

TARTU ÜLIKOOL
HUMANITAARTEADUSTE JA KUNSTIDE VALDKOND
KULTUURITEADUSTE INSTITUUT
TEATRITEADUSE ÕPPETOOL

Kristi Kandima

ATMOSFÄÄRI PSÜHHOFÜÜSILINE TAJUMINE: MUUSIKALISE,
HELI- NING VALGUSKUJUNDUSE ANALÜÜS TARTU UUE TEATRI
LAVASTUSTE „BASKIN EHK NALJA PÕHIVORMID“,
„#DIGITALHATSGAME“ JA „SIIL UDUS“ NÄITEL

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Riina Oruaas, MA

TARTU 2019

SISUKORD

SISUKORD.....	2
SISSEJUHATUS.....	3
1. ATMOSFÄÄR	5
1.1. Ruum atmosfääri loojana	8
1.2. Muusika ja heli atmosfääri loojana	10
1.3. Valgus atmosfääri loojana.....	12
2. PSÜHHOFÜÜSILINE TAJUMINE	14
2.1. Muusika ja heli psühhofüüsiline tajumine	17
2.2. Valguse psühhofüüsiline tajumine.....	19
3. Lavastuste „Baskin ehk nalja põhivormid“ „#DigitalHatsGame“ ja „Siil Udus“ atmosfääri analüüs.	21
3.1 „Baskin ehk nalja põhivormid“.....	23
3.2. „#DigitalHatsGame“	27
3.3. „Siil udus“	30
KOKKUVÕTE	34
KASUTATUD KIRJANDUS.....	37
SUMMARY	40

SISSEJUHATUS

Vaatajatele on teatrietendus erinevate sensorsete stiimulite kaleidoskoopiline kogemus, kus tervik tekib mitmete semiootiliste ja fenomenoloogiliste elementide sümbioosis. Käesolev töö keskendub nendest just atmosfäärile ning minu eesmärgiks on uurida, kuidas muusika, helid ning valgus panustavad atmosfääri loomesse. Selleks vastan oma töös küsimustele, kuidas panustavad muusika, heli, valgus ja ruum atmosfääri loomesse, milliseid tundmusi tekitavad vaatajas muusika, heli, valgus, kuidas meie keha nendele tundmustele reageerib ning kuidas on sellest mõjutatud lavastuse atmosfääri tajumine. Küsimustele vastuste leidmiseks otsustasin neid elemente vaadata läbi psühhofüüsilise ja psühhosensorse prisma tuginedes isiklikule kogemusele, ühendates sellega psühholoogia ning humanitaarteadused täpsemalt fenomenoloogia.

Muusika, heli ning valguse näol on tegemist emotsionaalselt laetud stiimulitega, mille tajumine kulmineerub suuremal või väiksemal määral tajutava emotsiooniga kaasneva füüsilise reaktsiooniga. Füüsiline reaktsioon omakorda hakkab mõjutama vaataja kogemust etenduse tegevuse ja sisu tajumisel ning mõistmisel. Selle protsessi empiirilisel kirjeldamisel lähtusin isiklikust kogemusest kolme Tartu Uue Teatri lavastuste vaatamisel “Baskin ehk nalja põhivormid” (lavastaja Ivar Põllu, esietendus 2015), “#DigitalHatsGame” (lavastajad Hanno Eskola ja Antti Mankonen, esietendus 2016) ning “Siil udus” (lavastaja Leino Rei, esietendus 2014). Lavastuste valiku puhul oli oluline, et need kuulusid kirjutamise ajal mängukavasse ning nende etendusi oleks võimalik käia vaatamas rohkem kui ühe korra. Empiirilise materjali kogumisel käisin neid lavastusi vaatamas 2016. aastal Tartu Uues Teatris, Von Krahli Teatris, Kanuti Gildi saalis ja Kuressaare Linnateatris, keskendudes eelkõige just muusikalisele, heli- ning valguskujundusele.

Minu töö teoreetiline osa jaguneb kaheks. Esimeses peatükis keskendun ma etenduse atmosfääri defineerimisele ning selle loomevahendite, täpsemalt ruumi, heli, muusika ning valguse uurimisele. Atmosfääri mõistmisel olen peamiselt lähtunud teatriteadlase Erika Fischer-Lichte atmosfääri käsitlustest ning lisaks toetunud ka filosoof Gernot Böhmele ning fenomenoloog Tim Edersonile, kelle mitmed varasemad tööd on analüüsinud atmosfääri, selle loomet ja loome vahendeid. Teoreetilise osa teise peatükis seletan lahti, mis on teatri psühhofüüsiline tajumine ning kuidas varasemalt välja toodud atmosfääriloomet vahendid nagu muusika, heli ja valgus panustavad atmosfääri kehalisse tajumisse. Teatri psühhofüüsilise tajumise kirjeldamisel lähtun peamiselt teatriteadlase Stephan di Benedetto teosest “The Provocation of Senses in Contemporary Theatre”, mis annab põhjaliku pildi sellest, kuidas meie kehad on seotud teatri tajumise kogemusega ning kuidas meie meelelise taju provotseerimine teatris mõjutab meie etenduse vastuvõttu, võimaldades anda etenduskunstide kogemisele uue kihi. Töö empiiriline osa on valitud lavastuste isiklikule kogemusele tuginev atmosfääriloomet vahendite analüüs, mis lähtub nende psühhofüüsilisest tajust. Kõigi kolme etenduse atmosfääri saab üldistavalt kokku võtta ühe konkreetse tunnetusega, mille loomist ma analüüsin visuaalsete ja auditiivsete stiimulite kaudu, keskendudes valguse, heli ja muusika kompositsioonile.

Atmosfääriloomet ning selle loome vahendeid on ka varasemalt uuritud. Näiteks keskendus Krista Vilippus oma 2013. aastal kaitstud bakalaureusetöös „Reaalse ruumi suhe fiktsionaalse ruumiga Rakvere Teatri külalissetenduste näitel“ ruumi osale atmosfääri loomes. Lavastaja Birgit Landberg analüüsis oma 2015. aastal kaitstud lõputöös „Neli aastat teatrikoolis: Lavastades atmosfääre“ enda lavastuste põhjal isiklikku atmosfääriloomet protsessi ning selleks kasutatavaid vahendeid. Heli- ja muusikakujunduse mõju atmosfääri kujundamisel on puudutanud ka Liivia Talvik nii oma bakalaureusetöös (kaitstud 2016, Tartu Ülikool) ning magistriritöös (kaitstud 2018, Tartu Ülikool). Eestis ei ole veel ilmunud töid või kirjutisi, mis kirjeldavad või lahkavad vaataja aspektist lähtuvaid etenduse ja selle atmosfääri psühhosensorset ning psühhofüüsilist mõju, mistõttu sai teema valitud.

1. ATMOSFÄÄR

Teater on kunstiliik, mille looming on kaduv. See on piiratud aja ja ruumiga ning mõjutatud kõigest, mis selle aegruumi raami sisse jääb. See toimub planeeritud ning juhuslike tegurite koostoimel. Planeeritud teguriteks on teatrietenduse märgisüsteemid nagu tekst, lavakujundus, grimm, valitud näitlejad, kostüümid, muusika, valgus, lavaline liikumine. Juhuslike alla kuuluvad näiteks näitlejate ja vaatajate meeleolu, publiku käitumine ja reaktsioon etenduse ajal, ilm õues, temperatuur sees, ruumi lõhn, helid väljaspool lavaruumi, isegi saalis helisev mobiiltelefon, aevastus ning palju muud. Need kõik on olulised selle aegruumis loodava kunstiteose osad ning mõjutavad vaatajate individuaalset kogemust ühel või teisel moel.

Teatri kontekstis saab atmosfäärist rääkida kui mitmetasandilisest elemendist, mis on samaaegselt nii reaalse ja fiktsionaalse ruumi tajumise mõjutaja kui ka nende poolt mõjutatav. Siinkohal lähtun reaalsele ja füüsilisele ruumile viidates Liina Undi (2014: 93) definitsioonidest, mille kohaselt reaalne ruum on „teatriruumi olemasolev arhitektuuriline keha“ ning fiktsionaalne ruum on „lavastusega loodav (kontseptuaalne) aegruumiline tervik, mis väljendub osaliselt esemete ja lavaelementidena füüsilises ruumis“. Reaalne ja füüsiline ruum on omavahel tihedalt seotud. Näiteks võivad füüsilise ruumi omadused vaatajale vihjata, milliste omadustega võib loodav fiktsionaalne ruum olla (Fischer-Lichte 2011: 92). Kui etendust mängitakse mittekonventsionaalses ruumis, siis publik valmistub mittekonventsionaalseks lavastuseks. Et füüsilise ruumi atmosfäär fiktsionaalses ruumis vaataja jaoks tööle hakkaks, on vaja vaatajale pakkuda seda, mida ta eeldab (Wilson 1988: 306), kui just eesmärgipärane kontrast ei oma sisulist tähendust, mispuhul mängib ebakõla etenduse kasuks. Igasugune kontrast ja ebakõla on sama tugevad atmosfääri loojad kui kooskõla, kuna need esitavad vaataja tajule väljakutse. Väljakutse eeldab vaatajalt

põhjalikumalt analüüsi, muutes ta aktiivsemaks kaasaelajaks. Aktiivne stiimulite töötlemine parandab inimeses etenduse ja selle atmosfääri tajumiseks vajalikku avatust.

Etendus jõuab vaatajani mitme meediumi kaudu: teksti, näitlejatöö ning kehaliselt kogetava atmosfääri. Atmosfäär on lavastuse oluline faktor, kuna see tekib etenduse erinevate tegurite koosmõjul, olles ise oluline osa etenduse kui terviku tajumisest. Saksa filosoofi ja esteetiku Gernot Böhme (2005: 402) sõnul on atmosfäär lahutamatu osa meeolust, olles selle toit ja toitja. Tema sõnul ei saa atmosfääri käsitleda kui eraldiseisvat fenomeni, mis suudaks eksisteerida iseseisvalt, kuna ta realiseerub üksnes siis, kui keegi on teda kehaliselt tajumas (Böhme 1993:119). Sarnast mõtteviisi jagab ka teatriteadlane Erika Fischer-Lichte (2011: 92), kes lisaks toob välja atmosfääri abstraktse olemuse, mis justkui valgub ruumis laiali. Tema sõnul ei ole need objekti- ega inimese spetsiifilised, vaid lihtsalt eksisteerivad, olles vaatajate vastuvõtjateks, ettevalmistajateks ning suunajateks. Ta kirjeldab atmosfääri järgmiselt:

„Atmosfäär on teatriruumis tavaliselt esimene, mis vaatajaid haarab ja „ergastab“ ning loob selle kaudu edasise taju ja retseptiooni jaoks teatud eeldused. Teatud moel „häälestab“ see vaataja edasiseks, viies ta mingisse kindlasse „meeleollu“, mis kahtlemata hakkab mõjutama tema taju ning tähendusloome protsesse.“ (samas, 92-93.)

Atmosfäär on seotud kehalise kohaloluga, mis on mõjutatud „vaataja esmastest ruumikohastest aistingutest“ (Fischer-Lichte 2008: 115). See on suuresti seotud inimeste tajuliste, tähelepanu ja emotsiooniliste ajuprotsessidega. Di Benedetto (2010) peab atmosfääri inimeste sensoorse süsteemi viljaks, mis registreerub meelte kaudu ning seondub emotsioonidega, abstraktselt luues tonaalsuse ümbritseva keskkonna tajumiseks. Ajus olevad neuronid töötlevad välistelt stiimulitelt saadud informatsiooni, mis tõlgenduste ning varasemate seosete kaudu kutsub inimeses esile erinevaid emotsionaalseid reaktsioone. Erinevad emotsionaalsed reaktsioonid tekitavad erinevaid kehalisi muutuseid, mille kaudu inimene saab teadlikuks oma emotsioonist (samas, 2010: 7). Nii tekib ahel, kus reaktsiooni tekitav informatsioon jõuab meile kehaliselt ning väljendub samuti kehaliselt (samas). Meeleolu on teatavasti üksnes emotsiooni pikem ja

püsivam väljendus, mistõttu rääkimine atmosfääri tajumisest kui millestki kehalisest on täiesti põhjendatud.

