

TARTU ÜLIKOOL VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Etenduskunstide osakond

teatrikunsti visuaaltehnoloogia õppekava

dekoraator-butafoori eriala

Mailis Laur

**VISUAALSE DRAMATURGIA KONSTRUEERIMINE TAARKA
PÄRIMUSTEATRI LAVASTUSELE “VANAHUNT”**

Lõputöö

Juhendaja: MA Inga Vares

Kaasjuhendaja: MA Ele Viskus

Kaitsmisele lubatud:.....

Viljandi 2019

SISUKORD

| | |
|--|----|
| SISSEJUHATUS | 3 |
| 1 PROJEKTI ÜLDKIRJELDUS | 5 |
| 2 VISUAALNE DRAMATURGIA | 7 |
| 3 TEKSTI UURIMINE | 10 |
| 3.1 Teksti eellugu | 10 |
| 3.1.1 Seto pärimuse kontekst | 13 |
| 3.1.2 Feodor Vanahunt..... | 14 |
| 3.2 Teksti analüüs..... | 16 |
| 4 VISUAALSE DRAMATURGIA KONSTRUEERIMINE..... | 21 |
| 4.1 Alusprintsibid ja esteetika | 21 |
| 4.2 Ruum, ruumistruktuurid ja kujundus | 25 |
| 4.3 Rekvisiitide valik | 29 |
| 4.4 Tegelaskond ja kostüümid..... | 32 |
| 5 TÖÖPROTSESSI ANALÜÜS | 35 |
| KOKKUVÕTE | 37 |
| LISAD..... | 39 |
| BIBLIOGRAAFIA | 51 |
| SUMMARY | 55 |

SISSEJUHATUS

Käesoleva loov-praktilise lõputöö kirjaliku osa näol on tegemist tagasivaatega 7 kuu pikkusele tööle, mille lõpptulemuseks oli Taarka pärimusteatri suvelavastus “Vanahunt”. Töös kirjeldan ja analüüsin endapoolset panust lavastuse sünni juures ning selle valguses sõnastan isiklikud vaated teatrilavastuse visuaalse külje loomise protsessis.

Kuna lavastuse aluseks oli eripärane tekst, mis nõudis selle lähemat uurimist, siis olen eriliselt rõhku pannud ettevalmistusperioodil tehtud tööle. Teksti uurimise peatükk on ülevaatlik kokkuvõtte problemaatikast, küsimustest ning materjalidest, millega ma protsessi jooksul kokku puutusin ning teoreetiline, analüüsiv suund on olnud teadlik valik. Lavastuse alusteksti mõtestamiseks toetun rahvaluuleteaduse mõningatele arutluskäikudele, eesmärgiga leida ajaloolisel pärimusel põhinevale materjalile lähenemiseks vajalik suund. Lavastusteksti ennast analüüsin juba draamateooria tugipunktile toetudes, mis on olnud vajalikuks eeltööks kirjaliku teksti tõlkimisel lavalisse keelde. Õppeprotsessina pean väga tähtsaks oskust oma loomingulisi kogemusi ja eesmärke sõnastada. Visuaalse dramaturgia peatükis olen proovinud leida teostatud töö iseloomule vastav sõnastus ning suhestada lavastuse visuaalsust ja selle loomisprotsessi käsitlevaid mõisteid isiklikust vaatepunktist lähtuvalt.

Kirjaliku töö teine pool kirjeldab juba “Vanahundi” visuaalse dramaturgia konstrueerimist, selle alusprintsipi ning nendel põhinevaid konkreetseid valikuid. Teksti sisse olen lisanud illustreerivat pildimaterjali, mis visualiseerib kirjeldatud dramaturgilisi ja kujunduslikke valikuid.

Kirjaliku töö mahtu ning teostuspoole iseärasusi arvestades pole ma tehnilise poole kirjeldusele väga palju rõhku pannud. Kuna tegemist oli küllaltki piiratud eelarvega projektiga, kasutasime palju lihtsasti kättesaadavaid materjale ning algelisi tehnilisi võtteid. Lisade osas saab tutvuda valikuga minu visioonikavanditest ja sketšidest, millede eesmärk oli olla mitte niivõrd lõpetatud fikseeritud kavandid ja joonised kui võrd loomingulist protsessi toetavad ideelised märkmed. Kõige lõppu olen lisanud ka tehnilise tegevuskava, mille koostamine ning elluviimine oli otseselt minu vastutusala.

Lõputöö ettevalmistav osa algas 2018. aasta alguses Erasmus+ õpirände programmiga Praha Etenduskunstide akadeemias õppides. Koostöös sealse juhendaja Robert Smolik'uga (Praha Etenduskunstide akadeemia alternatiiv- ja nukuteatri lavakujunduse osakonna õppejõud) visandasime lavastuse esmased ideed ning esteetilise lähenemise. Eesti poolt oli minu juhendajaks Inga Vares Eesti kunstiakadeemia stsenograafia osakonnast. Kirjalik töö on valminud TÜ Viljandi kultuuriakadeemia tantsukunsti ja visuaalse teatri õppejõu Ele Viskuse juhendamisel.

1 PROJEKTI ÜLDKIRJELDUS

Minu loovpraktilise lõputöö näol oli tegemist kaastööga MTÜ Taarka pärimusteatri suvelavastusele “Vanahunt”. Lavastus põhines seto ajaloolisel pärimuslikul ainesel, milleks oli 1930ndatel rahvaluule kogumise käigus üleskirjutatud Feodor Vanahundi rahvajutud. “Vanahundi” loomingulise meeskonna moodustasid: dramaturg Ott Kilusk, lavastaja Helena Kesonen, lavastuskunstnik Mailiis Laur, valguskujundaja Elerin Tammel, muusik Liisa Koemets, näitlejad Artur Linnus, Agur Seim, Jekaterina Moskalenko (varem Burdjugova), Kristian Põldma, Siim Angerpikk, Martin Tikk, Eduard Tee, Vootele Ruusmaa ja Claus Mooste. Teostusmeeskonda kuulusid: butafoorid Liis Künnapas ja Merilin Sillastu, ehitusmeister Marko Aatonen, lavameistrid Damar Talas ja Rasmus Talas. Projekti juhtis pärimusteatri tegevjuht Riin Tammiste ning turundas Eve Tisler. Etendust mängiti Treski küünis Värskas vallas Setomaal. Esietendus toimus 3. augustil 2018. aastal ning kokku anti kümme etendust.

MTÜ Taarka pärimusteater asutati harrastusteatri ühendusena 2006. aastal Obinitsas. Selle ettevõtmise üheks põhiliseks inspiratsiooniallikaks oli 2005. aasta Vanemuise suvelavastuse “Taarka” toimumine Meremäe vallas ja sellest tõukuv soov koondada seto keelt rääkivad teatri- ja kultuuritegijad ning äratada kohalikes seto noortes teatritegemise huvi pärimusteatri noortestudio kaudu. MTÜ põhiline missioon on aidata kaasa seto kultuuri püsijäämisele, tutvustades seda laiemale publikule läbi teatri vahendite ja võimaluste ning toetada kogukonna liikmete seto kultuuri väärtustamist teatrilase tegevuse kaudu (Taarka pärimusteater, sub). Praeguseks on pärimusteatri aktiivsete tegijate eesmärk liikuda harrastusteatri vormilt suurema professionaalsuse suunas.

Laiemat tuntuust kogus Taarka pärimusteater lavastaja Anne Törnpu sotsiaalkriitiliste lavastustega “Kuidas müüa setot?” (2012) ja “Seto otsib lelot” (2013). Sama teemat jätkas varasem harrastustrupi liige, nüüdseks diplomeeritud lavastaja Helena Kesonen *stand-up* komöödia stiilis “Non-stop SETO” (2015), mille protsesis ka mina kunstnikuna osalesin. Pärimusteatri järgnev lavastus “Inemise igä” (2016) Piusa liivakarjääris erines eelnevatest eriti oma klassikalise dramaturgia ning rõhutatult kohaspetsiifilise ruumi poolest. Viimane

lavastus “Vanahunt” (2018) oli taaskord eristuvast laadis lavastus, põhinedes puhtalt pärimuslikul materjalil ning eepilise teatri dramaturgilistel võtetel.

Mina liitusin lavastusprotsessiga 2018. aasta jaanuaris. Selleks hetkeks oli tekst koostatud, näitlejate trupp suures plaanis kinnitatud ning ka ruumi valik tehtud. Edaspidi oli minu roll laiahaardeline ning mahukas. Esimestel kuudel tegelesin kunstiline ja teoreetilise ettevalmistusega lavastuse üldise raamistiku ja esteetika väljakujundamisel. See sisaldas aluseks oleva teksti analüüsi ja materjali tausta uurimist, inspiratsioonikausta koostamist ja visioonikavandite loomist. Sellel ajaperioodil viibisin õpperände programmiga Prahast ning koostöö lavastaja ja korraldusmeeskonnaga toimus suures osas e-posti ning *Skype* teel. Järgmine tööetapp keskendus tehniliste lahenduste kavandamisele, tehnilise tegevuskava ja eelarve koostamisele, samuti suurema osa rekvisiitide ja materjalide hankimisele. Tressis viibisin kohapeal enne esietendust veidi üle 1 kuu, millest proovipäevi oli 25. Kohapealne aeg kulus proovides osalemisele ning lavastuse visuaalse ja tehnilise osa teostusele ja teostajate juhendamisele. Oma huvisuunast lähtuvalt olen käesolevas kirjalikus töös keskendunud eelkõige lavastuse teoreetilise uurimuse, sisulise ettevalmistuse, isikliku loomingulise protsessi ja selle tulemuse kirjeldamisele ning analüüsile.

2 VISUAALNE DRAMATURGIA

Teatrikunsti visuaalse poolega tegelevat tööd nimetatakse erinevates lavastuskollektiivides ning teooriates tihti omamoodi. Ka üldistatud ametinimetus *kunstnik* ei anna palju teavet selle kohta, mida kujutab endast nimetuse taga asuv töö. Osaliselt ongi see õigustatud, kuna iga lavastusprotsess on erinev ja nõuab erilaadset lähenemist ja varieeruvaid rõhuasetusi. Samuti on igal loovisikul isiklikud inspiratsiooniallikad ning töömeetodid. Sellepärast usun, et on oluline mõtestada enda jaoks nende mõistete sisu ning selle pealt osata oma rolli, ootusi ja eeldusi väljendada lavastusmeeskonna erinevate osapooltega. Käesoleva kirjaliku töö teoreetilise osa sissejuhatuses tahan vaadelda ja suhestada selliseid mõisteid nagu lavakujundus, disain (*theater design*) ja stsenograafia, dramaturgia ja visuaalne dramaturgia ning sellega põhjendada oma töö pealkirja valikut nende mõistete ning teostatud projekti valguses.

Tavapäraselt kunstniku tööle viidatav sõna kujundus on minu jaoks lihtsustatud mõiste ega ava alati tegeliku töö sisu ja eesmärki. Minu jaoks viitab see mõistele disain, mis on teose välise vormi loomisele või dekoratiivkunstidele suunatud praktika. Kujunduse ja disain aspekt on muidugi lavastuse visuaalis kohal ja tihti ka väga olulises rollis, kuid lavakujundusele lähenedes on minu jaoks pigem olulisem selle dramaturgiline roll kui kujundus eesmärgiga iseendas.

Teine mõiste, mida teatrikunstnike töö puhul kasutatakse ning erialana kõrgkoolides õpetatakse on stsenograafia. Seda võiks defineerida kui etendusliku keskkonna orkestreerimist, kasutades selleks arhitektuurseid struktuure, valgust, projektsioone, heli, kostüüme ning rekvisiite ja dekoratsioone, kusjuures neid elemente käsitletakse suhtes etendajate, teksti, etenduse ruumi ning publikuga; stsenograafia ei tegele ainult piltide loomise ja esitlemisega publikule, vaid ka mõtestab ka publiku vastuvõttu ja kaasatust (McKinney, Butterworth 2009: 4). Lavakujundusel (*stage design*) ja stsenograafial on lavastuse visuaalse osa loomisel erinevad lähtepunktid. Josef Svoboda idee järgi peaks stsenograafia inspiratsiooni ammutama nii tekstist, autorilt, kui teatrist tervikuna (ibid: 5). Saranaselt eristas Bertold Brecht erinevaid lähenemisviise lavakujundusele, kus tavalise

kujundaja eesmärk on luua atmosfäär, anda edasi mingi muljet ja illustreerida tegevuskohti ilma, et lavastustervikule endale palju mõeldaks (ibid: 5). Ma arvan, et stsenograafia mõiste on sisuliselt lähedalt kattuv visuaalse dramaturgiaga. Aga seades eesmärgiks kommuniqueerimise parandamise, pole selle kasutamisest praktilisel tasandil palju kasu. Stsenograafia ja stsenograaf mõistena ei ole Eesti aktiivses teatri diskursuses endiselt kodunenud ning kavalehtedel ja arvustustes kohtame stsenograafi asemel ikka kunstnikke ja lavakujundajaid. Sellest lähtuvalt olen oma töö ja selle eesmärgi sõnastamiseks proponeerinud mõistet visuaalne dramaturgia.

Visuaalse dramaturgia mõistele lähenedes tuleks kõigepealt selgitada, mida mõistetakse sõna all dramaturgia. Tavapäraselt ja klassikaliselt peetakse dramaturgiks inimest, kes töötab teatris kirjaliku tekstiga. Luule Epner sõnastab dramaturgia levinumad tähendused järgnevalt:

- 1) kirjandusprotsessi tasandil on dramaturgia näitekirjanduslik looming;
- 2) dramaturgia on draamateose kompositsiooni ja lavastamise teooria;
- 3) tekstiehituse tasandil on dramaturgia lavastuse tekstiline alus selle struktuuri ning ülesehitusreeglite aspektist käsitletuna (1992: 4).

Viimasest definitsioonist kinni haarates võib lavastuse teksti tähendust aga laiendada: lavastuse tekst ei koosne ainult kõnest, vaid olulised on ka visuaalne, heliline ja kineetiline tekst, järelikult on lavastuses ka visuaalne, heli- ja liikumisdramaturgia (Palju, 2009). Teatriteoreetik Patrice Pavis kirjeldab dramaturgia mõiste arengut, mis algab klassikalisest dramaturgiast kui näidendi kompositsioonikunstist jõudes välja dramaturgiani, mis viitab lavastuse kunstilise meeskonna poolt valitud esteetiliste ja ideoloogilistele otsuste kogumile; see töö sisaldab endas lavastuse faabula arengut ja selle etendamist, lava asukoha valikut, montaaži, mängu, illusionistliku või distantseeritud lähenemist; selline dramaturgia küsib endalt, kuidas ja millises ajalises järjestuses on loo erinevad osised korrastatud nii tekstis kui ka laval (1998: 125). Lühidalt öeldes, dramaturgia tegeleb lavastuse kompositsiooni kui tervikuga. Kuna visuaalne tähendab kõike nähtavat ning teater on suuresti vaatamiseks loodud kunstivorm, on lavastuse visuaalsel dramaturgial palju kattuvaid aspekte kaasaegse laiendatud arusaamisega dramaturgiast. Visuaalne dramaturgia tegeleb lavastuse esteetiliste printsiipide loomisega ning teeb kujunduslikke valikuid vastavalt. Olulised aspektid on ruumi valik, selle struktureerimine ja kujundamine ning tegelaste liikumise korraldamine ruumis, erinevate visuaalsete meediumite liitmine dramaturgilisse kompositsiooni, näitleja

ja tegelase ühendamine kostüümikujunduse kaudu, objektide valik ja neile tähenduste loomine läbi mängu. Oluline aspekt on lavastuse kui terviku vajadustest lähtumine nii ideoloogilises kui performatiivses tähenduses. Kui kaugele visuaalse dramaturgia roll laieneb oleneb aga konkreetse lavastuse eripäradest. Mängulise, kujundliku või visuaalse lavastuse puhul on visuaalse dramaturgia roll märksa kandvam kui näiteks tekstil põhineva psühholoogilise draama puhul.

