ahhaa jutud. Telekavaatamise kaudu mõistab hüppamist. Vaheaeg filmimiseks ok, kui muu ok.	02:15:00	Saara ja Ele. Batuut, batuudimängud. Tänav. Kiigel. Puuotsa ronimine. Toas. Messengerimängud. Häng, telekas, pähklivõi. VÄGA HEA materjalipäev.	
8	06. nov Vaatame prooviklippe. Saarala meeldib neid vaadata. "Pahandused" lemmik, ei mingit piinlikkust, kõik naersid kaasa.	01:00:00	Vaatamis- ja jutukohtumine, filmimata. Paus.	
9	18. nov Linnade põletamist, lauamängimist. Ema: Saara ei kipu õue praegu.	02:30:00	Kodune kraam. Vähe iseseisvust.	
10	25. nov Gimbal puru, asendusgimbalihäda. Heliuhea ka katki. Sättimisele kaotatud kaadrid.	02:00:00	Palju Saara õppimist. Kohtumine Matildaga staadionil.	
11	04. dets Oma laste haldusvajadus, jääb lühikeseks	00:40:00	Kodune õppimine.	
12	06. dets Algu venis. Isa liiga kodus. Olen väsinud.	02:30:00	Saara ja isa kodus, lauamänguteema/ õppimine, üksinda igavlemine. Telekavaatamine ja kodune akrobaatika	

**SEE ON SELLINE PABER, MILLEGA ÜHTPIDI ÜRITAN SELGITADA MIS
FILMI ME TEGEMA HAKKAME JA TEISTPIDI SAAD SINA KINNITADA,
ET TEAD MILLEGA ME TEGELEMA HAKKAME**

Kõiki küsimusi võib alati küsida Madise käest:

telefon: [tel nr]

e-kiri: vilkas@ut.ee

Nagu sa tead, läksin ma ülikooli ja õpin etnoloogiat – see on selline asi, kus uuritakse, kuidas inimesed on. Mis inimesed teevad, mis nad arvavad ja miks nad just niimoodi teevad ja arvavad.

Kooli lõpetamiseks pean tegema lõputöö. Mõtlesin, et oleks tore teha sinust dokumentaalfilmi. Dokumentaalfilm on selline film, kus ei näidelda, vaid ollakse niisama, täiesti nagu tavaliselt, ja see, kes filmi teeb, käib kaasas ja filmib. Mina tahaksin teha filmi sellest, kuidas sa omapäi oled. Mis sa teed, kus ja kuidas, mida sa mängid ja kuidas. Selle jaoks saaksin sinuga umbes kakskümmend korda pärast kooli kokku, käiksin sinuga iga kord natuke aega kaasas ja muudkui vaataksin läbi kaamera, mis sa teed. Sina ei pea kuidagi eriliselt olema, teed ikka neid asju, mida sa niikuinii teeksid. Lihtsalt mina olen ka kaasas.

Kui on midagi, mida sa kindlasti ei taha, et ma filmiksin, siis ütle mulle kohe ja seda ma ei filmi. Näiteks ei ole mul üldse plaanis filmida, kuidas sa vetsus oled. Aga selliseid asju, kus sina ei tahaks, et ma filmin, võib olla veel. Siis ütle mulle kohe! Samuti kui sa mõnel päeval ära väsid ja rohkem ei taha, siis lõpetame selleks korraks ära.

Talvel ma panen filmi omaette kokku. Seda nimetatakse monteerimiseks: siis valin ma kõigest filmitust need tükid ja jupid, mis filmi saavad (panen pusle kokku). Kõike, mida ma filmin, ma üldsegi ei kasuta. Ainult väga väikest osa. Kui valmis saab, siis näitan kohe sulle ka.

Samuti loen ma sel ajal, kui ma parajasti sind ei filmi, tarku raamatuid. Kirjutan pärast nende lugemist ise tarka juttu meie filmi juurde: sellest, kuidas lapsed ja noored üleüldse mängivad, mis nad teevad ja kuidas liiguvad. Siis saab sinu tegemisi natuke võrrelda kõigi teiste laste tegemistega. Seda targa jutu osa on mul ka koolis vaja.

Kui film ja tekst on päris valmis saanud, siis kõigepealt näidatakse seda nendele õpetajatele, kes mulle ülikoolis hinde panevad ja siis tahaksin seda näidata veel mõnel dokumentaalsete filmide festivalil (filmifestival on selline üritus, kus näidatakse lühikese aja jooksul hästi palju filme mingil ühel teemal ja kõiki ainult üks-kaks korda, mitte nagu kinos, kus üht ja sama filmi näidatakse kuu aega jutti). Kui peaks juhtuma, et tahaks filmi veel kuskil näidata, siis arutan selle enne sinuga läbi.

