

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Etenduskunstide õppekava

Ronja Marie Tepp

**ETENDAJA JA PUBLIKU SUHTLUS VOOGTEATRIS “MEMENTO 2” JA
“LIGIPÄÄSMATUSE POOLUS” NÄITEL**

Lõputöö

Juhendaja: Taavet Jansen, MA , etenduskunstide multimeedia lektor

Viljandi 2025

Resümee

Loovpraktiline lõputöö pealkirjaga “Etendaja ja publiku suhtlus voogteatris “Memento 2” ja “Ligipääsmatuse poolus” näitel”, keskendub kahe lavastuse - “Memento 2” ja “Ligipääsmatuse poolus” analüüsile läbi etendaja ja publiku vahelise suhtluse uuringu voogteatris. Esimene peatükk avab elususe mõistet ja etendaja-publiku vahelist kontakti voogteatris. Teine peatükk uurib seda teemat läbi “Memento 2” ja kolmandas läbi “Ligipääsmatuse pooluse” prisma. Neljas peatükk toob teema kohta välja peamised järeldused.

Võtmesõnad: voogteater, veebipublik, virtuaalne publik, vahetu tagasiside

Abstract

The creative-practical thesis titled “The Interaction Between Performer and Audience in Livestreamed Theatre Using The Examples of “Memento 2” and “The Pole of Inaccessibility”” focuses on analyzing the two productions “Memento 2” and “The Pole of Inaccessibility” through the study of interaction between the performer and the audience in livestreamed theatre. The first chapter introduces the concept of liveness and the performer-audience relationship in livestreamed theatre. The second chapter examines this topic through the lens of “Memento 2”, while the third chapter focuses on “The Pole of Inaccessibility”. The fourth chapter presents the main conclusions drawn from the analysis.

Key words: livestreamed theatre, online audience, virtual audience, immediate feedback

Sisukord

Sissejuhatus.....	3
1. Publik ja elusus voogteatris.....	5
1.1 Teatri elusus.....	6
1.2 Voogteatri elusus.....	7
1.3 Publiku ja etendaja vaheline suhe voogteatris.....	9
2. “Memento 2” eksperiment.....	10
2.1 Suhtlus publikuga “Memento 2” eksperimendis.....	12
2.2 Virtuaalse ja füüsilise publiku erinevused.....	16
3. “Ligipääsmatuse poolus”.....	18
3.1 Suhtlus publikuga lavastuses “Ligipääsmatuse poolus”.....	19
4. Järeldused.....	21
Kokkuvõte.....	22
Kasutatud kirjandus.....	24

Sissejuhatus

Voogteater on viimastel aastatel esile tõusnud, eriti pandeemiaga seotud piirangute ajal, ning siis jälle unustusse vajunud. Erinevalt traditsioonilisest teatrist, kus publiku ja etendaja vaheline kontakt on vahetu ja füüsiline, loob voogteater olukorra, kus publik ja etendajad paiknevad eri ruumides, vahendatuna tehnoloogiliste lahenduste kaudu. See uus kontekst on väljakutse nii etendajatele kui ka vaatajatele, tekitades küsimusi selle kohta, kuidas hoida vahetut tagasisidet, kohalolu ja elususe tunnet. Kirjutasin peaaegu samal teemal ka oma seminaritöö, kus pakkusin välja viis eri varianti, kuidas publik saaks voogteatri etenduse ajal etendajatele vahetut tagasisidet anda, kuid lõpetasin töö järeldusega, et neid variante tuleks rohkem katsetada, enne kui midagi paikanevat öelda saab. Paar kuud hiljem osalesin elektron.art platvormil toimunud eksperimentaallavastuses “Memento 2” ning läksin sellesse protsessi samade etendaja-publiku vahelise kontakti loomise küsimustega, millega ma seminaritöös tegelesin. Kogusin protsessist palju mõtteainet ja uurimistulemusi, mille põhjal tundus seminaritööle loogilise jätkuna lõputöö kirjutada. Võtsin võrdluseks kõrvale ka teise elektron.art platvormil etendunud lavastuse “Ligipääsmatuse poolus”, milles samuti etendajana osalesin ning vastasin tagasisivaatavalt ka selle lavastuse kontekstis etendaja-publiku suhet puudutavatele küsimustele.