Visuaalne dramaturgia käib kaasas kogu lavastusprotsessiga ja on seega ka ise protsessina muutuv ning arenev ning lõppkuju (kui üldse!) vormub alles esietendusel. Toetudes “Vanahundi” lavastuse kogemusele proovin visuaalse dramaturgia loomise etappe üldistatult kirjeldada.

Tekstil põhineva lavastuse puhul algab visuaalse dramaturgia konstrueerimine teksti ja tausta uurimisest ning sellega isikliku kontakti loomisest. Enda puhul võib selleks kontaktiks olla ka päris kõrvaline või juhuslik detail, esimene idee või emotsioon, mis seob isikliku loomingulise motivatsiooni selle teksti ning lavastusega. Teksti uurimise eesmärk on ka tajuda selle etenduslikku potentsiaali ja konteksti ning leida seda toetav esteetiline teatrikeel. Teise etapi moodustab suuresti visuaalse dramaturgia aluskonstruktsiooni loomine nagu printsiibid ja eesmärgid ning lavastuse põhiliste komponentide (ruum, tekst, etendajad) kirjeldamine ja sõnastatud printsiipide alusel nende asetamine tervikusse. Üldistava konstruktsiooni kaudu on võimalik luua tingimused suunatud mängu toimimiseks. Suunatud mängu all pean silmas teatud struktuurile toetuvat spontaanset ja intuiitivset kujunemise protsessi, mis loob valitud suunale tegevusliku sisu ja tähenduse. Selle tulemusel selguvad ka mitmed detailid ning lavakujunduslikud lahendused. Visuaalse dramaturgia sündimise protsessi valguses on lavakujundus või disain minu jaoks eelkõige dramaturgiline tööriist ehk lavastuse sisemist kompositsiooni kandev vahend.

Pöördumist visuaalse dramaturgia mõiste ja selle protsessi sõnastamise poole suunas mind konkreetne olukord, kus eripärase teksti lavale seadmiseks oli vaja süvendatud uurimist ning terviku seisukohalt läbimõeldud otsuste tegemist. Kuna praktilistel põhjustel oli prooviperiood küllaltki lühike (25 päeva), siis nõudis see piisavat ettevalmistust, et 2-vaatuseline lavastus jõuaks oma esietenduseks tervikliku visuaalse lahenduseni. Oma rolli kirjeldamiseks ja analüüsiks esitasin mõiste visuaalne dramaturgia, mis lühidalt sõnastades tähendab lavastusliku kompositsiooni visuaalse külje alusstruktuuri, mille lõpptulemus (kujundus) sünnib koos lavastusprotsessiga.

3 TEKSTI UURIMINE

Taarka pärimusteatri projekti “Vanahunt” näol oli tegemist dramatiseeritud tekstil põhineva lavastusega. Arvestades teksti keskset rolli loomeprotsessis omandas selle uurimine ja tundmine väga olulise kaalu. Seda enam, et tegemist oli pärimusliku materjaliga, mis oma olemuselt ja päritolult eristub tavapärasest autori poolt lava tarvis loodud puhtkunstilisest tekstist. Samuti, kirjaliku keele ülekandmine tegevuslikku keelde tähendab tõlkeprotsessi, mis eeldab nendes mõlemas orienteerumist. Sellest vajadusest tulenevalt olen järgneva peatüki pühendanud lavastuse aluseks oleva materjali ja teksti uurimisele ning kaardistamisele. Rahvaluuleteadusele tuginedes käsitlen ülevaatlikult mõningaid probleemkohti, mis johtuvad materjali kontekstist, ajalisest distantsist ning žanrilistest eripäradest. Peatüki teine pool keskendub teksti analüüsile juba teatri draamateooria valguses.

Materjaliks nimetan käsitletava lavastuse kontekstis neid rahvaluule kogumise käigus üles kirjutatud rahvajutte, mille autoriks ja edasikandjaks oli Feodor Vanahunt ning *tekstiks* nimetan nende juttude põhjal Ott Kiluski poolt koostatud dramatiseeringut ehk näidendit.

3.1 Teksti eellugu

Nagu eespool öeldud põhineb lavastuse aluseks olev tekst pärimuslikul materjalil. Siinkohal on oluline määratleda, mis on pärimus, milliste protsesside vahendusel on see meieni jõudnud ning mis juhtub endisaegse pärimusega kaasajas.

UNESCO definitsiooni järgi määratletakse pärimust järgnevalt: „**Folkloori** (ehk pärimusliku ja rahvapärase kultuuri) **all mõistetakse kollektiivi traditsioonipõhjalise loomingu kogumit, mida esitab rühm või üksikisik, mis vastab ühiskonna ootustele ning kajastab eriliselt ühiskonna kultuurilist ja sotsiaalset identiteeti. Tema normid ja väärtused levivad edasi suuliselt, jäljendades või mõnel muul viisil.** Rahvaluule vormide hulka

kuuluvad muuhulgas keel, kirjandus, muusika, tants, mängud, mütoloogia, rituaalid, tavad, käsitöö, arhitektuur ja muud kunstid (NIF Newsletter 2-3. 1989: 8)⁴. (Honko, 1998)

Pärimus sünnib konkreetsetes kontekstis. Rohkem või vähem kodeeritud kujul sisaldab pärimuslik looming selle kultuuriruumi tõekspidamisi, moraalnorme, ilumeelt, korrastavaid sotsiaalseid printsiipe, maailmamõistmist, ajalugu, keskkonda. Pärimuslik looming on seega ühiskonna üks mälu vorme. Kui rääkida ajaloolisest rahvapärimusest, mis seto kultuuriruumi puhul sünnib kirjata kultuuritüübis, siis muutub rahvaluule kui rahva mälu hoidja funktsioon ülioluliseks.

Juri Lotman kirjeldab suulise kultuuri mälu eesmärki kui püüet säilitada andmeid korrast, aga mitte selle rikkumisest, seadustest, aga mitte eksssidest. Esiplaanil ei ole mitte kroonika ega ajalehereportaaž vaid kalender, tava, mis seda korda fikseerib ja rituaal, mis võimaldab seda kõike talletada kollektiivses mälus. Sihiks pole mitte tekstide arvu kasv, vaid kord ja igaveseks antud tekstide korduv taasesitamine. (1999: 79) Seega võib öelda, et suulise pärimuse oluline tunnus on selle järjepidev taasloomine ja kordamine ühes kulgevas ajaruumis ühiskonna liikmete poolt.

Kristiina Ehin võrdleb rahvaluule suulist edasikandumist telefonimänguga, kus üksteisele sosistatakse sõnumit, mille viimane peab valjult välja ütleva, kusjuures mängu hinnatakse kordaläinuks siis, kui väljaöeldu on ebatavalises suhtes esialgse variandiga (2001: 315). Kollektiivse pärimuse sisu kandjad on individidid või grupid, kes tõlgendavad kuuldu vastavalt oma teadmiste ja kogemuste kombinatsioonile selle kultuuri sees ning edastavad omapoolse teisendi samast tekstist. Suuline pärimus on ajas dünaamiliselt arenev ja muutuv mäluvorm, kus oluline läbi pärimuse kandjate filtreerub. Juhtumised, lood ja kujundid kanduvad ajas edasi, kuid mitmekordsete variatsioonide ja korduste tõttu tihti ebaloogilistes ning fantastilistes kombinatsioonides. Ehina sõnade järgi on üles kirjutatud regilaul talle omase dünaamilise arengu tõttu ka talle eelneva aja kontsentratsioon (ibid: 317). Tulles tagasi pärimuse taustaks oleva konteksti juurde võib öelda, et see on ajaliselt välja venitatud ning pärimuslik tekst võib sisaldada teavet ka väga kaugest minevikust.

Endisaegse pärimusliku materjali kaasaega jõudmine seostub mitmekordse katkestusega tema muidu loomulikult kulgevas protsessis. Esimene kõige olulisem katkestus toimub meediumis, milles pärimustekst liigub. Suulise kultuuriruumi kontekstis on see performatiivne, etenduslik olukord, kus toimub etendaja (jutustaja/ laulja) ja publiku (kuulaja/ vaataja) suhe. Viimase edasikandja teksti variatsioon fikseeritakse rahvaluule koguja poolt kirjalikku keelde. Elav pärimuslik tekst konserveeritakse ning tema loomulik

areng peatub. Külmutatud olekus viibides toimub ajaline ja kultuuriline katkestus - kontekst liigub edasi ilma pärimustekstita ning muutub. Kultuuriajalooliselt toimub seto kultuuriruumis sellel ajal ka üleminek suuliselt kultuurilt kirjalikuks. Uuenenud kultuuriruumi pärimuse kandja leiab vana pärimusteksti ning loob sellest materjalist uue konteksti taustal teisenenud variatsiooni, mis on käsitletava lavastuse näol taas performatiivses meediumis.

Rahvaluule uurijad on rahvajuttu kui terviklikku žanri hakanud mõtestama üha enam selle funktsiooni ja etendusliku konteksti kaudu. Jutustamine võis kanda hariduslikku, kommunikatiivset, meelelahutuslikku või tööd toetavat funktsiooni või olla osa üldisemast rituaalsest tegevusest (näiteks videviku pidamine). Jutu sõnum sõltus sellest, kes seda räägib ja kellele ja milleks ta seda räägib, sõnum võis olla peidetud kas jutu sisse või hoopis sellele järgnevasse või eelnevasse kommentaari (Järv, 2015: 534). Jutuvestmise olulised elemendid olid koht, aeg ja publik. Jutustaja muutis vestmisviisi ja sisu, tihti oli jutustajal samast loost mitmeid erinevaid variante. Ühest küljest olid jutuvestja pagasiks kõik varem kuulnud lood, teisest küljest tegi jutu kuulajaile huvitavaks just jutustajapoolne lisanüanss, ütlemisviis, tundetoon või ka aimatav autobiograafiline viide (ibid: 535). Teine tõsieluline aspekt puudutas rahvajutu sisu. Rahvajutud olid ikka seotud inimeste reaalse eluga (ibid: 533). Muistend kui erižanr, mille üks põhitunnus oli eeldus usutavusele, sisaldas päriselust pärit informatsiooni kas tegelase, koha või juhtumi näol ning kuulajad suhestusid jutustamise olukorras selle tõsielulise informatsiooniga. Rahvaluule uurija Ülo Valk juhib tähelepanu üleskirjutatud muistendi kui žanri muutumisele: kui muistend nihkub rahvapärimusest autoriloomingu valdkonda, nõrkeb selle žanriomane võime öelda reaalsuse kohta midagi tõsiseltvõetavat, tekst ise ei tarvitse sealjuures üldse muutuda, kuid konteksti muutus toob kaasa vastupidise tõlgenduse, kus reaalsusest saab fiktsioon, tõest vale (2015: 550). Rahvajutu tõeline jõud ja võlu põhines selle reaalsel esitlusel ning selles sisalduval tõsielulisel informatsioonil. Lugeja seisukohalt oleme suure osa sellest kontekstist kaotanud. Ilma reaalse elu kontaktita on rahvaluule muutunud meie jaoks fiktsionaalseks ilukirjanduslikuks tekstiks.

See üldistatud protsessikirjeldus oli mulle abiks lavastuse tekstile lähenemisel. Esimene kokkupuude “Vanahundi” dramatiseeringuga oli küllalt nõutust tekitav, et nõuda lähemat kontakti loomist tema taustaga. Minu jaoks oli oluline teadvustada, et ajaloolise pärimusliku materjali otsene, ilma filtreerimata ülekandmine kaasaja konteksti ei ole mõttekas ega kunstiliselt väärtuslik. Seda enam, et meieni jõudnud kirjalik fragment

terviklikust elavast pärimusest ei ole tegelikult ilma tausta tundmata adekvaatne. Pärimusliku tekstiga töötades intrigeeris mind idee selles leiduvast pärisuse komponendist, ajas filtreeritud autentsusest, mis võib kaasajal olla isegi tabamatu selle mitmekihilise kultuurilise konteksti ning ajalise distantsti tõttu. Anne Tärnpu sõnul pole lavastuse tekstiks mitte üleskirjutus ise, vaid mentaalne vaheaala, millele see üleskirjutis osutab (Tärnpu 2000, Oruaas järgi). Kindlasti pole seda võimalik välja mõelda, aga usun, et seda on võimalik otsida. Järgneva alapeatüki eesmärk on uurida ja kirjeldada neid ajaloolis-kultuurilise konteksti tugipunkte, mis aitasid mul lavastuse teksti mõtestada ning selle lavale tõlkimist toetada.

3.1.1 Seto pärimuse kontekst

Suurim seto pärimuse eripära kujundaja on kindlasti olnud tema geograafiline asetsemine piirialal ja mitme erineva kultuuri mõjuväljas. Seda enam on imekspandav selle erisuse säilimine nii pika aja jooksul nii väikeses etnilises grupis. Juba 19. sajandi keskel olid eestlastest kultuuritegelased olid väga huvitatud setode kultuurist ja eluolust, kuna seal leiti säilinud olevat väga vanu ja arhailisi kultuurikihistusi, mis moderniseeruvate eestlaste kogukondades juba unustatud oli. Rahvaluule kogujate ja uurijate rännuteed viisid 20. sajandi alguses tihti Lõuna-Eestisse ja Petserimaale ning selle liikumise tulemusel kirjutati üles suur hulk suulist pärimust, sealhulgas ka tuntud jutuvestja Vanahundi lugusid.

Setode arhailine mõtteviis (isegi veel 1930ndatel aastatel) oli mitmete eripäraste kultuuriilmingute tulemus. Asetsedes perifeerias nii eestlaste kui venelaste poolt vaadatuna, lõi see teatava suletuse situatsiooni. Eestlastest eristas setosid kuulumine õigeusku, ning venelastest keel ning teistsugused kombed ja traditsioonid (Valk, 2017: 344). Keele küsimus oli oluline, sest seto naised, keda üldiselt peetakse seto kultuuri põhilisteks edasikandjateks viimasel sajandil enne kultuuri moderniseerumist, ei osanud vene keelt. Setod ja venelased elasid küll rahumeelselt koos, aga omavahel ei abiellunud (ibid: 338). Usutunnistuse erinevus eestlastega oli samuti kindlaks kultuuriliseks piiriks. Eestlaste luterlus on pidanud oluliseks inimese isiklikku ja pigem intellektuaalset usukogemust, samas kui õigeusk rõhutab osaluslikku ja kogemuslikku ning kogukondlikku rolli. Religiooni aspekt viib veel ühe väga olulise seto maailmapilti kujundava teemani. Nimelt olid setod väga kaua aega kirjaoskamatu rahvas. Õigeusu kirik ei pidanud hariduse ja lugemisoskuse levikut oluliseks ning nii jäid setod eestlastega võrreldes pikaks ajaks selle võimaluseta.

(setode jaoks oli ka teenistustel kasutatav kirikuslaavi keel mõistmatu.) See aga tähendas, et suuline kultuur püsis seal veel tugevalt kuni 1930ndate aastateni. Kui tulla tagasi eelmises peatükis kirjeldatud mõttekäigule, et suuline kultuuripärimus on rahva mälu vorm ning ajaliselt välja venitatud, ei ole ime, et setode rahvaluule ning eluolu oli säilitanud ka väga vanu kihistusi.