Kui sul on kogu selle asja kohta küsimusi või mõtteid, kui midagi teeb muret või kui sa millestki aru ei saa, siis võid igal ajal küsida või rääkida.

Madis Kats

Projekti läbiviija

Allkiri

Kuupäev

NÕUSOLEK:

Mina, Saara [perenimi], olen nõus osalema

Allkiri

Kuupäev

**SEE ON SELLINE PABER, MILLEGA ÜHTPIDI ÜRITAN SELGITADA MIS
FILMI ME TEGEMA HAKKAME JA TEISTPIDI SAAD SINA KINNITADA,
ET TEAD MILLEGA ME TEGELEMA HAKKAME**

Kõiki küsimusi võib alati küsida Madise käest:

telefon: [tel nr]

e-kiri: vilkas@ut.ee

Nagu sa tead, läksin ma ülikooli ja õpin etnoloogiat – see on selline asi, kus uuritakse, kuidas inimesed on. Mis inimesed teevad, mis nad arvavad ja miks nad just niimoodi teevad ja arvavad.

Kooli lõpetamiseks pean tegema lõputöö. Mõtlesin, et oleks tore teha sinust dokumentaalfilmi. Dokumentaalfilm on selline film, kus ei näidelda, vaid ollakse niisama, täiesti nagu tavaliselt, ja see, kes filmi teeb, käib kaasas ja filmib. Mina tahaksin teha filmi sellest, kuidas sa omapäi oled. Mis sa teed, kus ja kuidas, mida sa mängid ja kuidas. Selle jaoks saaksin sinuga umbes kakskümmend korda pärast kooli kokku, käiksin sinuga iga kord natuke aega kaasas ja muudkui vaataksin läbi kaamera, mis sa teed. Sina ei pea kuidagi eriliselt olema, teed ikka neid asju, mida sa niikuinii teeksid. Lihtsalt mina olen ka kaasas.

Kui on midagi, mida sa kindlasti ei taha, et ma filmiksin, siis ütle mulle kohe ja seda ma ei filmi. Näiteks ei ole mul üldse plaanis filmida, kuidas sa vetsus oled. Aga selliseid asju, kus sina ei tahaks, et ma filmin, võib olla veel. Siis ütle mulle kohe! Samuti kui sa mõnel päeval ära väsid ja rohkem ei taha, siis lõpetame selleks korraks ära.

Saaral on õigus ja voli iga filmimisjuhu ajal osutada olukordi, mille jäädvustamist nad ei soovi. Samuti võib enda või esindatava osalemise projektis igal hetkel lõpetada.

Annan oma parima kaitsmaks kõigil asjaosaliste – ja eelkõige Saara – huve ja väärikust nii ennustatavates kui ka ennustamatutes tekkida võivates olukordades.

Filmimise käigus võib tekkida ka eetiliselt piiripealset materjali, näiteks võivad esile kerkida intiimsed või perekonda puudutavad teemad, mille avalik esitamine võib, aga ei pruugi olla mittedoovitav. Sellisesse materjali suhtun erilise ettevaatlikkusega ning kooskõlastan kasutamise asjaosalistega eraldi.

Materjal, tulemfilm ja filmi kaastekst säilitatakse minu isiklikus arhiivis ja Tartu Ülikooli raamatukogu digitaalarhiivis.

Tulemfilmi esitletakse magistriprojekti kaitsmisprotsessi käigus ja (võimalusel) Maailmafilmi festivalil. Võimalusel ka muudel teemasse puutuvatel akadeemilistel üritustel ning filmifestivalidel.

Tiitrites ja filmi puudutavas kommunikatsioonis kasutan filmis ilmuvatele isikutele viitamisel eesnime. Kui te oma nime tiitrites/kommunikatsioonis üldse näha ei soovi, siis palun sellest teada anda e-postiaadressile vilkas@ut.ee. Samuti palun julgesti teada anda muudest võimalikest privaatsust ning isikuandmetele viitamist puudutavatest kitsendavatest soovidest.

Madis Kats
Projekti läbiviija
Kuupäev

Allkiri

Olles käesolevaga tutvunud, olen osalemisega projektis päri.

Nimi:
Ema/isa:
Kuupäev:

Allkiri:

TEAVITUS- ja NÕUSOLEKUVORM

osalemaks projektis tööpealkirjaga: „I ja II kooliastme laste pärastlõunased iseseisvad mängud ja mängulised tegevused Saara ja tema sõprade näitel”

Madis Kats

[tel nr]

[\[e-posti aadress\]](#)

Hea lapsevanem!

Mina olen Madis ja teen dokumentaalfilmi teie lapse sõbra Saara tegemistest Karlovas pärast koolipäeva lõppu. Et teie laps veedab vahel koos Saara aega, siis paluksin Teie nõusolekut jäädvustada ka teda, nii helis kui pildis, neil juhtudel, kui ta satub Saara filmimise ajal temaga mängima. Palun tutvuge alloleva projektikirjeldusega ning andke oma nõusolek osalemiseks.