Käesolevas lõputöös keskendun voogteatri ja publiku vahelise suhtluse analüüsile, kasutades näidetena kahte voogteatrilavastust: „Memento2“ ja „Ligipääsmatuse poolus“. Töö eesmärk on uurida etendaja kogemust publiku tagasiside tajumisel neis lavastustes.

Uurimisküsimused on järgmised:

1. Mida andis mulle kui etendajale juurde publiku tagasiside vahetu kogemine?
2. Kuidas tajub etendaja publiku kohalolu olukorras, kus publik asub nii füüsilises kui virtuaalses ruumis?
3. Kuidas kogeb etendaja tagasisidet voogteatris ning kui vajalik see on?

Lõputöö koosneb neljast peatükist. Esimeses peatükis analüüsin *liveness*'i ehk elususe tunde mõistet traditsioonilises- ja voogteatris. Annan lühikese ülevaate teatri elususest ja seejärel avan sama teemat voogteatri kontekstis. Räägin publiku ja etendaja vahelisest suhtest voogteatris, milleks kasutan materjale ja teadmisi oma seminaritööst. Teises peatükis käsitlen

elektron.art platvormil toimunud voogteatri eksperimentaallavastust “Memento 2”. Eialgu annan ülevaate “Memento 2” projektist ning seejärel keskendun publiku ja etendaja vahelisele suhtele vormis, kus publik asub nii virtuaalses kui füüsilises ruumis korraga. Seejärel võrdlen kahe publiku tajumise kogemusi. Kolmas peatükk keskendub samuti elektron.art lavastusele “Ligipääsmatuse poolus”, kus fookuses on lavastuse mõtestamine ning publiku kaasamise katsed. Erinevalt “Memento 2” oli selle lavastuse puhul publiku mõju piiratum, mistõttu analüüsin, kuidas selline tingimus mõjutab etenduskogemust nii etendaja kui publiku jaoks. Neljandas peatükis esitan töös saadud tulemuste järeldused ja arutlen, mis vastused ma etendajana neid kahte projekti analüüsides publiku ja etendaja suhte küsimuste kohta teada sain.

Teema uurimise aluseks võtan oma kogemuse kahest protsessist, kogunenud mõtted ja tulemused ning minu kursusekaaslaste arvamused videosalvestuste põhjal. Voogteatrit on Eestis üsna vähe süvitsi uuritud, mistõttu toetub seminaritöö peale kogemuse peamiselt inglisekeelsetele professionaalsete erialainimeste uuringutele, mis puudutavad etendaja-publiku vahelist suhtlust ja elusust voogteatris.

Töö väärtus seisneb voogteatri süvitsi analüüsimises etendaja perspektiivist, keskendudes etendaja kogemusele ja loomingulisele kohanemisele publiku nähtamatuse ja vahendatuse tingimustes. Voogteatri kui vormi mõistmine võib pakkuda väärtuslikke teadmisi nii etenduskunstnikele kui ka teatriuurijatele, kes tegelevad kaasaegsete teatritehnoloogiate ja hübriidvormide analüüsiga.

1. Publik ja elusus voogteatris

Etendaja jaoks on teatris vahetu kontakt publikuga äärmiselt oluline, kuna see loob energiat ja tõstab motivatsiooni. Teatriuurija Lisa Naugle (2002) rõhutab, et „selgelt paiknev publik, keda saab mängides otseselt kõnetada, pakub vahetut energiat ja tõstab etendaja motivatsiooni.”

Vahetu kohalolu ja füüsiline koosviibimine annavad etendajale jõu, mida ei suuda asendada virtuaalne või vahendatud kogemus. Voogteatris on üheks suureks väljakutseks see, et vaatajad jäävad kaugeks ja märkamatuks, kuna neil puudub võimalus etendajatega ühes ruumis viibida ning traditsioonilisele teatrile sarnaselt etendajatele vahetult tagasisidet anda. Seetõttu on voogteatri etenduse disainimisel oluline mõelda, kuidas suurendada virtuaalse publiku nähtavust ja tugevdada suhtlust etendajate ja vaatajate vahel.