Juri Lotman nimetab suulise kultuuri puhul veel ühte olulist nähtust: “Kirjata kultuur ühes oma suunatusega ennetele ja oraaklitele kannab käitumisvaliku üle isikuvälisesse valdkonda”. (1999: 81). Nii looduslike objektide pühaks pidamine kui ka õigeusklikud traditsioonid lähtusid mingil määral kontaktmaagia põhimõttest. Setode arhailise paganliku maailmapildi ning kogemuspõhise õigeusu loomulik segunemine on sellest vaatepunktist kergesti tuletatav seletus. “Rahvapärane õigeusk ei ole tardunud religioosne süsteem, vaid vastupidi, on võimeline arenema ja muutuma, sealhulgas omandama ja mõtestama uusi pühapaiku, siduma neid rituaalsete toimingutega, mis seostuvad arusaamadega paiga pühadusest kristlikus tähenduses.” (Zassetskaja/ Kalinina, 2017: 547).

Kolmas minu jaoks huvitav mõttekäik setode ja suulise kultuuriga rahva maailmapildis viitab regilaulu parallelismi vormivõttele. “Parallelismide olemus peitub abstraktsete nähtuse nimetamises loendi kaudu.” (Jaago). Teiste sõnadega võib öelda, et suurtest universaalsetest ja abstraktsetest teemadest rääkides tehakse seda realistlike detailide kaudu, mis kõik sisaldavad endas osakest sellest, mida väljendada tahetakse.

3.1.2 Feodor Vanahunt

Feodor Vanahunt (seto k. Höödör), sündis 1890. aastal Pihkvamaal, Iborska vallas Lõtina külas. Sellel ajal polnud talurahval veel perekonnanimesid ning Feodorit kutsuti venepäraselt isanime Ignati järgi. Perekonnanime Vanahunt võttis Feodor omale nime eestistamine kampaania käigus 1921. aastal.

Oma eluloost jutustades, osutab Vanahunt neile allikatele, kust tema jutud on alguse saanud. 18-aastasena läks Feodor Troitsa mõisa sepa juurde selliks. *Sepikoda olla alati rahvast täiis ja sääl seledi' kõkõsagamatsi jutusit. Ma olli ka' veiga ljubitsel' jutusit kullõma ja panni kõikõ veiga tähele.* (Kalkun, 2015: 13) Eesti rahvaluule uurija Richard Viidalepp toob sepikojas kui rahva jututoa puhul välja, et seal oli tihti tegemist korraootamisega, eriti pingelisemal tööperioodil, mis tõi sepikojas juurde kokku palju mehi, kel oodates aeg igavaks

läks - siis suitsetati ning aeti juttu. (2004: 31) Muuhulgas kuulis noor Feodor lugusid ka oma vanaisalt ja isalt, kes oli rahvuselt venelane (Aabrams. Kalkun, 2015: 235). 1912. aastal võeti Feodor sõjaväkke ning saadeti Pihkvasse. Üsna pea algas Esimene maailmasõda ja Vanahunt rändas nii sõduri kui sõjavangina läbi Siberi ja Euroopa, viibides sealhulgas suure osa ajast vangis Prantsusmaal ja Saksamaal. *Veiga pall'o jutusit kuuli ma, kui olli vangih, säääl olle meid veiga pall'o, tüühhü mi lää-s ja muudku aie jutusit õnnõ* (Kalkun, 2015: 14).

1921. aastal sai Vanahunt naasta kodukülla ja abielluda. Iborska vald koos teiste seto-vene asulatega oli vahepeal saanud Petserimaa osaks, mis nüüdsest kuulus Eesti esimese vabariigi koosseisu. Vanahundi naine (Anna Hunt) oli samuti pärit Lõtina külast. Neil sündis kokku neli last, kellest täiskasvanuks said kaks: poeg Ivan (Jaan) ja tütar Maria.



Pilt 1. Feodor ja Anna Vanahunt. 1960. Rein Suitsiku ja Leeni Kuiva kogust.

Lõtina külas oli Feodor tuntud jutustaja ja meistrimees, kes oskas teha kõiki töid ja oli ka pillimees. Tal oli oma kannel, arvatakse, et tema enda meisterdatud. Jutte räägiti Lõtinas sügisel ja talvel. Kuulajateks olid tavaliselt mehed, kuna Feodori jutud olid tihti väga krõbeda sisuga. (Aabrams. Kalkun, 2015: 234-235)

Alanud Teisest maailmasõjast Vanahunt enam osa ei võtnud. 1945. aastal uue haldus- ja riigikorra saabumisega jäi Lõtina küla uue kontrolljoone järgi Vene NSV poolele. Algas suur setode väljaränne Eesti NSV aladele. Vanahundi Feodor ja Anna lahkusid oma kodukülalt 1960. aastal ning asusid elama

Ahjasse, kus Feodor 1965. aastal 75 aasta vanusena suri.

Vanahundi lugude varasalve kuulusid väga erineva žanri ja temaatikaga rahvajutud. Tema juttude kogumikku on koondatud nii imemuinasjutte, vanu muistendeid, maailmaloomise lugusid, siivutu sisuga jutte, naljandeid, juudijutte, naljajutte kristlikest pühakutest, pappidest ja usuelust, õpetuslugusid ja vanarahva tarkusi, jutte mehest ja naisest, targast ja rumalast. Lood räägivad läbi uskumatu fantaasia- ja huumoriprisma inimestest, maailma toimimisest, ajaloost, igapäevaelust, usuasjadest ja muust. Andreas Kalkun on nimetanud Vanahundi juttude kogule kui “seto oma Dekameron” (2015: 9).

3.2 Teksti analüüs

Nagu projekti üldkirjelduses öeldud on lavastuse “Vanahunt” dramatiseerigu autoriks Ott Kilusk. Tekst põhineb 2015. aastal välja antud kogumikul “Feodor Vanahunt. Ilosa’ ja pogana jutu””, mille on koostanud Andreas Kalkun. Järgnevalt kirjeldan näidendi struktuuri endapoolset tõlgendust. Analüüs keskendub minu edasiseks tööks oluliste aspektide väljatoomisele, eelkõige ruumikujutamisele tekstis, kirjeldatud tegelaskonnale ning konkreetse draamateksti lugemise ja lavakeelde tõlkimise üldisele problemaatikale.

Näidendi tekst on jaotatud **12-ks stseeniks** koos sissejuhatava proloogiga. Stseenid kujutavad endast esmapilgul küllaltki eraldiseisvaid humoorika sisuga lugusid, mida hoiab koos tegelaste liikumine ühe loo situatsioonist teise. Seega on tegemist avatud kompositsioonilise vormiga näidendiga. Selleks, et erinevate stseenide ühendamist kompositsiooniliseks tervikuks mõista, on tarvis aga kõigepealt leida näidendi dominant (Epner, 1994: 68).

Näidendi autor on jäänud paljuski truuks algmaterjalile, seda nii kirjutamisstiili kui sisu mõttes. Tekstis kujutatud narratiivid on lihtsakoelised ja lühikesed. Mõnel puhul on situatsiooni tulemus esitatud enne kui lugu ise (näiteks vanasõna vormis, kus õpetussõnadele järgneb situatsioon illustreerimaks eelöeldut). Juttude sõnum on põhiliselt õpetuslik ja sisu meelelahutuslik. Jutumaailmale iseloomulikult iseloomustab teksti info kokkusurutus, kus tegevuse, aja ja ruumi tihedus on kõrge. Sündmused kerivad ühest järgmiseni ning kulgevad tihti ebaloogilistel ja fantastilistel käikudel. Huvitavad on lugude sisemised struktuurivõtted, kus esineb näiteks ühe loo topeldatud kuid nihkes esitamist, stseeni sisemise ülesehituse kordamist järgmises stseenis ja uues situatsioonis, tegevuskordusi ja muud. Samuti, nende sisuliselt lihtsakoeliste rahvajuttude ümberstruktureerimine, kokku traageldamine ning teatraalsete mänguvõtete lisamine on loonud tervikuna huvitava ja keerulise tasandite süsteemi, mis mind selle näidendi juures kõige enam intrigeeris.

Teksti üldine kompositsioon koosneb kahest põhiliinist: narratiivi-väline ehk jutustav tekstiruum ja narratiivi-sisene ehk jutustatav tekstiruum. Situatsioon ja tegevuslikkus on põhiliselt paigutatud narratiivi-sisesesse ruumi. Jutustajad kas sisenevad narratiivi maailma ja muudavad seal midagi või on seal toimuva tegevuse pealtvaatajad. Narratiivi-sisene maailm on samuti mitmekihiline. See koosneb kolmest tasandist: Taevas, Maa, Põrgu. Igale tasandile kuuluvad omad tegelased. Hierarhiliselt on Taevas ja Põrgu Maa suhtes ülesed - Taeva ja Põrgu tegelased saavad Maal toimuvasse siseneda, ümberkehastuda

ja seelses situatsioonis midagi muuta. Samuti esinevad nad pealtvaatajatena. Narratiivi-välised jutustajad aga ei puutu nende kahe tegelaskonnaga ega nende tasanditega otseselt kokku. Taevas ja Põrgu on jutustajaliini suhtes autonoomsed.

Omaette probleemiks selle näidendi struktuuri lugemisel on näidenditeksti kui kirjandusliku vormi kaheks jaotatud informatsiooni tõlgendamine. Roman Ingardeni järgi saab näidenditekstis eristada kaht põhilist kihistust: **põhitekst**, mida laval esitatakse nagu tegelaste dialoogid ja monoloogid, ning **sekundaartekst**, mida laval kuuldavalt ei esitata nagu remargid, pealkiri, motod, ees- ja järelsõnad jne (Epner 1994: 8). Epneri järgi võib draamateksti remargi sisu lavastuse loomise kontekstis jaotada kolmeks:

- 1) näitlejale mõeldud remargid, mis on abiks rollitäitmisel;
- 2) lavastajale suunatud, etenduse visuaalset ja helikujundust kirjeldavad remargid;
- 3) lugejale mõeldud remargid, mida ei saa lavale üle kanda, nähtavaks kuuldavaks muuta (ibid: 23-24).

Antud näidendi remargid kuuluvad pigem kolmandasse kategooriaasse. Nad osutavad pigem narratiivi-sisesele infole kui lavareala kujundavale infole asudes niimoodi jutustaja positsioonile. Autor kasutab ka remarktekstis rahvajutule omaseid kirjanduslikke võttes ehk teisisõnu põhitekst ja sekundaartekst on kohati kujundatud ühtses stiilis ning omavahel tihedasti põimunud. Sellise lähenemise puhul ei pruugi “draama fiktiivne maailm olla suhestatud teatriga, vaid ignoreerib seda vahel väljakutsuvalt”; “rikkalik deskriptiivne ja kommenteeriv remarktekst toob nähtavale teksti ja etenduse erinevuse ning suurendab lõhet loetava ja teatris nähtava vahel” (ibid: 24). Selline kunstiline lähenemine paneb ühest küljest lisaraskuse kirjandusliku näidendi lavakeelde tõlkimisele, kuid teisest küljest jätab lavastuse loojatele suurema tõlgendus- ja valikuvabaduse ning säilitab pärimusele omase info kontsentreerituse. Järgnevalt esitan mõningad näited eepilistest remarkidest, mida iseloomustavad infoküllus, tegevuslikkuse rikkus ning ajaline ja ruumiline tihedus.

- “Jumal loob maa, kus kõik on ilus. Piimajõed, ojaäärte peal kasvavad leivad, saiad ja muu söögikraam. Jumal loob linnud ja loomad. Nad hakkavad kohe sugu tegema. Jumal loob inimese. Adam ja Eeva. Nad söövad õuna ja hakkavad häbi tundma.”
- “Naine läheb põllule, paneb kaks vihku pea alla ja läheb magama. Öhtul läheb naine koju”.
- (Kodus.) “Mees ja naine õmblevad raha kübara sisse, mees läheb metsast luudasid lõikama. Mees võttis metsas kübara peast ja pani põõsa otsa. Jumal lasi taevast õnge alla, Juudas pani kübara nõöri otsa ja Jumal poetas

kübara linnupessa. Mees hakkab kübarat otsima, aga ei leia kuskilt. Mees peab jälle luudadega linna minema. Kaupmehed on tal juba vastas. “

- (Kirikus) “Papp vaatab inimesi ja näeb, et nad on väga kummaliselt riides. Papp läheb kirikust välja ja on jälle omas ajas”¹. (Kilusk 2018)

Narratiivi-siseste remarkide kõrval leiduvad näidendi alguses ka mõned lavaruumile viitavad kommentaarid:

- “Üleval konutab Jumal, all konutab Juudas.”
- “Lavale ilmub ka üks juut.”
- “Kuidagi saavad lavale kaks poissi. Näiteks kaks tünni põrkavad kokku ja kaks poissi astuvad sealt välja. Hea oleks kui tünnid lööksid Jumala maailmas midagi segi ka. Poisid tulevad tünnist välja.”² (Kilusk: 2018)

Need jäävad aga juhuslikuks, sest teksti kulgedes kaldub rõhuasetus jutustavale remargile.

Nagu neist näidedest saab lugeda, muutub aeg ja ruum kirja pandud narratiivis hetkega ega ole järjepidev. Lavareaalsuse seisukohalt pole selle otsene kujutamine samas tempos võimalik ning nõuab otsust, kuhu asetada konkreetse stseeni fookus. Kohtade ja aja ülemineku tihedus ei puuduta aga Taeva ega Põrgu ruumi, vaid tegevuslikkus jääb eelkõige Maa tasandile. Edasise töö seisukohast on oluline ka märkus, et teksti järgi pole Põrgus kujutatud ühtegi stseeni ning Taevas toimuva tegevuse info edastatakse peaaegu tervenisti põhitekstis ehk visuaalne tegevuskirjeldus ei oma märkimisväärset kaalu situatsiooni edasikandmisel. Loetlen siinkohal tekstis reaalselt nimetatud ja tegevusega seotud võimalikud tegevuskohad: heinamaa (inimesed teevad heina), talu või maja (Naine läheb koju), magamiskamber (Naine hakkab Mehega magama sättima), laut, teine talu, tee äär, põld, küün, tuba, maa, veekogu (mehed lähevad kalale), kirik, mets, linn, pood. Lisaks on ruumidena nimetatud eelpool mainitud Taevas, Maa, Põrgu, mis kulgevad olemas-olevana kogu teksti jooksul. Fiktsionaalsusest väljaspool oleva ruumina on nimetatud ka lava.