Atmosfääri kehaline tajumine ei tähenda aga seda, et atmosfäär on kehaga seotud. Selle ontoloogiline olemus eeldab, et seda ei saa seostada keskkonnaga, milles seda tajutakse, ega inimestega, kes seda tajuvad (Böhme 1993: 114), kuigi see on paradoksaalselt tajutav üksnes nende elementide konstellatsiooni kaudu (samas, 120). See tähendab, et atmosfäär ei kuulu kellegi ega millegi juurde, kuigi vajab eksisteerimiseks selle sama „kellegi“ ja „millegi“ koosmõju. See omadus muudab atmosfääri kui nähtuse äärmiselt plastiliseks ning sellega on võimalik vastavalt vajadusele või soovile mängida ja manipuleerida. Kuigi teatri seisukohalt on lavakujundus oluline atmosfääri osa, on lihtsam ja kiirem kasutada atmosfääri kujundamisel emotsionaalselt laetud stiimuleid nagu valgus, lõhn ja muusika. „Kõik need on äärmiselt olulised mitte üksnes objektide omaduste rõhutamiseks, vaid olulised oma omaduse poolest laiali valguda, aktiivselt panustada stseeni tervikusse ning atmosfääri, millest see stseen on imunud“ (Böhme 2005: 406). Näiteks saab valguse, värvi ja muusikaga kujundada ruumi atmosfääri vastavalt hirmutavaks, soojaks, elavaks, süngeks, jubedaks. Mida rohkem taolisi stiimuleid on loodetava atmosfääri saavutamiseks kasutusele võetud, seda tugevamalt on atmosfäär tajutav. Di Benedetto selgitab seda fenomeni järgmiselt:

„Kui kõik meie meeled on elavdatud, toimub nende poolt saadava informatsiooni ristamine, mis omakorda mõjutab meie meelte tajumist. Meie kehad kannavad tähelepanu ühelt meelelt teisele, meil hakkab kujunema terviklik pilt. Sel hetkel, kui me seda tunnete tulva hakkame lahti harutama, saame me teadlikumaks oma füüsilisest reaktsioonist ning teadvustatud sündmuste mõistmisest.“ (2010: 151-152)

Järgnevates peatükkides analüüsin lähemalt, kuidas erinevate atmosfäärilooime teguritega nagu näiteks ruum, heli ja valgus, on võimalik atmosfääriga mängida.

1.1. Ruum atmosfääri loojana

Ruum on esimene atmosfäärilooime osa, millega inimesed teatrisse astudes kokku puutuvad. See hakkab koheselt mõjutama siseneva inimese vastuvõtuprotsessi, mis hakkab tööle juba enne saali sisenemist, ning häälestab inimese kogu etenduseks. Teatriteadlase Gay McAuley (2003: 25) sõnul on teatrimaja arhitektuuril, asukohal, ümbritseval linnapildil ning ajalool oluline osa selles toimuvate etenduste kogemisel ning tõlgendamisel, kuna see kõik on osa teatri ruumist. Ruumi alla kuulub kõik alates treppidest, mille kaudu teatrimajja sisenetakse, lõpetades piletikassa väljanägemise, koridoride, tualettide, kohviku, restorani ning muidugi saaliga (McAuley 2003: 25-26). Isegi teatrimaja kõrval asuvad hooned ja nendes toimivate ettevõtete tegevusvaldkonnad on olulised teatrihoone tajumise ning selles toimiva vastuvõtmise mõjutajad (McAuley 2003: 45). Asend ümbritsevas keskkonnas mõjutab teatrihoone kuvandit ning seeläbi teatri tajumist. McAuley (2003: 52) sõnul on „inimkeha ja teatrimaja vahel oluline seos, mis omab otsustavat tähtsust etenduse kogemisel“, mistõttu erinevad teatrimajad tekitavad inimestes erinevad tundeid, mis on vorminud inimese ootusi selles mängitava repertuaari ning selle lahenduste suhtes. Seega ruumi mõju etenduse tajumisele algab enne etenduseruumi jõudmist ning etenduse nägemist.

Põhiliseks etenduse atmosfääri ruumipõhiseks mõjutajaks on etenduse ruum. See on teose ja vaataja kokkupuuteväli, kus vaataja on tõenäoliselt „teadlik oma kehalisest reaalsusest teatud ruumilises kontekstis“ (Unt 2014: 91) ning sarnaselt teatrimajale on ka reaalse ruumi omadused – ruumi avarus, pikkus, laius, seinte värv, põranda materjal, lae värv, saali kuju, lava kuju, lavatehnika asetus, publiku asetus, toolide kuju, toolide materjal ja mugavus, temperatuur, lõhn jne – olulised reaalse ruumi ja loodava fiktsionaalse ruumi atmosfääri tajumisel (McAuley 2003: 274).

Üks oluline atmosfääri mõjutaja, mis võib tihti tähelepanuta jääda, on publiku asetus lava suhtes. Etenduse ja atmosfääri tajumisel on vahe, kas publik asetseb näitlejatega samal tasapinnal, jälgib etendust näitlejatest madalamal tasapinnal või on asetatud lavast kõrgemale. Asetus määrab etendajate ning vaatajate suhte. Ian Mackintosh (1997: 135),

kes on põhjalikult uurinud ruumi ja arhitektuuri mõju etenduse tajumisele, leiab, et kui näitleja asub publikust madalamal, on kontroll publiku käes ning näitleja sedavõrd rohkem publikule avatud ja haavatav, tekitades vaatajates tunde, et see, mis toimub laval, on keelatud sissevaade. Vastupidisel puhul on näitlejal kontroll ja publik on näitlejale avatud. See tähendab, et publik on tema poolt manipuleeritav, juhitud puhtalt tänu „näitleja füüsilisele domineerivale positsioonile“ (Mackintosh 1997: 135).

Publiku kaugus lavast on samuti oluline publiku ja lava suhte aspekt, sest etenduse atmosfäär ei ole seotud ainult reaalse ruumi omaduste, vaid ka fiktsionaalset ruumi loovate vahenditega, mistõttu etenduse tajumisel on oluline tajuda heli, valgust, lõhnu ja kõike muud, mis etenduse ruumi jääb. Siin tekib oluline kontrast detailide ja terviku tajumise vahel. Mida lähemal on publik lavale, seda paremini püüab ta detaile, mis kiirgavad atmosfääri loomiseks olulist energiat, kuid terviku haaramine on halvatud. Samas, mida kaugemal on publik, seda vähem märkab ta detaile, kuid hoomab paremini tervikut. Istudes lavast kaugel, võib hakata reaalne ruum domineerima fiktsionaalse ruumi üle. Etenduse atmosfääri kogemist võivad hakata lõhkuma eesoleva publiku nihelemised või näiteks reaalse ruumi seinad. Kaugemal istuv vaataja ei näe näitleja nägu ega grimasse, mistõttu näitleja emotsiooni tajumine ei pruugi olla täielik. Atmosfääri optimaalseimaks (mis atmosfääri tajumise puhul on ühtlasi maksimaalseimaks) tajumiseks on koht, kus inimene suudab tajuda samaaegselt reaalse ja füüsilise ruumi stiimuleid. See on koht, kus need loovad ühtse abstraktse sulami, mis valgub inimese keha ümber. Tegemist on täielikult ruumispetsiifilise omadusega, mistõttu etenduse tajumise seisukohalt on reaalse ruumi füüsiliste mõõtmetega arvestamine äärmiselt oluline (Mackintosh 1997: 159).

Ruum koos oma olemasolevate ja selles loodavate omadustega on etendusele raamiks, seda kujundades ja vormides. See on etenduse struktuuri osa, mis on kõikide etenduse elementide katuseks ja sidujaks. Tänu sellele on ruum atmosfääri loome seisukohalt fundamentaalse tähtsusega, kuna selles ju atmosfäär tekib.

1.2. Muusika ja heli atmosfääri loojana

Heliefektide ning muusika kasutamine atmosfääri loome juures pole midagi uut, kuid muusika- ja helikujundus on kujunenud iseseisvaks ja oluliseks teatri märgisüsteemiks, mille semiootiline ning fenomenoloogiline roll tervikus mõjutab oluliselt publiku elamust. Muusika erinevate elementide nagu helistik, tempo, taktimõõt, rütmid, akordid, kooskõlade kombineerimine võimaldavad kuulajal seostada palasid erinevate emotsioonidega. Mažoorse muusika seos rõõmuga ning minoorse seos kurbusega on lastel selge juba varajases eas ning tempot kui emotsiooni edastajat saab iga laps “Rongisõidu” laulus tunda. Muusikutel on välja kujunenud nii-öelda töötavate klišeede pagas, mida emotsioonide kujutamiseks kasutatakse. Traagika edastatakse minoorsetse akordidega, mis esitatakse sügavate bassinootide taustal, pinget kutsutakse esile katkendliku kuid kiire seitsmenda akordi tremologa ning üllatust kromaatiliste akordidega, mis esitatakse rõhuta nootidel (Huron 2006: 2). Isegi üksikutel nootidel on leitud seoseid erinevate tundmustega. Näiteks mažoorse helistiku esimese noodi (toonika) kõla on seostatud rahulolu ja stabiilsusega samas kui helirea seitsmes noot tekitab vastupidiselt rahutust, kuna on seotud lõpetamatuse tundega (samas, 145). Muusika eraldiseisvalt on juba tugevalt emotsionaalselt laetud stiimul. Seetõttu on see efektiivne meeleoluloome vahend, mida saab kasutada nii filmi- kui ka etenduskunstides visuaalse pildi vastuvõtu mõjutamiseks. Visuaalsetest ja auditiivsetest stiimulitest tulenevad reaktsioonid võimenduvad veelgi enam, kui saadav info tundub vaatajale konfliktne. See tähendab, et inimene saab korraga etenduses toimuva kohta vastuolulisi signaale, mis tekitavad ajus omavahel kontrastseid emotsioone. Selle kaudu saab luua dissonantse atmosfääri, milles on vastavalt kas traagika või õnn labastatud ning seetõttu eriti tugevalt tajutavad.

Lisaks emotsionaalsele laetusele on muusikal ka oluline informatiivne aspekt. Muusika on nii-öelda ajastutruu looming, mida iseloomustavad vastavat ajastut markeerivad nüansid (Talvik 2018: 25). Nii on barokiajastul kujunenud muusikastiil barokk sarnaselt oma ajastule rõhutatult kaunistatud ja ülepaistatud, 1920ndatel vanadele normidele, struktuuridele ja rollidele vastupidise mõttelaadiga ühiskonnas populariseerunud džäss oma ülesehitusel vaba ning improvisatsiooniline ning 1960ndate keskpaigast alguse saanud hipiliikumine tõi massidesse psühhodeelse muusika. Muusikal on ajalooline

kontekst, mis võimaldab inimestel luua mitte üksnes seosed kujutava ajastuga, vaid ka olemasolul isiklike mälestuste ja kogemustega (Talvik 2018: 25-26).

Erinevalt muusikast, mis atmosfääriloomes on eelkõige meeleolu ning ajastu edastaja, on helide funktsioon peamiselt märgiline. Helikujundusel on atmosfääri loomes kolm põhifunktsiooni. Esiteks, helikujunduse jäljendava funktsiooni omadus (Fischer-Lichte 1999: 79-80). Heli ei ole kunagi lihtsalt heli, vaid see on viis, kuidas luua reaalseid asukohapõhiseid tundmusi (Di Benedetto 2010: 146). Teatris kasutatakse tihti helisid päriselust nagu näiteks merekohin, linnulaul, tuul, mürin, vihmased, autosignaal, sõiduauto põrin, tilkuv kraan ja palju muud, et imiteerida laval tegevuspaiku elutruult ning luua vaatajale visuaalsele kogemusele lisaks ka toetav auditiivne pilt, mis võimaldab vaatajat paremini kaasa haarata. Teiseks toob Fischer-Lichte välja mõiste helimaaling, mis sisuliselt viitab helide võimele kutsuda inimeses esile nende visuaalseid vasteid (Fischer-Lichte 1999: 79-80). Nii näiteks saab helide abil luua nii-öelda nähtamatut lavakujundust või avardada lavaruumi, võimaldades mängida fiktsionaalse ruumi tajutavate dimensioonidega. Kolmandana märgib Fischer-Lichte ära helide semiootilise tähenduse, mis on oluline eelkõige just etenduse sisulise poole mõistmisel ning atmosfääriline mõju väljendub üksnes seosete abil, mis nende töötlemise kaudu võivad atmosfäärile mõju avaldama hakata (samas).