1.1 Teatri elusus

Teatrist rääkides tundub elementaarne, et publik ja etendajad viibivad samas ruumis ning nende vaheline suhtlus ja tagasisidestamine on loomulik osa etendus kogemusest. Traditsioonilises teatris toetab publiku kohalolu etenduse energiat ning vastastikust mõjutamist. Professor Kaoime Malloy (1999) on öelnud, et teater eristub kõigist teistest teatrilikest esitlusvormidest oma vahetu kohalolu tõttu. Teatrikogemuse keskmes on vahetu etendaja ja publiku vaheline suhe, isiklik kontakt ja keemia, mis annavad teatrile erilise kvaliteedi. Teatriuurija Philip Auslander (2007) lisab, et oluline märksõna traditsioonilise teatrikogemuse puhul on vahetus, mis vastandab end vahendatud kogemustele. Näiteks filmi puhul vahendab esineja ja publiku suhet kaamera ning muu tehnika, samas kui teatris nähakse seda suhet otsese ja vahetuna. Samuti on Peter Brook (1972) öelnud nüüdseks teatrilukku sööbinud sõnad: “Ma võin võtta ükskõik missuguse tühja ruumi ja nimetada seda lavaks. Keegi läheb läbi selle tühja ruumi, mõni teine vaatab teda, ja ongi kõik, mida on vaja selleks, et tegemist oleks teatriga”. Kindel on see, et etendajate ja publiku suhe on teatris märkimisväärsel positsioonil.

Teatri- ja etendus kunstide üks keskseid mõisteid on *liveness* ehk elususe tunne, mis viitab vahetule ja käesoleval hetkel toimuvale esinemisele. See eristab elavat esitust salvestatud

vormidest, nagu film ja televisioon, tuues esile etendajate ja publiku reaalajas toimuva suhtluse. Elususe tunnet iseloomustab spontaansus, kordumatus ja ettearvamatus, kuna vigu ei saa parandada. Mõistet seostatakse tihti kindlate esitustüüpidega, näiteks võib improvisatsioonilist esitust pidada elavamaks sellisest lavastusest, mis on eelnevalt harjutatud. (Hawthorne, 2022)

Ka kultuuriteadlane Martin Barker (2016) on rõhutanud, et elususe tunde keskmes on risk – teadmine, et tulemus ei ole garanteeritud. Lisaks peab ta oluliseks esineja ja publiku füüsilist koosolemist ja publiku reaktsioonide mõju lavastusele. Seega ei sõltu elususe tunne ainult füüsilisest koosviibimisest, vaid ka dramaturgilistest ja esituslikest valikutest.

Ühes seminaritöök läbi viidud intervjuus rõhutas intervjuueeritav vahetu kogemuse olulisust saalis mängides. Ta tõi esile, et sageli öeldakse: „Me mängime lavastust isegi siis, kui saalis on vaid üks vaataja.“ Seega ei ole vahet, kas publik koosneb ühest inimesest või on saal välja müüdnud – oluline on vahetu kontakt inimesega, kes päriselt kuulab. See vahetu kohalolek annab lavastuse kohta koheselt teatud tagasisidet ja kriitikat. (Autori intervjuu, 2024)

1.2 Voogteatri elusus

Teatri visuaalne otseülekanne sai alguse televisiooniga. Esimene otseülekanne katsetus teatriga toimus 1938. aastal, kui Londoni West Endist edastati osa lavastusest “When We Are Married”. Teatri- ja kinouuriija Janice Wardle kirjeldab selle etenduse filmimise ülesehitust nii, et üks kaamera asus fuajees, jäädvustades publiku saabumist, teine kaamera oli lava taga, et intervjuuerida esinejaid ja kolmas kaamera paiknes saalis loožis, et edastada etenduse esimest osa. (McGovern, 2019)