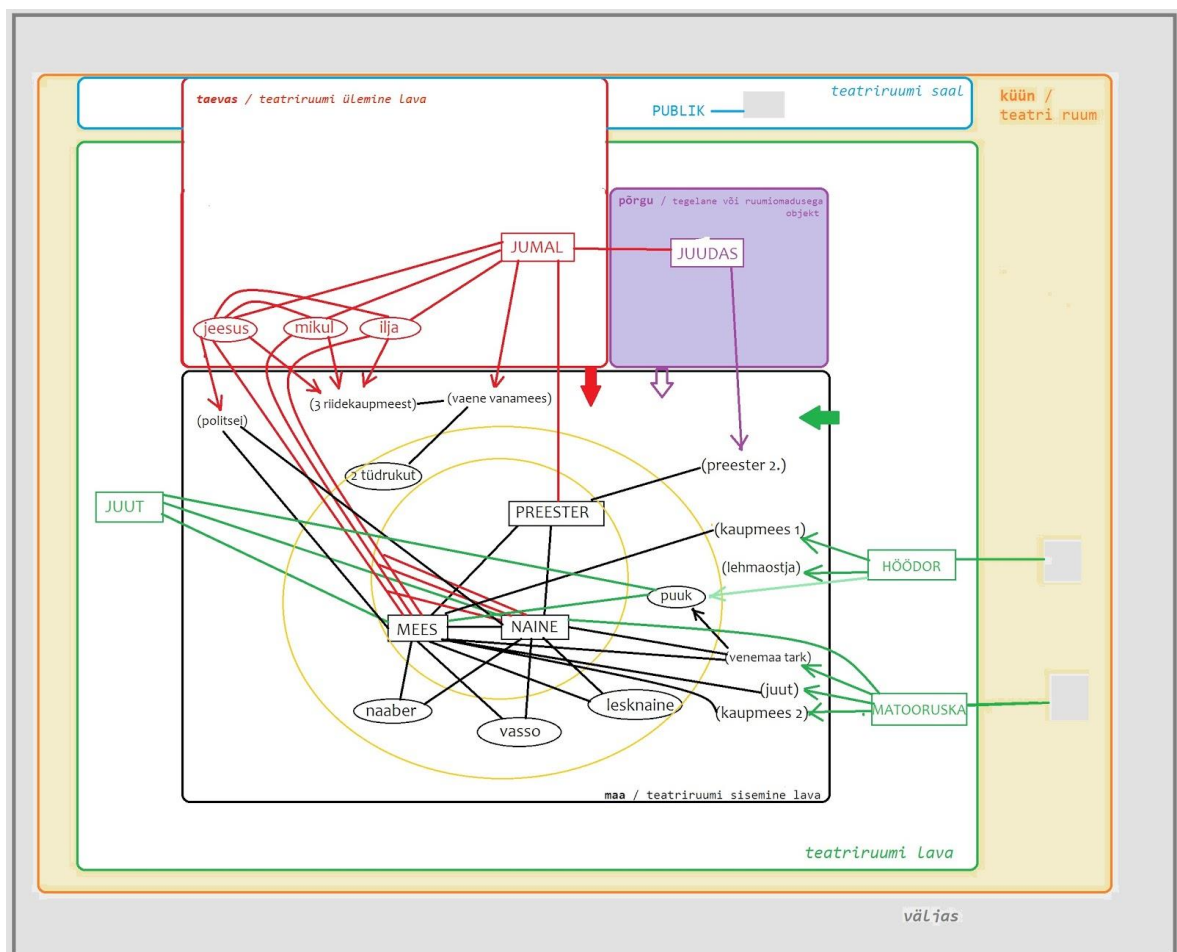
Tekstis on nimetatud tegelasi 27 - 32. Number varieerub, kuna mõnede puhul on kasutatud erinevaid nimetusi, kuid näidendi kui terviku kontekstis kannavad nad sama sisu. Tegelased on: Jumal (teksti järgi ka Vaene Vanamees), Juudas, Mees (ka Aadam ja Jakim), Naine (ka Eeva ja Hedo), Juut, Preester, Höödör ja Röödö, Jeesus, pühakud Mikul ja Ilja, Naabrimees, Teine Preester, Kalamees, Lehmaostja, Puuk, poeg Vasso, kaks väikest tüdrukut, kaks kaupmeest, kolm rõivakaupmeest, Vaene Lesknaine, Politseinik, Venemaa Tark. Kõige üldisemalt öeldes väljendavad need tegelased erinevate situatsioonide kaudu ühiskonna sotsiaalseid teemasid. Ka religioossed tegelased (Jumal, Jeesus, pühakud Mikul/

¹ Seto keelest tõlkinud Helena Kesonen.

² Seto keelest tõlkinud Helena Kesonen.

Miikael ja Ilja/ Eelija) ei ole ülevad ega poetilised, vaid rõhutatult maised ja inimlikud. Kogu tegelaskond kujutab humoorikas võtmes inimeste pahupoolt nagu kadedust, rumalust, kiimalisust, kättemaksuhimu, valetamist, ahnust, petmist, laiskust, varastamist jne.

Dramatiseeringuga töötades soovitas minu Praha juhendaja koostada tegelaskonna ja kirjeldatud ruumitasandite kaart. Tegin mitmeid erinevaid variante ning see meetod aitas mul hakata nägema teksti sisemist dünaamikat. Allolev skeem (joonis 1) on visualisatsioon näidendi tegelaskonna ja erinevate tasandite vahelistest suhetest:



Joonis 1

Selle skeemi järgi jaguneb näidendi tegelaskond funktsioonilt kolme gruppi. Kastides märgitud on näidendi tervikut kandvad tegelased, samuti on nad oma konkreetset tasandit defineerivad tegelased. **Jumal** (Taevas) on looja, kes näidendi alguses loob Maa. **Juudas** (Põrgu) esindab kõike halba, mis võib juhtuda ja on sellega Jumalale kontrategelaseks. Ta on pigem kõrvaltvaataja, kommenteerija, kes vahel harva sekkub. Koos moodustavad nad esimese juhtijate paari. Olgu veel mainitud, et reaalne roll Juuda tegelaskuju puhul väljendub eelkõige tema olemasolus pealtvaatajana kui situatsioonides osalejana. **Mees** ja **Naine** (Maa

tasand) on arhetüüpsed tegelased, kes esindavad kogu inimkonda. Kuna kogu ümbritsev tegevus on nendega seotud, saavad neist näidendi kesksed tegelased. **Preester** luuakse sõnumi vahendajaks Maa ja Taeva vahele. Kolmekesi moodustavad need tegelased esimese üldistatud sotsiaalse ringi, mis saab keskseks kogu järgnevale tegevusele. **Höödör** ja **Röödö** kui jutustajad ning tegelastena Feodor Vanahundi alteregod asuvad põhinarratiivi maailmast väljaspool, nad on välised mängujuhid. **Juut**, kuigi tal ei ole oma ruumi või tasandit, omab samuti funktsiooni narratiivi sees - ta on setode ehk Maa tegelaste suhtes võõras, Teine, mitte oma, "pagulane". Ajalooliselt on setod ja juudid olnud mõlemad kaupmehed ja seega ka konkurendid. Seto pärimuses leidub palju juudinalju ja -juttusid, kus teda kujutatakse üldiselt rumala ja setost allpool oleva inimesena.

Skeemi teise ringi kuuluvad episoodilised tegelaskujud moodustavad nõ laiemal ühiskonna ja esinevad kui situatsiooni käimalükkavad või edasikandvad tegelased. Nad ei fikseeru terviku seisukohalt, liiguvad vabalt narratiivist narratiivi kui tarvis.

Sulgudes märgitud kolmanda ringi moodustavad tegelased, kes näidendi teksti järgi on kellegi tegelase poolt mängitud ehk nad omavad topelfiktsiooni: Teine Preester, kes tegelikult on Juudas, Politsei, keda mängib Jeesus, Höödör, kes siseneb narratiivi Juudina jne. Edasise töö seisukohalt on oluline märkus, et enamuse nende puhul on ümberkehastumine kirjutatud juba põhiteksti ehk tegelane ütleb välja, kellena ta mängu siseneb.

Viimasena olen kaardile lisanud ka teatriruumi puudutavad võimalikud lahendused, kuid nendest tuleb juttu edaspidi ruumi ja ruumistruktuure käsitlevas peatükis.

Dramatiseeringu analüüsi tulemusena oli mul võimalik sõnastada selle üldistatud alustruktuur. See koosneb kahest põhilisest fiktsioonitasandist: narratiivi sisene ja väline, millest esimene jaguneb omakorda veel kolmeks (Taevas, Maa, Põrgu). Hinnates tegevuse mahtu ja suunatust erinevate tasandite vahel selgus, et liikumine toimub alati maa suunas ehk nii narratiivi sisene kui ka väline tegelaskond mängivad kordamööda samal väljakul. Igale tasandile vastab oma tegelaskond. Funktsioonilt jaguneb tegelaskond omakorda kolmeks: tervikut kandvad fikseeritud tegelased, episoodilised situatsiooni mõjutavad tegelased ning mängitud, topelfiktsiooni kandvad tegelased. Edasises töös sai eelpool visualiseeritud dramatiseeringu kaart mulle tööriistaks kirjaliku dramaturgia tõlkimisel lavalisse keelde.

4 VISUAALSE DRAMATURGIA KONSTRUEERIMINE

Lavamaailma loomist oma töös olen võrrelnud kujundiga matemaatilisest võrrandist, milles esineb hulk muutujaid ning tundmatuid, mis teatud kombinatsioonis võrrandi lahendavad. Nende muutujate osakaal lõpptulemuse suhtes on muidugi erinev, kuid oluline roll terviku sündimise juures on neil igal juhul mängida. Teostatud lavastuse puhul olen need jaotanud kolmeks eri tähendusega grupiks:

- 1) lavastuse aluseks olev tekst koos üldise eesmärgi ja kultuurilise kontekstiga;
- 2) näitlejad ning etenduse reaalne ruum oma tähenduste, karakteristikute ja parameetritega;
- 3) praktilised tingimused nagu ettevalmistuseks võimaldatud aeg, finantsilised võimalused ja sellest tulenev tugimeeskond, projekti vajadused (publiku arv), ilmastikutingimused.

Väikeses projektiteatris toimetades muutub viimasena nimetatud tehniline-materiaalne aspekt pidevalt kaasasolevaks, millega peab tahestatmata arvestama. Järgnevas peatükis ma kõigil tehnilistel kaasmängijatel küll pikemalt ei peatu, kuid mitmed lõplikud lahendused ja kompromissid tulenesid neist tingimustest. Lavastuse visuaalne struktuur sündis liigutades mõtteliselt neid erinevaid grupe, otsides kokkupuutekohti ja ühendusvõimalusi fiktsionaalse lavailma, seda ümbritseva konteksti ning reaalse materjali ja võimaluste vahel.

4.1 Alusprintsiibid ja esteetika

Kui kõige üldisemalt määratleda lavastusmeeskonna eesmärki, mis raamistas kogu edasist tööd, siis oli selleks mitte niivõrd lähtuda jutuvestmise kui fenomenaalse rituaali/ traditsiooni olemusest kuivõrd elustada ja edastada kord jutustatud ja kirjapandud narratiive ning nendele toetudes luua konkreetsesse ruumi toimiv terviklik teatraalne süsteem, poeetiliselt öeldes - Vanahundi jutuilmu. Minu jaoks oli selles protsessis kõige keerulisem ja ka kõige huvitavam ära tajuda, milline esteetiline teatrikeel töötaks konkreetse teksti avamisel kõige paremini. "Kui pärimust esitatakse kunstilises keeles, siis peab vastava kunstilise vormi keele kaudu leidma selle "võtme", mis pärimuse avaks" (Oruaas 2010:10). Arvan, et see lõplik võti

leitakse kogu lavastusmeeskonna ühise töö tulemusel. Visuaalse dramaturgiaga töötades oli minu rolliks anda lavastusprotsessile piisavalt suur sisend ja suund, et järgnev töötapp saaks efektiivselt alustada. Järgnevalt arutlen ja kirjeldan endapoolseid mõttekäike selle võtme otsimisel ning teoreetilist baasi ja eeskujusid, mis mind kõige enam paelusid ning toetasid.

Pärimuslikku materjali taaselustades võib kogu lavastuse loomingulist meeskonda nimetada pärimuse edasikandjateks ning selle protsessi jätkajateks. Sellest lähtudes on igal autoril vabadus ja võimalus vastu võetud informatsiooni isikliku konteksti taustal tõlgendada ja sellega oma aktiivne kontakt luua. Nagu eespool kirjeldatud ei olnud “Vanahundi” dramatiseering minu jaoks mugav tekst ja pigem tekitas palju küsimusi. Tekstis kujutatud lood ja situatsioonid minu ilmaga väga palju ei haakunud. Küll aga inspireeris mind kasutatud struktuurivõtete ja fiktsioonitasandite süsteem, mis proponeeris erinevaid teatraalseid mänguvõtteid. Sellest huvist lähtuvalt kujunes üldiseks eesmärgiks tuua need tasandid nähtavale ehk pigem mängida Vanahundi jutuilma lahti kui koondada see ühte kujundisse.

Projekti üldkirjelduses viitasin “Vanahundile” kui lavastusele, mis kasutas eepilise teatri võtteid. Eepilist teatrit (*epic theater*) seostatakse eelkõige modernistliku teatriuudendaja Bertold Brechti näitekirjandusliku ja lavastusliku loominguga. Tema tööde vormi iseloomustas lavakujunduse ülim lihtsus, illusiooni taotlusest ja vastavatest dekoratsioonidest loobumine, teatraalsete võtete ja tehnikate nähtavale toomine, elav teatraalne esitus ning katkeline stseenidel põhinev montaaž; eesmärgiga vaatajaid draamale kaasaelamisest distantseerida (Innes, 2006: 443). Draamale eepiliselt lähenemine ehk eepiliste võtete dramaturgiasse ühendamise on olnud aga kasutusel juba paljude varasemate näitekirjanike loomingus ning jätkunud tänapäevani. Eepilised võtted võivad lisaks eelmainitutele olla veel sekkuva jutustaja positsiooni sissetoomine, teater teatris mudel, võõritusefekt, laval ümberkehastumised, nähtavad pildivahetused, dokumentatsiooni kasutamine erinevate meediumite vahendusel, laulu- ja tantsunumbrite dramaturgiasse liitmine ja muud. Mängulis-teatraalsete võtete kasutamine visuaalses dramaturgias on minu jaoks väga sümpaatne vormivõte, kuna see on midagi teatrile ainuomast, midagi, mis võimaldab etendust eristada teistest jutustavatest kunstivormidest. Nagu lavastuse aluseks oleva näidendi analüüsist nähtub, andis juba tekst palju ainet rõhutatult teatraalseks lavastuslikuks lähenemiseks: erinevad lava- ja fiktsioonitasandid, jutustaja tegelased, ümberkehastumised ning tegelaste loomised laval.

Visuaalset dramaturgiat kavandades arvestasin sellega, et ruumi- ja kujundiloome käsutuses on ka võimalused, mis tekivad mängu ja žesti kaudu. Olen sellist lähenemist nimetanud tegevuslikuks kujunduseks. Kujundusel kui sellisel on tähendus eelkõige sedavõrd kui palju on see funktsionaalses kasutuses näitleja poolt ning interaktsioonis lavastuse kui tervikuga. Arvan, et sellisel rõhuasetusel on ühisjooni stsenograafia lähenemisviisiga, mida Robert Klingelhofer nimetab kui *Action Design*. Ta toob välja selle neli olulist alusprintsipi:

- 1) kõik lavale asetatu peab olema füüsiliselt või psühholoogiliselt funktsionaalne;
- 2) see põhineb koostööl - lavaline keskkond luuakse peale ranget teksti uurimist ja koostöös lavastajaga;
- 3) selle tulemus on kompleksne pidevalt muutuv metafoorne struktuur;
- 4) sellele on iseloomulik tugev ironia, mis manifesteerib ennast arusaamises, et ükskõik kui palju tähendusi lavaseadele lavastusterviku sees ka omistatakse, esemed ja materjal laval ei eita kunagi oma reaalses olemust (2017: 21).