Helil ja muusikal on atmosfääri loomisel ja selle tajumisel väga oluline osa. Need on emotsionaalselt ja märgiliselt laetud auditiivsed stiimulid, millel on võime mõjutada inimese tajulist vastuvõttu. Lähemalt sellest, kuidas muusika mõjutab atmosfääri tajumist, kirjutan peatükis 2.1.

1.3. Valgus atmosfääri loojana

„Valgus seob enda vahel kõik kokku ning kõik toetub valgusele [...] määrates ära, mida sa näed ja mida sa ei näe.“ Robert Wilson, 1993 (Holmberg 1996: 121)

Valgus on oma põhifunktsiooni tõttu etenduse üks olulisimaid tegureid, sest just valguse abil saab publik teadlikuks lavast, sellel lahti hargnevast maailmast ning paradoksaalselt ka sellest, et neile avanev maailm ning selles toimuv ei ole päris. Valgus juhib ja stimuleerib inimese vaimset kohalolekut, mis muudab publiku laval toimuva suhtes empaatiliseks (Di Benedetto 2010: 63). Fenomenoloog Tim Enderson (2010: 1108) kirjeldab atmosfääri tajumist läbi jagatud atmosfääri fenomeni, mille kohaselt on samas ruumis toimuva tajumine võimendatud, kuna jagatud atmosfäär ühendab seda jagavaid inimesi, mis omakorda hakkab mõjutama ruumis tajutavat atmosfääri (samas). Teatris reageerib vaataja laval toimuvale nii nagu oleks ta ise seal, kuna jagab lavaga sama atmosfääri, milles tegevus toimub. Laval toimuvate tegevuste mõistmine on seetõttu selgem ning nendele reageerimine tugevam. Niimoodi saab valgustuse kaudu alguse tsükkel, mille kohaselt etenduse tegevuse nägemine ja selle empaatiline kogemine mõjutab etenduse atmosfääri, mis omakorda mõjutab etenduse tajumist.

Valguse roll atmosfääri loomes ning selle mõjutamises on väga oluline. Valgusega mängides on võimalik sarnaselt muusikale ja helidele muuta tajutavat meeleolu, aega ja ruumi. Selleks saavutamiseks muudetakse ja mõjutatakse valguse suunda ja vormi, intensiivust, valguse liikumist ja kompositsiooni tuginedes valguse füüsikaliste omadustele ning nende psühholoogilisele vastuvõtule (Di Benedetto 2012: 126). Näiteks lava ees asuvaid üles suunatud prožektoreid ehk *footlight-e* kasutatakse ebarealistlike, maagiliste või *Supernatural* meeleolude loomiseks (samas, 141). Põrandalt või maast tulev valgus ei ole inimeste jaoks naturaalne, kuna meie jaoks on harjumuslik ja igapäevane valgus suunaga ülevalt alla. Meeleolule ja atmosfäärile avaldab mõju ka valguse värv. Erinevad värvid on teatavasti seotud erinevate emotsioonidega. Näiteks punast värvi seostatakse soojuse ja sõbralikkusega, kollast seostatakse peamiselt rõõmsameelsuse, õnnelikkuse ja päikselisusega (Kurt, Osueke 2014: 4). Seetõttu

kasutatakse ka teatris helgema, lustlikuma või rõõmsama atmosfääri loomiseks peamiselt soojemaid toone ning külmemate toonidega kuvatakse traagika (Di Benedetto 2010: 128). Valguse omadust mõjutada inimeste emotsionaalset vastuvõttu ning juhtida inimese kehalist tunnetust kirjeldan lähemalt peatükis 2.2.

Sarnaselt heliefektidele on ka valgusega võimalik täita ruum elementidega, mida seal tegelikult pole, kuid erinevalt helist, kus pilt heliallikast tekib meie kujutlusvõimes, loob valgus selle pildi meie eest. Valgusega on võimalik maalida ruumi seinu, luua erinevaid maastikke ja õhustikke ning kontrollida fiktsionaalset keskkonda. „Valgus võimaldab väljendada erinevaid ruume, maastikke, pilvist taevast või vangikongi, või anda edasi situatsiooni emotsionaalset või intellektuaalset kontseptsiooni nagu näiteks isolatsioon, lootusetus, rahu, jahedus, kuumus, aja möödumine.“ (Mumford 1985). Publik mõistab, et valguse muutus tähendab muutust ka situatsioonis, keskkonnas või mänguruumis isegi siis, kui lavakujundus püsib muutumatuna. Nii suudetakse viia vaataja teda füüsiliselt liigutamata rännakule fiktsionaalse ruumi erinevatesse paikadesse.

Valgusel on auditiivsete teguritega väga palju ühiseid jooni. Mõlemad on emotsionaalselt laetud stiimulid, mis mõjutavad tajutavat meeleolu ning seekaudu ka atmosfääri. Sarnaselt auditiivset teguritega on valgus oluline tegevuspaikade või aja väljendaja. Sarnaselt helidega tuuakse ka valgusega inimese teadvusesse pilte, mis ei pruugi selles aegruumis olla päris, kuid tänu nendele stimulitele me tajume neid reaalsena. Valgusega märgitakse etenduse algust (saali pimendamine) ja etenduse lõppu (lava pimendamine) ning valguse abil rõhutatakse objekte, näitlejaid, nende liikumist, suunatakse vaatajate tähelepanu ning sarnaselt helidele, mängitakse ka valgusega välja fiktsionaalse maailma erinevad dimensioonid.

2. PSÜHHOFÜÜSILINE TAJUMINE

Atmosfääri psühhofüüsilist tajumist saab kirjeldada psühhofüüsikaliste põhimõtete ja ajus asuva limbilise süsteemi toimimise kaudu (Di Benedetto 2010: 5). Psühhofüüsika on eksperimentaal-psühholoogia haru, mis tegeleb ärritajate ja taju vahelkordade välja selgitamisega. Selleks uuritakse, milline ärritaja intensiivsus on vajalik, et see oleks tajutav. Mõiste psühhofüüsiline tähendabki kitsamalt psühhofüüsikasse kuuluvat või seonduvat nähtust. Näiteks, milline peaks olema kahe valgusstiimuli ereduse vahe, et inimene tajuks nende erinevust, või milline peaks olema kahe heli erinevus detsibellides, et inimene suudaks neid eristada. Kuigi see on oluline, ei kata taoline kitsendus käesoleva töö konteksti arvestades stiimulite ja emotsioonide vahelist seost. Seepärast tuleb juurde võtta ka sama mõiste laiem tähendus, mis pärineb filosoofiast ning seisneb keha ja hinge (psüühika) seoses. Psühhofüüsilisuse mõiste oma laiemas tähenduses ei ole teatrile iseenesest võõras. Selle kaudu kirjeldas Stanislavski oma meetodit, rõhudes näitlemises keha ja meele orgaanilisele koostööle (Ruffini 2005: 43). Keha ja vaimu dünaamilisele suhtele tugines ka Meierhold biomehaanika meetodi väljaarendamisel, kuid vastupidiselt Stanislavskile uskus tema, et emotsioon tuleb esile üksnes kehalise pingutuse kaudu. Emotsiooni pingutatud kehaline väljendus võimaldab katarsist mitte üksnes näitlejal, vaid ka publikul (Kubik 2007: 35). Seegi on antud töö seisukohalt oluline, kuid taaskord jätab välja olulise osa psühhofüüsilise tajumise valemist, milleks on väline stiimul. Seega saab käsitleda psühhofüüsilist tajumist kui miskit, mis asub kuskil psühhofüüsilisuse kitsama ja laiema tähenduse vahel, mille ühenduslülili võib leida inimese ajust.

Aju on inimese keha suuremaid ja olulisemaid organeid, olles kogu keha kesksüsteemiks. Aju reguleerib automaatseid kehalisi protsesse nagu näiteks hingamine, seedimine, südame töö. Lisaks sellele on aju kogu inimese teadvustatud oleku põhjuseks.

Funktsionaalsuse tõttu on aju ehitus äärmiselt keeruline, koosnedes ligi sajast biljonist neuronist ning mitmest erineva funktsiooniga piirkonnast. Psühhofüüsilise tajumise seisukohast on olulised inimese sensoorse süsteemi ning emotsioonidega seotud ajupiirkonnad. Antud kontekstis on nendeks ajukoor ning limbiline süsteem. Ajukoor võtab vastu ja käsitleb sensoorset informatsiooni ning limbilises süsteemis asuvad organid saavad sealt infot ning kutsuvad esile sellest tekkinud emotsioonile omase kehalise reaktsiooni. Nii näiteks hakkab stiimulite puhul, mida tajutakse hirmutavalt või erutavalt, reageerima amügdala, saates edasi signaale aju piirkondadesse, mis reguleerivad südamerütmi kiirust, hingamist, higistamist, kehatemperatuuri. Psühhofüüsiline tajumine seisnebki jadas, mis algab ärritaja tajumisest, selle edastamisest läbi sensoorsete süsteemide ajju, kus seda töödeldakse, ning toimub emotsionaalne reaktsiooni aktiveerumine, mis väljendub kehalistes muutustes.

Kehalist tajumist teatris on põhjalikult uurinud Ameerika teatriteadlane Stephen Di Benedetto, kes on analüüsinud tänapäevaste neuroteaduslike saavutuste rakendamist teatripraktika arendamisel. Di Benedetto (2010) sõnul võimaldab väliste stiimulite poolt tekitatud kehalistest muutustest teadlik olemine viia teatriloojatel inimeste teatrikogemuse uuele tasemele. Inimeste sensoorne süsteem on maailma mõistmisel fundamentaalse tähendusega, kuna see on sillaks ümbritseva informatsiooni tajumisel, mõtestamisel ning oluline teejuht maailmas orienteerumisel. Teadmine sellest, kuidas erinevad stiimulid inimest mõjutavad, võimaldab nende manipulatsiooniga inimestes esile kutsuda erinevaid emotsionaalseid ja kehalisi reaktsioone. Lavastaja poolt oskuslikult loodud ärritajate kalkuleeritud kompositsioon provotseerib vaatajat kogemust nii, et ta ise ei ole sellest teadlik. Teatripublik üldiselt teadvustab endale, et kõik, mis etenduses toimub, on mäng. Nad mõistavad, et kõik, mis laval aset leiab, toimub päriselt, kuid nad teadvustavad, et see ei ole päris. Sellegipoolest on emotsioon, mis vaatajas etendusel tekib, reaalne. See tuleneb aju võimetusest teadlikult kahele asjale korraga keskenduda. Teatris kehtib ökonoomsuse printsiip, mille kohaselt aktsepteerib inimene etendust vaadates laval toimuva jäljenduse ajutise reaalsusena (Di Benedetto 2010: 11). Kuna inimeste ajud reageerivad nii reaalsele, ettekujutatud kui ka meenutatud stiimulitele sarnaselt (samas), kogetakse ka jäljendust vaadates emotsiooni nii-öelda päriselt.

Inimese taju on mõjutatud nii alateadvuse kui ka teadvuse mehhanismidest (Di Benedetto 2010: 6). See tähendab, et stiimuli tajutav emotsionaalsus on vähemalt osaliselt individuaalne. See on seotud nii teadvustatud protsessidega, mis baseeruvad isiklikele kogemustele, kui ka teadvustamata protsessidega, mis on inimesele omased ning on evolutsiooniliselt välja kujunenud. See tekitab stiimulite emotsionaalsele tajumisele nii öelda lisatasandi, mis seisneb idees: tunnen emotsiooni, mis meenutab emotsiooni, mis võimendab selle hetkelist kogemist. Muidugi võib esineda täiesti vastupidine efekt, kus tuttava stiimuli tajumist uudes kontekstis hakkavad varjutama varasemad kogemused. Nii sai näiteks Vanemuises etendunud lavastus „Kalendritüdrukud“ (2012) minu jaoks hoopis teistsuguse lõpu, kuna viimast stseeni saatnud Edith Piafi laul „Non, je ne regrette rien“ tekitas minus enesele teadvustamata ärevust ja hirmu. Hiljem mõistsin, et taoline reaktsioon tugines varasemale kogemusele, kus sama laulu esituskontekst põhjustas teatris esile kerkinud emotsioonidega.

Meie taju ning emotsioonid on mõjutatavad, ning selle mõistmisel on teatriloojatel võimalik suunata vaatajat kogu etenduse vältel, hoides teda erksa ning avatuna. Sellest teadlikul vaatajal on võimalik kogeda etendust uuel tasemel, kus lisaks loole, mis tema ees laval jutustatakse, on tal võimalik näha, kuidas lavastaja on näinud teda selle valemis osana. Psühhofüüsilisest tajumisest teadlik vaataja saab etendust vaadates teadlikuks endast selles etenduses, võimaldades tal teadlikult usaldada end teatriloojatele ning etendusele, et saada täielik kogemus (Di Benedetto 2010: 166). Alljärgneva kahe peatükiga keskendun muusika, heli ning valguse psühhofüüsilise tajumise protsessidele, et mõista, kuidas muusika, helid ning valgus mõjutavad etenduse psühhosensorset vastuvõttu.

2.1. Muusika ja heli psühhofüüsiline tajumine

Heliefekte, muusikat ning nende poolt esile kutsutud emotsioonide seost on uuritud juba Vana-Kreekas, kuid alles 19. sajandil pälvis see teaduslikumat huvi, kui mitmed psühholoogid üritasid leida sellele seosele seletust. Tekkis küsimus, miks mehhaanilise elastsuslainena levivad õhuosakesed tekitavad inimestes reaktsiooni, mis väljendub afektina. Helide emotsionaalsust on uuritud läbi mitme prisma, üritades leida vastuseid neuroloogilisest või kognitiivsest aspektist, keskendudes eelkõige muusikale. Erinevate uuringute tulemusena on leitud, et muusika kuulamine tekitab inimeses sarnast rahulolu kui primaarsete vajaduste rahuldamine nagu söömine, joomine, magamine ja seks (Veltri 2013). See põhjendab, miks muusika kui nähtus on kultuuri lõikes universaalne, kuid see ei ole ainukene põhjus. Helide universaalse tajumise võti peitub inimese aju protsessides. Muusikat töödeldakse ajus keelele sarnaselt, aktiveerides suures osas kattuvaid või lähedasi ajupiirkondi (Bronze jt. 2006). Seepärast on muusika olnud ajaloos oluline väljendusvahend, millega kirjeldati päevasündmusi või püüti suhelda kõrgemate jõududega. Sarnane põhimõte kehtib ka teatud helide puhul. Kuigi üldiselt on erinevad helid inimeste jaoks saanud erinevad tähendused ning seetõttu ka vastava emotsionaalse laengu, mis on tekkinud mitmete tegurite seosel, on suur osa helisid universaalse tähendusega. Näiteks krabin pimedas toas tekitab hirmu, kuna seostub ohuga, et keegi on meie toas. Karje tekitab üldiselt hirmu, ärevust, muret, kuna seostub üldiselt hädaohuga. Trummipõrin seostub ärevuse ja elevusega, kuna on tavaliselt seotud teadaandega.

Muusika emotsionaalsus põhineb samuti seosetel ning toimib kahel tasandil – muusika tajutav emotsionaalsus ning muusika poolt tekitatud emotsioonid. Esimene viitab muusikasse kirjutatud emotsionaalsusele, mis väljendub tema tajutavas tonaalsuses. See tähendab, et muusika kõlab kas rõõmsalt, nukralt, hirmsalt, vihaselt või ärevalt. Teine seisneb muusika mõjus tekitada inimeses emotsioone (Veltri 2013). Need kaks ei esine tavaliselt koos, kuna on „empiiriliselte erinevad“ (samas), mis tähendab, et emotsiooni tajumine ei pruugi veel tähendada selle emotsiooni tundmist. See efekt on nõrgem just negatiivse emotsionaalsusega muusikas, kus inimene võib tajuda teose kurbust, hirmu, ärevust, tundmata end sealjuures kurva, äreva või hirmununa (samas). Samas kui muusika

tajutav emotsionaalsus tekitab inimeses vastava emotsiooni, väljendub see füüsiliste reaktsioonide näol nagu näiteks külmavärinad, pisarad, kananahk, südamelöökide sagenemine, muutus kehatemperatuuris ning muutus lihaspingetes (Veltri 2013), muutes muusika tajumise kehaliseks.

Inimene suudab kuulmisele toetudes ruumis orienteeruda ning teha järeldusi ruumi omaduste kohta (Di Benedetto 2010: 150). Näiteks on võimalik heli kaja kaudu aimata ruumi suurust, avarust, seinte ja põranda materjali ning teha järeldusi kas ruum, milles viibime, on tühi või möbleeritud (samas). Seda silmas pidades on heli kajaga manipuleerides võimalik lõhkuda reaalselt ruumi, tekitades konflikte reaalse ruumi tegelike omaduste ning loodava ruumi tajutavate omaduse vahel ning seekaudu võimaldada vaatajatel kogeda fiktsionaalset ruumi. Heli omadustega (tugevus, selgus) ning helitekitaja asukoha muutmiselega saab luua illusiooni liikumisest, kui seda tegelikult ei ole, ning luua seinu sinna, kus neid tegelikult ei eksisteeri (samas). Nii tajub inimene näiteks vaikesid summutatud helisid nii, nagu nende tekitaja asuks neist füüsiliselt kaugel. Mida valjemaks ning selgemaks need muutuvad, seda lähemal inimene helitekitajat tajub. Taoline helide mäng, meelte narrimine ja õrritamine, vaikuse ja helide vaheline kalkuleeritud kontrast toob inimeses esile tugevama reaktsiooni, sest pidev muutus nõuab inimeselt jälgimist ning ühtlasi toimub pidev aju stimulatsioon, andmata aega heliga harjuda.

Helid on nähtamatud stiimulid, millekohase informatsiooni nagu näiteks tekke põhjus ja põhjustaja, inimene järelduste ja seoste teel ise välja mõtleb. See informatsioon või lugu toob inimeses esile emotsionaalse reaktsiooni (Di Benedetto 2010: 151). Näiteks kui oleme pimedas tühjas toas, siis juhuslik krabin, klõps või plõks tekitab inimeses reaktsiooni vastavalt sellele, millest ta eeldab, et see juhuslik heli tekkis – olgu selleks näiteks hiir, tuul, naabrid või kummitused. Sama efekt esineb ka teatris – helid saavad inimeste jaoks vastavalt tõlgendusele emotsiooniks, emotsioon väljendub omakorda kehalise reaktsioonina, mille kaudu väljendubki atmosfääri kehaline tajumine.

2.2. Valguse psühhofüüsiline tajumine

Sarnaselt muusikale on valgus samuti emotsionaalselt laetud stiimul, mille olulisus ja seos emotsioonidega on välja kujunenud evolutsiooni käigus. Objektidelt kiirguv valgus realiseerub meie ajus läbi silmas asuva reetina värvina, mille töötlemisel ajus kutsub see esile emotsiooni (Di Benedetto, 2010: 35). Teatris kasutatakse valguskujundust, et vallandada inimeste kehas füüsiline reaktsioon mitte ainult tekstile, vaid kogu teatrisündmusele (samas). Selle kaudu tekitatakse inimestes automaatsed alateadlikud reaktsioonid, mis on vastuseks etenduses esinevatele muutustele ning „sõnastamata meeleoludele“. See võimaldab inimestel kogeda tунnet ka siis, kui otseselt midagi kogeda ei ole (Di Benedetto 2010: 36-38). Näiteks tunda hirmu, kui hirmu tegelikult ei eksisteeri, või tunda üksildust, kui tegelikult on saal rahvast täis, tunda külmust, kuumust, kui temperatuur ei muutu ning tunnetada unenäolisust, kui tegelikult ollakse ärkvel. See ongi valguse dimensionaalne ning mitmetasandiline omadus.

Di Benedetto (2010: 40) sõnul võimaldavad värvid, valgus ja selle puudumine kujundada ruumi, muutes seda sügavaks, pinnapealseks, pikemaks, suuremaks või väiksemaks. Fenomenoloog Tim Edensori (2012: 1106) sõnul ei hakka valgus mõjutama üksnes ruumi tajumist, vaid võimaldab manipuleerida ka isikute ja objektide värvidega, mõjutades omakorda ka nende tajumist. Ta kirjeldab valguse mõju järgmiselt:

„Viis, kuidas valgus muudab ruumi, on äärmiselt kompleksne ning mitmetasandiline. Me näeme mõlemat, valgust ennast ja kõike, mis on läbi selle valgustatud, muutes valguse rakendamise sügavalt kehaliseks kogemuseks. [...] Erinevad valgustusviisid ja nende mõju erinevatele ruumi elementidele loovad erinevaid valgustatud maastikupilte. Veelgi enam, valgus loob koostöös oma vastandi, pimedusega, kompleksseid seoseid, olgu see siis pimeduse puudumise, erinevate varjundite, varjude või valgustatud ja valgustamata ruumide kontrasti kaudu.“ (2012: 1106-1107).

Neuroloogiliselt on tõestatud, et meie ajud reageerivad tugevatele teravatele varjudele tugevamalt kui üheselt ruumi täitvale eredusele (Di Benedetto 2010: 65). Kontrastsus ja teravad varjude servad ning selge eristatavus tekitab ajus aktiivsuse, mis on täiesti erinev ühtselt valgustatud ruumist (samas). Valguse ja varjude mäng hoiab pidevalt tähelepanu,

mis teatris tähendab vaataja kohalolekut. Meie erutumine varjude, valguse nurkade ja liikumise suhtes on juba bioloogiliselt tingitud, mistõttu on täiesti iseenesestmõistetav, et valguse ja varjude kasutamisel on atmosfääri loomes oluline osa (samas). Värvide, valguse ja pimeduse vahelise mängu kaudu avaneb etenduse tempo, tonaalsus, mis omakorda on juhiks inimese etenduse kogemise teekonnal. Ent valgusel on veel üks oluline omadus, mis saab oluliseks atmosfääri tajumisel. Valguse peegeldumine erinevatelt pindadelt võimaldab luua ruumi põnevaid kujundeid ja mustreid, mis omakorda mõjutavad peegelduvate pindade omaduste tajumist (Edensor 2012: 1107). Linnapildis võimenduvad näiteks majade ja autode akende, veelompide ning maja seinte kaudu tänavavalgustus, elektrooniliste siltide valgus ja autotuled. Toimub nii-öelda valguse „killustumine“, mis muudab olemasoleva valguse tajumist, kuna selle kaudu tekkivad linna mustrid muudavad linnatekstuuri ja atmosfääri (samas). Sarnast efekti on võimalik esile kutsuda ka teatris. Kasutades erinevate pindade peegeldumisvõimet, on võimalik luua nii laval kui saalis põnevaid tekstuurimuutusi, mis mõjutavad ruumi ning selle atmosfääri tajumist. Konflikt objekti tegeliku omaduse ning tajutava omaduse vahel tekitab konflikti teadmise ning tundmuse vahel. See, sarnaselt valguse ja varjude mängule, stimuleerib ajutööd hoides vaatajat aktiivsena ning aktiivne vaataja on paremini avatud kehalisele teatrikogemisele.

