

TARTU ÜLIKOOL  
HUMANITAARTEADUSTE JA KUNSTIDE VALDKOND  
KULTUURITEADUSTE INSTITUUT  
KIRJANDUSE JA TEATRITÄADUSE OSAKOND

Heleriin Lass  
**VOOGTEATER EESTIS E-LEKTRONI NÄITEL**  
Bakalaureusetöö

Juhendaja: Riina Oruaas, MA

Tartu 2022

# SISUKORD

SISSEJUHATUS .....	3
1. VOOGTEATER.....	5
1.1 Ülevaade voogteatrist .....	5
1.2 Mõistete defineerimine .....	12
1.3 Ülevaade e <sup>-</sup> lektronist .....	18
2. MEETOD E <sup>-</sup> LEKTRONI LAVASTUSTE ANALÜÜSIMISEKS .....	20
3. E <sup>-</sup> LEKTRONI LAVASTUSTE ANALÜÜS.....	21
3.1 Lavastuse „Kõik loeb/The Reader“ analüüs .....	21
3.2 Lavastuse „Hundid“ analüüs.....	24
3.3 Järeldused.....	28
KOKKUVÕTE .....	30
KASUTATUD ALLIKAD .....	32
SUMMARY .....	36
LISAD.....	38
Lisa 1. Pildid lavastuse „Kõik loeb/The Reader“ lavatagusest.....	38
Lisa 2. Pildid lavastuse „Hundid“ lavatagusest .....	39

## SISSEJUHATUS

Tänapäeva maailmas on üks mõjusamaid võtmesõnu digitaalsus. Digitaalsed meediumid lihtsustavad meie igapäevaelu: kommunikatsiooni, infovahetust, äriprotsesse ning kasvõi toidu koju tellimist. Lisaks kõigele muule on ka etenduskunst kolinud digitaalplatvormidele, kus peamiseks väljendus- ja kommunikatsioonivahendiks on digitaalne tehnoloogia ja virtuaalkeskond. Sellist teatrivormi nimetatakse voogteatriks. Olgugi et voogteatrit on veel vähe uuritud, on viimastel aastatel hakatud sellele rohkem tähelepanu pöörama. Teema on aktuaalne, kuna see on teatrimaastikul, iseäranis Eestis, küllaltki senitundmatu nähtus.

Digiteerimist kiirendas 2020. aastal puhkenud COVID-19 pandeemia, mille tõkestamiseks piirati inimeste koosviibimist suletud ruumis, mistõttu jäid ära ka teatrietendused. Selle raames tõestas voogteater enda vajalikkust. Olukorras, kus avalikud ruumid olid suletud, hakkasid ka Eestis mitmed kunstnikud voogteatriga katsetama. Eksperimenteeriti erinevate vormidega nagu voogteater<sup>1</sup>, audiorännak<sup>2</sup> ja telefonikõned publikule<sup>3</sup>. Esimest korda puutusin voogteatriga kokku 2020. aastal, mil etendus Kinoteatri heategevuslik *stand-up* „Eriolukord ruudus“. Lavastuse vorm pakkus suurt huvi, millest ajendatuna sai bakalaureusetöö teemaks valitud voogteater. Eestis ei ole varasemalt voogteatrile spetsialiseerunud töid kirjutatud – sellele viitab kasvõi voogteatrit käsitleva eestikeelse teoreetilise materjali puudumine. Seetõttu on antud bakalaureusetöö ka teatriajalooliselt oluline dokumentatsioon.

Erinevate katsetuste kõrvalt paistis silma kunstiline platvorm e-lektron, mille tegevus algas hetk enne pandeemiat. E-lektron eksperimenteerib erinevate vormidega ja voogteater on üks nendest. Siinses bakalaureusetöös keskendun ainult e-lektronile, sest see vajab põhjalikumat käsitlust ning erineb ülejäänud pandeemiaaegsetest Eesti teatriprojektidest. Teiste projektide analüüsi ja ülevaate on kirja pannud Triinu Reigo bakalaureusetöös „Kontaktivabad lavastused COVID-19 kriisi tingimustes 2020-2021“ (2022).

Vormiudsuse tõttu on voogteatriga seotud mõistete määratlemisega mitmesuguseid probleeme – puudub kindel ja ühine terminoloogia. Lisaks on voogteatriga seotud mitmeid

---

<sup>1</sup> Kinoteater „Eriolukord ruudus“. Ainuetendus 18.04.2020. <https://kinoteater.ee/lavalt-laind/eriolukord-ruudus>

<sup>2</sup> Paide Teater „Labürint“. Esietendus juuni 2020. <https://paideteater.ee/laburint>

<sup>3</sup> Paide Teater „Poeetilised konsultatsioonid“. Esietendus 20.04.2021. <https://paideteater.ee/poeetilisedkonsultatsioonid>

küsimusi: kas tegemist on teatriga ja kas on see midagi, mida võiks tulevikus rohkem praktiseerida?

Bakalaureusetöö põhieesmärk on anda ülevaade voogteatri olemusest ning selgitada voogteatriga seotud terminoloogiat. Töö teine eesmärk on analüüsida voogteatri tegevust Eestis e<sup>-</sup>lektroni näitel. Eesmärgist lähtudes olen sõnastanud uurimisküsimused:

1. Mida kujutab endast voogteater?
2. Kuidas väljenduvad voogteatri tunnused e<sup>-</sup>lektroni lavastustes?

Bakalaureusetöö koosneb kolmest peatükist. Töö esimeses osas annan esmalt ülevaate voogteatrist: selle ajaloost, senistest projektidest, voogteatri kontseptsioonist ning peamistest probleemidest. Seejärel selgitan ja analüüsin voogteatriga seotud terminoloogiat. Lõpetuseks tutvustan e<sup>-</sup>lektroni – sõnastan, millega platvorm tegeleb ja kes sellega seotud on. Teine peatükk kirjeldab meetodit, mida kasutan e<sup>-</sup>lektroni lavastuste analüüsimiseks. Töö kolmandas peatükis analüüsin voogteatri praktiseerimist kahe e<sup>-</sup>lektroni lavastuse näitel. Kolmanda peatüki lõpus toon analüüsist lähtuvalt välja peamised järeldused.

Peamiste allikatena on töös kasutatud Steve Dixoni raamatut „Digital performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation“ ja Christina Papagiannouli teost „Political cyberformance: The Etheatre Project“. Lisaks kasutan töös allikatena e<sup>-</sup>lektroni taskuhäälingut *Elektron.signal* ning intervjuud Taavet Janseni ja Liis Varesega.

Soovin tänada enda juhendajat, Riina Oruaasa, kes mind toetas ja juhendas selle töö kirjutamisega. Lisaks tänan Taavet Janseni ja Liis Varest sisuka intervjuu ja koostöö eest, tänu millele sai bakalaureusetöö valmida.

# 1. VOOGTEATER

Üks bakalaureusetöö eesmärke on voogteatrit tutvustada ja lahti mõtestada. Järgnevas peatükis proovin leida vastuseid küsimusele „mis on voogteater?“ Peatükk koosneb kolmest alapeatükist: „1.1 Ülevaade voogteatrist“, „1.2 Mõistete defineerimine“ ja „1.3 Ülevaade e-lektronist“. Esimese kahe alapeatükiga annan ülevaate voogteatrist, selle ajaloost, terminoloogiast ning voogteatrit mõjutanud teguritest. Viimases alapeatükis annan ülevaate e-lektronist: sõnastan, mis see on ja millega tegeleb.

## 1.1 Ülevaade voogteatrist

Voogteater Eestis pälvis Eestis rohkem tuntuks COVID-19 pandeemiast tõukununa, kuid tegelikult on taolise teatrivormiga katsetatud juba viimased 20 aastat. Siin peatükis annan ülevaate interneti ja voogteatri ajaloost ning selgitan voogteatri olemust.

Internet on voogteatri alus ja selle arengu kaudu suudame paremini mõista voogteatri enda ajalugu. Aastal 1969 pandi telefonikaablid Stanfordini uurimisinstituudi ning California Ülikooli (UCLA) vahele, millega sündis uus meedium – internet. Internetil on kohati irooniline eellugu: tänapäevane internet kujunes välja külma sõja tõttu tekkinud militaarse paranoia ning kosmosevõidujooksu sümbolise agressiooni kaudu. Samal ajal toimus aga intensiivne kontrakultuuri, liberalismi ning optimismi aktiivistumine. 1969. aastal ARPANETi ühendatud arvutid, mis olid teineteisest sadade miilide kaugusel ja vahetasid andmeid pakett-kommunikatsioonitehnoloogia abil, olid e-posti eelkäijad. Aastal 1984 standardiseeris *Domain Name Systems* (DNS) võrguaadressid ja William Gibson lõi oma romaanis „Neuromant“ termini *küberruum*. 1989. aastal lõi Tim Berners-Lee *World Wide Web*'i, mis ei muutunud globaalseks fenomeniks enne aastat 1991. 1990. aastatel arendati välja esimesed veebilehitsejad Mosaic, Netscape Navigator ja Internet Explorer. (Dixon 2007c: 457–458)

Esimese teatriteemaline rakendus internetis oli FTP (*File Transfer Protocol*, e-mailide manuste eelkäija) lehekülg, kus hoiustati amatöörnäidendeid. 1996. aastal ilmus internetti *Virtual Drama Society*, mis oli ambitsioonikas projekt. *Virtual Drama Society* andis panuse virtuaalse draama liikumistesse: näiteks projekt Oz Carnegie Mellon Ülikoolis ja voogteatri

projekt Stanfordini ülikoolis. Samal aastal loodi ka WWW Virtuaalne raamatukogu teatri ja draama alastele uurimistöodele. (Dixon 2007c: 460–461)

1950ndatel prooviti kunstikogukonnas uusimast tehnoloogiast aru saada ning seda loomingus kasutada – arvuteid kasutati disainitööriistana ning seeläbi loodi elektroonilisi pilte. 1980ndatel kunstnike ampluaa laienes: video ja digitaalse pildi tulekuga suurenes ka digitaalne kunst. (Berghaus 2005: 236) Voogteatrit on praktiseeritud juba 1990ndatest. Katsetati erinevate vormidega – osa esitas videoid, millega prooviti lavakunsti täielikult veebi üle viia, osa esitas töid reaalajas, näiteks Nina Sobell ja Emily Hartzell aastal 1994. Nad kasutasid otseülekanneteks kaamerat, et luua esinemisi iganädalaselt. Vaatajad pettusid tihtipeale tulemustes, sest esines mitmeid probleeme: kehva internetiühenduse tõttu vahetusid pildid aeglaselt ning etendused ei olnud interaktiivsed – interneti kasutati pigem levitusvahendina. (Dixon 2007d: 510) Teater on interaktiivne ja seda on üldiselt internetis toimuv, mistõttu peab voogteatergi olema interaktiivne – publik ootab ja eeldab seda. Keeruliseks teeb olukorra asjaolu, et voogteater ei suuda traditsioonilist teatrit üks ühele jäljendada, mistõttu ei saa suurte ootustega publik kogeda voogteatris samasugust interaktiivsust nagu traditsioonilises teatris. Nii siin kui ka edaspidi pean *traditsioonilise teatri* all silmas füüsilise ruumiga kunstiasutust, kus kogetakse teatrietendusi.

Üks esimesi voogteatri sündmusi oli „Oudeis“. See loodi aastal 1995 pealkirjaga „Odysseus“, kuid aja jooksul sai nimeks „Oudeis – a World Wide Odyssey“, vihjamaks uutmoodi esitusviisile. Projekti esialgne idee oli edastada lavastust ühe tunni jooksul üle seitsme mere ja anda edasi raskusi, mida kogetakse võrgus ekseldes. Selline teatud intellektuaalne vastandamine oli vajalik internetile kui uuele meediumile kunstiliselt lähenedes. Projekti alla läks tohutult aega ja vaeva, kuid paraku pole projekt täies mahus tänini valmis saanud. 26. juunil 1997 esitati „Oudeisi“ akadeemilise teatri MOO, ATHEMOO poolt. Loojad olid L. H. Grant ja Monika Wunderer koos suure globaalse võrgustikuga, mis koosnes kunstnike kaastöötajatest. Projekti kodulehel on seda kirjeldatud järgmiselt: „teatriprojekt, kus Odysseuse teekond ühendab interneti kaudu kunstnikke ja auditooriume üle maailma. Töö kulg on pausil“. „Oudeis“ väärrib voogteatri ajaloos rohkem tunnustust, sest projekt oli väga ambitsioonikas ning oma ajast ees. (Dixon 2007c: 461–462)

Voogteatrit on katsetatud veel mitmel korral, kuid ükski projekt pole olnud niivõrd edukas, et need oleksid kehtestanud voogteatri vormi töötavust. Taavet Jansen (elektron.signal 2021) on põhjendanud, miks voogteatril pole seni suurt edulugu olnud: siiani pole välja kujunenud

kindlat paradigmat, mille järgi kõik töötaks. Kunstnikul võib olla kunstiline ambitsioon, aga puuduvad teadmised, kuidas tehnoloogiaga ümber käia. „Oudeisi“ puhul on samamoodi näha, kuidas projekt oli suuremahuline ja ambitsioonikas, ent ometi ei jõutud eesmärgini, mis oleks võinud muuta voogteatri ajalugu. Edulugu on aga tarvis, et tõestada kontseptsiooni töötavust, mis omakorda ajendaks inimesi voogteatrit rohkem praktiseerima.