See ülekantud lavastuse vorm katkestati Teise maailmasõja puhkemise järel, kuid eksperimendi edu tõi kaasa ideid asendada kõik tuuritavad teatrikompaniid televisiooniga. 1947. aastaks oli Theatre Guildil plaanis viia kõik rändlavastused teleekraanidele, luues sellega omamoodi varase eelkäija tänapäevastele voogedastus teatritele. Publiku rahulolu sõltus aga eelkõige telelavastuseks valitud materjalist, mitte niivõrd ettevõtmisest ja tehnilisest võimekusest endast. 1953. aastal, kui Theatre Guild lõpetas raadioetri kasutamise, keskenduti täielikult teleekraanidele mõeldud originaallavastuste loomisele. (Schreck, 2020)

Ameerika näitekirjanik Eugene O’Neill’il oli usku otse üle kantavasse teatrisse ning

lökkas ümber väited, et ekraanilt teatrietenduse vaatamine kõrvaldab elava ja hingava näitleja võlu. Kriitikud leidsid, et etenduse filmimine piirab vaataja vaatenurga valikut – kui kaameramees otsustab kasutada lähivõtet, ei saa vaataja ise laval ringi vaadata. See on montaaži olemus, mille teostab kas vaataja ise oma tähelepanu suunates või kaameramees ja monteeriija lava taga. O’neill sõnas, et näidend on peamine ning usk, et aja jooksul hakkavad näidendid selle meediumi kaudu autorite kavatsusi palju paremini edasi andma. (McGovern, 2019) Selles töös neid kahte lavastust käsitledes ning ka valitud materjalide puhul tõuseb näidendist, sisust rohkem esile siiski esitamise viis ja vorm.

Elususe mõistet kasutatakse sageli vastandina digitaalsetele mediavormidele, kuid Hawthorne väidab, et kasutades vastavaid tehnikaid, mis on seotud Barkeri määratud teguritega: kohalolu, samaaegsus, risk ja publiku mõju, saab kõikide kunstivormide puhul tekkida elususe tunne, olenemata kas see toimub publiku jaoks koha peal või otseülekandes. Kuidas neid tegureid rakendatakse, sõltub iga etenduse dramaturgilistest valikutest, esitusest ja selle suhtlemisviisist publikuga. See lähenemine näitab, et elususe tunne ei ole üheti mõistetav nähtus, vaid seda saab analüüsida mitmesugustest vaatenurkadest. (Hawthorne, 2022)

Ka Teatriuurija Philip Auslander (2012) on märkinud, et algselt tähendas *live*’i ehk elususe mõiste etendaja ja vaataja üheaegset kohalolu samas ruumis, kuid aja jooksul on selle tähendus laienenud. Tänapäeval kasutatakse mõistet ka raadiosaadete, televisiooniülekannete ja voogteatri puhul, mistõttu võib elususe tunne tekkida ka siis, kui etendajad ja vaatajad ei viibi ülekande ajal füüsiliselt samas ruumis.

Voogteatri puhul on elususe kontseptsioon keeruline ja mitmetahuline, kuna digitaalne meedium muudab vahetu kohalolu ja etenduse kogemise viisi. Lavastaja Matthew Causey (2016) käsitleb postdigitaalses kontekstis elususe küsimust kui tehnoloogiliste ja inimlike elementide põimumist, kus traditsiooniline elav kohalolu muutub hübriidseks ja mitmetähenduslikuks. Postdigitaalses teatris ei tähenda elususe tunne enam ainult füüsilist kohalolekut, vaid pigem reaalses toimuva sündmuse tajumist, sõltumata vaataja ja etendaja füüsilisest asukohast. See võimaldab kogeda kohalolu ka hübriidsetes keskkondades, kus virtuaalsed ja füüsilised ruumid omavahel segunevad. Elususe mõiste ei tähenda enam ainult siin ja praegu viibimist, vaid pigem tunnetust, et sündmus toimub vahetult ja reaalsena, isegi kui see vahendatakse digitaalselt. Seega pole küsimus pelgalt tehnilistes lahendustes, vaid selles, kuidas publik ja etendajad tajuvad sündmuse toimumist ja oma rolli selles. Voogteatris on oluline leida viise, kuidas digitaalset

kohalolu tugevdada ja elususe tunnet hoida, et see suudaks luua sarnase intensiivsuse ja kohalolu tunde nagu traditsiooniline teater.