Tegevuslik lähenemine lavastuse visuaalse dramaturgia loomisel toob selle tihedasse suhtesse mängu fenomeniga, mis on “olemuslikult kaheplaaneline nähtus” (Epner 2006: 71). Sisuliselt tähendab see reaalse ja eritähendusliku tegevuse samaaegset koostoimimist. Teatrietendus on fiktsionaalsuse (võimaliku maailma) ning reaalse (olemas oleva maailma) pingeväljas sündinud kunstiline maailm. Mänguteadliku visuaalse dramaturgia loomisel arvestan nende mõlematega ning ühe või teise külje rõhutamine sõltub lavastuse kunstilistest eesmärkidest. Mäng on vahend, millega neid tähendusi saab nähtavale tuua ning ka muuta. Oluline on seal juures orienteerumine kokkuleppelistes mängureeglites ehk lavalise teksti



Pilt 2. Inspiratsiooni foto. Tundmatu autor.



Pilt 3. Inspiratsiooni foto. Tudmatu autor.

keeles. Luule Epner on võrrelnud etenduse kui terviku olemust mängitud maailma mudelina: “Etendajad (näitlejad) mängivad ühtaegu maailma (olevaks, lahti) ja maailma sees, s.o tema loomuse kohaselt ja reeglite järgi, mille nad ise kehtestavad. Maailma mängimine ja

maailmas mängimine põimuvad omavahel tihedasti läbi.” (ibid: 72). See mängitud maailma kujund sobis otseselt kirjeldama “Vanahundi” lavastuse eesmärki.

Suund lihtsale ja mängulisele esteetikale tulenes ka intuiitivsest valikust pärast teksti ja materjaliga tutvumist. Panin tähele, et Vanahundi originaallugude ja näidendi eraldi lugemine eeldas erinevat vastuvõttu ja tõlgendust. Vaid rääkimiseks mõeldud lugu toetus nii jutustaja kui kuulaja (antud juhul lugeja) fantaasia ja kujutlusvõime ruumile. Ebarealistlik ja ootamatu oli narratiivi kontekstis usutav ja tervikuna võluv, sest see eksisteeris fiktsionaalsuse tasandil. Näidend kui vorm aga eeldab oma teostuses (etenduses) loo reaalselt juhtumist ajas ja ruumis. Situatsioonide ja narratiivide illustreeritud nii öelda mahamängimine kindlasti ei kannaks lugude võlu edasi. Selle mõtte taustal tajusin ohtu teksti labaseks muutumisel. Triviaalsuse vältimiseks oli oluline jätta arvestatav ruum vaataja ja etendajate kujutlusvõimele ka etenduse sees. Sellest vaba ruumi vajadusest lähtuvalt sai eesmärgiks hoida ruum võimalikult lihtne ja funktsionaalne, illustreerimata lugudes kirjeldatud tegevuskohti, objekte ja tegelasi.

Lähtudes lavastuse aluseks oleva teksti eripärast ning isiklikust huvisuunast sai lavastuse esteetika aluspõhjaks illusiooni taotlusest loobumine ning toetumine teatri mängulisele võtetele lugude jutustamisel. Kujunduslike valikuid tegin lähtuvalt reaalse ruumi võimalustest ja lavastusterviku vajadustest. Järgnevates alapeatükkides kirjeldan visuaalset struktuuri ja dramaturgiat puudutavaid konkreetseid valikuid ning nende taga asuvaid mõttekäike.

4.2 Ruum, ruumistruktuurid ja kujundus

Ruumi roll lavastuse dramaturgias sõltub sellest, milline lähenemine on selle suunas võetud. “Vanahundi” lavastuse visuaalse dramaturgia puhul oli minu jaoks oluline olla reaalse ruumiga pidevas dialoogis. Seda enam, et meie etenduse paiga näol ei olnud tegemist neutraalse ruumiga nagu seda on tavaline selleks otstarbeks ehitatud must teatrilava, vaid tugevalt etenduses kaasasoleva ruumiga, mis tulenes eriti tema materjalist ning mõõtmetest. Sellest lähtuvalt sai eesmärgiks usaldada võimalikult palju reaalse ruumi võimalusi ning proovida need panna visuaalses plaanis lavastuse heaks tööle. See sobis ka lavastuse aluseks valitud illusiooni vältiva esteetikaga ning lõi võimaluse avatud mänguruumiga lavaseade loomiseks, mis hõlmaks kogu teatriruumi tervikuna. Oluliseks sai ruumi uurimine ja selle potentsiaali nägemine lavastuse teksti valguses.

Treski talu näol on tegemist vana talukompleksiga, millest on säilinud vana ait ja küün koos laudaosaga ning uuema ajastu väike elumaja; lisaks on hiljuti ehitatud täiesti uus suitsusaun. Vana ja uue materjali kujunduslik dünaamika on kogu kompleksis selgelt näha ning kandub ka renoveeritud hoonete siseruumidesse.



Pilt 4. Küüni välisvaade. Treski foto.



Pilt 5. Küüni sisevaade. Treski foto.

Etenduseks ettenähtud saali mõõtmed olid 12 x 8 meetrit, mis on küllaltki väike ruum 10 etendajaga lavastuse tarvis. Saal oli nelinurkne palkseintega ruum, mille mõlema pikema külje keskel asusid suured kahepoolsed ukсед (ukseava oli ca 3 meetrit lai). Lagi oli avatud ning kogu hoone sisemine konstruktsioon nähtav. Avatud lagi lõi muidu rõhutatult horisontaalsele ruumile meeldiva kõrgustunde. Eraldi lavataguse ruumi võimalust ei olnud. Arvestades projekti vajadust publiku osa suuruse näol (80 - 100 inimest) ning teksti pigem keerulist ruumistruktuuri sai selgeks, et ruumi kompaktne organiseerimine on üks olulisemaid ülesandeid ning loomingu ja tehniline mõtlemine peavad selles protsessis tihedat koostööd tegema.

Selleks et säilitada reaalse ruumi audentust ning vältida selle sees liiga ranget lava-saali piiritlemist, oli minu sihiks erinevad lavastuslikud aspektid ruumi sisse kujundada, kasutades selleks nii ruumi enda kui ka lavastuse siseseid markeerimis ja mänguvõimalusi. Sellele eelnes aga tekstis kujutatud ruumistruktuuri analüüs ja selle mõtteline asetamine mängu situatsiooni. Lavade ja publikuosa konkreetsel määratlemisel kaalusin erinevaid võimalusi. Ka ülemise ja alumise lava kohakuti paigutamine oli variandina laual. See oleks teatriruumi lahenduseks teinud mõlemal pool asetseva publikuosaga kahekordse arenlava, mille suurimaks plussiks oli ülemise ja alumise lava omavahelise mängudünaamika lihtsustumine, samuti ruumi külgedel olevate uste liitmine mänguplatsiga, tulemuseks terviklik kompaktne mänguruum. Arvestades aga narratiivi-sisese (Maa tasandi) tekstiosa omapära, tajusin, et see vajaks pigem pildilist lahendust, kus narratiivide näitamine on olulisem kui tegevus iseeneses. Ehk stseenide mängupotentsiaal oli suunatud pigem väljapoole, mitte sissepoole. Selle tulemusena sai otsustatud ruumi jaotamine publiku pooleks ning lava pooleks, millele jäi visuaalselt taustaks ka dekoratiivne palksein.

Nagu teksti analüüsis mainitud toimus situatsioonide põhitegevus Maa tasandil, Taevane tegevus väljendus põhiliselt otsekõnes ning Põrgus polnud kujutatud ühtegi stseeni. Kõik tasandid esinesid aga struktuuralselt kohalolevatena kogu näidendi jooksul. Minu esimesel tutvumisel teksti ja selle kontekstiga tekkis visioon taeva ruumist, mis võiks asuda publiku suhtes kõrgel ning olla väljendatud rõhutatult maise ja inimliku, isegi naivistliku detaili kaudu. Mulle imponeeris mõte, et Taeva ja Põrgu ruumid on tegelikult varjatud ning saame ainult osaliselt teada, mis seal toimub; nähtav on ainult väike osa tegevusest, ülejäänud jääb kujutlusvõime ruumi. Teksti ülesehitus toetas seda lahendust, kuna Taevase tegevuse mänguline element ei olnud määrav situatsiooni edasikandmisel ning tegelased isegi tutvustasid ennast otsekõne kaudu. Lõiked inimkehast ehk paljaste jalgade koreograafia oli põhimõtteliselt nuku- või objektiteatri võtte idee, mis ilmestas taevas toimuvate dialoogide edastamist. Küüni ruum pakkus võimalust ehitada ülemine lava saali keskele, mille puhul meeldis mulle ka mõte, et see ei asunud maa tasandiga kohakuti, vaid oli osaliselt paigutatud publiku üle, mis andis vaatajatele võimaluse tajuda lavastustervikut ennast pigem ruumilise ja keskkondliku kui pildilise kogemusena. Esiridades vaatajatele defineeris taevas ennast avatud nelinurga kaudu, mis viis varjatud kõrgusesse. Tagareas istuvale vaatajale oli nähtav kogu mänguline installatsioon, kus tegelased toimetasid pooleldi varjatult ja hämaras, kuid valgusega oli fookus suunatud jalgade mängule.



Pilt 6. Esiridade vaade Taevale. 2018. Mailiis Laur.



Pilt 7. Tagaridade vaade Taevale. 2018. Inga Vares.

Lähtudes varjatuse vajadusest oli vaja Taeva ruum täita mingisuguse materiaalse elemendiga. Lahenduse leidis see püksipilvena, mis oli osaliselt intuiitiivne valik, osaliselt mänguline tõlgendus tekstis nimetatud riide ja nende kasutamise viisidest - teises ilmas ei anta riideid selga, taevased pühamehed hakkavad riidekaupmeesteks, preester kannab taeva pükse - riide mainimine ja kasutamine ilmus tekstis siin ja seal. Installatiivne lahendus järgis ülemise lava avatud nelinurga vormi, lisaks rippusid mõned paarid lavastaja soovil vabalt ruumis, et näitlejate toimetamine üleval oleks varjatam.

Põrgu tasandi kujutamise puhul lähtusin samuti teksti analüüsist, mille järgi tegevusliku ruumi olemasolu polnud vajalik. Kui defineerida tasandeid ruumiliste mõistete kaudu, kus Taevas asub **üleval** ja Maa **all**, siis Põrgu võiks olla **sees**. Selle mõttekäigu tulemusel lahendasin Põrgu olemasolu ruumilise omadusega objektis, milleks sai vana seto kirst. Algne idee oli, et see on mänguliselt ruumis ringi liikuv ning avatud tagaküljega, võimaldades näitlejal erinevat laadi mängulisi sisenemisi ja väljumisi. Kahjuks jäid need kaks eesmärki tehnilistel põhjustel sellel hetkel teostamata. Samuti, prooviprotsessi jooksul kaotas Põrgu tasandi funktsioon oma tähendust ning jäi lõpptulemuses pigem marginaalseks osaliseks.

Kui Taevast markeeris fikseeritud installatiivne ruum, siis Maa tasand sai alguse maailma loomisest kui performatiivsest aktist. Tekstis poeetiliselt kirjeldatud maailma loomist (vt lk 17) tõlgendasin lavastuse seisukohalt mänguruumi loomise funktsioonina. Lavastuses manifesteeriti ülemine ja alumine ruum üksteise suhtes redeli allalaskmisega ning Jumala alla tulemisega ülemiselt lavalt. Mänguruumi lõi Jumal joonistades põrandale märja lapiga nelinurga, millest sai maailm inimestele. Tegevuslik põranda pesemine tähendas sümboolselt ka korra loomist ning selle ülesande edasiandmist inimkonnale, mille tarvis lavastuses inimesed loodigi. Tegevuslik mängutasandi loomine võimaldas

luua tähendusliku raami teatud alale ilma ümbritsevat reaalselt ruumi tühistamata.



Pilt 8. Kaader arhiivvideost. 2018. Mailis Laur.



Pilt 9. Kaader arhiivvideost. 2018. Mailis Laur.

Mänguline piiride seadmine lubas lavastuse jooksul ka selle tähendustega mängida: nelinurk tähistas mänguruumi, kuhu erineva fiktsioonitasandi tegelased saavad siseneda ja väljuda, osades stseenides tähistas see ka maja või talu piire, teisel juhul mõnes üldistatud süsteemis sees või väljas olemist. Kuna veega joonistatud piirid polnud püsivad (need kuivasid aja jooksul ära) sai Maa tähendust etenduse jooksul ka laiendada tervele küünile ning vajadusel valguspiiridega taas rõhutada selle koondumist nelinurka. Oluline oli sealjuures asjaolu, et piiride markeerimine oli etenduse alguses tegevuslikult ja visuaalselt läbi mängitud ning see struktuur kandus võnkuvate tähendustega etenduse kulgedes edasi.



Pilt 10. Redel ja lagi. 2018. Inga Vares.

Ruumi kujunduslikult lähtusin reaalse ruumi materjali jõulisest visuaalsest kohalolust ning vana ja uue puidu konstruktiivsest kooslusest. Ülemise lavapõranda ehitamisel kasutasime kättesaadavat värsket puitmaterjali, mis toetus küüni vanadele laetaladele. Ülemist lava toetavad külgreidelid kandsid pigem konstruktiivset rolli ning olid seetõttu kujundatud ka massiivsetemana kui tavaliselt redeli ehitamisel kombeks ning nende vastas olevate ustega ühtses stilistikas. Sellele vastandiks oli Jumala redel aga tähenduslik mänguobjekt ning seega vanutatud meenutamaks vana puitu. (Ülemise lava konstrueeris ja teostas minu visandite põhjal Marko Aatonen.)

4.3 Rekvisiitide valik

Sarnaselt ruumi struktureerimise ettevalmistavale tööle, oli ka rekvisiitide valiku protsessis oluline eeltöö. Minu ülesandeks oli anda proovideks teatud hulk objekte, mille abil narratiividel põhinev mängumaailm saaks tekkida. Teadvustasin asjaolu, et valides näidendis kirjeldatud situatsioonist mõne detaili, millel oleks potentsiaali konkreetset ja võib-olla ka järgnevaid lugusid mänguliselt toetada, olen ma juba valinud ka teatud suuna. Minu jaoks tähendas see teatud hulga stseenide fookuse hindamist ning mõttelist läbimängimist, et saaksin teha läbimõeldud ettepanekuid.

Nagu teksti analüüsis märgitud kuulus detailirikkus eelkõige Maa tasandile. Toon siinkohal filtreerimata välja nii näidendi põhi- kui sekundaartekstis nimetatud asjad: piimajõed, leivad, saiad, muu söögikraam, linnud, loomad, 2 tünni, voodi, laudauks, aken, eeskoja uks, seasöök, kaks viljavihku, tõrvapütt, viljakõrred, püksid, ahi, mängukaardid, luud, lehmad, kivid, tükk kulda, kalts, supileem, peksukepp, hunnik sitta, laud, hobune, suur kott riietega, raha, viin, puder kausiga, sitt kausiga, pudrulusikas, katel, toru, laiad püksid, lai safran, ilusad nõöbid, mõök ja kannused, ilus linnuke, Jumala nõör, kirikuraamat, kübar, põõsas, õng Taevast, linnupesa, seatina tükk, kala, ilus kivi, kalavõrk, 20 miljonit raha, 300 rubla, ilusad riided, rõivakaupmeeste riided, ajaleht.

Rekvisiidi valiku kõige üldisemaks aluseks oli nende mängulise potentsiaali hindamine ning asetamine mängumaailma tervikusse. Kuna visuaalse dramaturgia üheks alusprintsipiiks oli funktsionaalse ja lihtsa ruumi hoidmine, siis sai eesmärgiks otsida mänguvõimalusi, kuidas teatud vähesed objektid liiguvad narratiivist narratiivi ning milliseid tähendus- ja mänguseoseid on võimalik nende objektidega luua. Kujunduslikke valikuid tehes otsustasin samuti toetuda puiduse ruumi iseloomule ning kasutada seda kui läbivat materjali kogu lavastuse rekvisiitide valimisel. See otsus põhines eesmärgil siduda Maa tasand visuaalselt küüni ruumiga, mis võimaldaks Maa tasandi tähendust laiendada ka lavastuse alguses tegevuslikult markeeritud alast väljapoole.

Teksti uurimisel eeltööd tehes, pidasin selle ajaloolist visuaalset aspekti oluliseks. Kuna tegemist oli ajaloolise pärimusega ja etenduspaiga näol vanaaegse ruumiga ning kontseptuaalselt ei olnud põhjust seda oma ajast välja tuua, siis rekvisiitide valikul otsisin autentseid detaile. Samuti inspireeris mind ajaloolise foto näol monokroomse fikseeritud pildi lavastamine lavale (seda just Maa tegelaste ja nende rekvisiitide kaudu), mis tinglikult viiks need sündmused tagasi nende lugude aega ning annaks võimaluse poeetilist aega Maa mänguruumis lavastuslikult peatada, juhul kui tegevus liikub teisele mängutasandile.

Maa mänguruumi tegevuskohtade loomiseks lõin tingimused põhiliselt viie objekti kaudu: tool, 2 erinevat taburetti, nõor ja 1 paar valgeid pükse. Mööbel (ka seto kirst) pärinesid ümberkaudsetest seto ja võro taludest. Tool ja taburetid leidsid funktsionaalset kasutust erinevate ruumilahenduste loomisel (markeerisid eelkõige siseruumides toimuvat tegevust) aga mõnel juhul ka mänguruumide eristamisel (pilt 12). Lavaruumi läbiv nõor oli mõeldud riiete ning inimeste riputamiseks (ehk kujutama magamise stseene). Olulisteks Maa tasandi rekvisiitideks olid veel puidust kauss ja pulk, mis vastavalt olid mõeldud Naise



Pilt 11. Mees ja Naine. 2018. Mailis Laur



Pilt 12. Vasso mängimine. 2018. Mailis Laur.

ja Mehe atribuutideks ning kandsid mängu käigus erinevaid tähendusi. Omaette dramaturgiliseks küsimuseks oli nende Maa tasandile fikseeritud rekvisiitide saamine mänguplatsile. Selle lahendamiseks kasutasin tõlgendust Juudi tegelaskujust kui võõrast, kellel lavastuse kontekstis puudub oma “kodu” ning, kes võiks mängus olla tegelane, kes pidevalt tassib asju, kannab oma kodu kaasas. Maa tegelased lihtsalt varastasid ta hooletusse jäetud koorma. Teised mängus ringiliikuvad rekvisiidid olid aken, luud ja multšiga täidetud vana kalavõrk. Luud mängis erinevates lugudes hobust, luuda ja koos püksipaariga ka Puuki, akent kasutati funktsionaalselt aknana olles mänguliseks vahendiks erinevate ruumide vahel liikumisel ning koos markeeritud nelinurgaga võimaldas tuua nähtavale kahe erineva loo struktuurilist sarnasust. Juudi tegelase teine koorem koosnes riidekottidest, mille sees olid ülejäänud rekvisiidid (riided, viinapudel, suur rubla). Riidekotid ise olid stiliseeritud seto rahvarõiva meestesärgid ning liikusid erinevate omanike vahel käest kätte. Lavastuse lõpus said kottidest pühameestele kostüümid; pärast seda kui nad olid tulnud Maale ning otsustanud kaupmeesteks (setodeks) hakata. Rahvariidele viitava elemendi valik tulenes

ühesküljest seto kui etnilist gruppi identifitseeriva märgi kasutamise vajadusest ning seeläbi



Pilt 13. Pühamehed. Mailiis Laur.



Pilt 14. Juut. 2018. Mailiis Laur.



Pilt 15. Suur rublane. 2018. Mailiis Laur.

ka särkide mittefunktsionaalset ja isegi üleolevat kasutamist Juudi tegelase poolt. Narratiivi erinevaid situatsioone edasi kandvatest teatraalsematest rekvisiitidest mainin veel kalakujulist leiba, mille sees asus ümmargune põllukivi, mis ise oli peidetud multšiga täidetud kalavõrku, lõhkumiseks mõeldud hallist savist valmistatud kive, millest ühe kivi sees asus küpsetatud kartul (mängulise tähendusega kui kullatükk) ning üleelusuurust tsaariaegset üherublast rahatähte, mis tähistas 20 miljonit ning mille tegevuslik lahtivoltimine oli vastavuses tekstis kirjeldatud rahalise enampakkumisega.

Teksti järgi olid tegelaskonda sisse kirjutatud ka Puuk ja poeg Vasso ning kaks väikest tüdrukut. Kõigil kolmel oli ka väikene tekstiline roll. Nägin siin võimalust nukuteatri lahenduseks, kuna näitlejate liikumise logistikat ja kõrvalrollide jaotust väljatöötades oli keeruline ning mõneti ka ebavajalik nii episoodiliseks rolliks kedagi seda mängima panna; seda enam, et laste kohalolu etenduse lõpuni tundus terviku mõttes vajalik olevat. Lapsed lahendasime mänguliselt setode hulgas ajalooliselt austatava puust Peko kuju järgi (pilt 12). Puuk loodi posimise käigus luud-hobusest ja riidekoti seest leitud pükstest. Puugi moodustanud esemete koosluse valiku eesmärk oli võimaldada dünaamilist objektimängu.

Suurem osa rekvisiitide valikust oli mul enne proovide algust tehtud ning võimalikud lahendused lavastajaga läbi räägitud. Mõningate rekvisiitide kasutamine proovide käigus täpsustus või lisandus neile mänguvõimalusi nagu näiteks seto särkidest riidekotid ning oli ka improvisatsioonilisi leide nagu näiteks vanaaegse kahemehe sae kasutamine seksuaalse sisuga stseenis. Objektide valiku aluseks oli eesmärk kasutada detaile ja materjale päriselust,

mis oleks võimaluse korral autentse päritoluga, ning vältida eraldi lavastuse tarvis kujundatud puhtfiktsionaalsed elemente.

4.4 Tegelaskond ja kostüümid

Tegelaskonna analüüsiga töötades suunas karakterite üheplaanilisus ja episoodilisus otsima pigem nende funktsiooni näidendi ja lavastuse kontekstis. Osaliselt lähtusin kostüümikujunduses analüüsi tulemusel valminud tegelaskonna ja ruumitasandite skeemist (vt joonis 1), kuid mitmeid lahendusi tuli ka praktiliste tingimustega kohandada. Lavastuse sisemise liikumise logistikat konstrueerides (arvestades ülemist ja alumist lava ning tegelaste vahetumisi) pidin tegelema ka kõrvalrollide jaotamisega, kuna kõik need liikumised oli omavahel tihedalt põimunud. Proovide jooksul tegime rollijaotustes mõned väiksemad muudatused, kuid suures plaanis tegelaskonna alusstruktuur toimis.

Narratiivi sisese ruumi tegelased jagasin mõtteliselt kaheks: fikseeritud tegelased, kelle puhul näitleja mängis ainult ühte tegelast kogu etenduse jooksul (Mees, Naine, Jumal) ning tegelased, kes olid pidevalt rolle vahetavate näitlejate mängida. Jutustajategelased Höödör ja Röödö säilitasid oma tegelaskuju samuti kogu etenduse jooksul ning mänguteadlikult kehtasid kellekski teiseks ümber. Nende mängusiseste rollivahetuste puhul ei pidanud ma vajalikuks seda kostüümi või eraldiseisva objektiga illustreerida, seda enam, et rollivahetus oli juba tegelase otsekõnes väljendatud. Küll aga võimaldas lihtsa žesti kasutamine, nagu näiteks mütsi peast võtmine, viidata jutumaailma sisenemisele. Stiililiselt



Pilt 16. 2018. Mailiis Laur



Pilt 17. 2018. Mailiis Laur



Pilt 18. 2018. Mailiis Laur

oli jutustajategelaste kostüümi eesmärgiks eraldada nad loodud tinglikust ajaloolisest keskkonnast. Lahenduse leidis see neutraalselt mustas ja kaasaegses riidekomplektis

(T-särk, dressipüksid, tennised) ning Vanahundi isikule viitavas seto mütsis (pilt 1). Tasandi erinevust rõhutas ka lavastusse planeeritud ruumikasutus, mille järgi jutustajategelased sisenesid etenduse ruumi pärast etenduse algust küüni külgustest ehk teisest reaalsusest.

Naise ja Mehe kui Maa tasandi fikseeritud tegelaste puhul sai kostüümi kujunduslikuks lahenduseks juba eelnevas peatükis mainitud monokroomne pruun värv, mis sulandus reaalse ruumi ning rekvisiitide tonaalsusega (pilt 17). Kasutasin vanade seto rahvarõivaste vormi ja lõike stilisatsiooni, kuid loobusin kõigist dekoratiivsetest elementidest. Esmane idee oli kujutada tegelasi täiskostüümides, isegi üleriietatuna, üleliigsete kihtidega (inspireerituna vanaaegsetest fotodest), kuid pidime sellest mõttestpraktilistel kaalutlustel loobuma - etendusruum oli kuuma suve tõttu pidevalt väga palav.

Kontrastiks fikseeritud tegelaste täiskostüümidele (jalanõudest peakatteni välja), tahtsin luua mitme rolliga näitlejatele nõ poolkostüümid, lõpetama lahendused. Kõik neli ringiliikuvat näitlejat kandsid ühesuguseid meeste ühesosas aluspükste kostüüme, millele mängu jooksul lisandusid teatud elemendid (vestid, seelik, valenina). Nendel näitlejatel ei olnud peakatteid ega jalanõusid. Pühameeste (Jeesus, Mikul, Ilja) kujutamisel eemaldasid kõik lisandid ning valged aluskostüümid sobisid tegelaste humoorikate, veidi tobedate karakteritega. Samuti polnud vajalik neid tegelastena liigselt eristada, kuna nad funktsioneerisid eelkõige kolmikuna ning omasid juba näitlejatena ekstravagantset välimust. Juudi tegelane kandis samasugust aluspükste kostüümi, kuid oli värviga pühameestest eristatud. Tema atribuudiks said kõikvõimalikud esemed (mööbel, kotid) ning näitleja soovil ka mänguline valenina nõ juudi nina (pilt 14), mis minu



Pilt 19. Pühamehed Maal. 2018. Mailiis Laur.



Pilt 20. Papid ristimas. 2018. Mailiis Laur.

arvates käis väga hästi kokku tegelase klouniliku karakteriga. Episoodilised tegelaskujud eristasin lihtsate funktsionaalsete detailidega: naabrimees ja kalamees puuni vestiga, vaene lesknaine üle pea tõmmatud seelikuga, preestrid pikkade mustade kanga paanidega, mille keskel oli auk. Jumala kostüümini jõudmine oli minu jaoks kõige raskem. Ühest küljest oli ta lavastusterviku mõttes samuti fikseeritud tegelane, kuid samaaegselt kogu tegelaskonna suhtes pea ainuke puhtfiktiivne tegelaskuju (va Puuk). Tema tasandi puhul oli tegemist tingliku mänguruumiga, kuid mängujuhtija funktsioonilt asus lähemal jutustajate Höödöri ja Röödö positsioonile. Jumala kostüümi lahendasin lõpuks üleelusuuruse valge seto meestesärgi näol.

Üldiselt lähtusin kostüümide kujundamise puhul kogu visuaalse struktuuri alusprintsipidest, mille eesmärk oli muuta lavastusteksti keeruline sisemine süsteem loetavaks ning teha seda lihtsate ja eesmärgistatud, tinglikult ajaloolisele taustale viitavate lahenduste kaudu.

5 TÖÖPROTSESSI ANALÜÜS

Lavastuse “Vanahunt” loomise protsessis osalemine oli minu jaoks väga tugev ja oluline kogemus oma huvi ja edasise töö suunamise küsimuses ning isiklike arusaamade selginemises. Visuaalse dramaturgia mõiste poole suunas mind vajadus oma teostatud kaastööd kirjeldada ja mõtestada. Üldistatud nimetus kunstnik või lavastuskunstnik võib tähendada mida iganes ning ootused ja eeldused sellele ongi loomeprotsessides erinevad. Minu kui loovinimese vabadus on valida omale sobiv töömeetod ja lähenemisviis ning osata selgitada oma huvisuundi kaasloojatele. Oluline on sealjuures leida inimesed, kes üksteise tööd mõistaksid ning kelle töömeetodid kokku sobiksid.

Väikese projektiteatri võimalustest ning materjali keerukusest tulenevalt oli see projekt oma teostusprotsessis minu jaoks väga kurnav. Eeltööga alustades mõistsin, et sellise teostusvõimekusega nagu me saame endale lubada, peab ettevalmistus olema põhjalik ning lavastus teatud maani nõ ette maletatud, et lühike ja intensiivne prooviperiood saaks efektiivselt toimida. Kuna minu lähenemine lavastuse visuaalse poole lahendamisele nõuab teatud lavastusdramaturgilisi otsuseid alla, siis sellest vajadusest ja isiklikust huvist asusin seda konstrueerima. Eeltöö perioodil jooksul suhtlesin jooksvalt muidugi lavastaja ja oma juhendajatega. Mängulisele lähenemisele suunatud lahendused võimaldasid ettevalmistuse jooksul ainult piisava sisendi andmiseni jõuda - lõplik tegevussisu ja tähendused sündisid prooviperioodi jooksul.

Protsessi tegi minu jaoks keeruliseks ka vastutusala laius ja sellest tulenev suur töökoormus. Lavastustervikut konstrueerivalt-loovat, teostavat ning puhttehnilist organiseerivat rolli pidevalt vahetades kippos fookus kaduma, kuna need rollid eeldavad erinevaid keskendumis- ja töömeetodeid. Tehnilisel poolel jäi eelkõige puudu õmblejast ning kohalviibivast tehnilisest juhust, kes abistaks näiteks publiku ala ehitust puudutavates küsimustes, materjalide ning rekvisiitide hankimisega ja muude ootamatute tehniliste küsimustega, mis tahes tahtmata alati esile kerkivad. Visuaal-dramaturgi roll oleks eeldanud palju rohkem proovides osalemist ning eeltööna loodud lavastuse alusstruktuuri täiendamist ning parandamist. Sellega ma muidugi ei väida, et kunstnik/ visuaal-dramaturg ei võiks

osaliselt olla ka teostaja ning omada vajalikke tehnilisi oskusi (eriti projektiteatri puhul). Pigem vastupidi, usun, et mida rohkem on loojatel teadmisi ja oskusi lavastustervikut puudutavates erinevates osades, seda selgemalt ja efektiivsemalt saab kogu protsess kulgeda. Mulle isiklikult meeldib teatud elemente oma kujundustes ka teostada - see loob lähedasema kontakti idee, materjali ja tulemuse vahele.

Kirjeldatud lavastusprojekti ning oma eelnevate tööde valguses käsitlesin visuaalse dramaturgia mõistet kogemuspõhiselt eelkõige dramatiseeritud tekstile toetuva lavastuse kontekstis. Eraldi põnev uurimissuund oleks visuaalse teatri või ainult prooviprotsessi tulemusel põhinev dramaturgia, millega loodan edaspidi kokku puutuda. Visuaalse dramaturgia mõiste kasutamine sõna lavakujunduse asemel tulenes ka minu enda huvisuunast. Kujunduse loomisel pean oluliseks lavastuse sisemisi eesmärke ning visuaalsuse dramaturgilist kandepinda. “Vanahundi” projektis minu poolt kantud erinevate rollide kogemusele toetudes oli mul võimalus välja selekteerida see osa tööst, mis mind ennast kõige enam paelub ja kuhu tahaksin tulevikus oma fookuse suunata. Kunstnikuna tähendaks see ilmselt lavastusdramaturgi ja lavakujunduse töö ühitamist. Praktilisest küljest viib see läbipõimunud partnerluseni lavastuse loomisel ning selle võtmekohaks on leida need inimesed, kes oleksid valmis tihendatud koostööd tegema.