Voogteater on peamiselt välja arenenud globaalsest majanduskriisist aastal 2008, mil oli vaja leida esinemispaiku ja uurimistöövahendeid, mis oleksid võimaliku väikse kuluga. Mängu tuli internet kui meedium, kus saab teatrilavastusi odavamalt luua. Olgugi et uut tehnoloogiat peetakse kalliks, pakub internet suurt valikut odavaid vahendeid ja platvorme, mis aitavad kaasa loomingule ja koostööle. (Papagiannouli 2016a: x–xi) Avastamisväärsed jagub, kuna maailm liigub digikultuuri suunas – niisamuti teatrikunst.

Interneti olemasolu annab etenduskunstile uue vormi, milles katsetada futuristlikke ja loomingulisi vahendeid omapärase kunsti loomiseks; seeläbi saab läheneda uuele, nooremale auditooriumile. Lisaks professionaalsetele ja harrastuskunstnikele näevad ka teatriuurijad interneti teatrilavana. (Papagiannouli 2016b: 5) Digitaalne kunst areneb ning otsitakse võimalusi veelgi eripärasemaks loominguks. Internet annab selleks palju võimalusi, sest erinevalt füüsilisest ruumist puuduvad digitaalsel ruumil piirid. Seda enam tuleb katsetada ja otsida lahendusi, mis toimivad, kuna piiride puudumine ei garanteeri kvaliteeti.

Voogteatrit pole eriti piiritletud. Selle teatrivormi lavaks saab olla erinevaid platvorme, sest seni pole välja töötatud kindlat kontseptsiooni, mis täielikult toimiks. Näiteks kasutas Adriane Jenik koos Lisa Breinneisiga aastal 1997 visuaalset jututuba *Waitingforgodot.com*, kus inimesed kasutasid avatare (isiku virtuaalne graafiline representatsioon), taustaks sai panna graafilisi taustapilte ning rohelised tennisepalli-kujulised tegelased Didi ja Gogo suhtlevad omavahel jutumullide kaudu. Vaatajad said liituda tegelastena, keda näidendis tegelikult polnud – isegi Godot'na. *Waitingforgodot.com*'i peamine üleskutse oli Samuel Beckett'i teose „Godot'd oodates“ ümbertegemine, kuid visuaalse vestluse areenina ei olnud see murranguline. (Dixon 2007d: 489) Katsetamine on tänuväärne, sest nii avastatakse uusi võimalusi ja lahendusi, kuidas voogteatrit luua. Samal ajal tekib küsimus, kas piiride hägustudes võib hakata iga virtuaalkeskkonnas tekkinud sotsiaalset momenti teatriks pidama. Leian, et piiritlemine on voogteatri puhul olulisimaid probleemkohti, sest Jeniki töö põhjal võiks võtta hoiaku, et iga jututoas toimuv inimeste vaheline suhtlus on etendus.

Steve Dixon (2007d: 490) leiab, et Adriane Jeniki jututoa kontseptsioon ei tööta kasvõi seepärast, et igapäevane jututoavestlus saab olla samamoodi meelelahutuslik, dramaatiline ja kaasahaarav, mistõttu antud käsitlusviis „küündib vaevalt mütoloogilistesse kõrgustesse“. Nõustun Dixoni mõttega, sest Jeniki käsitlus ei erine igapäevaelust piisavalt, et pakkuda kunstilist väärtust. Kriitika võib olla edasiviiv – teades, et taoline jututoa kontseptsioon ei tööta, saab liikuda käsitlusteni, mis voogteatri puhul töötab. Samal ajal aitavad katsetamine ja paratamatud ebaõnnestumised voogteatrit piiritleda, mis teeks seda vormi selgemaks.

Taavet Jansen ja Andrus Laansalu (2021: 117–120) on välja toonud, et voogteater koosneb mitmest elemendist: „teatri- ja filmikunsti arsenalist, *live*-muusikast, videokunstist, *net-art*’st jne.“ Ka e-lektroni enda lavastuste puhul on tajuda erinevata elementide kokkupanekut – lavastuse enda digiteerimine, reaajas muusikaline taust ning lavastuse enda teatraalsus. Erinevate elementide kokkupanek on vajalik, et luua terviklik pilt ja ühisruum virtuaalses keskkonnas.

Taavet Jansen selgitas intervjuus, kuidas voogteatri lavastuste tehniline ülesehitus koosneb tihtipeale neljast osast: kunstnike kontrolli all olev stuudio, teenusesüsteem, koduleht ja vaataja ise. Kunstnike stuudios luuakse lavastus, mida hakatakse voogedastama. Teenusesüsteem on video edastaja, kelle kontrolli all on video kvaliteet, teenusesüsteemi ostjate soovide mängimine ja teatud arhitektuuri kontroll netis. Koduleht peab vastu pidama vaatajate arvule – oluline on, et liigne arv inimesi kodulehe süsteemi kokku ei jooksuta. Samuti on küsimus, et kas koduleht peab vastu lavastustest tulnud soovidele. Viimane osa on vaataja. Siin mängib rolli vaatajast sõltuvad asjaolud – missugust arvutit ta kasutab, kas süsteemid on uuendatud, missugune on vaataja internet jne. Nende nelja osa segunemisel sünnib teatrisündmuse kogemus. Ohukoht on see, et faktoreid on niivõrd palju, miks võib tekkida tehnilisi probleeme. (Jansen, Vares 2022) Kunstnike enda poolt peab tulema vaatajale piisavalt täpne suunitlus, mida vaataja peaks jälgima. Seda on tarvis, et elimineerida võimalikult palju erinevaid tehniliste probleemide tekke võimalusi – seeläbi saame keskenduda rohkem kunstilisele kogemusele.

Voogteater annab uusi võimalusi ka publikule. Erinevad *live*-ülekanDED ja esitused küberruumis annavad võimaluse osaleda ka vaatajaskonnal, kellel on näiteks liikumispuue. Vaatajad saavad puutuda kokku inimestega teiselt poolt maakera, mis omakorda rikastab teatrikogemust. (Papagiannouli 2016b: 13) Antud vormiga tekib võimalusi avardada silmaringi inimestega teistest kultuuriruumidest ja kaasata neid, kes muidu ei satuks



teatrisaalidesse. See on samm tänapäeva mentaliteedi poole: tuua inimesi rohkem kokku, et kedagi ei jäetaks kõrvale. Kuna voogteater tugineb interneti olemasolule, saab vaataja osaleda etendusel, olenemata oma füüsilisest asukohast. Seega annab voogteater vaatajale teatava vabaduse nautida etendust kontoris, raamatukogus või kasvõi kodus diivani peal.

Võrreldes traditsioonilise teatriga on publiku positsioon voogteatris muutunud. Publik kui passiivne vaataja on nüüd pandud interaktiivsesse osaleja rolli. Näitlejate ja publiku võimupositsioon on ümber kujunenud; see ei väljendu ainult näitlejate ja publiku omavahelisest kokkupuutes, vaid ka publiku seas jututoas. Publiku arvutiekraanidel oleva kahe akna – jututoa ning voogedastatava pildi kaudu rõhutatakse mõtet, et samal ajal toimub justkui kaks etendust, mis ristuvad, kattuvad ja üksteist n-ö toidavad. On hetki, kus mõlemad n-ö aknad on iseseisvad, kuid järgmisel hetkel töötavad jälle koos. (Dixon 2007d: 508) Näiteks saab e-lektronis etendunud lavastuses publik jututoas toimuva üle arutleda – inimesed väljendavad enda arusaamu ja mõtteid. Samal ajal saavad nad küsida abi, kui kellelgi tekivad tehnilised probleemid. Publik saab omavahel suhelda ning traditsioonilise teatriga võrreldes rohkem toimuvast osa olla.

Publikul on rohkem võimalusi olla etendusse kaasatud, mis rikastab ka etenduse kogemist ennast. Samal ajal ei saa öelda, et taoline etendajate ja publiku vaheline interaktsioon täies mahus töötab. Steve Dixon (2007d: 508–509) tõstab esile, kuidas üldiselt on tunda peamist suhtlust publikuliikmete, mitte publiku ja etendajate vahel. Pigem vahetatakse mõtteid etenduses toimuva üle kui panustatakse etenduseloomesse. Leian, et siinkohal on oluline roll etendajatel endil, et kaasata publikut etendusse. Muidugi tuleb arvestada aspektiga, et inimesed ei pruugi toimuvaga kaasa tulla ning eelistatakse suhelda kaasvaatajatega – seda enam tuleks panna tähele publiku kommentaare ning võimalusel ka neid välja tuua.

Sellegipoolest on publikul endal vastutus olla kohal. Võtmekoht on vaataja enda eelhäälestus. Vaataja saab ise valida, kuidas ta voogteatri lavastust kogeb – kas kellegagi koos, üksinda, kõrvaklappidega, televiisorist, telefonist vms. Jansen ja Vares toovad samuti välja, kuidas eelhäälestus on teatrisündmuse puhul oluline komponent. Ka traditsioonilise teatri puhul on vaatajal oma eelhäälestus: kuidas ta teatrihoonesse läheb, mille selga paneb jne. Kui vaataja paneb etenduse käima näiteks taustale ja ise tegelikult kohal ei ole, siis ei saa nõuda ka seda, et lavastus vaatajat köidaks. „Traditsioonilise teatri puhul ei tule ka keegi vaatajale koju järele ega pane teda riidesse – seda tehakse ise,“ selgitab Liis Vares. (Jansen, Vares 2022) Mida rohkem vaataja end eelhäälestab voogteatri lavastuseks, seda rohkem on

vaataja etendusel vaimselt kohal. Kui traditsioonilise teatri eelhäälestus juhtub mingil määral automaatselt ja loomulikult, siis voogteatri lavastuste puhul peab vaataja eelhäälestuse peale rohkem mõtlema, kuna puudub füüsilise ruumi vahetus.

Võimusuhe publiku ja etendaja vahel on muutunud. Taavet Jansen ja Liis Vares rõhutavad, et traditsioonilises teatris maksab publik selle eest, et lülitada end reaalsusest välja ja n-ö mattuda kunsti alla. Voogteatris tuleb aga etendaja justkui kodusse teatrihoonesse – arvutiekraani. Olgugi et tegelikult kohtuvad mõlemad virtuaalruumis, ei võta vaataja seda nii neutraalselt kui võiks. (Jansen, Vares 2022) Leian, et probleem seisneb publiku oskamatuses uus positsioon omaks võtta. Lisaks oskamatusetele mängivad rolli ka tahe ja viitsimine. Inimesed on harjunud astuma meelelahutusasutuse uustest sisse, maksma piletiraha ja saama selle eest reaalsusest välja lülitumist. Nüüd peab publik ise pingutama ja keskendumise, et saada kätte see kogemus ja tundmus. Jansen toob välja, et ühiskond on täna keset muutust ja paari põlvkonna pärast võib publik selle positsiooni rohkem omaks võtta – hetkel on vaja disainida oskused taolist teatrit teha ja mõelda välja, kuidas toimuvat publikule selgitada (Jansen, Vares 2022).

Siiamaani vaieldakse selle üle, kas voogteatrit saab pidada teatriks ning kuidas taolist vormi õigesti nimetada. Põhilisteks elementideks on elavus (ingl *liveness*) ja kohalolu (ingl *presence*). Defineerin need mõisted järgnevas peatükis. Teoreetiliselt on virtuaalteatris kohalolu muutunud inimese ja masina sideme kaudu – tekib küsimus, kas ollakse reaalsuses või simulatsioonis. Voogteatri kunstnikel on oluline rõhutada spontaansust ja elavust, aga paraku ei tekita reaalses lavastuses lihtsalt tehnoloogia kasutamine suurt fenomenoloogilist nihet näitlejate ja publiku koosviibimises. (Dixon 2007d: 495–497) Alice Rayner usub, et nihe tekib radikaalses viisis, kuidas voogteatri keelt elava teatri diskursuses kasutatakse. Voogteatris pole tekkinud veel enda metafoore, mistõttu on need laenatud teatrit. Rayner jõuab järelduseni, et küberruumi (ingl *cyberspace*) peaks võtma teistsuguse praktikana kui materiaalse teatripaigana. (Rayner 1999: 280–285) Voogteatris ei jaga etendajad ja vaatajad füüsilist ruumi, aga lavastus toimub *siin ja praegu* ning teatud kohaolu eksisteerib. Elava teatri diskursuse kasutamine on siin mõistetav, ent seetõttu võib tekkida teatud segadus; seda enam on oluline, et voogteatril areneks välja oma kindel terminoloogia, kus kõik osapooled mõistavad seda vormi ühiselt. Voogteatriga seotud terminoloogiat avan ning analüüsin peatükis „1.2 Mõistete defineerimine“.