Valguse psühhofüüsilises tajumises mängib rolli ka valguse värv. Erinevate värvidega seostatakse erinevaid emotsioone, kuid taoline seose tekkimine on mõjutatud mitmest tegurist. Individuaalsel tasemel mõjutab valguse värvi tajumist inimese isiklik taust ja seos, mis on välja kujunenud tema elu jooksul. Universaarsemal tasemel tuleb mängu hüpotalamus ehk ajuripats. Teatavasti levib valgus erinevatel lainepikkustel ning seetõttu reageerib ka meie silm nendele erinevalt. Reetas muutuvad need impulssideks, mis rändavad läbi aju hüpotaalamusse, mis kontrollib meie endokrinoloogilisi organeid, mis omakorda kontrollivad meie hormoonide tootmist ja eritamist. Erinevad valgusepikkused kutsuvad esile erinevaid füüsilisi reaktsioone, mille inimene seostab erinevate emotsioonidega (Wright 1998: 23). Tuleb silmas pidada, et taoline protsess toimub ainult mõlema taseme koosmõjul.

3. Lavastuste „Baskin ehk nalja põhivormid“ „#DigitalHatsGame“ ja „Siil Udus“ atmosfääri analüüs.

Selles töö osas analüüsin Tartu Uue Teatri kolme lavastust: komöödiat „Baskin ehk nalja põhivormid“, sotsiokriitilist trillerit „#DigitalHatsGame“ ning lasteetendust „Siil udus“. Analüüsis keskendusin eelkõige eelpool mainitud atmosfääriloomete teguritele ning lähenen neile läbi psühhofüüsilise ja psühhosensoorse prisma. Need kolm lavastust erinevad üksteisest vormilt, temaatikalt ja atmosfäärilt, mis võimaldab iga lavastuse juures keskenduda ühe läbiva tajutava tundmuse loomisele. Lavastuse „#DigitalHatsGame“ puhul oleks selleks hirm, lavastuse „Baskin ehk nalja põhivormid“ oleks imetlusest tingitud rõõm ning lavastuses „Siil udus“ elevus. Lavastuste kirjeldamisel lähtusin fenomenoloogiast. Atmosfäär ise on fenomen, mida saab üksnes kogeda ning fenomenoloogiline lähenemine valitud lavastustele võimaldas paremini kirjeldada nendes kasutatavate atmosfääriloomete vahendite tajutavat mõju.

Lavastuste analüüsimisel lähtusin eelkõige just heli- ning valguskujundusest ning uurin, kuidas mängitakse valguse, heli ja muusikaga, et luua lavastuse žanrile omane atmosfäär. Teisena vaatlen, milliseid kehalisi muutusi taoline heli, muusika ja valguse mäng vaatajas tekitab ning kuidas see mõjutab loodava atmosfääri kogemist. Analüüsis jäid suurema tähelepanuta tekst, lavakujundus, kostüümid, näitlejatöö ning etenduse märkide semiootiline aspekt. Käesoleva töö fookust ning töö mahulisi piiranguid silmas pidades otsustasin need aspektid oma analüüsis osaliselt või täielikult kõrvale jätta. Tuginedes esimeses peatükis kirjeldatud teooriale saab öelda, et atmosfääri kogemine on individuaalne protsess, mistõttu on testitud vaatajaks mina ise ning analüüsitavateks emotsioonideks ning füüsilisteks muutusteks minu enda poolt registreeritud isiklikud emotsioonid ja kehalised muutused. Nende juurde on lisatud ka etendustel fikseeritud

publikureaktsioone. Analüüsis keskendus eelkõige nendele stseenidele, mille loodava atmosfääri tugevus ja nüansirikkus tõusis esiplaanile.

3.1 „Baskin ehk nalja põhivormid“

Autor, lavastaja, kunstnik ja muusikaline kujundaja Ivar Põllu. Kostüümikunstnik Kristiina Põllu. Valguskunstnikud Karl Marken ja Taavi Toom. Mängivad: Janek Joost ja Katrin Pärn. Esietendus 24. X 2015 Tartu Uues Teatris.

„BASKIN EHK NALJA PÕHIVORMID on uurimus huumorist. Tahame teada, mis on naljakas tänapäeval, siin ja praegu, täna, kus kõik on lubatud, nalja eest ei panda vangi, aga huumoriajakirja toimetuses töötamine võib olla eluohtlik.“ (Tartu Uus Teater)

Sellise kirjelduse võib leida Tartu Uue Teatri kodulehelt lavastuse „Baskin ehk nalja põhivormid“ kohta. „Baskin“ on Tartu Uue Teatri mõistes samaaegselt nii tüüpiline kui ka esmakordne lavastus. Esmakordne, kuna on esimene Ivar Põllu lavastatud komöödia. Selle eesmärgiks ei ole olla üksnes naljakas, vaid ka nalja uurida ja analüüsida. Tüüpiline, kuna nalja analüüs ei käi mitte otseselt nalja, vaid inimeste kaudu. Lavastus räägib siiski kadunud humoristist ja teatrimehes Eino Baskinist, kuid „riivamisi“, nagu näitleja Janek Joost seda laval muigega rõhutab. Pärast mitmendat etendust hakkas mulle tunduma, et fookus on hoopiski publiku reaktsioonidel. Nii võib käsitleda „Baskini“ lavastust kui psühholoogilist eksperimenti, kus eksperimenteerijateks on näitlejad, valimiks publik ning jälgitakse, milline nali missuguse reaktsiooni inimestes esile toob, kui üldse toob. „Baskini“ lugu edastatakse vaid kahe näitleja, Katrin Pärna ning Janek Joosti poolt, kes kehastuvad etenduse jooksul mitmeks nii fiktiivseteks kui ka päriselus tuntud tegelaseks, kellest peamine on vaheldumisi ning vahel isegi korraga mängitav nimategelane Eino Baskin. Etendus on kui meisterlik parodiaparaad, kus parodeeritakse isegi paroodiat ning seda kõike tehakse loomulikult estraadivõtmes.

Lavastuse „Baskin ehk naljapõhivormid“ lavakujundus on minimalistlik, koosnedes kahest riidenagist, kuhu on kuhjatud parukaid ja aksessuaare, kahest toolist ning ühest autotuledega täiendatud klaverist, mis transformeerub aeg-ajalt rongipingiks, tugitooliks, peegililauaks ja baarikapiks. Pildi seovad kokku suur tagaseina kaunistav hele lavakardin ning lava raamivad nähtavad prožektorid, mis kogu lavalise tegevuse selge märgina teatri

konteksti toovad. Seda täiustavad ka näitlejate ülikondade kokkuõmmeldud ülemised osad, mis publiku ees demonstratiivselt selga tõmmatakse ja magnetitega tagant kinnitatakse, ning publiku ees toimuv pidev tegelaskujude vahetus.

Lavastuse „Baskin ehk nalja põhivormid“ etendusi oli mul võimalik näha kolmes erinevas hoones: Kuressaare Linnateatris, Tartu Uues Teatris ning Kanuti Gildi Saalis. Viimase kahe hoone teatrisaali ehitus on sarnane. Mõlemas asuvad teatrisaal ja selle eesruum ühes suures ruumis ning viimase funktsiooni täidab publikutõusu alune ala, mis ühtlasi on ka garderoob. Saali sisenemiseks on vaja läbida üks ruum, milles asub piletikassa. Eesruumi ning teatrisaali eraldab üksteisest must kardin, mille eest tõmbamisel pääseb publik istuma. Kuressaares on teatrisse sisenemiseks kaks võimalust. Esimene on küljekäik, mida kasutavad majja sisenemiseks ka esinejad. Sealt sisenedes satub vaataja sinistes toonides plaaditud koridori ja trepini, kust alla minnes jõuab vaataja garderoobi ning koridorist edasi minnes jõuab näitleja lava taha. Teine sissepääs on peasissekäik, kuhu saab tänavalt ning mille kaudu saab avarasse puitpõrandatega esindusruumi, kus asub ka piletikassa. Mõlema saali sissekäigu ees on avarad saalid, millest ühes on kunstinäitus, antiikne kapisektsioon ja vana täispuidust laud ning teises on antiikne diivan, klaver ning mõned skulptuurid. Saal ise on traditsioonilise ehitusega, seinad on mustad, toolid kaetud punase sametist riidega. Publik lubatakse saali alles 10 minutit enne etendust ning ajast annab märku „kõll“. „Baskin ehk nalja põhivormid“ oli esimene Põllu lavastus, mida Kuressaares mängiti. Juba saali sisenedes ning laval näitlejaid ringi kõndimas ja nähtavalt publiku üle arutlemas nähes tekib konflikt tavalise konventsionaalse repertuaari ning praeguse etenduse vormi vahel. Kuressaare teatri lava on publikust kõrgemal ning publiku vaatenurgast lähtudes tajutavalt kitsam ning madalam. Lava omadused iroonilisel kombel vähendavad etenduse rõhutatud teatriliikkust ning etenduse kontekst nihkub justkui televisioonile. Terve etenduse vältel tunnen, et loodav atmosfäär ning näitlejate vahetu suhtlusstiil jäävad lavale kinni. Rõhutatud eraldatus ei lase luua näitlejatel publikuga isiklikku kontakti. Kui välja arvata lõpustseen, jääb lava näitlejate, lavakujunduse, valguse ning muusika poolt loodud sünergiale ette, mistõttu jääb Kuressaare Linnateatris teatrikogemus poolikuks.

Lavastuse valgus- ja helikujundus on komponeeritud äärmise meisterlikkusega. Muusiku taust on Põllule andud hea muusikalise tunnetuse ka oma lavastamistöös. Muusikaline kujundus ei ole tema lavastustes kunagi lihtsalt saateks. See ei ole üksnes ajastu kajastaja või emotsiooni edastaja, kuigi täidab ka neid funktsioone, vaid on kui asendamatu mehhanism hästi õlitatud konstruktsioonis, mille puudumisel tervik on halvatud. „Baskinis“ on muusika esimene etenduse element, millega publik kokku puutub. Enne etendusala sisenemist Kanuti Gildi Saalis ning Tartu Uues Teatris saadab 70ndatest mõjutatud rõõmsameelne kohvikumuusika teatrikülastajate vahelisi vestlusi, häälestades neid ette millekski kergeks ja meeldivaks. Sensoorne simulatsioon toimub seega juba enne istekohale jõudmist. Taoline mažoorne, kerge, hoogne, kohati isegi veidi ülemeelik muusika saadab enamikku etenduse stseene, mõjutades nende tajutavat tonaalsust ja vastuvõttu. Nii näiteks muutub etenduse esimene stseen kiirete karakterite vahetustega valju sambamuusika saatel kostüümikarnevaliks ning kuigi see mõjub banaalselt ning ilmselgelt pingutatult (ja seda teadlikult), naudib publik seda, sest ere valgus ning lustlikult tantsuline muusika annavad meie ajule signaali, et see, mida me näeme, on lõbus. Etenduse rõõmsameelsust ja lõbusust toetab ka valguskujundus. Lava on enamuse etendusest eredalt valgustatud. Lava tagaseinale kinnitatud kulissile suunatud valguse ühtlaselt sumeda hajumise ning maas oleva ringikujulise heledat puitpõrandat imiteeriva PVC-katte valgustamise terava punktvalgustiga sümbioos vormib kogu lava tajumist. Mõlema elemendi eredus väljendub üksnes nende kontrastsuses hämarate või täielikult valgustamata lava osadega, kuid publikuna ei teadvustagi ma viimaste olemasolu. Pilku püüab ainult valgus, mille aju kannab üle ka pimedatesse lavanurkadesse.