Töös oleva filmi puhul on tegemist minu magistriõpingute lõpuprojektiga Tartu Ülikoolis etnoloogia, folkloristika ja rakendusantropoloogia õppekaval. See koosneb kahest osast: dokumentaalfilm ning kirjalik, filmi tehes õpitu ja filmis käsitletu üle arutlev tekstiline osa.

Minu eesmärgiks on luua töö, mis oleks ühtpidi ajalooline/etnoloogiline jäädvustus (Saara ja tema sõprade näitel) laste mängulistest tegevustest koolipäeva järgsel ajal siin ja praegu (Tartus, Karlovas, 2019.–2020. aastal) ning teistpidi uurimus laste iseseisvatest mängudest ning ka selliste mängude visuaaldokumentaalse uurimise võimalikkusest.

Kavatsen jälgida ja salvestada (nii helis kui pildis) Saara [perekonnanimi] pärastlõunaid (võimalikult) mitteosaleva vaatluse meetodil: mida ta teeb, kus ta liigub, kuidas suhtleb, mida ta mängib ning kuidas ta mängib – kõike, millest võib laste mängude paremaks mõistmiseks ning dokumentaalfilmi kõnekuse saavutamiseks kasu olla.

Koosveedetud pärastlõunatel/õhtupoolikutel filmitud materjalist sündiv film avab laste iseseisva ajakasutuse sisu täiskasvanutele ning läbi laste aja- ja ruumikasutuspraktikate parema mõistmise aitab ehk muuta Tartut ja Eestit laste jaoks paremaks paigaks.

Projekti planeeritud ajakava:

Oktoober, november, detsember 2019 – Välitööd: Saara vaatlemine ja filmimine

Oktoober 2019 kuni jaanuar 2020 – Välitööde materjali korrastamine ja esmane analüüs

Oktoober 2019 kuni jaanuar 2020 – Kogutud materjalide sorteerimine ja kirjeldamine

November 2019 kuni aprill 2020 – Dokumentaalfilmi monteerimine ja viimistlemine

Oktoober 2019 kuni mai 2020 – Töö teoreetiliste taustamaterjalidega ning kaasteksti kirjutamine

Märts 2020 – võimalik lisavõtteperiood

Kõikidel osalejatel on õigus ja voli iga filmimisjuhu ajal osutada olukordi, mille jäädvustamist nad ei soovi. Samuti võib enda või esindatava osalemise projektis igal hetkel lõpetada.

Annan oma parima kaitsmaks kõigil asjaosaliste huve ja väärikust kõikides tekkida võivates olukordades.

Filmimise käigus võib tekkida ka eetiliselt piiripealset materjali, näiteks võivad esile kerkida intiimsed või perekonda puudutavad teemad, mille avalik esitamine võib, aga ei pruugi olla mittesoovitav. Sellisesse materjali suhtun erilise ettevaatlikkusega ning kooskõlastan kasutamise asjaosalistega eraldi.

Materjal, tulemfilm ja filmi kaastekst säilitatakse minu isiklikus arhiivis ja Tartu Ülikooli raamatukogu digitaalarhiivis.

Tulemfilmi esitletakse magistrip projekti kaitsmisprotsessi käigus ja (võimalusel) Maailmafilmi festivalil. Võimalusel ka muudel teemasse puutuvatel akadeemilistel üritustel ning filmifestivalidel.

Tiitrites ja filmi puudutavas kommunikatsioonis kasutan filmis ilmuvatele isikutele viitamisel eesnime. Kui te oma nime tiitrites/kommunikatsioonis üldse näha ei soovi, siis palun sellest teada anda e-postiaadressile vilkas@ut.ee. Samuti palun julgesti teada anda muudest võimalikest privaatsust ning isikuandmetele viitamist puudutavatest kitsendavatest soovidest.

Sooviksin Saara ja teie lapse ühiseid tegemisi jäädvustada nii õues kui ka toas. See tähendab, et lisaks linnaruumis ja Saara juures filmimisele paluksin luba filmida ka teie kodus – juhul kui Saara peaks filmimise päeval just teile külla juhtuma. Samuti võib juhtuda, et ka teie ise võite kaadrisse ja seeläbi filmi sattuda. Kui teie endi või teie kodu filmimist peaks teie lapse ja Saara filmimise kõrval vältima, siis palun sellest teada anda (vilkas@ut.ee).

Madis Kats
Projekti läbiviija
Kuupäev

Allkiri

Olles käesolevaga tutvunud, olen _____ osalemisega projektis päri.

Nimi:
Ema/isa:
Kuupäev:

Allkiri: