

Erik Alalooga. *Meisterdamise süsteemse meetodi väljatöötamine objektiteatril*. Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia Loovuurimused 7, Tallinn: Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia kirjastus, 2024, 95 lk.

Raivo Kelomees

Erik Alalooga uurimus¹ on huvipakkuv katse mõtestada oma pikka loomingulist tegevust. See on edukas ja viljakas ning arendanud autorit, pannud teda midagi tegema ja sellisel määral, nagu ta seda muidu ei oleks ehk teinud. Lõpulausena ta ütlebki, et on „veendunud, et ilma doktoritasemel uurimistöö toeta ei oleks neid arenguid tekkinud“ (lk. 80). Samuti nimetab ta otseseid praktilisi koostöövõimalusi teiste kõrgkoolidega ja tulevikusuundi oma loomingus.

Siinkirjutaja on näinud aastate jooksul mitmeid Alalooga lavastusi, kindlasti mitte kõiki, küll aga lavastusi „Poesia ja vägivald“ (2020) ja „Saagu masin“ (2021), mis on doktoriprojekti osa. Neist viimane oli inspireerivaim, otseselt seotud doktoritöö küsimustega ning mõneti omapäraseim, kuna Alalooga loomingu kontekstis tegutseja (näitlejaharidusega Karmel Naudre) oli valitud konkursi tulemusena teostama *performance*’it etteantud tingimustes.

Alalooga nimetab sellist praktikat metoodiliseks meisterdamiseks. Tema peamine küsimus ongi, „kuidas on võimalik esemelist keskkonda tahtlikult kujundades suunata selles tegutseva etendaja meisterdamisprotsessi?“ (lk. 3).

Uurimistöö eesmärk oli luua paindlik juhendamismeetod objektiteatri dramaturgile, kes võib osaleda protsessis ka lavastajana. Meetod aitab tal suunata etendajat tehnilike mängupartnerite meisterdamisel. Uurimus tugineb olulisel määral eneserefleksioonile, mis on loetavaks muudetud. Meetoditest kasutab Alalooga tegevusuuringut ja tööd võib käsitada performatiivse uurimusena.

1. ja 2. peatükis annab Alalooga ülevaate oma meetoditest, mõjutajatest ja ajaloolistest eeskujudest. Tutvustatakse põhimõisteid: meisterdav etendaja, objektiteatri dramaturg kui uurija ja helimasin. Esitatakse peamised teoreetilised käsitlused.

2. peatükis „Teoreetiline mõisteruum ja mänguväli“ käsitleb ta helimasina kontseptsiooni

kujunemise ajaloolist tausta. Autor viitab olulisena Luigi Russolole ja futuristide rollile helikunsti eelkäijatena, kuid ei maini Walter Ruttmanni ja tema „Weekend’i“ (1930), mida peetakse oluliseks tähiseks helikunsti ajaloos. Alalooga tõdeb, et tunneb „oma loomingus ja selles uurimistöös domineerivas masinakäsitluses sarnasusi dekadentliku anti-progressi narratiiviga“ (lk. 23), ja kõneleb „*useless machine*’ist“ (samas), millega on seotud ka „anti-masin“. Seda suunda lihtsuse ja madalatehnoloogilise suunas võib täheldada erinevate kunstivormide, ka digikunsti puhul. Näiteks Linzis toimuva kunsti, tehnoloogiat ja ühiskonda ühendava festivali Ars Electronica pealkiri 2006. aastal oli „Simplicity“. Tehnoloogiavaba ja antitehnoloogilise tehnoloogilise kunstiga on tegeldud pidevalt, kuitahes paradoksaalselt see ka ei kõla. Hea näide on siin Theo Jansen, kes esines 2005. aasta Ars Electronical, kust sai alguse tema tähelend. (Janseni loomingut iseloomustavad teatavasti kaablitorudest purjedega skulptuurid, mida saab liigutada ka inimjõul.)

Korduvalt mainib Alalooga oma uurimuses Jean Tinguely nime ja tema progressikriitilist kineetilist kunsti. Tinguely oli teadlik enda loodud masinate ebaefektiivsusest, mittefunktsionaalsusest. Need antimasinad olid vastanduses Teise maailmasõja järgse funktsionalismi ja tõhusustootlustega. Alalooga kirjutabki (lk. 22): „Kunsti ajaloolist tausta sisse tuues huvitasid mind kaks olulist momenti: masina saamine iseseisvaks kunstiobjektiks ning kriitilise antimasina kontseptsiooni tekkimine.“ Ta ei viita otseselt Niki de Saint Phalle’ile, kes oli Tinguely kaaslane 30 aasta jooksul ja ka abikaasa. Jean Tinguely loomingu toetus ju ka suhtest de Saint Phalle’i loominguga, nad olid kaasautorid avalike skulptuuride loomisel. Nagu Alaloogagi olen külastanud Tinguely muuseumi Baselis, kus on võimalik saada mulje kunstniku loomingust, ja järelduseks kujuneb, et see ei olnud läbi kogu elu ühtne. Seetõttu oleks

¹ Juhendaja vanemteadur Madli Pesti, PhD. Loominguline kaasjuhendaja vanemlektor Taavi Kerikmäe, MA. Konsultant Andrus Laansalu, MA.

küsitav kogu Tinguely loomingut tõlgendada ühe märksõnade komplektiga.

Alalooga heidab valgust tehnilise teatri mõtte arengule Eestis, viidates Andrus Laansalule, Evelyn Raudsepale, Henri Hütile, Urmas Lüüsile ja ka Erki Kasemetsale. Nad kõik on panustanud tehnilise teatri diskursuse kujunemisse kirjallikult või praktiliselt. Kasemetsa doktoritööd peab Alalooga inspireerivaks „meisterdamise“ termini kasutamisel, mis tuleneb otseselt Claude Lévi-Straussi „brikolaažist“. Seda käsitleb ta kolmandas peatükis. Veel leiab mainimist Jyrki Siukoneni nimi ja mõiste „vaikiv teadmine“ (ingl. *tacit knowledge*). Sisuliselt tähendab see mitteverbaliseeritavat, kogemuslikku teadmist. Alalooga selgitab, et vaikivat teadmist võibki käsitada kui seisundit, mis võimaldab keeleväliselt ning tähendustega koormamata otsekontakti materjali füüsiliste omadustega. Selles mõttes on terminis sisalduv „vaikiv“ isegi eksitav. „Vaikus“ on seotud kommunikatsiooni puudumisega, kuid meisterdaja mitteverbaalne praktika pole kaugelki vaikiv, autokommunikatsioon ja eneserefleksioon leiab aset, kuid ei pruugi olla kätketud kirjakeelsetesse lausetesse ega sõnadesse. See kunstipraktiku mitteverbaalne ja kogemuslik teadmine on üks olulisemaid parameetreid, mille järgi loomepraktikut üldse eristada. Kõike seda Alalooga tekst ka rõhutab. (Ja kindlasti ei ole selline „vaikiv teadmine“ omane ainult loomealade esindajatele, vaid ka toruluksepale, tislurile jne.)

Alalooga käsitluse nurgakiviks on arutelu loomuliku ja meetodilise meisterdamise üle. Loomulik meisterdamine on protsess, mida ei kiirendata ega mõjutata muul moel väljastpoolt. Ta käsitleb selle rakendamist heliinstrumentide konstrueerimisel. Meetodiliseks nimetab ta arendatavat meetodit, mille puhul luuakse laboratoorne keskkond meisterdamise käivitamiseks ning rakendamiseks kontsentreeritud kujul. Meetodiline meisterdamine on meisterdamine kontrollitud keskkonnas. Sellise keskkonna konstrueerimisel rakendatakse vilunud meisterdaja kogemust, mille tulemusena saab võimalikuks protsessi käivitamine kiirkorras. Alalooga nimetab seda laboratoorset situatsiooni meisterdamise simulatsiooniks. Oluliseks kujuneb arutelu meetodilise meisterdamise ja helimasinate

konstrueerimise ümber: „... helimasin on liikumist rakendav seade, mille selgelt tajutav väljund on kuuldavate helide tekitamine“ (lk. 14).

4. peatükis käsitleb autor helimasinate kasutamist lavastuste loomisel. Ta kasutab terminit „interaktsiooni dramaturgia“ (lk. 64), mis sisuliselt tähendab funktsionaalseid tegevusi, mis on lahutatud alamtegevusteks, ning nende esitamist ajalisel järgnevuses.

5. peatükis „Endaloodud tehispartner uue nuku kontseptsiooni otsingutel“ arutleb autor paralleelide üle nukuteatriga. Ta kirjutab, et näeb oma tegevust ikkagi objektiteatri kontekstis ja nukukunsti eraldi sissetoomine on „kantud soovist oma objektiteatri kogemusega osaleda uue nuku vormilise kontseptsiooni üle peetavas diskussioonis“ (lk. 74). Põgusalt on puudutatud küberneetilise organismi teemat alapeatükis „Etendaja“ (4.3.). Sel teemal on kahtlemata palju sõna võetud digikunsti kontekstis ja loodud arvukalt robotilisi ja küborglikke lahendusi, mis on olnud näituste ja konverentside tõmbenumbriteks. Alalooga kirjutab, et tema huvi oligi just enda loodud helimasina kui füüsiliselt manipuleeritava tehispartneri analüütiline käsitlemine „uue nukuna“.

Raamatus leidub mõningaid küsitavusi. Autor kasutab läbivalt mõistet „interaktiivne“, kui võiks kasutada „osaluslik“. Digikunstialases kirjanduses on terminid „participatory“ (osaluslik) ja „interactive“ mõneti erineva tähendusega. Osalus on n.-ö. vaataja mitteelektriliselt vahendatud tegevus kunstiteoses/kunstiteosega, interaktsioon on *vastastiksuhe* elektrilise või digitaalse kunstiteosega. „Interaktsiooni“ on eesti keeles tõlgitud ka sõnaga „vastastikmõju“.

Töö on kirjutatud ladusalt, põhineb autori pühendumusel ja isiklikul kogemusel ning toob välja tulemused, millel võiks olla jääv väärtus lavastuspraktika, kunstiõpetuse või ka tehnilise hariduse andmisel. Ta kirjeldab neljaetapilist meisterdamise simulatsiooni, mida on võimalik ka edaspidi objektiteatri protsessis kasutada. Ta võtab uue mõistena kasutusele interaktsiooni dramaturgia. Terminit „interaction dramaturgy“ võib mõistagi mujalgi kohata, nagu raamatus „Human Nature. Ars Electronica 2009. Festival for Art, Technology and Society“ (2009).² Kui guugel-

² Gerfried Stocker, Christine Schöpf (eds.) 2009. *Human Nature. Ars Electronica 2009. Festival for Art, Technology and Society / Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft*. Ostfildern: Hatje Cantz.

dada, leiab ka mõiste „interactive dramaturgies“. Oleks võinud täpsustada, kas autori kasutatav „interaktsiooni dramaturgia“ erineb mõiste teisest kasutustest, ja vastavalt sellele küsida, kas on mõtet pretendeerida selle kui uue mõiste sisetoomisele. Võib-olla on Alalooga uurimuses nüansierinevusi, mida teiste terminid ei kata.

Alalooga käsitletud teemadel on kattuvusi kaasaegse kunsti, digikunsti ja ka helikunsti (*sound art*)³ valdkondadega. See raskendab uurimuse valdkondlikku määratlemist, kuid oluliseks

kriteeriumiks on autori avalik esitus- ja etenduspraktika. Erik Alalooga uurimust võib hinnata väga heaks: see on Eestis ainulaadne ja põhineb autori kogemustel. Mõnevõrra on kahju, et autor ei ole kirjatöödega varem välja astunud, kuna tekst on hästi loetav. Nende teemade sagedasem käsitlemine ja läbikirjutamine oleks tihendanud tehnilise teatri aruteluvälja veelgi. Meeldiv on tõdeda, et uurimuses on teemasid, mis inspireerivad autorit ja spetsialistide ringkonda ilmselt ka tulevikus.

³ Mõned käesoleva numbriga autorid on viidanud termini „helikunst“ ambivalentsusele ingliskeelse *sound art* eestikeelse vastena; vt. Kruuspere, Ruus. (Toim.)