1.3 Publiku ja etendaja vaheline suhe voogteatris

Voogteater esitab nii tegijatele kui vaatajatele uusi väljakutseid, mida traditsiooniline teater ei tunne. Üks suurimaid erinevusi on suhtlus etendaja ja publiku vahel. Traditsioonilises teatris on see vahetu, vaatajate kohalolu ja nende reaktsioonid mängivad etenduse juures olulist rolli, kuid voogteatris see aspekt puudub. Kui traditsioonilises teatris saab etendaja kohe publiku reaktsioonidest motivatsiooni ja energiat, siis voogteatris seisab etendaja silmitsi justkui “tühjusega”. Voogteater nõuab mõlemalt poolelt, nii esinejalt kui ka vaatajalt, kujutlusvõimet, kus usutakse teineteise kohalolusse ja mõjuvõimu, isegi kui see ei ole füüsiliselt kogetav. Kuigi on selge, et elususe tunne saab tekkida ka digitaalses keskkonnas, tekivad siiski küsimused, milline on etendajate ja publiku vaheline suhe ning kuidas see toimib.

Kõigis seminaritööks peetud intervjuudes avanes teema, et etendajad igatsesid kontakti publikuga ning võimalust vaatajat ära kasutada, mängu haarata, temaga otse suhelda. Üks intervjuueeritav vastas nii:

Aga mind häiris ikkagi see, et ei saanud publikut kuidagi ära kasutada, publikust ei tekkinud mingit vahetut reaktsiooni. Meil oli küll see hääletamine, aga ma ei loeks seda ka otseselt reaktsiooniks, see oli lihtsalt mingi kokkulepitud mäng, aga vahetu reaktsioon ikkagi tähendab midagi muud. See on väga näitlejatehniline asi alluda publikule ja võtta tema reaktsioone vastu. „Mementos“, kus oli publik ka saalis oli kogu fookus ja tekst suunatud ikkagi ainult kaamerale ja läbi veebi vaatavale publikule. Võrdluseks, et kui me oleksime saanud teha ainult live publikuga, siis oleks saanud minna publikuga dialoogi, aga sel juhul jäi see ikkagi objektiivihaha, kuna saalis olevat publikut ei võtnud me kordagi mängu. (Autori intervjuu, 2024)

Esiteks on minu arusaam sellest erialast ning ka voogteatrist intervjuueeritavast natuke erinev, sest mina ei arva, et publikut peaks tingimata ära kasutama ja neile alluma. Siiski tekitab see mõttekäik minus huvi, kuidas ikkagi saada publikuga kontakti ning võtta vastu vaatajate

reaktsioone, isegi kui nad ei istu minu nina ees.

Esitasin oma seminaritöös küsimuse, milliste vahendite abil saaks publik etendajatele vahetat tagasisidet anda ning leidsin viis erinevat varianti etendaja-publikuvahelise kontakti ja tagasisidestamise võimaluse loomiseks. Need on: vestlusaken, heli- ja valguslahendused, videokõne ja avatarid. Nende vahendite kasutamisel võib tekkida sarnane kontakt, kui traditsioonilises teatris, kuid töökindluse ja kasutajasõbralikkuse tagamiseks, tuleb nende meetoditega veel katsetada. (Tepp, 2024)

Kuigi uurimisküsimus sai tol korral vastuse, jäi mulle ikka mõneti segaseks, milline see tagasisidestamine siis tegelikult on ning kuidas see toetab nii etendajaid kui lavastuse tervikut ja selle arengut. See teadmine andis mulle hea hüppelaua „Memento 2” protsessi sukeldumiseks ja teema sügavamaks uurimiseks. Mind toetasid ka seminaritööks intervjuueeritud „Memento” etendajate kogemused, intervjuude põhjal tekkinud ootused ning huvi leida sel korral uusi lähenemisviise.