„Baskini ehk nalja põhivormide“ sensoorse manipulatsioon väljendub kõige paremini stseenis, kus Katrin Pärn istub üksi pingil ning kehastab koera, kes räägib oma suhtest teatriga, peremehega ning endaga. Selle stseeni võtmesõnaks on kontrast. Kontrast eelmise stseeniga, kontrast järgneva stseeniga ning tegelikult ka kontrast kogu ülejäänud etendusega. Etenduse tempo aeglustub drastiliselt. Lava on valgustatud paremalt poolt kollakasroheline valgusega, tekitades lavale esimest korda varjud. Lava ei ole märgatavalt hämaram, kuid sellegipoolest tundub see nii. Saal tundub tühi, kuigi olen teadlik enda kõrval istuvast inimesest. Muusika, mis stseeni taustaks mängib, on aeglane, kauge,

unelev, melanhoolne. See on võrdlemisi vaiksem ülejäänud muusikast, mis etenduses on kõlanud. Varasem ere saal, hoogne muusika ning naermine on tõstnud vererõhku, kehatemperatuuri, kuid selle muusika ja valguse poolt loodud kompositsioon mõjub kehale nii rahustavalt, et saalis hakkab külm. Esimest korda selle etenduse jooksul tunnen, kuidas konditsioneeridest saali lastav õhk minu nahal külmana tundub. Keha rahuneb, pulss aeglustub, vererõhk muutub madalamaks ning keha sisemiste muutuste tajumine väljendub väliste stiimulite uuena tajumisena. Selle emotsiooni taustal räägib koer, kuidas ta võiks näidendeid kirjutades sisse kirjutada publiku reaktsiooni, kuna teab täpselt, milline see mingi nalja puhul on. „Ma võiksin seda teha...“ kordab ta, kuniks lava lööb eredaks. Lavale kuvatakse sama valguskujundus, mis on etenduses domineerivalt esinenud ning kulissi tagant astub välja Janek Joost Baskinina ja räägib ühe anekdoodi. Publik naerab selle peale igal etendusel, täpselt nii, nagu peab. Naerab, mitte ei turtsata. Joost lahkub lavalt ning stseen jätkub, nagu see oli enne katkestust. Kas publiku reaktsioon oleks sama, kui sama nalja oleks teinud lavaseade muutuseta Katrin Pärn? Teadlased on leidnud seoseid valguse ja emotsioonide intensiivsuse vahel (Labroo, Xu 2014). Evolutsiooniliselt on välja kujunenud, et valgus seostub inimesel soojusega ning seeläbi mitte üksnes ei tekita, vaid ka võimendab emotsioonide intensiivsust (*Ibid*). Nii näiteks tajuvad inimesed positiivseid stiimuleid veel positiivsematena ning nalja naljakamana. Lühikese muutusega valguskujunduses on kirjeldatud katkendi jaoks loodud kõik sensoorsed eeldused, et publik selle anekdoodi peale naeraks.

Teine sensoorse manipulatsiooni võtmestseen on etenduse „suur kunstiline lõpp“. Baskin on surnud ning oranžikas-kollase valgusega värvitud lavakardina taustal vestlevad Baskini ning teispoolsuse esindaja siluetid. Rida teatriprožektoreid, mis eelmise stseeni lõpus publikut pimestades alla lasti, on vähendatud intensiivsusega valgusega jätkuvalt suunatud publikule. Tegemist on emotsionaalse stseeniga, mida võimendab asjaolu, et lahkuvat Baskinit kehastab selles stseenis Katrin Pärn, kes on kadunud humoristi tütar. Isiklikku tasandit rõhutab stseeni esimene pool, kus teispoolsuse esindaja loeb Baskinile (Pärnale) ette järelehüüdeid, mida viimane kommenteerib hääletooniga, mis on sulam tema ning Baskini omast. Ühel hetkel katkestab nende vestlust eepiline filmile iseloomulik suurejooneline voolav muusika. Publikule antakse teksti sees märku, et see,

mis laval toimub, ongi suur kunstiline lõpp, kus tugevalt sentimentaalne muusika on just nimelt nende jaoks, et saaks poetatud mõni pisar ning etenduse lõppedes oleks nad tormiliselt aplodeerides jalgel (ning ühel etendusel üks inimene tõusebki). Kõige selle taustal tuleb meeles pidada, et publiku näod on valgustatud, mis võimaldab laval olijatel täpselt jälgida publiku reaktsiooni sellele muusikale, ühtlaselt lavakardinale hajutatud intensiivsele, ent sumedale valgusele, mis oranži loojangu asemel on nüüdseks öiselt ja jahedalt sinine. Irooniliselt, kuigi seda tegelikult pilatakse, ongi kogu saal kattunud sentimentaalse ning kergelt nukra atmosfääriga. „Galantse härrasmehe“ nali, mis eelnevates stseenides vaatajates naeru esile kutsus, saab nüüd publikult vaid heakskiitva muige, millel on kurb mekk juures. Kuressaares lisandub stseeni sentimentaalsusele ning nukrusele Baskini heroilisus. Lavalistest iseärasustest tingituna toimub kogu stseen publikust kõrgemal, mistõttu publik vaatab Baskinile nii otseselt kui ka märgiliselt alt üles ning tunnetab tema rõhutatud tähtsust tema positsiooni kaudu. Muusika, valgus ning Kuressaare teatri ruumiline asetus on tahtmatult (või tahtlikult) oma töö teinud ning publik kutsub näitlejad tagasi eranditult igal etendusel neli korda.

3.2. „#DigitalHatsGame“

Autor: Hassan Blasim. Lavastajad: Hanno Eskola ja Antti Mankonen. Laval: Mart Aas, Henry Hanikka, Jekaterina Novosjolova, Tanjalotta Räikkä, Tomi Salmela, Kaisa Sarkkinen, Lasse Poser. Kunstnik: Henry Griin. Kostüümid: Tiina Helin. Helikujundus: Hannu Hauta-Aho. Valguskujundus: Emil Kallas. Videokujundus: Lasse Poser. Esietendus 16.III.2016 Telakka teatris (Tampere),

Siiani on Tartu Uus Teater tegelenud inimese ja tema olemusega, selles rännates, seda lahates ja analüüsides. Lavastus „#DigitalHatsGame“ kvalifitseerub poliitilise ning sotsiokriitilise trilleri alla, mis on Tartu Uue Teatri mõistes täiesti uus žanr. Tegemist on esimese koostööprojektiga Soomes Tampere tegutseva Telakka Teatri ning Tartu Uue Teatri vahel. Kuigi kõnealune lavastus heidab pilgu inimese olemusele, teeb ta seda sotsiaalkriitilises võtmes pagulaskriisi teemal, suunates kriitikanooli kõigi poole, kes on kriisi taustal kaotamas või juba kaotanud inimlikkuse. Pagulaskriisi kuvatakse kui mängu ning sellest mõjutatud inimesi kui numbreid statistikas. Lavale tuuakse kõik ekstremistid

nii parem- kui vasakäärmuslased nii ida- kui läänepoolelt ning laval etenduse taustaks käivas videoinstallatsioonis näidatakse neid, kes selle „mängu“ ning äärmusluse vahel lihtsalt ellu üritavad jääda.

Lavastuse „#DigitalHatsGame“ atmosfäär ja tonaalsus luuakse juba esimese stseeniga, kus publik suletakse vastavalt kas publikupodiumi alla Tartu Uues Teatris või teatrisaali väikesesse eesruumi Von Krahlis, milles pikkade maast laeni langevate pruunide paberiribadega on eemaldatud võimalikult palju ruumile iseloomulikke omadusi. Vaatajad paigutatakse justkui kasti. Ruum pimeneb kõlaritest kostuva äkilise valju müra peale, mis imiteerib tugevast löögist võnkuma jäänud plekitükki. Ootamatult, keset vestlusi. Publikut ootab ees teadmatus. Kasvava kumiseva mürina katkestab järsk vaikus ning selle omakorda mehe hää, kes alustab looga 35 põgenikust, kes on juba mitmendat päeva peatusteta sõitnud pimedas kitsa kaubiku tagaruumis. Mehe monotoonset loo ettekannet illustreerib pidevalt kasvav kumisev mürin, mis oma sujuva valjenemisega annab märku millegi lähenemisest. Mürinast tekkiv vibratsioon paneb õrnalt võnkuma langeva paberi, põranda ning tuntavalt värisema isegi vaataja keha. Publikust saavad need mehed seal kaubikus ning visuaalsete ja auditiivsete stiimulitega üritatakse esile tuua sarnane emotsioon, mis võis neid seal kaubikus varitseda. Von Krahlis tuleb see tunne tugevamalt esile, kuna ruum, kuhu inimesed suletakse, on väiksem ning tühjem, mistõttu ängistav atmosfäär tuleb rohkem esile. Tartu Uues Teatris mõjutavad selle illusiooni teket publikutõusu konstruktsiooni vahedest paistev valgus ning talad, mis konstruktsiooni üleval hoiavad.

Pimedas meie tähelepanu ergastub ning kuna visuaalse info vastuvõtt raskeneb, töötavad muud meeled koos kujutlusvõimega sedavõrd aktiivsemalt (Li, jt. 2015). Auditiivsed stiimulid nagu plõksud, naksud, kolinad, sammud, saavad pimeduses automaatselt suurema tähelepanu, kuna neid tajutakse potentsiaalse ohuna. Sellest tulenevalt tajutakse hirmutavaid stiimuleid veelgi hirmutavamana. Nii saavadki selle kitsa ruumi paberist seinte tagant kostuvad paugud ning pidev valjenev mürin ärevust tekitavateks stiimuliteks, kutsudes esile südamelöökide sagenemise ning kehatemperatuuri tõusu. Juurde lisandub selle mürina vibratsioonide kehaline tajumine, mis koos valjenemisega

annab tunda selle tekitaja pidevat lähenemist ja võimuvõtmist. Meie tähelepanu on ärevuse tõttu kõrgenenud. Stseen saab läbi vaikusega, tuled pannakse põlema, ühest kohast rebitakse paberist sein maha ning publik saab siseneda etenduse ruumi. Inimene on kogu järgnevaks ette valmistatud.

Teatrisaali sisenedes vaatavad publikule vastu teravnurkselt paigutatud peenikeste vineeriliistude ribadega kaetud seinad, rusutud väljanägemisega katkine kalapaadi ahter, mis etenduses täidab istumisaluse, varjualuse ning hiljem nukkude mängulaua rolli, ning ekraan, millele kuvatakse pilte sõjast, pagulastest, erinevaid videoid ning installatsioone. Etenduse vältel lavakujundus oluliselt ei muutu, kuid lõpus suletakse vineerist ribikardinatega kaetud seinad kolmnurgaks. Näitlejad eraldatakse publikust väikesesse kitsasse ruumi, mille piirav mõju tuleb esile siis, kui häkkerite loodud mängu häkitakse, nende süsteem kokku variseb ning nemad on selle peatamise ees abitud. Nüüd on nemad sama abitud nagu need 35 meest kaubikus, kuid nende äng on teine. Kui põgenike kätel on nende endi veri, siis häkkeritel teiste oma. Stseeni abitust võimendavad see sama mürin, ärev muusika, halli valguse vilkumine ning lõpp, mille on tekitanud järsk vaikus. Kostub merekohin, õrn sinakashallikas öiselt jääne valgus kuvatakse vineerkardinate vahelt välja paistvale paadile, mille ninalt rippuva päästevesti taskus kostub kajana saalis leviv telefonihelin.

Sedasorti sensoorset töötlust esineb selles lavastuses veelgi. Mitmes stseenis kantakse kõlarite abil näitlejate hääl kajana ruumi laiali, tekitades tunde, et kuigi me näeme neid laval, võivad nad sama hästi olla ka meie selja taga. „Häkkerid on kõikjal“ oli üks esimestest lausetest, mis meile saali jõudes esitati. Sama oskuslikult kasutati meelte manipulatsiooni stseenis, kus kolme moslemist naisterahva palvetamist katkestas nende kõrval grilliv mees lausega „Kõik moslemid on terroristid.“ Sealt edasi arenev vaidlus, üha agressiivsemaks muutuv meesterahva hoiak ning pingeline õhustik kulmineerus ühe naisterahva koraani põletamisega grillil, vorstikeste kõrval. Naiste araabiakeelne pooleldi laulev karjumine, saali täitev punane ja oranž valgus ning taas see pahaendeline valjenev mürin, mis paneb põranda, tooli ja kogu keha vibreerima. Nende sümbioos moodustab äärmiselt tugeva tajutava emotsiooni, mis on justkui segu hirmust, vihast ja kaastundest.