Taavet Jansen ja Andrus Laansalu on välja toonud, et kuna maailm on pidevas muutumises, siis on oluline, et etenduskunstid ei jääks ajale jalgu. Voogteatri vorm loob uue võimaluse tuua teater tänapäeva vormidesse. (Jansen, Laansalu 2021: 128) Tänapäeva maailm on järkjärgult digiteerumas ning on oluline, et ka teater suudaks mingil määral sellega kaasa minna. Voogteatriga saab katsetada digitaalse kunsti piire ning proovida luua teatriväärilist elamust internetis. Siinkohal on oluline julgeda eksperimenteerida ning olla avatud uutele vormidele.

Aastal 2007 tõi Steve Dixon (2007d: 511–512) välja, et aastatega on tehnoloogia arenenud, võrgustik kiirenenud ning erinevaid veebiülekandeid tehakse üha rohkem ja rohkem. Enamjaolt kantakse veebis üle loenguid, intervjuusid, dokumentaale või muusikaüritusi. Kunstnikud katsetavad interneti aina tihedamini ning ambitsioonikamalt, et luua interaktiivseid lavastusi. Tehnoloogia ise on aastast 2007 märgatavalt edasi arenenud, aga voogteater on siiani üksnes eksperimentaalne, sest enamik infrastruktuuri on välja arendamata (elektron.signal 2021). Seda enam peavad kõik osapooled olema avatud mõtlemisega, et töötada välja kontseptsioon, mis töötaks. Voogteater on olemuselt keeruline, kuna tegemist on kunstivormiga, kus ei piisa ainult kunstnikest. Vaja on ka inimesi, kes suudaksid vajaliku tarkvara kokku panna.

Probleemkohaks on hetkel asjaolu, et tarkvara sünnib peamiselt projektipõhiselt. Pole olemas n-ö valmis lahendust, mis oleks edukas, toimiv ja läbiproovitud. Esmalt on vaja video edastamise teenusepakkujat, kes edastaks videopilti. Ülejäänud detailid, mida lavastuse kontekstis soovitakse, sünnivad kohandatud programmeerimisega (ingl *custom programming*) – näiteks lisatakse soovi korral jututuba videopildile juurde. Projektipõhiselt tarkvara loomine aga takistab tarkvara arengut, sest igäüks teeb seda üksnes endale. Standardse lahenduse puudumine teeb keeruliseks ka ideede läbikatsetamise. Näiteks võib olla olemas idee, aga seda ei saa katsetada inimeste peal, et näha, mitme vaataja pealt süsteem „kokku jookseb“ – põhjuseks peamiselt liiga suur vajalike vabatahtlike arv. Kunstnikud ei saa seetõttu olla kindlad, et nende lahendus täielikult töötab. (Jansen, Vares 2022) Standardset lahendust on vaja, et kunstiline idee ei takerduks tehniliste probleemide taha. On vaja välja arendada vajalik infrastruktuur, et kunstnik ei peaks muretsema enda idee realiseerimisel tehnilise võimekuse pärast. Mida kindlamad lahendused on arendatud, seda mitmekülgsem saab ka looming olla – kunstnikud julgevad erinevate võimalustega suuremalt katsetada ega pea muretsema tehniliste takistuste pärast.

Aastal 2015 avaldas Taavet Jansen (2015: 141) arvamust, et digitaalse tehnoloogiata on teatri edasine areng võimatu. Teatrikunstile endale oleks väljakutse teater, kus tehnoloogia laiendab inimest seestpoolt – taoline teater esitaks uued tingimused nii ühisruumile, publikule kui ka etendajatele. Lisaks leidis ta, et „kunst võiks olla ühiskonna arengust ees, mitte sõrkida selle sabas“. Vaevalt Jansen toona pandeemiat ja selle mõju voogteatrile ette nägi, ent sellegipoolest olid tal juba siis tänaseks väga populaarsed ideed. Meie maailm on täna väga tehnoloogiakeskne ning COVID-19 pandeemia sundis inimesi veelgi enam veebiplatvormidele kolima. On oluline, et etenduskunst tuleks sellega kaasa, isegi siis, kui see muudab ühisruumi ning publiku ja etendaja positsioone. Selle poolest on ka voogteater väljakutse. Liis Varese sõnul võimaldab virtuaalne ruum avastada sisemisi seisundeid, mida füüsiliselt lavale panna ei ole võimalik (Jansen, Vares 2022). See tõstatab uute kogemuste tundmise ja avastamise võimaluse – oluline on olla muutuste suhtes võimalikult avatud.

Voogteater on uudne ning siiani eksperimentaalne vorm, mis alles otsib enda piire, kontseptsiooni ja kohta teatrimaastikul. See vorm on täna ühe olulisem: meie ümbrus digiteerub aina rohkem, mistõttu on oluline, et ka etenduskunst oleks sellega üheshingamises. Voogteater tugineb internetile, paneb publiku uude positsiooni ning seetõttu võib see mõjuda kõige muu kui teatrina. Leian, et tegemist on sellegipoolest teatriga ning et peaksime olema rohkem avatud mõttele, et ka teatrikunst digiteerub. Voogteater tõestab aina enam enda vajalikkust tänapäeva maailmas ja seda enam on oluline, et oleks julgust katsetada ja luua vajalik edulugu, tõestamaks vormi töötavust. Lisaks eduloole ja kindlale kontseptsioonile on hädavajalik töötava tarkvara väljatöötamine, et kunst ei jääks tehniliste takistuste tõttu arenemata.

## **1.2 Mõistete defineerimine**

Voogteatril on ajaga kujunenud erinevaid definitsioone. Siiaamaani pole aga kokku lepitud ühte kindlat definitsiooni, mis haaraks endasse voogteatri olemuse ja muud tehnilised aspektid. Samuti on voogteatriga seotud terminoloogiaga omamoodi segadus, sest see koosneb mitmest tahust nagu tehnoloogia, interaktiivsus ning küberneetika. Siin alapeatükis avan voogteatriga seotud terminoloogiat ning analüüsin, mida oleks kõige õigem voogteatri kontekstis kasutada.

Esimesena tuleks defineerida järgnevad mõisted: *teater*, *etendus* ja *etenduskunst*. Seda on vaja teha, et luua kontekst, kuidas need mõisted voogteatriga suhestuvad. Erika Fischer-Lichte (2011: 57–58) selgitab, kuidas aastatega on *teatri* definitsioon muutunud – esteetilisest mõistest kuni eriimeliste sündmuste kirjelduseni. Tänapäeval kasutatakse *teatrit* nii kindla kunstivormi kui ka erineva vaatemängulise sündmuse kirjeldamiseks. Peamiselt on *teater* institutsioon, kus esitatakse lavastusi, või lavastuste valmistamise kunst. *Teater* on kui teatrisündmuse konstruktsioon, mis sünnib publiku ja näitlejate omavahelisest koostööst. (Vince 2010) Voogteatri puhul on olemas publiku ja näitlejate omavaheline koostöö. Muutunud on lihtsalt paar faktorit nagu ühisruum ning publiku enda roll. Publik on pandud interaktiivsesse rolli ning ühisruumiks on küberruum. *Interaktiivsus* on perspektiiv tajuda nn pildi sisemisi mõõtmeid ja kontrollida enda positsiooni pildi suhtes – näiteks vaataja taju ja osalus on virtuaalsuses olulised komponendid (Bay-Cheng 2010: 186). Vaatamata osale muutunud teguritele, on voogteatris *teatri* baaselemendid paigas, mistõttu saame me nimetada voogteatrit teatriks.

*Etenduseks* peetakse teatrikunsti teose ühekordset esituskorda. *Etendusega* seotud terminoloogia pole eesti keeles lõplikult kinnistunud, mistõttu tähistatakse terminiga *etendus* „teatrietendust, erinevaid kunstisündmusi ning laiemalt kultuurietendusi, nt spordivõistlused, poliitilised üritused, rahvuslikud rituaalid jms“. (Saro 2022) E-lektroni lavastusi etendatakse platvormil *elektron.art* ning iga etendus erineb teisest, nagu ka traditsioonilises teatris. Seeläbi saab nimetada nende lavastuste etendamisi etendusteks.

*Etenduskunst* on ajaloolises suguluses modernistlike vooludega, kus põimitakse „kirjandust, muusikat, teatrit, tantsu ja visuaalkunste“. Kui varem oli olemas täpsem eristatavus *etenduskunsti* ning *teatri* vahel, siis tänapäeval on piirid pigem hägustunud. Traditsiooniliselt tähistati *etenduskunsti* mõistega mitterepresentatiivseid lavastusi, kus lähtutakse lavastuse loomisel eelkõige enda kehalistest ja elukogemustest. Nüüdseks on erisus kadunud, kuna väljendusvahendeid laenatakse vastastikku. Erinevad institutsioonid ja loojad nimetavad enda tööd justnimelt *etenduskunstiks*, et eristada kunstiteoseid ja kogemusi. (Saro 2022) E-lektron on toonud enda kodulehel välja, et nad tegelevad justnimelt etenduskunstiga (Meist/About us). Siinkohal järeldan, et nimetus tuleneb peamiselt soovist eristada kogemust võrreldes traditsioonilise teatriga. See aga ei tähenda otseselt, et tegemist ei ole teatriga – kunstiteos ja selle kogemine erineb lihtsalt traditsioonilistest arusaamadest ning vaataja peaks sellega arvestama.

Voogteater (ingl *live virtual theatre*) on eestikeelse mõistena välja kujunenud terminist *voogedastus* (ingl *live streaming*). *Voogedastus* ehk *striimimine* on internetis soovitava meediasisu edastamine kas reaalajas või kasutajale sobival ajal (*Voogedastus / striimimine*). Meediasisuks saab olla nii video kui ka heli. Näiteks tänapäeval suurimad video voogedastusplatvormid on Netflix, Disney+, Amazon Prime ja Apple TV+, kus striimitakse erinevaid filme ja seriaale (Liimets 2021). Voogedastusel on suur rõhk kasutajamugavusel – vaatajal on vabadus otsustada enda tahtmise järgi voogedastuse sisu, aega ja kestvust (Liive 2014). Siinkohal tulebki mänu *teatri* termin. Voogteatris sisu küll striimitakse, aga see edastatakse kindlal kellaajal reaalajas. *Teatri* olemasolu voogteatris viitab reaalaja sündmusele, mitte eelsalvestatud video edastamisele.

Voogteater on arenenud välja tehnoloogilisest ja digitaalsest teatrist, mistõttu on ka oluline välja tuua nende endi definitsioonid, et selgitada nende mõju voogteatritele. Eesti Teatri Agentuuri teatriterminoloogia sõnastiku järgi on tehnoloogiline teater „lavastusliik, kus tehnoloogia täidab lavastuses kesksel rolli; tehnikaseadmed ja nende kasutamine on nähtava kohal ega ole vaid vahendavas ning muid lavastuskomponente toetavas funktsioonis“ (Tehnoloogiline teater). Henri Hütt ja Evelyn Raudsepp (2013: 59) on selgitanud, et reaalajas toimuvad ülekanded ning video kasutamine ei ole tehnoloogiline teater, sest tehnoloogise teatri skene ei ole integreeritud videost kui meediumist. Samal ajal võib video võimalustega katsetamine ning selle tulemuste näitamine publikule muuta video enda karakteriks tehnoloogilises teatris. Sellest järeldan, et tehnoloogilise teatri aspekte saab näha voogteatris. Voogteater katsetab tehnoloogiliste vahenditega ning püüab läbi selle end luua, kujundada ning piiritleda. Eksperimenteerides võib ka tehnoloogia ise muutuda agendiks lavastuse sees.

Digitaalses teatris (ingl *digital performance*) mängib arvuti tehnoloogiana märksa suuremat rolli. Steve Dixon (2007a: 3) defineerib digitaalset teatrit järgnevalt: etenduskunstide vorm, kus digitehnoloogiad omavad peamist rolli kontekstis, tehnikas, esteetikas ja edastamises. See sisaldab endas kõiki erinevaid projektsioone, mida on digitaalselt manipuleeritud või loodud. Eesti Teatri Agentuur toob välja, et voogteatri lavastused on sellised, mis on loodud spetsiaalselt otsevoogedastuseks füüsilises või virtuaalses ruumis (Voogteater). Voogteater võib olla digitaalne teater, aga samal ajal ka mitte – voogteatri lavastused võivad olla digitaalselt manipuleeritud, aga võib esineda ka lavastusi, mis pole digitaalselt moonutatud.

Septembris 2010 kasutas Christina Papagiannouli voogteatri kohta terminit *Eteater* (ingl *Etheatre*), ignoreerides tol hetkel juba kasutatavaid termineid. Alates 1990. aastate keskelt

on erinevad kunstnikud ning teatriuurijad proovinud defineerida voogteatrit järgnevate terminitega: *küberdraama* (ingl *cyberdrama*), *küberesitus* (ingl *cyberformance*), *digilavastus* (ingl *digital performance*), *küber(-)teater* (ingl *cyber(-)theatre*), *virtuaalne teater* (ingl *virtual theatre*), *võrgustiku teater* (ingl *networked performance*), *telemaatiline esitus* (ingl *telematic performance*), *digitaalsed praktikad* (ingl *digital practises*) ning *hüperperformanss* (ingl *hyperformance*). Laialdane terminite valik näitab selle teatrivormi praktikate ja vaheosade mitmekesisust, mistõttu puudub kokkulepe erinevate praktikute, uurijate ning õpetlaste vahel. Lisaks käib teatav võidujooks autorsuse üle, mis voogteatriga siiaamaani kaasas käib. (Papagiannouli 2016a: ix) Mitmekesisus on hea, kuid samal ajal tekitab teatavat segadust. Vaja oleks voogteatri enda terminoloogiat ja kindlat definitsiooni, et tekiks kunstilises kogukonnas ühine arusaam teemast.

Teatriuurija ja -praktik Helen Varley Jamieson võttis aastal 2000 kasutusele termini *küberesitus* (ingl *cyberformance*), et defineerida reaalses toimuvat esitust, mis kasutab internetitehnoloogiaid kaugesinejate toomiseks lähema ja kaugema vaatajaskonna jaoks. Kuna Jamieson tutvustab voogteatrit ühe teatraalse liigina, väldib ta selle kirjeldamiseks terminit *teater*. (Jamieson 2008: 32–33) Teatrid näevad arvuteid n-ö vaenlastena, sest kardetakse teatri hääbumist veebistumise tõttu. Lisaks tehnoloogilisele kartusele leitakse, et *teater* ise on küllaltki tugev ja koormatud sõna, mis võtab kokku kindlaid esteetikaid, milles nõutakse kindlaid käitumismustreid ja talitussviise. (Papagiannouli 2016b: 8)

Sama leiab e-lektroni üks algatajatest Taavet Jansen, kes proovis koos tiimiga terminit *voogteater* rohkem kasutusele tuua, kuid loobusid, sest seal on sõna *teater* sees. See termin viivat inimesed n-ö valedele jälgedele, sest diskussiooni fookuseks pole uued võimalused, vaid küsimus, kas tegemist on teatriga või mitte. *Teater* on oma olemuselt justkui täiesti valmis ning seda ei saa enam kuidagi muuta. Seetõttu võtavad nad terminit „*digital performing arts*“ vahendatud reaalses toimuva sündmusena ehk voogedastusena. (elektron.signal 2021) Siinkohal leian, et *teater* on täpselt nii valmis, kui seda ise olla lubame. Mida rohkem jääda kinni ideesse, et *teater* on lõplik ja seda täiendada ei saa, seda enam tekib sama küsimus uute vormide ilmingutel. Peab tõdema, et erinevad digilahendused on tänapäeval meie maailma igapäevaosa ning seetõttu on ka oluline, et teatrikunst ei jääks enda nn lõplikkusega ajale jalgu.

Küll aga on üks võimalikke lähenemisviise sedastada, et *teater* on reaalses inimeste suhtluse kujutamine meelelahutuse eesmärgil ja „reaalses esitus“ on esitusviis, kus ei ole publiku

jaoks midagi eelnevalt salvestatud. Sellest lähtuvalt on Chiel Kattenbelt defineerinud teatrit järgnevalt: „sotsiaalne kohtumispaik etendajate ja vaatajate vahel reaalses, siin ja praegu“ (Kattenbelt 2006: 33). Voogteatri puhul etendajad ja vaatajaskond ühte geograafilist ruumi ei jaga, kuid reaalses toimuv suhtlus toimub läbi küberruumi. Kattenbelt on välja toonud, et teater on füüsiline hüpermeedium ning internet on virtuaalne hüpermeedium, mistõttu teater pakub eeskätt lava meediale (Kattenbelt 2008: 23). Samas pakub internet enda küberruumiga just lava teatrile enda erinevate performatiivsete platvormidega. (Papagiannouli 2016b: 10) Usun, et voogteatrit saab justnimelt nimetada *teatriks* – see on samm tänapäeva digitaalse mentaliteedi poole. Voogteatri olemasolu ei hävita teatrit, vaid justnimelt rikastab seda ja toob teatri kaasaega. Seda enam peaks nimetama voogteatrit just teatriks, et teatav teatri hääbumise hirm lahustuks ja tõestaks kunstilisele kogukonnale, et teatri teatav digitaliseerumine on tänapäeva mentaliteedi kontekstis oluline samm. Mida rohkem me väldime teatri piiride laiendamist, seda suuremalt takistame teatri enda arengut kaasajas – uutel vormidel on raskem välja areneda ning ennast kehtestada.

Christina Papagiannouli (2016b: 6–7) on defineerinud voogteatrit järgmiselt: „voogteater on digitaalse teatri liik, mis kasutab interneti küberlavana: sotsiaalpoliitiline ruum ja mitteruum, kus osalejad on kohal ja puudu korraga reaalses toimivas vahendatud kogemuses“. Voogteater on vorm, kus ruum ning etendajate ja publiku positsioon on muutunud. Samal ajal säilitab see traditsioonilise teatri väärtuse – kõik sünnib siin ja praegu. Võttes arvesse kõiki määratlusi, defineerin ise voogteatrit järgnevalt: voogteater on digitaalne teatrivorm, kus lavastused on loodud voogedastuseks reaalses digitaalsel platvormil ja milles osalejad osalevad küberruumis toimivas vahendatud kogemuses.

Oluline omadus voogteatrist on *elavus* (ingl *liveness*). Saara Liis Jõerand (2021: 94) on tõlkinud inglisekeelse *liveness* eestikeelde *elavusena*, seega kasutan siinses töös seda tõlget. *Elavus* on rohkem seotud ajaga ning nn siin ja praegu olemisega kui vaadeldavate subjektide kehalisuse või virtuaalsusega. Fookus pole meedial, sest vaataja jaoks on elavus n-ö kohal olemine, mis tahes esitusvormi vaadatakse. Põhiprobleemiks on endiselt tõsiasi, et elav ja salvestatud, virtuaalne ja tegelik erinevad selgelt üksteisest tajumise ja fenomenoloogiliste suhete poolest. (Dixon 2007b: 127–129) Keeruline on luua elavust virtuaalses keskkonnas, sest see võib mõjuda kinolikult, ettesalvestatuna. *Elavust* on aga vaja, et oleks olemas voogteater. Mida rohkem on reaalses *elavat* kohalolu, seda elavam on ka teos. *Elavus* on vajalik voogteatris, et vaataja kogeks teatraalset elamust, mitte filmilaadset kogemust.



*Elavus* mõjutab ka publiku vastuvõtuviisi. Näha on nii vaimseid kui ka füüsilisi tähelepanumuutusi, kui digiprojektsioonides n-õ elavaid etendajaid kasutatakse. Pärast etendajate lavalt lahkumist on näha pealtvaatajate füüsilist lõdvestumist ning vaimselt muutub äsja nähtud kujutis suhtlusmeediumiks. Peamiselt on võrreldud teatri- ja kinopublikut. Erinevuseks on toodud, et teatripublik on elava etenduse ajal erksam, sest nad vaatavad etendust, etendajaid ja üksteist terava teadlikkusega. Kinopublik vaatab aga filme eraldataval, üksildasemal ja passiivsel režiimil. (Dixon 2007b: 129) Teatris on publik pandud aktiivsesse rolli – etendus on elav ning toimub siin ja praegu nende ees. Kinos nähakse aga eelsalvestatud filmi, millel puudub *elavuse* aspekt. Siinkohal soovingi rõhutada taas *elavuse* olulisust voogteatris, et saaks rääkida voogteatrist kui teatrivormist, mitte kinost. *Elavuse* olemasolu mõjutab vaatajat ja vaatamise kogemust.

*Elavusega* käib kaasas mõiste nagu *kohalolu* (ingl *presence*). *Kohalolu* on peamiselt seotud tähelepanu keskpunktiga. See sõltub publiku kaasamisest ja tähelepanust, mis tuleneb audiovisuaalsest tegevusest. Mida rohkem publik huvitub laval olevast tegevusest, seda rohkem eksisteerib *kohalolu*. (Dixon 2007b: 132) Info- ja mürarikkal ajastul on väga keeruline tähelepanu ühte punkti koondada. Tähelepanu saamiseks on vaja materjal atraktiivseks ja köitvaks teha, kuna seda rohkem koguneb auditorium selle juurde. Voogteatri puhul on *kohalolu* väga vajalik. Internetikultuuris on ekraanide vahetamine hiirekliki kaugusel ning kuna *kohalolu* võib voogteatri lavastuste puhul minimaalne olla, on suur tõenäosus, et publik lihtsalt sulgeb ekraani ja „lahkub saalist“.

Voogteater on välja kujunenud tehnoloogilisest ja digitaalsest teatrist. See on teatrivorm, mille lavastused on loodud digiplatvormidele voogedastamiseks. Voogteater sünnib vaatajatele siin ja praegu ning traditsiooniline *etenduse* mõiste kehtib ka selle teatrivormi puhul. Voogteatrist saab rääkida kui teatrist, sest see hõlmab traditsioonilise teatri aspekte: nt publiku ja etendajate ühisruum ning reaalajas aset leidmine. Voogteater on samm teatri digitaliseerumise poole – see on oluline, sest ümberringi maailm veebistub ning etenduskunstid ei tohiks ajale jalgu jääda. Voogteatri kesksed tunnused on *elavus* ja *kohalolu*. *Elavus* muudab voogteatri teatraalseks ja paneb ka publiku enda aktiivsesse rolli, mis täidab interaktiivsuse aspekti. *Kohaolu* on vajalik tähelepanu hoidmiseks. Mõlema tunnusega luuakse vaataja ja etendaja vaheline kogemus.

### 1.3 Ülevaade e<sup>l</sup>lektronist

Bakalaureusetöö keskmeks on e<sup>l</sup>lektron, mistõttu on vajalik ka avada selle platvormiga seotud konteksti. Selles alapeatükis tutvustan e<sup>l</sup>lektroni ennast, kuidas see sündis ning millega täpsemalt tegeleb.

E<sup>l</sup>lektron sündis hetk enne COVID-19 pandeemia algust ehk märtsis 2020. Pandeemiast tingitud piirangute tõttu otsustati korraldada esimene Kõheda Vastasmõju festival füüsilise ruumi asemel veebis ja seetõttu oli vaja välja arendada omaenda platvorm. Paari nädalaga oli algne tulemus olemas ja festivali külastas veebis üle 3000 vaataja. Festivali kaudu sai loodud vundament ja nüüd arendatakse läbi katsetuste välja nn tööriistakasti, millega voogteatris töötada. (Jansen, Laansalu 2021: 114–115) Taavet Jansen on välja toonud, et voogteatri digitaalne tarkvara on jäänud 1990. aastatest välja arendamata, mistõttu otsustasid nad üles ehitada enda oma. Keeruliseks teeb olukorra asjaolu, et puuduvad teadmised ja vahendid, kuidas miski koostöös töötab. (elektron.signal 2021)

Pandeemia oli hea tõuge e<sup>l</sup>lektroni sündimise jaoks, sest etenduskunstnikele tekkis teatav upu või uju moment. Maike Lond Malborg nendib, et tõenäoliselt ei oleks nad voogteatriga tegelema hakanud ilma COVID-19 pandeemiata (elektron.signal 2021). Pandeemia kiirendas kõigest veebistumisprotsessi – koroonaviirus justkui sundis kõiki kolima veebi ja etenduskunstnikel ei jäänud muud üle, kui avastada loometöö jaoks interneti võimalusi.