2. “Memento 2” eksperiment

Memento on katse luua ühendust kahe maailma vahel. “Memento” on Tambet Tuisu ja Taavet Janseni ühine teekond, otsides viise, kuidas panna füüsiline ja digitaalne etendus üheskoos hingama. See on eksperiment, mis uurib, kuidas säilitada intiimsus ja kohalolu ka siis, kui publik asub kahes täiesti erinevas dimensioonis – saalis ja veebis korraga. Etendajad loovad iga kord midagi uut, alustades ühest väikesest detailist, mis avab ukse lugudesse, unistustesse ja hetkede voogu. Publik, nii nähtav kui ka virtuaalne, on osa sellest protsessist, muutes hübriidetenduse elavaks ja orgaaniliseks. “Memento” on kutse mõelda koos, kuidas tehnoloogia ja inimlikkus saavad põimuda, et luua midagi ainulaadset ja kordumatut. (elektron.art, 2024)

Pean oluliseks ära mainida, et “Memento 2” püüdlus ei olnud jõuda tulemuse ega lavastusliku tervikuni, vaid loomelaborile iseloomulikult eksperimenteerida ning jätta protsessi kulg ning lõpp-punkt avatuks. Sellegipoolest töötasime tulemuse teenistuses, et avalikel eksperimentidel oleks struktuur ja üheselt mõistetav põhi all. Protsess algas varasemalt Tambet Tuisu, Taavet

Janseni ja 14. lennu tudengite väljamõeldud struktuuri tutvumise ja lahtimõtestamisega. Teen ülevaate “Memento” etappidest.

Kehalised kompositsioonid. Üks läbiv ülesanne etendajate jaoks terve eksperimendi vältel olid kehalised kompositsioonilised asetused. Eksperiment algas ruumis kompositsioonide võtmisega, sisulises mõttes iseenda, partnerite ja kaameraga kontakti saamisega ning füüsilises mõttes mänguplatsi piiride ja võimaluste tunnetamise ja kehtestamisega. Esialgu tehti kompositsioone neutraalsete nägudega ning seejärel naeratus ja tõstetusega, mis andis kõigile kolmele etendajale märku, et ollakse valmis edasi liikuma.

Enesetutvustus. Kui etendajad olid kontakti saavutatud, tutvustasid nad end vaatajatele. Enesetutvustus toimus kaamerale nii lähedal, et etendaja nägu oli selgelt näha ning selle eesmärk oli välja tuua oma nimi ja kirjeldada oma nägu, suunates tähelepanu oma näo eripäradele ja detailidele, mis oleksid meelde jäävad, andmata selajuures iseendale hinnangut.

Objekti kirjeldus. Pärast tutvustust liikusid etendajad laua juurde, millel asus musta karbi all objekt, mida nad nägid esimest korda. Enne eksperimenti pani Tuisk karbi alla ühe pealtnäha mittemidagiütleva objekti, näiteks wc-paberirulli sisu, kilekoti, plastikust jupi, mis ei tohtinud omada liigset informatsiooni. Objekti kirjeldati esmalt selle visuaalsete omaduste, seejärel sensorsete tunnuste ning funktsiooni järgi ja lõpuks fantaseeriti selle võimalike kasutusviiside üle. Ka see oli mingismõttes ettevalmistav osa, et käivitada etendajate kujutlusvõime ning inspireerida järgmiste etappide jaoks. Objekti kirjeldamisest liiguti edasi, kui kõigi kolme kujutlusvõime töötas täisaktiivsusel ning objekt hakkas meenutama lugusid minevikust.