KOKKUVÕTE

Taarka Pärimusteatri suvelavastuse “Vanahunt” näol oli tegemist edukalt lõpuleviidud projektiga. Mina hindan oma osalust kõigi tingimuste valguses kordaläinuks ning kogu nõudlikku protsessi oluliseks kogemuseks. Minu jaoks oli tegemist pigem keerulisel tekstil põhineva teatritööga - endisaegne pärimuslik materjal ei ole oma kontekstuaalse ja ajalise katkestuse tõttu päriselt samamoodi toimiv nagu oma kaasajas. Materjali uurimise etapi eesmärk oli visandada enda jaoks need kultuurilised eripärad, mis võisid kuuluda tolleaegse inimese maailmapilti ning hoida seda kontakti uue loomingu sündimise juures kohalolevana.

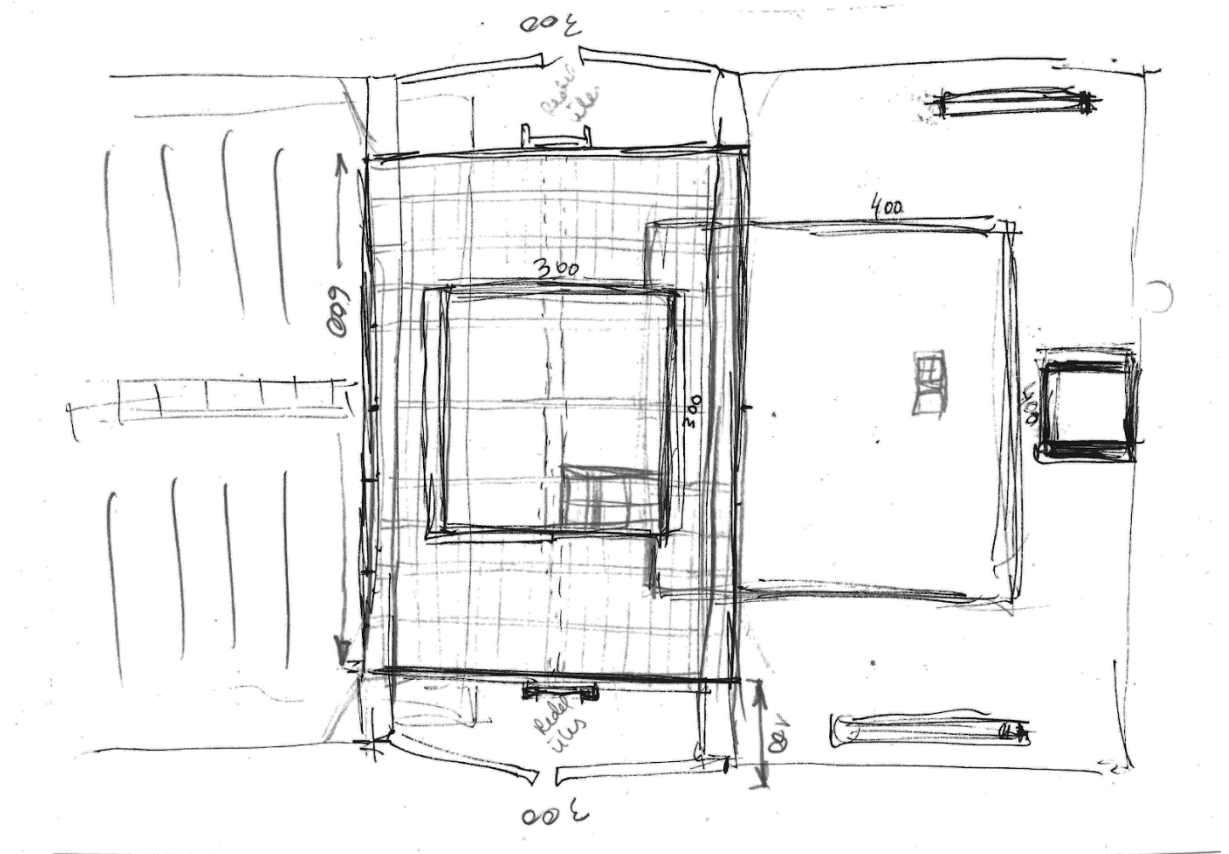
Dramatiseeritud näidendi kui teatri jaoks kirjutatud teose puhul oli oluline selle läbivaatamine ka draamateooria valguses. Sisemise struktuuri ja tegelaskonna analüüs tõi nähtavale teksti keeruka tasandite ja vormivõtete süsteemi. Kuna tegevuslik sisu ja lõdvalt seotud teemad polnud minu jaoks niivõrd kõnekad, siis otsisin näidendist seda osa, mis mind enam inspireeriks ja lavastusliku vormi poole suunaks. Kuna lavastusmeeskonna eesmärgiks oli vanu pärimuslikke lugusid laval elustada, siis minu ülesandeks sai eelkõige ette tehtud valikute kaudu luua visuaalne süsteem, mis toetaks nii lavastuse eesmärki, etenduse ruumi, teksti omapära ning selle sees lõpuks ka kujuvõtvat lavastustervikut ennast. Selle vormiks sai rõhutatult mängulisele ja visuaalselt minimalistlikule esteetikale tuginev lähenemine, mille käigus mängiti kujutlusvõimele põhinev Vanahundi jutuilm elavaks.

Visuaalset dramaturgiat puudutavate otsuste valikul lähtusin nii teksti eripärast kui endale oluliste kujundusvõtete kasutamisevõimalustest. Tegevuslik kujundus, mänguprintsiip ning ausalt teatraalsed mänguvõtted said nende otsuste tegemisel orientiirideks. Kuna sellise lähenemise puhul muutub ruumistruktuuride ja rekvisiidi valiku dramaturgiline roll olulisemaks puhtalt kujunduslikust eesmärgist, siis see suunas mind enda jaoks sõnastama visuaalse dramaturgia mõistet. Oma loomingulise kogemuse mõtestamist ja analüüsi pean isikliku arengu seisukohalt väga oluliseks. Kõik seniajani teostatud lavastusprojektid on olnud minu jaoks pikad sammud teatri ja lavastuskunsti mõistmisel. Oma töö asetamine suuremasse konteksti annab kätte vahendeid ja tööriistu, millega edaspidi kiiremini valikutes orienteeruda. Arvan, et sõnastamise harjutamine on oluline ka isikliku loomeprotsessi

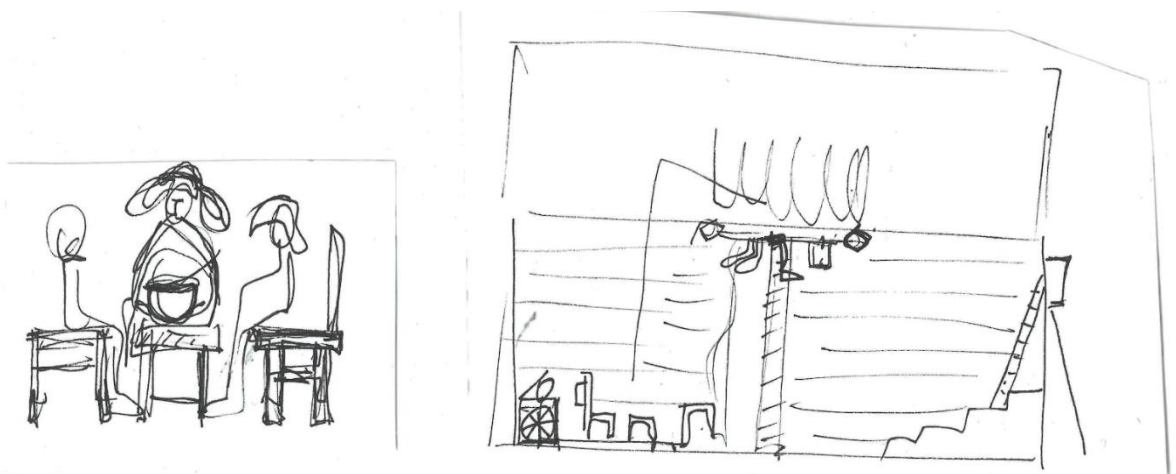
mõistmiseks ja eelduseks heale koostööle kollektiivses loomingus. Usun, et seda suuremat eesmärki kannab ka minu lõputöö kirjalik osa.

LISAD

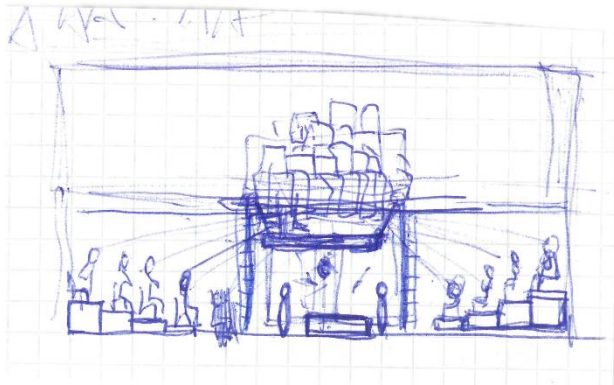
Ruumiplaanid ja sketšid



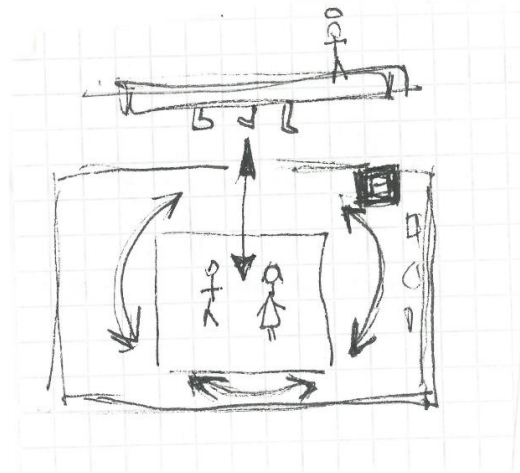
Pilt 21. Vabakäe visand ruumijaotuse pealtvaatest. 2018. Mailis Laur.



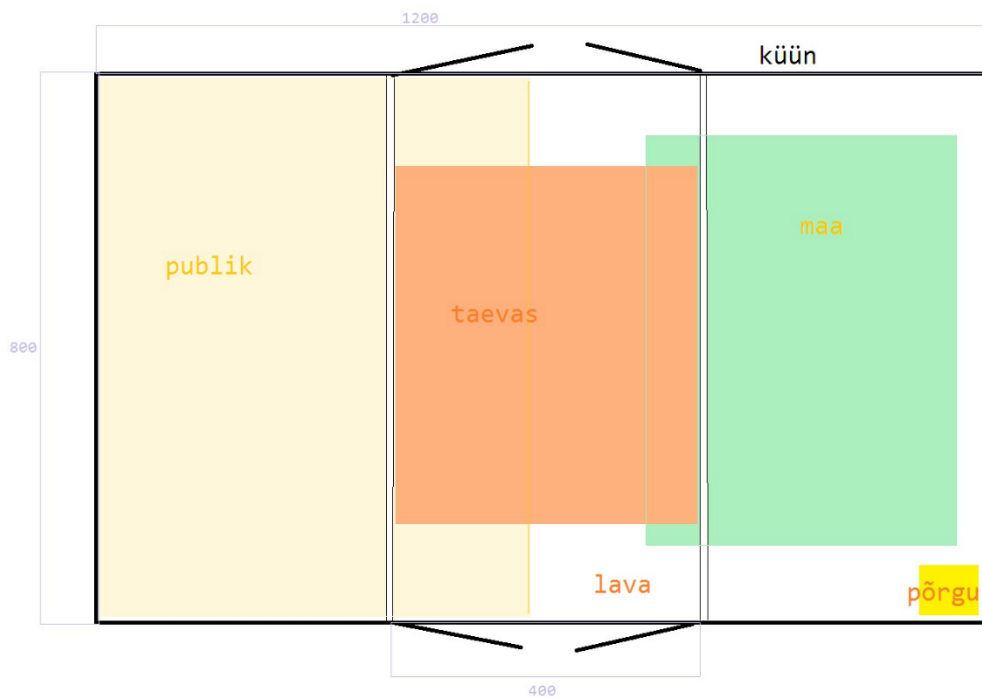
Pilt 22. Vabakäe sketše ruumilahendustest. 2018. Mailis Laur.



Pilt 23. Vabakäe sketš arenlava lahendusega. 2018. Mailis Laur.



Pilt 24. Liikumised laval. 2018. Mailis Laur

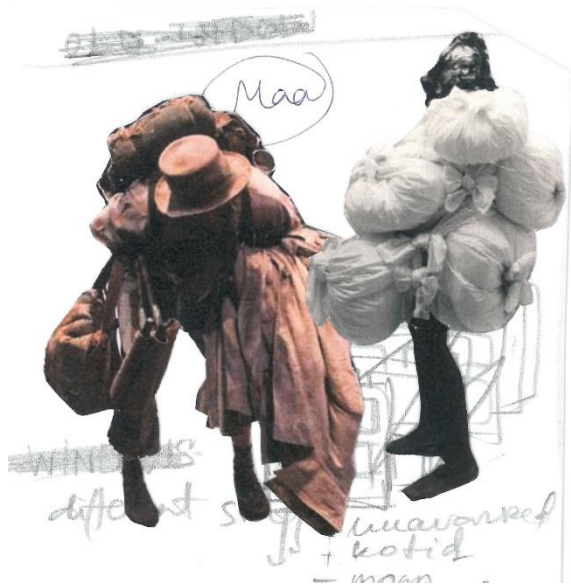


Pilt 25. Küüni markeering. 2018. Mailis Laur

Visioonikavandid



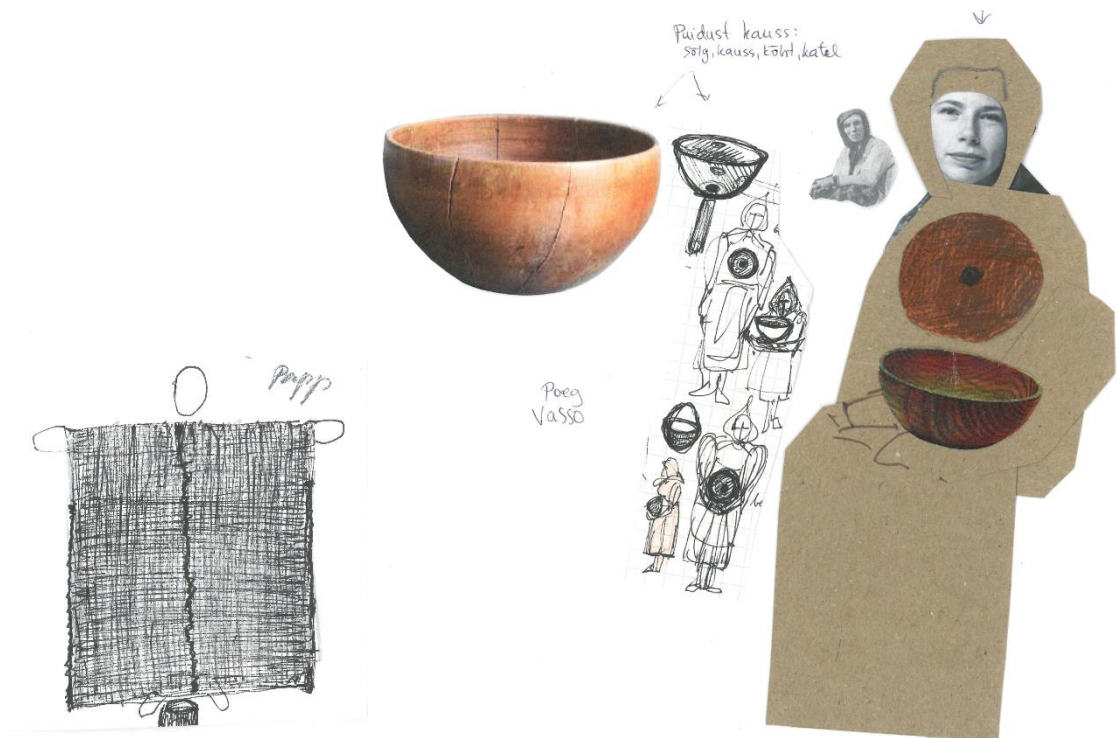
Pilt 26. Visuaalseid märkmeid lavastuselementidest. 2018. Mailiis Laur.