E<sup>l</sup>lektroni loomeloos on oluline 2019. aastal välja kuulutatud Sakala 3 teatrimaja ideekonkursil. Konkursi eesmärk oli leida ideid, mis „avardaksid etenduskunstide piire, oleksid uuenduslikud ja kõnetaksid publikut ka rahvusvahelisel areenil“ (Kompus 2019a). Ideedekonkursi lõppvooru jõudis kaks ideed – Lauri Lagle ja e<sup>l</sup>lektroni poolt pakutud kontseptsioonid. Mõlemad said kolmeaastase stipendiumi, et enda idee ellu viia: 200 000 eurot aastas. (Kompus 2019b) 2023. aasta jaanuaris rahastus lõppeb ja on vaja leida alternatiive, et platvorm saaks jätkuda. Taavet Jansen leiab, et kõige tõenäolisem variant on teha koostööd mõne Eesti teatriga. (Jansen, Vares 2022)

E<sup>l</sup>lektronis põimuvad kunst ja teadus. Enda kodulehel rõhuvad nad faktile, et e<sup>l</sup>lektron tegeleb transdistsiplinaarse etenduskunstiga *black-box*'ist virtuaallavadeni. Nad innustavad kunstnikke eksperimenteerima, hinnates vabadust töötada tundmatul alal. E<sup>l</sup>lektronis tegutsevad inimesed arendavad tehnoloogiat ning nad nimetavad enda virtuaalset lava tulevikulavaks. E<sup>l</sup>lektroni vundamendiks on „tugev teatrikogemus, tehnoloogilised oskused,

digi-punk suhtumine, mis lubab teha asju teisiti, reegleid rikkudes ja uusi luues“.  
(Meist/About us)

Platvormil eksperimenteeritakse ohtralt voogteatri piiridega, otsides ja leiutades vajalikke tööriistu. Neil on julgust eksida ja samal ajal katsetada erinevad vorme, et leida kontseptsioon, mis täielikult töötaks. Maike Lond Malborg on toonud välja, kuidas ta naudib teatud määral läbikukkumisi, sest sellest õpib tuleviku tarbeks (elektron.signal 2022). Voogteatril puudub kindel kultuur – seda alles arendatakse ja avastatakse. E<sup>l</sup>lektron on justkui üks teerajajatest, kes avastab erinevaid võimalusi voogteatri loomiseks. (Jansen, Vares 2022)

Taavet Jansen ja Andrus Laansalu (2021: 115–116) sõnavad, et e<sup>l</sup>lektroni fookuses on üldiselt etenduskunstide liikumine virtuaalsesse ruumi. Lisaks on e<sup>l</sup>lektroni jaoks oluline küsimus seotud ruumi ja ruumitajuga. Suurema ruumi loomisega läheb aega nii tehnilises kui ka kontseptuaalses plaanis. Fookuses on nii uus arusaam ruumist endast kui ka kohalolu tajumise uued vormid. Jansen on kommenteerinud, kuidas e<sup>l</sup>lektroni suund on ära kasutada inimeste oskusi ja kogemusi performansikunstist (ingl *performance art*) leidmaks miinimumi, millega saab luua n-ö tunde vaatajaga. Olulisel kohal on kontseptsiooni leidmine: mis on kohtumise põhjuseks ja mida me üksteiselt ootame? (Jansen, Vares 2022)

E<sup>l</sup>lektron koosneb üpris suurest tiimist. Kontorist võib leida e<sup>l</sup>lektroni tegevjuhi Hendrik Kaljujärve, etenduskunstniku ja dramaturgi Maike Londi, kunstniku, lavastaja, helilooja ja programmeerija Taavet Janseni, produktsioonijuhi Kaie Olmre, Bohdana Korohodi, Kristjan Janseni, Jaan Evarti ja Krista Jakobson-Hadari. Taustajõuna kodust on e<sup>l</sup>lektroni tiimis veel Andrus Aaslaid, Andrus Laansalu, Evi Pärn, Katrin Aaslaid, Tencu (Andres Tenusaar), Raul Keller, Henri Hütt, Eleonora Tikas, Priit Raud, Kalle Tikas ja Annika Ürpus. (Meist/About us)

## 2. MEETOD E-LEKTRONI LAVASTUSTE ANALÜÜSIMISEKS

Bakalaureusetöö teises peatükis kirjeldan meetodit, mis on aluseks e-lektroni lavastuste analüüsile kolmandas peatükis. Lavastuste analüüsi eesmärgiks on kaardistada voogteatri tunnused voogteatri lavastustes.

Analüüsin kahte e-lektronis etendunud lavastust: „Kõik loeb/The Reader“ ja „Hundid“. Lavastuste valik tulenes nende sarnasest vormist – digitaalne formaat, mille keskpunktiks on vaataja ja etendaja vahetu kogemuse loomine, viibimata samas ruumis. Lisaks on „Huntide“ lavastajate Taavet Janseni ja Liis Varese koostöö jätk lavastusele „Kõik loeb/ The Reader“. (Hundid) Lavastuste analüüsimisel saab seeläbi jälgida mitmeid asjaolusid, sh vormilisi ja tehnilisi muutuseid.

Lavastuste analüüsimiseks kasutan kvalitatiivset uurimismeetodit. Voogteatri lavastused erinevad traditsioonilise teatri lavastustest, mistõttu ei saa taoliste lavastustele läheneda konkreetsete etendusanalüüsi meetoditega, nagu näiteks teatrifenomenoloogilise või -semiootilise uurimismeetodiga. Valitud lavastuste analüüsiks olen võtnud kolm voogteatri tunnust – *elavus*, *kohalolu* ja *publiku positsioon* – ja analüüsin, kuidas need atribuudid e-lektroni lavastustes väljenduvad. Kõikide tunnuste puhul lähtun bakalaureusetöö esimeses peatükis väljatoodud selgitustest. *Elavust* analüüsin küsimusega: missuguste vahenditega luuakse lavastuses *siin ja praegu* kogemus? *Kohalolu* keskseks mõtteks on tähelepanu: kuidas ja millega hoitakse publiku tähelepanu keskpunkti? Publiku positsiooni puhul jälgin peamiselt, missugune on publiku roll lavastuses.

Analüüsimeetod toetub Triinu Reigo bakalaureusetöös kasutatud etenduseanalüüsi meetodile. Reigo analüüsis kontaktivabasisid etendusi *elavuse* kaudu, võttes fookuseks *siin ja praegu* elemendi, *kohaloleku* ja *mitteoleku* ning publiku *interaktiivsuse* (Reigo 2022: 7–9). Sarnaselt Reigole, analüüsin lavastusi *siin ja praegu*, *kohalolu* ja publiku kaudu. Minu analüüsimeetod sarnaneb Triinu Reigo *siin ja praegu* faktorile – kuidas seda luuakse. Erinevus tuleb sisse teiste analüüsitavate elementide vaatenurgast. Triinu Reigo (2022: 8) analüüsib *kohalolu* ja *mitteolu* ruumi kaudu ning publikut *interaktiivsuse* vaatenurgast. Enda analüüsis lähtun *kohalolust* kui tähelepanu keskpunktist – samuti jätan kõrvale *mitteolu* aspekti. Publikut analüüsin positsioonist ehk kuidas vaataja asetub lavastusse.

### 3. E-LEKTRONI LAVASTUSTE ANALÜÜS

Järgnevas peatükis analüüsin kahte e-lektroni lavastust: „Kõik loeb/The Reader“ ja „Hundid“. Mõlema lavastuse puhul algselt toon välja lavastuse tutvustuse ja kokkuvõtte, et anda edasi lavastuse konteksti. Seejärel analüüsin kindlaid voogteatri tunnuseid antud lavastuses. Analüüsiks kasutan meetodit, mida kirjeldasin eelmises peatükis. Pärast analüüsi toon välja peamised järeldused, mis tulenevad analüüsi tulemustest.

#### 3.1 Lavastuse „Kõik loeb/The Reader“ analüüs

Siin alapeatükis analüüsin lavastust „Kõik loeb/The Reader“. Analüüs on kirjutatud „Kõik loeb/The Reader“ salvestuse põhjal (Kõik loeb/The Reader). Lavastuse tutvustuses tuuakse välja, et „Kõik loeb/The Reader“ on mäng kolme ruumi vahel: mõtte-, virtuaal- ja füüsiline ruum. Selles virtuaalses teoses pole etendajat ennast näha, ent tema jäljed on nähtavad. Jäljed sünnivad konkreetses füüsilises ruumis, mis kanduvad publikule digitaalses ruumis. Etendaja on justkui kõigis kolmes ruumis korraga, kuid samas pole üheski. „Kõik loeb/The Reader“ lavastaja on Liis Vares, helikujundaja Taavet Jansen, etendajad Liis Vares ja Taavet Jansen ning tehniline teostus on Liis Vares, Taavet Janseni ning e-lektroni poolt. (Kõik loeb/The Reader 2021)

Etendus algab tühja tekstifaili pildiga. Vaataja näeb Apple'i rakenduse Pages tühja valget lehte, kuhu tundmatu etendaja teksti kirjutama hakkab. Vaataja on kui lugeja, kelle silme all kirjutatakse talle endale kirja. Esimesena kirjutatakse pöördumine lugejale, milles öeldakse, et kirjutaja mõtleb tema peale. Kirjaga luuakse mõtteruum, kuhu etendaja hakkab kirjutama erinevaid lugusid: ta istub kohvikus ja tellib kohvi, segab selles lusikaga suhkrut ja kirjutab kirja, meenutab, kuidas joobes naabrimees etendaja korter 34 ukse taha tuli, ning kirjeldab neljandat seinu murdes, kuidas ta mõtteruumi loob. Erinevate lugudega viidatakse ilukirjanduslikele kirjandusteostele: George Pereci „Ruumiliigid“ (1970), Emil Tode „Piiririik“ (1993) ja Ene Mihkelsoni „Korter“ (1985). Lugeja näeb, kuidas kirjutaja toimetab kirjutatud teksti erimoodi. Etenduses on hetk, mil ta tõstab kindlaid sõnu rohkem esile, parandab trükivigu, tõmbab maha või kustutab mingi osa tekstist. Etendaja Liis Vares tõi välja, et on teada osa kohti, mida ta tekstis toimetab, ent osa sünnib hetkes – nii, nagu ta ise tol hetkel tunneb. Seda on vaja, et tekst muutuks elavaks ka etendajale endale, mitte ei muutu tuimaks trükitavaks tekstiks. (Jansen,Vares 2022) Teksti elavus ja mõtestatus väljendub lugejale trükkimisel tehtud pausidega ja otsustega, kuidas ta teksti toimetab. Teksti

esitamiseks kasutatakse tekstifailis erinevaid vahendeid. Igal uuel leheküljel sünnib uus situatsioon. Algselt esitatakse musta värvi teksti valgel taustal, hiljem esitatakse valget värvi teksti mustal taustal. Samuti mängitakse teksti asukoha ja suurusega – on hetki, kus tekst kuvatakse ainult vasakul pool tekstifaili ning osa sõnu on suuremad kui teised. Lugejale näidatakse korterit 34, kus kirjutaja paikneb – sellega tuuakse mängu füüsiline ruum. Vaataja saab näha pilti korteri seinatapeedist, millele järgneb kaader, kus filmitakse pildil olevat tapeeti ja reaajas vaadet aknast. Etendus lõppeb samuti füüsilise ruumiga, kus vaatajale kuvatakse korteris olevaid detaile, mis haakuvad tekstis välja toodutega: tugitool, George Pereci „Ruumiliikide“ raamat, printer ja prinditud paberid ning laud kohvitassi, suhkrutükkide ja korterinumbriga.

„Kõik loeb/The Reader“ loodi ühes korteritoas (vt lisa 1). Vaataja nägi korteritoast väikest osa: tugitooli, esemetega lauda, akent ja tapeeti. Lisaks sellele oli toas paar valgustit, mikrofoni, kaamera ja kaks suuremat lauda, millel asus vajalik tehnika lavastuse loomiseks ja edastamiseks. Liis Varese sõnul on korter kui ruum seotud ülejäänud lavastuse kompositsiooniga. Seetõttu polnud ruum kunstlik ja seda ei pidanud eraldi n-ö üles ehitama – ruumi tuli lihtsalt vahendada. (Jansen, Vares 2022) Korteri ise käitub lavastuses füüsilise ruumina, kuhu vaataja ühel hetkel viiakse. Oma lihtsuses ja minimalismis mõjub ruum naturaalsena. See tõestab omakorda, et voogteatris ei pea rõhk olema visuaalil – oluline on tunne vaataja ja etendaja vahel.

Suur osa on lavastuses helikujundusel. Lugeja kuuleb kirja kirjutamise ajal arvuti klaviatuuriga trükkimist ja kirjutaja hingamist. Heliga tekib efekt, nagu kirjutaja oleks vaataja kõrval või ees, kui ta kirja kirjutab. Samuti rõhutatakse heliga erinevaid hetki: näiteks enne tapeedi kujutise ilmumist tekstifaili tehakse pilt sellest ja taustal on kuulda telefonikaamera klõpsu. Pildi tegemise järel ilmub see tekstifaili. Samuti otsustab etenduse lõpus kirjutaja tekstifaili välja printida ning lugeja kuuleb, kuidas printer hakkab tööle ja prindib faili välja. Lavastuse lõpus ilmub tekstifaili lugejale tekst: „Sa oled kuulnud albumit „The Reader“, autor +aave+ (viidatakse Taavet Jansenile)“, millega osutatakse ülejäänud helikujundusele. Album koosneb instrumentaalhelist, millega tekitatakse kärisevat ja n-ö tumedat, salajast õhkkonda. Taavet Jansen kirjeldas, kuidas kogu protsessi vältel kasutati vaid ühte mikrofoni, millega lindistati reaajas Liis Varese trükkimist, kaamera pildistamist ja printeri printimist. Samuti miksis Jansen reaajas lavastuses albumit „The Reader“. (Jansen, Vares 2022)

Lavastuse pealkiri „Kõik loeb/The Reader“ on samuti justkui sõnamäng. Eestikeelne osa viitab sellele, et iga teksti muudatus, eemaldus või paiknevus loeb ehk on oluline. Iga märk on läbimõeldud ja põhjendab enda olemasolu – midagi pole puudu ega üle. Inglisekeelne pealkirja osa tähendab otsetõlkes lugejat, millega võiks viidata vaatajale. Publik loeb reaajas kellegi mõtteruumi ja oma kohaloluga asutakse temaga sellesse mõtteprotsessi, kus kõik loeb. Seeläbi moodustavad inglisis- ja eestikeelsed pealkirjad üksteist täiendava terviku.