Kontrastina toon välja sama etenduse stseeni, kus üks valgepeade häkker Antti (Mart Aas) nõõride abil lae all kiikus, imiteerides vene sõjadrooni, kes pühitses Süüria kümnetuhandendat pommitamist. Teda valgustab hägune õrn hall valgusviht, mida aeg-ajalt näitleja kiikuv keha murrab. Taustaks on minoorne viuliheli, mis koosneb pikkadest poognatest 3 erineva kõrgusega falsetil ning ülejäänud saal on mattunud täielikku vaikusesse. Nii visuaalsed kui ka auditiivselt stiimulid on tugevalt melanhoolsed. Hämar saal ja aeglane muusika vähendavad emotsionaalset aktiivsust, südamerütm ja vererõhk langevad, vaataja kehatemperatuur alaneb (Xu, Labroo 2014) ning saal muutub tajutavalt külmemaks. Selle kehalise reaktsiooni taustal hakkab näitleja rahvasse viskama lilleõisi korrutades „Peace! Love! Happiness!“. Pidutsemine jõuab kulminatsioonini, aga publik ei ole suuteline ei teadvustatud ega teadvustamata põhjustel sellele kaasa elama.

#DigitalHatsGame on oma heli- ja valguskujunduse kompositsioonilt äärmiselt nüansirikas. Valgus ja heli on küll pigem stseenide saatjad või etenduste semiootilised toetajad, kuid nende kasutamine selles lavastuses ei ole kindlasti juhuslik. Hämar saal, heledad külmad toonid valgustuses, taustaks pidev pingeline muusika, milles aeg-ajalt kostub südamerütmi imiteerivaid trummilööke ning erinevate helide kakofooniaid ning valgust peegeldav lava kohal hõljuv õrn suitsupilv loob pahaendelise, pingelise, külma ja kalgi, eemaloleva, kuid mitte turvalise atmosfääri, mis võimendab laval lahatava teema tõsisust, hirmuäratavust ning samas ka ironiat.

3.3. „Siil udus“

Autor: Sergei Kozlov. Lavastaja: Leino Rei. Kunstnik: Kristiina Põllu. Muusikaline kujundus: Ardo Ran Varres. Nukumeister: Kaili Kask. Valguskunstnik: Taavi Toom. Näitlejad: Helgur Rosenthal ja Janek Joost. Esietendus 12. IV 2014 Tartu Uues Teatris

„Siil udus“ on Tartu Uue Teatri teine lastelavastus, mille süžee on paljudele tuttav tänu Sergei Kozlovi samanimelise raamatu põhjal loodud menukale multifilmile. Siil seikleb läbi udu Karupojale külla, ning kohtab oma teel erinevaid isemoodi elukaid, kellest osad on tahtmatult hirmutavad ja osad ootamatult abistavad. Tartu Uue Teatri lavastuses ei ole

publik üksnes Siili teekonna passiivne jälgija, vaid tänu erilisele lavalahendusele käib temaga kaasas. Enne saali sisenemist palutakse võtta jalast jalanõud ning suunatakse maani langevate kardinat vahelt padjasaarele, mida see sama kangas ringina piirab. Kangaks on valge loor, mis hiljem valguskujunduse kaudu uduks saab. Publik asetub täpselt sündmuste keskele, keset fiktsionaalset maailma, eraldudes sellest üksnes õhtukese loori kaudu ning kogu tegevus toimub vaatajate ümber. Peame end terve etenduse vältel liigutama ja keerama, et siilile järele jõuda, ning see on hea, kuna eeldab meilt selleks vaimset ja ka füüsilist aktiivsust.

Atmosfäärilt on tegemist äärmiselt nüansirohke lavastusega, milles hämar ruum, minimaalne tekst, detailiderohke helikujundus ning (udu)loorile kuvatud unenäoliselt mõjuv valguse kompositsioon loovad kõik eeldused (sisemise) lapse kujutlusvõime äratamiseks. Kootud maailm, mis on publikule avatud juba algusest peale, hakkab tegelikult avanema üksikute osadena. Publikule kuvatakse selle erinevad osad fragmentaarselt neid ükshaaval valguse kaudu inimeste teadvusesse tuues. Valgus võimaldab juhtida publiku tähelepanu ning selle omaduste muutumine etenduse jooksul stimuleerib vaataja teadvust, muutes ta taju aktiivseks ning vaataja tähelepanelikuks (Di Benetto, 2010: 36). Lavastuses „Siil udus“ on publiku kaasahaaramiseks leitud minimalistlik kuid tõhus lahendus. Taskulambiga suunatakse valgus ükshaaval erinevatele tegelastele ja objektidele ning üldiselt, kui neid on korra nähtud, nende poole tagasi ei pöördata. Taoline struktureeritud valguse kasutus tähendab, et meie, vaatajad, avastame seda maailma Siiliga koos, jäämata temast maha ega tormamata ette. Valguse kasutamisega kutsutakse täiskasvanud publikus esile neile enesele teadmata lastele omast avastamise elevust.

Lavastuse „Siil udus“ atmosfäär on vastandlik, olles ühelt poolt õdus ja soe ning teiselt poolt hirmutav (kuid kindlasti mitte õudne). Selle võti peitub kontrastides. Atmosfääri taju mõjutab pidev pimeduse ja valguse mäng, valgusega rõhutatud looritagused siluetid ning värvilise valgusega auraalse maastiku loomine. Ümbrisev pime maailm on publikule alguses võõras. Pimedus, ning teadmatus, mis selles varitseb, muudab inimesed ärevamaks. Nende sensoorne retseptsioon on tundlikum, mistõttu jälgib publik etendust

kõrgenenud tähelepanuga ning avastustele reageeritakse elavamalt (Di Benedetto 2010: 36). Nii reageerib inimene võimendatult ilmuvatele olenditele või visuaalsetele muutustele. Näiteks ehmub vaataja ühel hetkel (kuni pisarateni) öökulli või hobuse ilmumise peale või tajub tähtede ilmumist loorile enneolematult maagilise ja ilusana. Looril on selle etenduse valguskujunduse ja etenduse enda tajumisel oluline funktsioon. Õrn laest maani langev kangas peegeldab ja murrab temale langeva valguse, mis seetõttu justkui mööda loori laiali valgub, varjutades seda ennast iseloomustavad omadused. See kangas on loodava maailma lõuendiks, mille peale või mille kaudu kuvatakse valgusega selle maailma erinevaid tükke ja värve. Näiteks tänu loori enda omaduste varjumisele valib aju loori kui eseme eiramise (Di Benedetto 2010: 42) ning keskendub selle taga toimuvale uduselt tajutavale tegevusele. Loor võtab etenduse tegelastelt tajutava teravuse ning meie aju aktsepteerib illusiooni, et etenduse tegevus toimub udus. See, koos alguses ja lõpus kasutatavate soojade naturaalsete valgustoonide, kootud tegelaste ja lavakujunduse ning asjaoluga, et publik istub patjadel, loob hubase ja sooja tunde, sest meid ümbritsev maailm näeb välja nagu pärineks see vanaema varrastest. See on kogemusel põhinev seos, mille kaudu see nüanss atmosfääri tekib.

Selle fiktsionaalse maailma avastamine ning tajumine ei käi ainult silmade, vaid ka kõrvade kaudu. Iga uue avastuse juures on midagi, mida silmadega ei ole võimalik märgata, aga mille olemasolu saab kinnitust kõrvade kaudu. Visuaalse toeta helid on kui alarmid. Nende esinemisel hakkab meie aju koheselt tööle selle nimel, et heli allikas ja asukoht identifitseerida ning selle selgumisel hakkab meie aju andma heliallikale kuju ja parameetreid (Di Benedetto 2010: 129-130). Nii jõuab vaataja kujutlusse isiklik pilt loigust, kus öökull oma peegeldusega „sulpsi-solpsi“ mängima hakkab, kaevust, mille sügavust Siili ja Öökulli huilete kaja oletada võimaldab, puuõõnsuse avarusest ning jõe hoovusest, mida mööda Siil mõnda aega ulbib. Teksti on selles lavastuses väga vähe, mistõttu Ardo Ran Varrese muusikaline kujundus räägib meile Siili ja tema udus ekslemise kohta rohkem kui ta ise. Nagu Siilgi, ehmub kogu publik lehe langemise peale, kui selle langemist saadab Siili ehmumist väljendav järsk ootamatu heli. Sama hästi tajub publik udu müstilisust ja kergust, kui sellega esmakordset kokkupuudet saadab õrn tuulekella mäng, või ärevust moosipurgi kadumise pärast, kuna äratundmishetke saadab

kiire ärev muusikapala. Läbi nende helide saab publik igast Siili kogemusest aimu, kuid veelgi enam, tänu helide psühhofüüsilisele tajule publik kogeb neid samu tundeid, mis võimaldab veelgi enam elada Siili seiklusele kaasa.

Lavastaja Leino Rei on loonud lavastuse aistingutele, mida ei ole võimalik lihtsalt vaadata, vaid mida saab üksnes kogeda. Heli ja valguskujundusega on loodud lavale seiklus, kuhu vaataja, olgu ta kas suur või väike, kaasa haaratakse. Tegemist on teosega, mille puhul on keeruline vaadelda atmosfääri eraldi, kuna see on tugevalt seotud ja põimunud kõigega, mis asub nii ühel kui ka teisel pool uduloori. Etendus ja tema atmosfäär on hirmutav, põnev, paeluv, lummas, ilus, soe, hubane, turvaline, nostalgiline. See on täielik tajuline kogemus, haarates teekonnale kaasa peaaegu kõik vaatajate meeled.

KOKKUVÕTE

Antud töö eesmärgiks oli uurida, kuidas atmosfääri tajumine mõjutab vaataja teatrikogemust ning analüüsida, kuidas erinevad muusikalise, heli- ning valguskujunduse elemendid mõjutavad atmosfääri tajumist. Töö näol on tegemist interdistsiplinaarse uuringuga, kus nende protsesside paremaks mõistmiseks on omavahel seotud nii fenomenoloogiline kui ka psühhofüüsiline ja psühhosensoorne lähenemine. Taoline lähenemine võimaldas paralleelselt leida vastused küsimustele, kuidas muusikalise, heli- ning valguskujunduse elementide kaudu atmosfääri tajutakse ning miks nende erinevate omaduste tajumine meis erinevaid reaktsioone esile kutsub. Nendest küsimustest lähtudes viisin läbi kolme Tartu Uue Teatri erineva tunnetusega lavastuse “Baskin ehk nalja põhivormid” (Ivar Põllu, 2015), “#DigitalHatsGame” (Hanno Eskola ja Antti Mankonen, 2016) ja “Siil udus” (Leino Rei, 2014) atmosfääri analüüsi, et mõista, kuidas nende lavastuste puhul atmosfäärilooje vahendite kasutus mõjutab nende lavastuste kogemust.

Töö esimene peatükk keskendus eelkõige atmosfääri defineerimisele ning selle erinevate loomevahenditele nagu ruum, muusika, helid ja valgus. Atmosfäär on ruumi ning inimeste konstellatsiooni tulem, mida saab kujundada erinevate auditivsete ning visuaalsete stiimulitega ning mis realiseerub üksnes tema tajujate olemasolul. Atmosfäär on oluline teatrietenduse kogemuse aspekt, mis mõjutab publiku vastuvõttu enne etendusega seotud elementidega kokku puutumist ning jätkab seda etenduse ajal. Ruum oma omadustega on atmosfääri raamiks. See on esimene, millega inimene kokku puutub, ning see loob jagatud atmosfääri, hoides selle intiimsena inimeste jaoks, kes parasjagu ruumis viibivad. Samuti on ka auditivsed ja visuaalsed stiimulid oma semiootiliste ja fenomenoloogiliste omadusega olulised atmosfääri mõjutajad. Muusika tonaalsus ning tempo võimaldavad kujundada meeleolu, toetada või labastada toimuvat sündmust ning muusika žanr võimaldab meile luua ajalise konteksti, mis toob esile isiklikest seostest tulenevaid

tundmusi. Helide kaudu tuuakse inimese teadvusesse nähtamatu või võimendatakse nähtavat ning mõju isiklikule atmosfääri tajule seisneb sarnaselt muusikaga sellest tulenevatest isiklikel seosetel. Valguse mõju atmosfäärile avaldub tema suunast, vormist, intensiivsusest, kompositsioonist ning liikuvusest. Muutused valguse intensiivsuses või hajuvuses hoiavad vaataja tähelepanu aktiivsena ning valguse suuna ja värviga mõjutatakse atmosfääri meeleolu.