Pilt 27. Juudi inspiratsiooni kavand. 2018. Mailiis Laur.



Pilt 28. Lesknaise inspiratsiooni kavand. 2018. Mailiis Laur.



Pilt 29. Preesti inspiratsiooni kavand. 2018. Mailiis Laur **Pilt 30.** Naise inspiratsiooni kavand., 2018. Mailiis Laur.



Pilt 30. Lavastuses kasutatud - rublane.



Pilt 31. Mehe ja Naise visioonikavand. 2018. Mailiis Laur.



Pilt 32. Visuaalseid märkmeid lavastuselementidest. 2018. Mailiis Laur.



Pilt 33. Seto meestesärgi kaeluse tegemise proovitiikk. 2018. Mailiis Laur. Juhendas Maret Vabarna.

Etenduse pildid



Pilt 34. Mailis Laur. 2018.



Pilt 35. Mailis Laur. 2018.



Pilt 36. Mailis Laur. 2018.



Pilt 37. Mailis Laur. 2018.



Pilt 38. Mailiis Laur. 2018.



Pilt 39. Mailiis Laur. 2018.



Pilt 40. Mailiis Laur. 2018.



Pilt 41. Mailis Laur. 2018.



Pilt 42. Mailis Laur. 2018.



Pilt 43. Mailis Laur. 2018.



Pilt 44. Mailiis Laur. 2018.



Pilt 45. Mailiis Laur. 2018.



Pilt 46. Mailiis Laur. 2018.

Tehniline tegevuskava (viimati muudetud 07.2018)

Vanahundi tehniline tegevuskava

| PÄEV | Koht | Tegevus | Inimesed kohal | Märkused |
|----------|-------------------------|---|---|--|
| 01.07 P | KÜÜN | Seto folgi afterpäev | | Toimub põhiliselt tiigi ääres ja sauna juures. Küünis saab vajadusel asjatada. |
| 02.07 E | KÜÜN ait/ maja | Proov ca 10/11 - 19 Saabub kola Tööruumide üles seadmine | Maiis | Transport kooli poolt |
| 03.07 T | KÜÜN maja | Proov | Maiis | . |
| 04.07 K | KÜÜN | Proov | | Maiis ära |
| 05.07 N | KÜÜN | Proov | | Maiis ära |
| 06.07 R | KÜÜN Kultra? maja | Õõlikool alates 15.00 Proov kuni kl 15 küünis | Maiis, Merilin | Küün kinni alates kl 15 |
| 07.07 L | KÜÜN maja | Ehitus , ülemine lava | Maiis, Merilin, Marko, 1-2 lavameest | |
| 08.07 P | KÜÜN maja | Ehitus | Maiis, Merilin, Marko, 1-2 lavameest | |
| 09.07 E | KÜÜN maja | Proov | Maiis, Merilin | |
| 10. 07 T | KÜÜN maja | Proov | Maiis, Merilin | |
| 11.07 K | KÜÜN maja | Proov. Pärast proovi kõik maha ehitada | Maiis, Merilin 2 lavameest | |
| 12.07 N | KÜÜN Kultra | PULM Proov | Maiis | Küün kinni |
| 13.07 R | KÜÜN Kultra | PULM Proov | Maiis | Küün kinni |
| 14.07 L | KÜÜN kuskil.. | PULM visuaali ettevalmistus | Maiis(?) | Küün kinni |

| | | | | |
|---------|-------------------------|---|---|---|
| 15.07 P | KÜÜN maja | Tõnis Mägi ja Kärt Johanson visu. ettevalmistus, | Mailis | |
| 16.07 E | KÜÜN maja | Proov. Lava ülesehitus (pärast proovi)? | Mailis, Merilin, Liis, 2 lavameest | |
| 17.07 T | KÜÜN maja | Proov | Mailis, Merilin, Liis | |
| 18.07 K | KÜÜN maja | Proov | Mailis, Merilin, Liis | |
| 19.07 N | KÜÜN maja | Proov, lava mahaehitus (pärast proovi) | Mailis, 2 lavameest , Merilin, Liis | |
| 20.07 R | KÜÜN Kultra? maja | Ühe laagri kontsert al 14 Proov kühnis kuni 14 | Mailis, Merilin | Küün kinni Liis ära |
| 21.07 L | KÜÜN maja | Metsareiv Visu. ettevalmistus | Mailis, Merilin | Küün kinni Kui võimalik, siis toimetaks majas. Liis ära |
| 22.07 P | KÜÜN maja | Koristuspäev Valguse ehitus, lava ülesehitus | Elerin, Mailis, Merilin, Liis, 2 valguse abilist (on ainult päeval kuni kella 22-ni, tulevad Viljandist), 2 lavameest | Küün kinni kuni õhtuni Ehitusega saab alustada ca kell 15. |
| 23.07 E | KÜÜN maja | Proov + valgus, visu. ettevalmistus | Mailis, Merilin, Elerin, Liis | |
| 24.07 T | KÜÜN maja | Proov + valgus visu. ettevalmistus | Mailis, Merilin, Elerin, Liis | |
| 25.07 K | KÜÜN maja | Proov + valgus visu. ettevalmistus | Mailis, Merilin, Elerin, Liis | |
| 26.07 N | KÜÜN maja | Proov + valgus visu. ettevalmistus | Mailis, Merilin, Elerin, Liis | |
| 27.07 R | KÜÜN maja | Proov + valgus visu. ettevalmistus | Mailis, Merilin, Elerin, Liis | |

| | | | | |
|---------|-----------|--|--|---|
| 28.07 L | KÜÜN maja | visu. ettevalmistus | Mailiis, Merilin, Liis | |
| 29.07 P | KÜÜN maja | visu. ettevalmistus, saal + poodiumid valmis | Mailiis, Merilin, Liis 2 lavameest | Poodiumite tassimiseks ja ülesse seadmiseks 2 meest vaja. |
| 30.07 E | KÜÜN maja | Proov + valgus visu. ettevalmistus | Mailiis, Merilin, Liis Elerin | |
| 31.07 T | KÜÜN maja | Proov + valgus visu. ettevalmistus | Mailiis, Merilin, Liis Elerin | |
| 01.08 K | KÜÜN maja | Proov + valgus visu. ettevalmistus | Mailiis, Merilin, Liis Elerin, Kärt (foto) 1 grimm | |
| 02.08 N | KÜÜN | KONTROLLETENDUS kell .. | Mailiis, Merilin, Liis Elerin, Kärt (foto), 1 grimm | |
| 03.08 R | KÜÜN | ESIETENDUS kell 19 | Mailiis, Merilin, Elerin, Liis 1 grimm | |
| 04.08 L | KÜÜN | etendus kell 19 | Mailiis, Liis Elerin 1 grimm | Mahaehitust pole tarvis. |
| 05.08 P | | | | vaba |
| 06.08 E | | | | vaba |
| 07.08 T | | | | vaba |
| 08.08 K | kuskil.. | etenduse ettevalmistus | Mailiis | alates pärastlõunast |
| 09.08 N | KÜÜN | etendus kell 19 | Mailiis, Elerin 1 grimm | Liis ära |
| 10.08 R | KÜÜN | etendus kell 19 | Mailiis, Liis Elerin 1 grimm | |
| 11.08 L | KÜÜN | etendus kell 17 | Mailiis, Liis Elerin 1 grimm | |
| 12.08 P | KÜÜN | etendus kell 13 etendus kell 19 | Mailiis, Liis Elerin, 1 grimm | |
| 13.08 E | | vaba | Mailiis | |

| | | | | |
|------------------|--------------|--|--|---------------------------|
| 14.08 T | KÜÜN | etendus kell 19 | Mailis, Elerin, Liis, grimm | |
| 15.08 | KÜÜN maja | mahaehitus (lava+valgus+poodiumid?) | Mailis, Elerin 2 lavameest | |
| 16.08 - 28.08 | | vaba | | 17. ja 25.08 kontsert |
| 29.08 | KÜÜN | ülesehitus (lava+valgus+poodiumid) | Mailis, Elerin?, Merilin? 2 lavameest | |
| 30.08 | KÜÜN | etendus kell 19 | Mailis, Elerin, Liis 1 grimm | |
| 31.08 | KÜÜN | etendus kell 19 | Mailis, Elerin, Liis 1 grimm | |
| 01.09 | KÜÜN | Mahaehitus (lava+valgus+poodiumid), pakkimine, koristamine | Mailis, Elerin, Liis 2 lavameest | Hoiustamise koht lahtine. |
| | | | | |

BIBLIOGRAAFIA

- Ehin, K. (2001) "Müüdnud neiu." *Regilaul kui aja lugu*. T. Jaago/ M. Sarv (toim), *Regilaul - keel, muusika, poeetika* (lk 315-332). Eesti Kirjandusmuuseum. Eesti Rahvaluule Arhiiv. Tartu Ülikool.
- Epner, L. (1992) *Draamateooria probleeme I*. Tartu Ülikooli kirjastus
- Epner, L. (1994) *Draamateooria probleeme II*. Tartu Ülikooli Kirjastus
- Epner, L. (2006) *Mängitud maailmad*. L. Epner/ A. Saro (toim), *Etenduse analüüs: võrrand mitme tundmatuga* (lk 63 - 91). Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Innes, C. (2006) *Teater pärast kaht maailmasõda*. J. R. Brown (toim), *Oxfordi illustreeritud teatriajalugu* (lk 414 - 488). Eesti Teatriliit.
- Jaago, T. (1998) *Regilaulu poeetika*. Tartu Ülikool
<http://www.folklore.ee/UTfolk/loengud/poeetika/>
- Järv, R. (2015) *Lõputa ja lõputu rahvajutt*. Keel ja kirjandus 8-9
- Honko, L (1998) *Folklooriprotsess*. Mäetagused nr 6, lk 56-84
<http://www.folklore.ee/tagused/nr6/honko.htm>
- Lotman, J. (1999) *Semiosfäärast. Mõned mõtted kultuuriüpoloogiast*. Vagabund
- Kalkun, A. (2015) *Feodor Vanahunt. Ilosa' ja pogana jutu'*. Seto instituut. Eesti kirjandusmuuseum
- Kilusk, O. (2018) *Vanahunt*. Materjal autori omanduses.
- Klingelhofer, R. (2017). *The Craft and Art of Scenic Design*. New York/ London: Routledge.
- McKinney, J. / Butterworth, P. (2009). *The Cambridge Introduction to Scenography*. Cambridge University Press
- Pavis, P. (1998) *Dictionary of the Theatre. Terms, Concepts and Analysis*. University of Toronto Press Incorporated
- Oruaas, R. (2010) *Eesti pärimusteater 21. sajandi alguses*. Tartu Ülikool.
- Taarka pärimusteater, <http://taarkateater.ee/mtu-2/> (24.04.2019)
- Valk, H. (2017) *Setomaa - maa, rahvas ja kultuur ajaloolisel piirilal*. T.Benfoughal/ O.Fišman/ Valk.H (Toim), *Inimese muuseumi ekspeditsioonid Eestisse. Boris Vilde ja Leonid Zurov Setomaal* (lk 329 - 350). Tartu Ülikool, ajaloo ja arheoloogia instituut. Seto Instituut
- Valk, Ü. (2015) *Kui muistendist saab fiktsioon*. Keel ja Kirjandus, 8-9
- Viidalepp, R. (2004) *Eesti rahvajuttude laadist, funktsioonist ja esitajatest*. Sator.
- Zassetskaja, M./ Kalinina, O. (2017) *Petserimaa venelaste "rahvapärane õigeusk"*. T.Benfoughal/ O.Fišman/ Valk.H (Toim), *Inimese muuseumi ekspeditsioonid Eestisse. Boris Vilde ja Leonid Zurov Setomaal* (lk 537 - 559). Tartu Ülikool, ajaloo ja arheoloogia instituut. Seto Instituut
- Vanahundi etenduse video: <https://www.uttv.ee/naita?id=28387>

SUMMARY

“Creation process of visual dramaturgy for the performance “Vanahunt” of Taarka Folk Theater”

The main topic of this theoretical-descriptive paper is to reveal some the real work behind the concept of theater designer. It consists of my personal approach to the creation of stage world and are made visible through the work process of the “Vanahunt” performance. The performance project was based on traditional Seto folk stories which were recreated in a play form as a collage of different narratives. My role in the project was to create all visual and spatial aspects of the performance by structuring and organizing the performance space for the actors and for the audience, developing the general aesthetics of the performance, designing the costumes and the objects.

The paper includes some of theoretical research and discussion about traditional folklore and the process from its origin to nowadays and a short overview of the life of the original author, and some insights into cultural-historical aspects of Seto tradition concerning the specifics about understanding the world in the oral culture. My main statement about staging the traditional folk material is that for artistic approach the folk material must be worked through some interpretative frame (topic, structure, form or process) in order to create a new meaningful artwork and for that good groundwork is essential.

The second part of the paper covers a short theoretical discussion about the definition of visual dramaturgy and how its approach and purpose differs from the aim of stage design. I was directed to that concept by the real tasks and needs of the designing work for the performance. The main concern was about the aesthetics of the performance and which side of that rich material should be taken to work on with. As for me it was the forms of the stories and the structure of the play which I found most inspiring and interesting to work with. As well I considered the performance space as one of the players of our world, by that including site-specific approach to the performance.

By studying the text and the space I worked on the aesthetic principles I could lead on when making decisions about room structures and design elements. The main choices were made in consideration of epic treatment of drama, Action Design and play as an emphasized theatrical tool. To mention, this demanded a great deal of general abstract pre constructing of the play scenes before rehearsals, in order to test the objects and arrangements before fixing the final set of the stage. In result, the visual dramaturgy became more important ahead the design as itself. The whole process lead me to understand about the visual dramaturgy and how performance dramaturgy and theater design could be intertwined and worked out as a whole. But this is already a new topic of a new research.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Mailiis Laur (25.03.1987),

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose

„Visuaalse dramaturgia konstrueerimine Taarka pärimusteatri lavastusele „Vanahunt““, mille juhendaja on Inga Vares ning kaasjuhendaja on Ele Viskus,

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.

Mailiis Laur

Viljandis 22.05.2019

Kinnitus

Mina, Mailiis Laur (25.03.1987),

Kinnitan, et olen käesoleva töö kirjutanud iseseisvalt.

Mailiis Laur

Viljandis 22.05.2019