Esimesena analüüsin, kuidas luuakse *elavust* lavastuses „Kõik loeb/The Reader“. *Siin ja praegu* faktor on lavastuses muudetud keerukamaks, sest tegevus toimub justkui topeltvirtuaalruumis – voogedastusplatvormil ning tekstifailis. Vaataja justkui jälgib kellegi teise arvutiekraani ning kuidas too „keegi“ kirja kirjutab. Sellest hoolimata on võimalik tunda *elavust* mitme aspekti kaudu. Suuresti on tajuda *siin ja praegu* tunnust helikujunduses. Samal ajal, kui tundmatu isik tekstifailiga töötab, on taustal kuulda arvutiklaviatuuriga trükkimist ja hingamist. On tajutav, kuidas ekraani taga olev inimene on publikuga *siin ja praegu*. *Elavuse* saavutamiseks langeb ka teatav vastutus vaatajale endale, kes saab olla osa lavastusest. See sõltub sellest, kui palju on vaataja ise lavastuses n-ö siin ega ei lase end häirida kõrvalistest faktoritest, nt lemmikloomadest või pereliikmetest.

*Kohaolu* saavutamiseks on rõhk pandud tekstifaili manipuleerimisele. Vaataja tähelepanu proovitakse hoida teksti eriilmelise esitamisega ja muutmisega – vigade parandus, sõnade suurendamine, asetamine. Vaataja viiakse esitajaga justkui ühte mõtteruumi, kus hoitakse *kohalolu* teksti loomega. Leidsin end mõtlemast, mis võiks olla järgmine sõna ja vea tekkimisel koondus tähelepanu mõttele, kas esitaja parandab selle ära. Mida rohkem manipuleeriti teksti, seda rohkem koondus tähelepanu äsja muudetud kohale. Fookus ei olnud teksti sisul, vaid teksti enda deformatsioonil. Mida rohkem hakkas korduma tekstiga manipuleerimine samasugusel viisil, seda rohkem kadus *kohalolu* – tegevus muutus üksluiseks ja tähelepanu hajus.

*Kohalolu* säilitamiseks on sisse toodud esitaja füüsiline ruum ning selle edastamine publikule. Esmalt edastatakse vaatajale pilt tapeedist, millele järgneb kaader füüsilises ruumis olevast seinast, kus see tapeet on. Teisel korral edastatakse kaader, kus vaataja saab näha detaile, mida esitaja tekstis kirjeldas. Ruumi muutumine koondab taas tähelepanu ning paneb mõtlema esitaja füüsilisele asukohale. Detailide esitamine tekitab teatud äratundmisrõõmu ning ajendab meenutama algul esitatud teksti. Vaataja pannakse keskenduma ruumidevahelisele mängule, mis aitab etendajal hoida vaatajate *kohalolu*.

Kaasa mängib asjaolu, et tegevuse toimumise tempo on üpriski kiire, mis tähendab, et publikule ei ole jäetud tähelepanu hajumiseks väga palju ruumi. Kui tekib oht üksluisusele, tuuakse mängu uus kasutusviis, milles tekstiga mängida või luua uusi ruumilisi dimensioone. Toetudes eelnevalt välja toodud Steve Dixoni arusaamale, väidan, et lavastuses „Kõik loeb/The Reader“ hoitakse *kohalolu* erinevate aspektidega nagu tekstiga manipuleerimine ja ruumidevahelise mänguga.

Publikul on võimalik olla aktiivne ekraani kõrval olevas jututoas. Publik on pandud esitaja mõttekaaslase rolli – ta on osa lugejast, kelle poole esitaja enda kirjutisega mitmel korral pöördub. Jututuba võimaldab vaatajatel mõtteid vahetada ning on igäihe isiklik otsus, kui aktiivne ta olla soovib. Peamine interaktiivsus toimub publikuliikmete vahel, sest on näha, et publiku mõtted lavastuse kulgu ei mõjuta. Samuti ei tooda neid lavastuse sees kuidagi eraldi välja. Küll aga loetakse need ette etenduse lõpus, kui tänatakse vaatajaid ja vastatakse erinevatele mõtetele ning küsimustele. Antud lavastuses tuleb publiku roll välja nii nagu vaataja ise enda rolli tunnetab. Mida rohkem on vaataja mõttega etendaja tegevusega kaasas, seda rohkem on ta ka osa lavastusest. Publikul endal on mõtteline vastutus olla aktiivne ja lavastuse tegevuses kohal. Ainuke ohukoht on, et lavastuse enda *kohalolu* võib liikuda lavastuse tegevusest jututuppa. Sõltub täiesti vaatajast endast, missugusest *kohalolust* ta laseb end mõjutada ja kuhu enda fookus suunatakse.

### **3.2 Lavastuse „Hundid“ analüüs**

Siin alapeatükis analüüsin e-lektroni lavastust „Hundid“. Esmalt toon välja lavastuse tutvustuse, dramaturgilise võrdluse ja kokkuvõtte lavastusest. Seejärel liigun edasi analüüsi juurde. Analüüs on kirjutatud „Hundid“ salvestuse põhjal (Hundid 2022).

„Hundid“ on eestikeelne originaallooming, mis on saanud inspiratsiooni Hollandi kirjaniku Willem Frederik Hermansi lühijutust „Hoitud maja“ (1952; ee tõlge 2021). Lavastuses toimub lugu virtuaalses Eestis ja lugu esitab küsimuse meie enda tegelikkuse kohta: loos võib kes tahes kohata võsas tundmatut ning publik viiakse rännakule, mis tekitab küsimusi maailma ja iseenda tegelikkuse kohta. Kirjelduses on välja toodud, et „proovile pannakse nii meie turvatunne, maailmapilt, hoiakud kui ka arusaam reaalsusest“. Autorite sõnul otsivad kõik kohta digitaalses maailmas ning „Hundid“ ongi lugu sellest, mis juhtub, kui kohtame selles nn virtuaalses võsas tundmatut. Kirjelduses rõhutatakse „Huntide“ digitaalteatri



hübriidvormi, sest selle loomises „osalevad nii teatri-, filmi- kui ka kujutavad kunstnikud“. „Huntide“ lavastajad on Taavet Jansen ja Liis Vares, dramaturg Tõnis Parksepp, videokunstnik Alis Mäesalu, lavastuskunstnik Neeme Külm, valguskunstnik Fredi Karu, helikujundus on Liisa Hirchi poolt ning laval on näitlejateks Marion Tammet ja Anne Türrpu. „Hundid“ on jätk lavastusele „Kõik loeb/The Reader“ ja selle fookuses on küsimus „intiimse ja vahetu kogemuse loomise võimalusest etendajaga samas ruumis viibimata“. (Hundid)

Willem Frederik Hermansi lühiromaanis „Hoitud maja“ toimub tegevus II maailmasõja aegses Ungaris. Lugu keerleb ühe maja ümber, mille peategelane leiab ja mis muutub temal n-ö turvatsooniks. Majja hakkavad ilmuma külalised, kes tema rahu rikkuma hakkavad. (Hermans 2021) Olgugi et „Huntides“ on loona kirja pandud vaid väike osa, sest ülejäänud on improvisatsioon publiku märksõnadest, ilmneb lavastuses mitmeid dramaturgilisi paralleele „Hoitud maja“ narratiiviga. „Huntides“ algab tegevus alati ühes kindlas kohas – Läänemaal, Topul. Nii „Hoitud majas“ kui ka Huntides“ on dramaturgiliselt pidevad kohtade, tegevuste või situatsioonide kirjeldus. Lisaks on sarnane faktor maja kui turvapaik, mis võõraste ilmumisel muutub aina ebakindlamaks ja hirmutavamaks. Kui Hermansi lühiromaanis hakkavad majja ilmuma erinevad võõrad inimesed, kes peategelast liimist lahti viivad, ilmuvad „Huntides“ peategelase suvekodu juurde hundid – võõrad ja tundmatud. Mõlemad lood on justkui eneseotsing võsastikus ja müras.

Esimesena kuvatakse vaatajale pilt lavatagusest – uduselt on näha ekraani, arvutit ja põgusalt kaadrit Marion Tammetist, mis järgnevalt ekraanile kuvatakse. Vaataja näeb, kuidas mullane ja märg etendaja vestleb telefonis jututoaga. Kohe ei reedeta Tammeti asukohta ning põgusalt filmitakse etendajat ja tema taga oleva struktuuri nurki. Viimaks kuvatakse pilt Marion Tammetist ja publik näeb tema taga olevat maja meenutatavat karkassi. Tegemist on samuti lavastusega, kus rõhk pole visuaalil. Vaatajatele hakatakse jutustama teekonda Topule, kus asub etendaja suvekodu. Kirjeldusega jõutakse suvekoju ja Tammet hakkab kirjeldama erinevaid situatsioone ja kohti: krundi taga olev kassihaud, hammaste pesemine õuekraani juures, peeglisse vaatamine, peeglisse mitte vaatamine, kadakate varjud murul jne. Näitleja tekst ei mõju ühtäkki naturaalsena ja on aru saada, et Tammet improviseerib lugu märksõnade kaudu. Enne kui publik n-ö teatrisaali sisse sai, pidid nad vastama lühikesele küsimustikule. Vaatajate vastustest hakkas Taavet Jansen Marion Tammetit reaalselt

lavastama, kuvades Tammetile märksõnu teleprompterisse<sup>4</sup>. Märksõnad vahetused regulaarselt iga 3-5 sekundi tagant; kõige pikem vahe oli umbes 20 sekundit. (Jansen, Vares 2022)

Ühel hetkel on näha, et Tammet „jookseb mõttega kokku“ ja taustalt kuuleme teise etendaja, Anne Tärnpu häält, mis lausub, et tuleb alustada algusest. Selliseid momente nimetatakse lavastuses taaskäivitusteks (ingl *restart*). Tammet alustab taas Topu tee kirjeldusest ja liigub sealt edasi uude märksõnade võsastikku. Kokku tehakse lavastuse jooksul viis taaskäivitust ja nelja nendest kontrollib Tärnpu. Pärast iga taaskäivitust hakkab Tärnpu Tammetiga rohkem suhtlema, küsides etendajalt täpsustavaid küsimusi. Samuti tekib momente, kus Anne Tärnpu otsekui kontrolliks Marion Tammetit – näiteks ütleb Tärnpu kolmanda taaskäivituse ajal Tammetile, et too peab järgmine kord kõike naeratusega tegema. Esmapilgul tundub, et Tammet on otsekui marionett, kellega tundmatu hääl taustal mängib, kuid päris nii pole. Enne viimast taaskäivitust on etendaja enda energia ja tempo üles viinud, proovides elu eest võsastikust välja saada. Viimase taaskäivituse teeb etendaja ise, hüüdes „stopp“. Viimane stseen on dialoog Tammeti ja Tärnpu vahel, kes arutlevad üksteise asukoha üle ja meenutavad eelmisi stseene. Etenduse lõpus näidatakse publikule Anne Tärnpud, kes esitab enda lõpumonoloogi. Tärnpu toob viimase mõttena välja, kuidas tihti peale takistab keel tundmust kirjeldada ja killustab inimese ära. (Hundid 2022)

„Hundid“ on ruumiliselt tühi telestuudio, kuhu ehitati kujutletav ruum (vt lisa 2). Lavastus on publiku ja etendaja vahelise ühisruumi peale üles ehitatud. Lavastajate sõnul oli neil olemas tekst ja tekkis küsimus, kuidas seda lavastada. Lavastuse eesmärk oli lugu vaatajate sõnadel üles ehitada. (Jansen, Vares 2022) Vaatajad muutuvad oma märksõnadega huntideks, kellega Tammet keelelises ja tähenduslikus võsastikus kokku puutub. Visuaalile rõhku pole pandud ja *kohalolu* hoidmine on Marion Tammeti kanda, hoides püsivat kontakti kaameraga ja proovides silmanähtavalt end võsastikust välja suruda. (Hundid 2022) Tammet oma näitlejameisterlikkusega tekitab vaatajas intiimse ja vahetu kogemuse tunde – on näha, et näitleja pingutab, et tähenduste rägastikus selgust luua, mis paneb ka vaatajaid arusaamise nimel pingutama. Lisaks arusaamisele tekitatakse vaatajas kõhe tunne nii helikujundusega kui ka lähikaadritega Tammetist. Taaskäivituste ajal kuuleb vaataja huntide ulgumist, millest

---

<sup>4</sup> Teleprompter on kuvavahend, millega näidatakse esinejale täisteksti ette (Sõõrd 2017).

võib tunduda, et etendaja kaotas end võsastikus huntidele. Lähikaadrid rõhutavad veelgi enam eksinud ja hirmunud inimest, mis tekitab ka vaatajas ebakindlust ja hirmu.