Meenutused ja minevik. Kui üks etendajatest tundis, et grupp on valmis edasi liikuma, astus ta meenutuste etappi, alustades loo rääkimist sõnadega “See tuletab mulle meelde...”. Objekt tõi pinnale mälestusi, mille olemasolu olid etendajad vahel koguni unustanud. Etapi eesmärk oli näidata, kust on etendajad tulnud ja milline on nende taust, mis omakorda näitab, millised inimesed nad tänasel päeval on. Minevikust võetud lood, millega on etendajatel tekkinud distants lõi aluse liikumiseks oleviku etappi.

Tänapäev. Pärast mineviku kehtestamist liikusid etendajad tänapäeva mõtestamise juurde. Etendaja ülesanne oli väljendada, mis teda praegusel hetkel päriselt puudutab, millest ta mõtleb, mida ta igapäevaselt teeb, kellega suhtleb, kuidas raha teenib jne, vältides üleüldist tõde, mida võib lugeda ka ajalehest ning millega puudub isiklik side.

Unistused ja soovid. Viimane etapp oli tulevikku vaatav ning etendajate ülesanne oli väljendada, millest nad unistavad ning mida tulevikult ootavad. Selle etapiga tekkis sarnaselt mineviku etapi “See tuletab mulle meelde...” lauseliitega erinevaid lausete alguseid, näiteks “Kui mul oleks (rahasumma)...”, “Ma soovin, et...”, “Ma unistan, et...”. Ka selles etapis oli oluline tähele panna, et unistused oleksid isiklikud, mitte üleüldised.

Lõpp. Iga “Memento 2” eksperiment lõppes sellega, et iga etendajad ütlesid kaamerasse oma nime ning nimetasid ka objekti, mis algusest peale eksperimendi kaasa tegi. Konkreetse lõpu otsustasid etendajad, kui tundsid ühiselt, et on õige aeg lõpetada.

Lisaks sisulisele raamistikule, hoidis eksperimenti koos ka füüsiline ja tehniline raamistik. Füüsiliselt oli liikumisruum umbes 4x4 meetrit, mis jäi kaadri piiresse. Sellest olenevalt sai kasutada ka kaadrivälisest ala, mis jäi veebipubliku vaateulatusest välja, kuid oli kohapealsele nähtav. Kaadris olid laud ja kaks tooli. Tehniliselt tegelesime ka heli- ja kõne valjudusega, et teksti kuuleksid hästi nii füüsiline publik kui mikrofoni vahendusel veebipublik. Kindel kord käis ka selle kohta, et alati oli laval ja kaamera ees kolm etendajat ning kaamera taga DJ, kes tegeles heli- ning valguslahendustega. Saalis vaatas eksperimenti füüsiline publik, kellele olid paigaldatud kaks ekraani, millelt nad nägid sama pilti, kui virtuaalne publik. Erinev oli aga see, et füüsilisel publikul ei olnud võimalik etendust kuidagi mõjutada ning hääletada.

Pärast eksperimenti toimus antud õhtul mänginud 4 etendaja, Taavet Janseni, Tambet Tuisu ning füüsilise ja virtuaalse publiku vahel vestlusring, kus arutati just nähtud eksperimendi ning “Memento 2” idee ja lahenduse üle.

2.1 Suhtlus publikuga “Memento 2” eksperimendis

Uuris oma seminaritöös publiku tagasisidestamise võimalusi voogteatris ning tõin välja viis potentsiaalset lahendust - vestlusaken, heli- ja valguslahendused, videokõne ja avatarid. Kõiki neid lahendusi on voogteatri maastikul varemgi katsetatud, kuid töö järelendus oli siiski, et nende kohta paikapanevate järelduste tegemiseks tuleks neid korduvalt proovida. “Memento” 2023. aasta eksperiment uuris, kuidas publik saab sekkuda etendustegevusse ning katsetas võimalust, kuidas valgus- ja helimuutused võiksid stuudiosse tuua ekraani taga asuva vaataja reaktsioonid. Otseülekannet vaataval inimesel oli kindlatel hetkedel võimalus vajutada kas “süda”, “nool üles” või “nool alla” ikoonile. Hääletuse tulemuste põhjal sai heli- ja valguspuldil olev näitleja ehk DJ valida helikujunduse ja valguspildi, mis “nool üles” enamuse puhul liigutaks energiat üles ja “nool alla” puhul alla. Muutus oli nii sellele näitlejale kui kaamera ees olevatele näitlejatele vabalt tõlgendatav ning sõltus olukorrast ning hetkest etenduses. (Tepp, 2024)