Töö teine peatükk keskendub psühhofüüsilise taju selgitamisele ja muusika, heli ning valguse psühhofüüsiliste ning psühhosensorsete omaduste kirjeldamisele. Psühhofüüsiline tajumine on stiimulit, emotsiooni ning selle kehalist reaktsiooni siduv tunnetuslik ahel, mille keskmeks on meie limbiline süsteem. Selle ahela mõistmine võimaldab paremini aru saada, millised stiimulid tekitavad inimestes milliseid reaktsioone ning selle oskuslik kasutamine võimaldab viia vaatajate isikliku teatrikogemise uuele tasemele. Muusika töötlemine ajus toimub keelele sarnaselt, mistõttu on muusika universaalne stiimul. Selle seos emotsioonidega seisneb kahel tasemel, milleks üks on tajutav emotsionaalsus (fenomenoloogiline) ning teine tuntav emotsionaalsus, mis tähendab, et muusika kutsub esile emotsiooni, mis väljendub erinevates füüsilistes reaktsioonides. Helidel on evolutsiooniliselt kujunenud tähendus, mis tänu sellele on seotud meie füüsilise reaktsiooniga. Krabin pimedas seotstub hirmuga, karje hädaohuga ning meie keha reageerib vastavalt kõrgema vererõhu või sageneva pulsiga. Valguse psühhofüüsiline tajumine on samuti mitmetasandiline. Neuroloogiliselt reageerib inimene tugevamalt kontrastsusele ning teravamatele varjudele, seega kontrastse muutuva valguskujundusega on võimalik hoida inimese tähelepanu pidevalt valvel. Valguse värvi puhul hakkavad vastuvõttu mõjutama valguse lainepikkused, millele reetina erinevalt reageerib ja mistõttu juba hüpotaalamusse jõudvad impulsid on erinevad ning seega on erinevad ka kehalised reaktsioonid.

Töös selgus, et kõigi kolme lavastuse puhul on valgus- ja helikujundus tugevalt seotud nende atmosfäärist tuleneva iseseisva tundmusega. Lavastue “Baskin ehk nalja põhivormid” žanriks on komöödia ning teemaks on nali. Teematikat toetab lustlik tunnetus, mis on loodud eredate soojade toonide ja mažoorse muusikaga, ning mis

kuvatakse peamiselt koomilistel hetkedel. Lavastuse “#DigitalHatsGame” näol on tegemist sotsikriitilise looga, mille sünget ja traagilist sisu võimendavad külm valgus, ärev muusika ning ohuga seostuvate heliefektide kasutamine. Lavastuse „Siil udus“ lapselik ning elev atmosfäär, mis on loodud pimedama maailma järk-järgulise valgustamise, kontrastsete varjude ning rohkete helipiltidega, võimaldab samastuda Siili tunnetega tema teekonnal.

Käesolev töö keskendus eelkõige valgus- ning helikujundusele, kuid see ei tähenda, et antud stiimulid on ainukesed, mis atmosfääri tajumise puhul olulised on. Samaväärselt olulised on lavakujundus, kostüümid ning näitlejate kõne, kuid mahuliste piirangute tõttu jäid need käesolevas töös suurema tähelepanuta. Seetõttu on võimalik teema edasise arendamisel need etenduse aspektid sisse tuua. Seda teemat saab laiendada ka suuremale valimile, tuues kõrvale näiteks ka publiku retseptiooni.

KASUTATUD KIRJANDUS

Brown, Steven. Martinez, Michael. Parsons, Lawrence 2006. Music and language side by side in the brain: A PET study of the generation of melodies and sentences. - European Journal of Neuroscience, nr 23(10), pp. 2791-2803.

Böhme, Gernot 1993. Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics. - Thesis Eleven, nr 36, pp. 113-126.

Böhme, Gernot 2005. The atmosphere as a subject matter of architecture. - Herzog & de Meuron: Natural History. Ed. Philip Ursprung. Baden: Lars Müller Publishers, pp. 398-406.

Di Benedetto, Stephen 2010. The provocation of senses in contemporary theatre. New York: Routledge.

Di Benedetto, Stephen 2012. An introduction to Theatre Design. London: Routledge.

Edensor, Tim 2012. Illuminated atmospheres: Anticipating and reproducing the flow of affective experience in Blackpool. - Environment and planning: Society and Space, nr 30, pp. 1103-1122.

Fisher-Lichte, Erika 1999. Semiotik des Theaters: vom „künstlichen“ zum „natürlichen Zeichen: Theater des Barock und der Aufklärung. Tübingen: Narr.

Fischer-Lichte, Erika 2008. The transformative power of performance: a new aesthetics. London, New York: Routledge.

Fischer-Lichte, Erika 2011. Etenduse analüüsi probleeme - Valitud artikleid teatriuurimusest. Koostaja Luule Epner. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 71-99.

Holmberg, Arthur 2004. The theatre of Robert Wilson. Cambridge: Cambridge University Press.

Huron, David 2006. Sweet anticipation: Music and the psychology of expectation. Massachusetts: The MIT Press.

Kubik, Marianne 2007. Keelduvast liikumisest III - Teater.Muusika.Kino, nr 1, lk 34-40.

Kurt, Sevinc, Osueke, Kelechi Kingsley (2014). The Effects of Colour on the Moods of College Students - Sage open, nr 4 (1). Kättesaadav: <https://doi.org/10.1177/2158244014525423> DOI: 10.1177/215824401452542

Labroo, Aparna A. Xu, Alison Jing 2014. Incandescent affect: Turning on the hot emotional system with bright light. - Journal of Consumer Psychology, nr 23 (2), pp. 207-216.

Li, Yadan, Wenjuan Ma, Qin Kang, Lei Qiao, Dandan Tang, Jiang Qiu, Qinglin Zhang, Hong Li 2015. Night or darkness, which intensifies the feeling of fear? - International Journal of Psychophysiology, nr 97(1), pp. 46–57.

Mackintosh, Iain 1997. Architecture, Actor and Audience. London: Routledge.

McAuley, Gay 2003. Space in Performance: Making Meaning in the Theatre. Michigan: The University of Michigan press.

Mumford, Peter 1985. The new lighting. – The Journal of the society for dance research, nr 3 (2), pp. 46-55.

Palmer, Scott 2013. Light - Basingstoke. New York: Palgrave Macmillan.

Ruffini, Franko 2005. Stanislavski süsteem. - Teater.Muusika.Kino, nr 7, lk 42-47.

Talvik, Liivia 2018. Heli ja muusikakujundus Eesti sõnateatris. Magistritöö. Juhendaja Madli Pesti. Tartu Ülikool, Kultuuriteaduste Instituut, humanitaarteaduste ja kunstide valdkond. Käsikiri.

Tartu Uue Teatri koduleht. Kättesaadav www.uusteater.ee, 23.05.2019.

Unt, Liina 2014. Lavakujunduse nähtamatust olekust. Mängu esteetika lavaruumi loomisel. – Methis, nr 14, lk 89 – 101.

Veltri, Theresa (2013). Music and emotion: models and physiological correlates. Kättesaadav: <http://www.psychologyofmusic.co.uk/emotionandphysiology.html>, 17.03.2019.

Wright, Angela (1998). The Beginners Guide to Colour Psychology. London: Color Affects.

Wilson, Edwin 1988. The Theater Experience. New York: McGraw-Hill Publishing Company

SUMMARY

The psychophysical perception of the atmosphere: An analyze of the lighting and sound design based on the productions of “Baskin ehk nalja põhivormid”, “#DigitalHatsGame” and “Siil udus”

The main aim of this bachelor thesis is to get a better understanding on how our sensory systems and our bodies react to visual and aural stimuli that are presented to us during a performance and how that affects our perception of the performance and the atmosphere that is created by the performance and its elements. The thesis is an interdisciplinary study in which both the phenomenological and the psychophysical and psycho-sensory approaches are connected to better understand these processes. This approach allowed to find answers to how the atmosphere is affected by the room, how it can be moulded with lighting, sounds and music, and why perception of the different features evoke different reactions in our minds and bodies. To understand these changes in practice I analyse three productions by *Tartu Uus Teater*: “*Baskin ehk nalja põhivormid*”, “*#DigitalHatsGame*” and “*Siil udus*” to see how the changes can affect and enhance experiencing a theatre performance.

In the first chapter of my thesis I focused mainly on defining the atmosphere and how the room, music, sounds and lighting affect it. Atmosphere can be looked at as a constellation of the people and things that it holds. It is the first thing people encounter, once they enter the performance area and like liquid it pours around people and prepares them for the upcoming show. However, the atmosphere is not just something that can exist all on its own. It is in constant change as it can be shaped by the changes in room, lighting and music. The room with its characteristics frames the atmosphere. It's the first things people encounter, and it creates a shared atmosphere while keeping it intimate for the people currently in the room. Auditive and visual stimuli with their semiotic and phenomenological features are also important influencers of the atmosphere. The tonality and tempo of music allows for creation of moods, they can support or vulgarize the current events, and the music genre allows us to create a time context that can bring out feelings

from personal experiences. Sounds have the same effect on our personal perception of atmosphere, they bring the invisible or amplify the visible in our consciousness. Lighting and its different properties like form, line, colour and intensity and how they are used also affect the atmosphere and we perceive it. Changes in lighting keep the audience alert and the line and colour create and change the mood and feel of the atmosphere.

The second chapter focuses on the psychological and physical aspect of perception. Psychophysical sensing can be described as process, that connects the stimuli with emotional and physical reactions. Understanding connections between the stimuli and evoked reaction and using this knowledge in a production will amplify the personal experience of the viewers. Music is processed in the brain the same way as language which makes music a universal stimulus. Music has perceived and felt emotionality. Felt emotionality evokes physical reactions. Sounds also evoke physical reactions due to the connections that have an evolutionary background. Crackle in the dark evokes fear, scream relates to trouble and our body respond to these accordingly making our blood pressure rise and our heart starts to beat faster. Lighting also generates physical responses. For example, we are more attentive when the lighting has contrast, clear shadows and changes up constantly. Also, the colour of the light affects how our bodies react due to the difference in the wavelengths of different colours.

When analysing the staging's of the three productions, each one represented one feeling that was amplified with choice of the musical, sound and lighting design. In the staging of "Baskin ehk nalja põhivormid" the topic of joke and humour was largely supported by the choice of warm lighting and tunes mostly in major keys. In "#DigitalHatsGame" dark and tragic socio critical narrative was supported cold lighting, anxious music and sounds that we usually connect with danger. The excitement and anticipation in the atmosphere of "Siil Udus" is created by gradual stage lighting and sound effects that sets off our imagination. The fictional world slowly unravelled as bits and pieces of the world were introduced to us by lighting and the sounds. Dark and unfamiliar world created a feeling of anticipation and excitement in the atmosphere and the way that the light painted the veil, the knitted decorations and characters gave the atmosphere a hint of

cosiness and warmth. That all together made the adults perceive the show just as they were kids again.

Our perception and emotions can be affected, understanding that, producers are able to direct the viewer throughout the performance, keeping them alert and open. The viewer who is aware of being affected, has the chance to experience the performance at a new level, where in addition to the story that is told on the stage, one can see how the producer has seen them in the equation, how the story where the viewer is important unfolds and through it develops a more personal relationship with the performance and its creators. When the viewer is aware of the psychophysical sensing, he will be aware of himself in the performance, knowingly trusting himself to the producers and the performance in order to achieve the full experience.

TÄNUSÕNAD

Ma sooviksin tänada oma juhendajat Riina Oruaasa, kelle pühendumus, toetav ja julgustav suhtumine ning väga head nõuanded olid selle töö valmisesel oluliseks abiks.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Kristi Kandima

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „Atmosfääri psühhofüüsiline tajumine: heli- ja valguskujunduse analüüs Tartu Uue Teatri lavastuste „Baskin ehk nalja põhivormid“, „#DigitalHatsGame“ ja „Siil Udus“ näidatel.“, mille juhendaja on Riina Oruaas

1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, 23.05.2019