*Elavuse siin ja praegu* aspekti on näha esimesest kaadrist, kus on näha lavatagust ülesehitust. Vaatajale kinnitatakse justkui algusest peale, et kõik sünnib justnimelt siin ja selles praeguses hetkes. Peamiselt luuakse *elavust* improvisatsiooniga. Esmalt tundub, et hakatakse lugu jutustama, kuid loo edasiarengul selgub, et tegelikkus kujuneb publiku märksõnadest. Improvisatsiooniga osutatakse faktile, et toimuv on unikaalne ja kordumatu. Seda enam täidab see *elavuse* printsiipe, et tegemist on sündmusega, mis toimub *siin ja praegu*. Võrreldes „Kõik loeb/The Readeriga“, rõhutab „Hundid“ *elavuse* aspekti rohkem. Vaatajatele tõestatakse ära, et nende mõjutustel kujuneb loos arenev mäng ja see saab sündida vaid selles hetkes.

*Kohalolu* suurimad aspektid on nn taaskäivitused, kui esineja Marion Tammet tekstiga kokku jookseb. Taaskäivitusi otsustab Anne Tärnpu, kes asub kaamera taga ning keda ilmutatakse publikule alles etenduse lõpus. Taaskäivitustega loo algus säilib, kuid sisu muutub. See on vahend, millega publiku tähelepanu kinni püüda. Samuti muutub iga taaskäivitusega mingisugune detail – teise inimese hääle kaugusest, loo esitamise emotsioon, tempo, loo muutumine dialoogiks häälega. Uus versioon loost erineb eelmisest, mis tekitab vaatajas põnevust ja tekitab mõtteainet loo kujunemise kohta. Vaatajale ei „lubata“ igavust, sest taaskäivitustega muudetakse erinevaid detaile, mis annab loole uue näo ja mõtteaine.

*Kohalolu* hoitakse ka Anne Tärnpu füüsilise keha varjamisega. Vaataja pannakse mõtlema ja otsima, kust teine hääle tuleb ning kellele kuulub. Tärnpu hääle hakkab esinejalt erinevaid detaile küsima ja nõuab loo kohta selgitusi. See innustab ka vaatajat kaasa mõtlema ja etendaja improvisatsioonile keskenduma. Tammet ise mõjub hüpnotiseerivana, mis veelgi enam lavastuses *kohalolu* suurendab. Vaatajana tekib hasart, kuhu lugu välja jõuab ning kas etendaja „jookseb improviseerides kokku“.

Peab välja tooma asjaolu, et *kohalolu* saab „Huntide“ puhul tekkida kergemini inimestel, kes kõnelevad eesti keelt ja pärinevad eesti kultuurist. „Huntide“ loo keskmes on suvekodu Topul, Läänemaal – iga stseeni alguses selgitatakse seda uuesti. Olgugi et kõnealus ruumi on vaatajal üsna kerge ette kujutada, aitab Topu asukoha tundmine paremini loos orienteeruda. Inimeste märksõnad ja loo edasine areng kõnetab tõenäolisemalt samuti rohkem eesti kultuuriruumist pärit inimesi. Vaatajatel tekib teatav äratundmisrõõm või

seoste tekkimine enda varasemate kogemuste baasil. Äratundmisrõõm on oluline, sest vaatajale visatakse ette meeleline võsastik ja segadus, millest väljapääsu on võimalik kogeda just selle kaudu. Mida rohkem suudame vaatajatena luua seoseid erinevate situatsioonidega või esemetega enda elust, seda kaasatumad me lavastusega oleme.

Publik on „Huntides“ asetatud etendajaga interaktiivsesse suhtesse. Vaataja ise on kui varjatud etendaja, kes viskab õhku märksõnu, mille pealt Marion Tammet jutustab Läänemaal asuvas Topus toimuvat lugu. Vaatajale langeb suur vastutus juhtida sündivat mängu: mingil määral on publikul kohustus olla aktiivne ja väljendada mõtteid. Erinevalt „Kõik loeb/The Readerist“ on vaataja sõnal kaal, mis mõjutab etenduse kulgu. Samal ajal soodustab see vaatajas *kohalolu* tunnet – vaatajad jälgivad etendaja lugu, et näha, kas nende märksõna jõudis loosse sisse. Aktiivne kommentaarium on suur osa „Huntide“ etendusest, kuid samal ajal võib see röövida fookuse etendajalt ja hakata looma etendust iseendas. Siinkohal tuleb samamoodi mängu vaataja enda vastutus kontrollida enda fookust ja üldist tähelepanu.

### 3.3 Järeldused

Järgnevas alapeatükis toon välja analüüsist tulenenud järeldused. Võrdlen analüüsitavaid aspekte mõlema lavastuse puhul ning toon välja olulisemad erinevused ja sarnasused.

„Kõik loeb/The Reader“ ja „Hundid“ on lahendanud *elavuse* erinevalt. „Kõik loeb/The Reader“ väljendab *elavust* peamiselt läbi helikujunduse, mille kaudu saab vaataja tajuda ekraani taga oleva inimese *kohalolu*. „Huntides“ kogeme *elavust* improvisatsiooni kaudu, mis sünnib koostöös vaatajatega. Improvisatsiooniga tuleb rohkem esile asjaolu, et tegemist on unikaalse ja ühekordse etendusega, mis toimub just praeguses hetkes. Mõlema lahenduse eesmärk on sama: anda edasi „siin ja praegu“ efekti.

Mõlema lavastuse puhul tekitatakse *kohalolu* erinevate meetodite ja lähenemiste segamisega, et lavastuse dünaamika ei muutuks üksluiseks ja ei sõltuks kordustest, millega kaotada *kohalolu*. Lavastuses „Kõik loeb/The Reader“ luuakse *kohalolu* peamiselt teksti manipuleerimisega ja ruumidevahelise mänguga. Kasutatakse erinevaid meetodeid, kuidas teksti presenteerida ja vormistada. Samuti mängitakse virtuaalse, füüsilise ja mõtteruumiga, millega hoitakse vaatajat endaga kaasas. „Huntide“ *kohalolu* mõjutavad taaskäivitumised,

Anne Tärnpu varjamine, Marion Tammeti suhe kaameraga ja publiku kaasahaaratus. Taaskäivitumistega muudetakse stseeni ja lahti hakkab kooruma uus stsenaarium, millega publiku *kohalolu* säilitatakse. Anne Tärnpu varjamine jätab vaatajale ruumi defineerida enda jaoks teise etendaja positsioon ning tekitab huvi selle vastu, kellega on tegu. Marion Tammeti kaameratöö haarab publiku endasse ning ärgitab huvi selle vastu, kas etendaja saab improvisatsiooniga hakkama või tuleb taaskäivitus. Viimaseks mõjutab „Huntide“ *kohalolu* publiku kaasahaaratus – publik mõjutab etendaja loo jutustamist, öeldes talle märksõnu. Vaatajal endal tekib teatav põnevus selle osas, kas tema öeldud märksõna kasutatakse või kuidas suudab Marion Tammet märksõnadest loo kokku panna.

Publiku positsioon on lavastustes erinev. Võimalused on küll samasugused – mõlemal on olemas jututuba, kuhu inimesed saavad enda mõtteid ja küsimusi esitada. Lavastuses „Kõik loeb/The Reader“ on publik pigem passiivne, kuna publiku enda mõtted, ideed jms ei mõjuta etenduse toimimist. Peamiselt toimub suhtlus publikuliikmete vahel ja vaatajale on jäetud vabadus olla aktiivne või mitte. „Huntides“ on publik pandud osaliselt etendaja rolli – vaataja sõnad mõjutavad etenduse kulgemist, sest publiku märksõnade järgi hakkab etendaja improviseerima. Vaatajatel on omamoodi vastutus lavastust kontrollida ja suunata.

Mõlema lavastuse puhul tuli välja, et publikul on kohati väga palju mõjuvõimu. Jututoa puhul on näha, kuidas see võib mõjutada lavastuse *kohalolu* ja kaotada üleüldist lavastuskeskset fookust. Seejuures on vaatajal kanda vastutus kontrollida enda tähelepanukeskpunkti. Nii *elavus* kui ka *kohalolu* sõltuvad publiku keskendumisest ja aktiivsusest. Seetõttu on oluline, et vaatajad kaotaks enda ümbert faktorid, mis võivad segada nende fookust, ja et vaataja oleks võimeline end tavapärasest keskkonnast välja lülitama. Kogemus sünnib ühtsest pingutusest ning eriti voogteatri puhul on tunda, kuidas publikul on vaja protsessile pühendunult keskenduda, et lavastus elamuse annaks.

## KOKKUVÕTE

Bakalaureusetöö eesmärgid olid anda ülevaade voogteatri olemusest, selgitada voogteatriga seotud terminoloogiat ja analüüsida selle praktiseerimist Eestis e<sup>l</sup>lektroni näitel. Eesmärkidest lähtuvalt otsisin vastust kahele küsimusele: mida kujutab endast voogteater ja kuidas väljenduvad voogteatri tunnused e<sup>l</sup>lektroni lavastustes? Bakalaureusetöö sai kirjutatud sellel teemal, kuna voogteatrit on siiaaani suhteliselt vähe uuritud ja enda uudsusega on teema aktuaalne.

Voogteater on samm tänapäeva digimentaliteedi poole. 1969. aastal loodud internet on oma laialdase vahendite ja platvormide valikuga voogteatril aluseks. Teatrisündmus toimub digitaalsetel platvormidel, kus videopilti voogedastatakse vaatajate ekraanidele. 1980ndates suurenes digitaalne kunst ning 1990ndate alguses loodi esimesed veebilehitsejad, mille kaudu hakati praktiseerima voogteatrit. Suure tõuke andis voogteatri arengule kaasa COVID-19 pandeemia, mil piirangute tõttu pidid etenduskunstid veebi kolima. Vaatamata mitmetele katsetustele, on siiaaani probleem piiritlemisega ja tarkvaraga. Välja pole töötatud kindlat kontseptsiooni sellest, kuidas miski töötab – seeläbi pole vorm ka ennast kunstilisele kogukonnale tõestanud. Samuti on probleem tarkvaraga, sest enamjaolt luuakse voogteatri jaoks tarkvara projektipõhiselt, mis pärsib standardse valmislahenduse teket. Voogteater on siiaaani eksperimentaalne ja otsib enda kohta etenduskunstide kogukonnas.

Suur vaidlus keerleb „kas voogteater on teater?“ küsimuse ümber. Sündmus säilitab teatud teatriväärtused, nagu *siin ja praegu* faktor, ent ruumisuhe ning etendajate ja publiku vaheline võimupositsioon on muutunud. Sellegipoolest on tegemist teatrivormiga ning leian, et voogteatrit saab ja peaks nimetama teatriks. Voogteatril pole siiani kujunenud välja ühtselt mõistetavat definitsiooni. Probleemi lahenduseks pakun välja enda definitsiooni: voogteater on digitaalne teatrivorm, kus voogedastatakse reaajas antavat etendust, mille osalejad on vahendatud ühises kogemuses, viibimata samas füüsilises ruumis.

Eestis tegeleb voogteatri praktiseerimisega e<sup>l</sup>lektron. E<sup>l</sup>lektronis segunevad kunst ja teadus ning nende enda fookus on etenduskunstide liikumine virtuaalsesse ruumi. Nad innustavad kunstnikke enda platvormil eksperimenteerima ja riskima. E<sup>l</sup>lektron on Eestis justkui üks voogteatri teerajajatest, kes avastab võimalusi voogteatri loomiseks.

Töös analüüsisin kahte e-lektroni lavastust: „Kõik loeb/The Reader“ ja „Hundid“. Lavastuste valik sai tehtud lavastuste sarnase vormi tõttu, milleks on digitaalne formaat. Analüüsiks kasutasin kvalitatiivset uurimismeetodit ja analüüsimiseks võtsin kolm voogteatri tunnust – *elavus*, *kohalolu*, *publiku positsioon* – ning nende kaudu eritlesin valitud lavastusi.

Mõlema lavastuse puhul antakse *elavust* edasi eri moodi. „Kõik loeb/The Readeris“ on rõhk pandud helikujundusele, mille kaudu tekitada *siin ja praegu* efekt. „Huntides“ tuleb *elavus* esile etendaja Marion Tammeti improvisatsiooni kaudu – rõhk ühekordsel sündmusel, mis on kordumatu. *Kohaolu* saavutamiseks on mõlemas lavastuses kasutatud samasugust lähenemisviisi. Lavastuses kasutatakse eri meetodeid, et laval toimuv ei muutuks üksluiseks ega poleks üles ehitatud samasuguste lahenduste korduste peale. Lavastuses „Kõik loeb/The Reader“ tuleb see peamiselt välja tekstifaili manipuleerimisviisidega, „Huntides“ taaskäivitustega ja publiku kaasahaaramisega. Publiku positsioon on lavastustes erinev: „Kõik loeb/The Reader’is“ on publik passiivses, kuid „Huntides“ aktiivses rollis.

Mõlemas lavastuses on suur rõhk publiku enda vastutusel. Vaatajatel lasub kohustus ise kontrollida, kuhu ta enda *kohalolu* suunab – kas jututuppa või etendusse. Voogteater ootab publikult uut positsiooni, millega vaatajal tuleb arvestada. *Elavus* ja *kohalolu* sõltuvad publiku enda eelhäälestusest, kohalolust ja aktiivsusest. Probleem on selles, et tänane auditorium ei oska ega võib-olla ka taha võtta omaks uut positsiooni ja võimusuhet.

Bakalaureusetöö eesmärgid said täidetud. Teemat oli vaja uurida, et luua ülevaatlik teoreetiline raamistik voogteatrist ja katsetada teatud analüüsimeetodit voogteatri lavastuste puhul. Siinse töö nõrkuseks toon välja bakalaureusetöö mahu, mis pärsib teemasse sügavuti minekut. Näiteks on voogteatris kasutusel veel erinevaid katsetusvorme, mis siin töös välja ei tule – nt virtuaalne reaalsus (ingl *virtual reality*). Edasi soovitan uurida erinevaid voogteatri katsetusvorme ja avastada võimalusi voogteatri lavastuste analüüsimiseks teistsuguse vaatenurga alt.

## KASUTATUD ALLIKAD

- Bay-Cheng, Sarah 2010.** Interactivity. *Mapping Intermediality in Performance*. Koost. Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender, Robin Nelson. Amsterdam: Amsterdam University Press: 186.
- Berghaus, Günter 2005.** Performance in Cyberspace. *Avant-Garde performance: Live Events and Electronic Technologies*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 236–258.
- Dixon, Steve 2007a.** Introduction. *Digital performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge (Mass.): The MIT Press, 1–33.
- Dixon, Steve 2007b.** Liveness. *Digital performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge (Mass.): The MIT Press, 115–134.
- Dixon, Steve 2007c.** Online Performance: ‘Live’ from Cyberspace. *Digital performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge (Mass.): The MIT Press, 457–482.
- Dixon, Steve 2007d.** ‘Theatre’ in Cyberspace. *Digital performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge (Mass.): The MIT Press, 483–512.
- Elektron.signal 2021.** Signal #1 etenduskunstist, digitaalselt ja piiranguteta / koos Maike Londi ja Taavet Janseniga. Saatejuht Peeter Kormašov. Spotify, episood 1, 20.10. <https://open.spotify.com/episode/31jSSskJEgBZ2wTBoUbxXw?si=cbfa67d4426640c6> (20.02.2022).
- Elektron.signal 2022.** Signal #10 Kunsti tähtsusest praegu / Elen Lotman, Maike Lond, Taavet Jansen. Spotify, episood 10, 06.04. <https://open.spotify.com/episode/4NKqnCXeF8eiU3ZeUpilZX?si=59267f3ff48945ac> (28.04.2022).



- Fischer-Lichte, Erika 2011.** Teatrihistograafia ja etenduse analüüs: erinevad valdkonnad, ühised lähenemisviisid? *Valitud artikleid teatriuurimisest*. Koost. Luule Epner. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, 53–68.
- Hermans, Willem Frederik 2021.** *Hoitud maja*. Tallinn: Loome Raamatukogu 21/13.
- Hundid*, e<sup>l</sup>lektroni koduleht, <https://elektron.art/projects/hundid> (01.05.2022).
- Hundid 2022.** Lav. Taavet Jansen, Liis Vares. Lavastuse salvestus. E<sup>l</sup>lektroni fail.
- Hütt, Henri, Raudsepp, Evelyn 2013.** Lilled foonile; Kuidas vaadata tehnoloogilist teatrit? *Teater. Muusika. Kino*, 11, 56–62.
- Jamieson, Helen Varley 2008.** *Adventures in Cyberformance: Experiments at the Interface of Theatre and the Internet*. Magistritöö, käsikiri. Queensland University of Technology, Creative Industry Faculty.
- Jansen, Taavet 2015.** Interaktiivne paigalseis. *Eesti tantsukunst: nüüd ja →? : sfäärid, väljad, horisondid, plaanid, utoopiad*. Tallinn: Sõltumatu Tantsu Lava, 133–141.
- Jansen, Taavet, Laansalu Andrus 2021.** Kohaloleku vormid: e<sup>l</sup>lektroni aasta. *Teatrielu 2020*. Koost. Anneli Saro, Oliver Issak. Tallinn: Eesti Teatriliit, Eesti Teatri Agentuur, 114–128.
- Jansen, Taavet, Vares, Liis 2022.** Intervjuu Heleriin Lassile, 18.05. Videosalvestis autori valduses.
- Jõerand, Saara Liis 2021.** Kontaktiotsingud, seekord distantsilt. *Teatrielu 2021*. Koost. Anneli Saro, Oliver Issak. Tallinn: Eesti Teatriliit, Eesti Teatri Agentuur, 94–113.
- Kattenbelt, Chiel 2006.** Theatre as the art of the performer and the stage of intermediality. *Intermediality in Theatre and Performance*. Koost. Freda Chapple, Chiel Kattenbelt. Amsterdam: Rodopi, 29–40.
- Kattenbelt, Chiel 2008.** Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships. *Cultural Studies Journal of Univesitat Jaume I*, 6, 19–29.

- Kompus, Meelis 2019a.** Algab konkurss Sakala tänava teatrimaja ruumide kasutamiseks. *Kultuuriministeerium: uudised*, 17.01, <https://www.kul.ee/uudised/algab-konkurss-sakala-tanava-teatrimaja-ruumide-kasutamiseks> (25.05.2022).
- Kompus, Meelis 2019b.** Kultuuriministeerium suurendab erateatrite rahastamist. *Kultuuriministeerium: uudised*, 22.10, <https://www.kul.ee/uudised/kultuuriministeerium-suurendab-erateatrite-rahastamist> (25.05.2022).
- Kõik loeb/The Reader 2021.** Draama festivali koduleht, <http://draama.ee/programm-2021/lugeja-the-reader> (01.05.2022).
- Kõik loeb/The Reader.** Lav. Taavet Jansen, Liis Vares. Lavastuse salvestus. E-lektroni fail.
- Liimets, Andre 2021.** Voogedastussõjas surma ei saa. *Sirp*, 22.01.
- Liive, Ronald 2014.** Voogedastus: kui kinno ei viitsi minna, aga telerist midagi head ei tule. *Ärileht*, 24.01.
- Meist/About us,** e-lektroni koduleht, <https://elektron.art/page/about> (02.05.2022).
- Papagiannouli, Christina 2016a.** Preface. *Political cyberformance: The Etheatre Project*, 1–18. Basingstoke: Palgrave Macmillan, x–xix.
- Papagiannouli, Christina 2016b.** A Short Organum for Cyberformance: The Internet as an Appartus of Communication. *Political cyberformance: The Etheatre Project*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 1–18.
- Rayner, Alice 1999.** Everywhere and Nowhere: Theatre in Cyberspace. *Of Borders and Thresholds: Theatre, History, Practice, and Theory*. Koost. Michael Kobialka. Minneapolis: University of Minnesota Press, 278–302.
- Reigo, Triinu 2022.** *Kontaktivabad lavastused COVID-19 kriisi tingimustes 2020-2021*. Bakalaureusetöö, käsikiri. Tartu Ülikool, teatriteaduse õppetool.
- Saro, Anneli 2022.** Teater, etenduskunstid ja nende uurimise ajalugu. *Etenduskunstide uurimismeetodid*. Õpik kõrgkoolidele. Tartu Ülikool, teatriteaduse õppetool.

**Sõõrd, Ly 2017.** Teleprompterite kasutamine. *Tartu Ülikooli e-õppe ajakiri*,  
<https://etu.ut.ee/2017/teleprompterid/> (26.05.2022).

**Tehnoloogiline teater,** Eesti Teatri Agentuuri koduleht,  
<https://teater.ee/teatriinfo/terminoloogia/#tehnoloogiline-teater> (05.04.2022).

**Vince, Ronald W. 2010.** Theatre. *The Companion to Theatre and Performance*. Oxford:  
Oxford University Press, <https://www.oxfordreference.com/view/theatre>  
(05.04.2022).

**Voogedastus / striimimine,** Digipädevuse koduleht,  
<https://digipadevus.ee/sonastik/voogedastus-striimimine/> (29.05.2022).

**Voogteater,** Eesti Teatri Agentuuri koduleht, <https://teater.ee/terminology/voogteater/>  
(02.05.2022).

## SUMMARY

### **Live virtual theatre in Estonia on the example of the e<sup>-</sup>lektron**

In today's world, the main key word is digital presence. It is a part of contemporary mentality to be part of the digital world. Digital mediums have made it easier for us to communicate, spread information or even to order takeout. Therefore, it is an important step for performing arts to become virtual. Due to the COVID-19 pandemic there were established different restrictions, which led to cancellations of physical theatrical performances to restrict the presence of people in an enclosed space. Within that time live virtual theatre proved its importance and necessity.

The aim of this research was to give an overview of the nature of live virtual theatre, to explain the terminology of the live virtual theatre and to analyse how features of live virtual theatre are expressed in the e<sup>-</sup>lektron's performances. To do so, I chose two e<sup>-</sup>lektron's performances "Kõik loeb/The Reader" and "Hundid" (The Wolves) and analysed those through three aspects of live virtual theatre: *liveness*, *presence*, and *audience's position*.

Overall, live virtual theatre is a digital form of theatre where the performance is livestreamed, and the participants are mediating an experience without being in the same physical space. Live virtual theatre creates a theatrical event on digital platforms, transmitting the video image to the viewers' screens. It is an event, which retains certain theatrical values, like *here and now* element, but at the same time the spatial relationship and the position of power between the performers and the audience have changed.

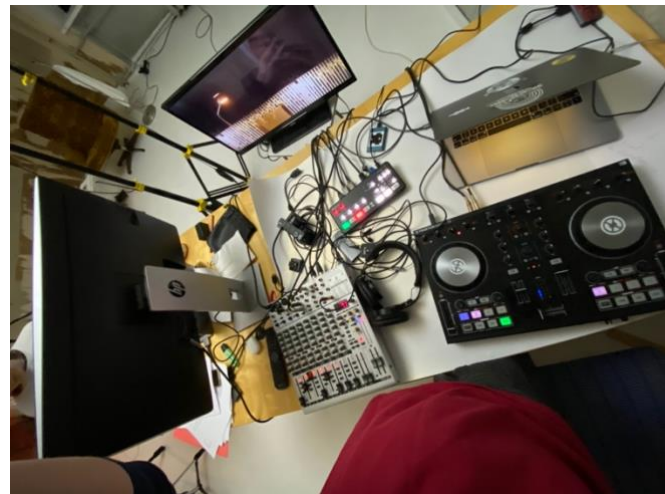
The results of the analysis showed that in e<sup>-</sup>lektron's performances *liveness* was created differently in both performances – "Kõik loeb/The Reader" focused more on the sound design to create "here and now" aspect, and "Hundid" created *liveness* through improvisation. *Presence* was constructed similarly. The focus was on diverse staging methods to avoid monotony and repetitions of similar solutions. The strong emphasis on both performances is the responsibility of the audience itself. Live virtual theatre expects a new position from the audience, which the viewer must take into account. Viewers are obliged to control the focus of their attention and presence. The problem arises from the fact that the current audience does not know and may not want to take on a new position and a power relationship.

Live virtual theatre is still very experimental and is searching for its place in the art and theatre community. Making of this thesis was important because live virtual theatre has been researched very little. In addition, the knowledge about live virtual theatre in Estonia is not well spread – this is shown by the lack of theoretical material in Estonian about this topic. This bachelor's thesis gives a brief overview of the live virtual theatre, but it must be acknowledged that with this topic there are still many misunderstandings and aspects to be researched.

# LISAD

## Lisa 1. Pildid lavastuse „Kõik loeb/The Reader“ korterist

Piltide autor: Taavet Jansen



## Lisa 2. Pildid lavastuse „Hundid“ stuudiost

Piltide autorid: Taavet Jansen, Alissa Šnaider



## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, Heleriin Lass,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Voogteater Eestis e-lektroni näitel“, mille juhendaja on Riina Oruaas, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

*Heleriin Lass*  
**30.05.2022**