“Memento 2” katsetas heli kaudu tagasiside andmisega. Sel korral oli hääletus ning seeläbi ka veebipubliku kaasatus palju arusaadavam ja edasiviivam, tagasiside oli otsene ja enamasti üheselt mõistetav. Eksperimendi kureerijad Jansen ja Tuisk esitasid veebipublikule parajasti toimuvat arvesse võttes küsimusi, millele sai nende pakutud vastusevariantide vahel valides vastata. Näiteks võidi küsida jah/ei küsimusi, kas vaataja on midagi sarnast kogunud või teinud, millest etendaja parajasti räägib või uuriti, millise etendajaga publikuliige end kõige rohkem samastab. Oluline oli, et tagasiside ei oleks hinnanguline ehk kas meeldib või mitte, vaid arutlev ning sisuliselt edasiviiv. Küsimuse tulemused jõudsid mõne sekundi jooksul DJ-ni, kes ütles need läbi mikrofoni välja. Aspekt, et veebipubliku kommentaarid jõuavad verbaalsel teel etendajateni oli alguses harjumatu ja tekitas lavale hetke, kus me ei osanud saadud infoga eriti midagi peale hakata. Mõjus kummaliselt, et me järsku kuuleme, mida vaataja täpselt praegu arvab, see ei ole etendajate jaoks teatri puhul normaalsus. Kuid aja jooksul harjusime selle kihiga ära ja hakkasime mõistma selle võlu improvisatsioonilise mängu juures. 17. veebruari vestlusringis ütles üks etendaja, et sel korral ei osanud ta DJ-lt saadud infoga midagi peale hakata. Kommentaar veebipubliku poolt on justkui initsiatsioon vestluse alustamiseks, aga etendaja jäi sellele vastamisega häтта. (“Memento2” 17.02.25 videosalvestus). Mis tähendab, et alati ei pruugi publiku osalus mängu käima tõmmata või edasi arendada, vahel võib see ka etendaja kokku jooksutada või mängu suuresti mõjutamata jätta.

Ühe publiku kaasamise vahendina paluti eksperimendi alguses vaatajatel nimetada muusikapala, mis iseloomustab nende päeva. Antud lugude hulgast sai DJ valida, mida eksperimendi ajal mängida. Kuigi lood olid juhuslikud ja kõigile ette teadmata, oli DJ ülesanne kasutada neid viisil, mis toetaks eksperimenti ja etendajaid või viiks nad mugavustsoonist välja. 11. veebruari eksperimendi järgses vestlusringis tõi üks veebivaataja, kes oli näinud ka 2023. aasta eksperimente, välja, et sel korral oli formaat suure hüppe teinud ning DJ kommentaarid tekitasid palju vahetuma kogemuse. (“Memento 2”. 11.02.2025 videosalvestus). Samas vestlusringis tuli veebivaataja poolt mõtte, et vahetust tekitas ka see, kui läbi veebi kuuldi koha peal vaatava publiku reaktsioone. Kuuldav naer oli kaasakiskuv ja mõlemat publikut ühendav. (elektron.art, 2025) Samuti tõi Jansen trupisisestes aruteludes korduvalt esile, et vahel “suhtlevad” publikud teineteisega täiesti iseseisvalt, näiteks, kui läbi DJ jõuab saali veebivaatajatet kommentaar ning sellele reageerib rohkem füüsiline publik, kui etendajad.

Isegi, kui publikule ei antud etendajateni jõudva tagasiside andmisel täielikku vabadust, sest küsimus ja vastusevariandid olid Tuisu ja Janseni poolt välja mõeldud, andis see informatsioon ikkagi publiku kohta mingi arusaama. Näiteks, kui publikult jõudis läbi DJ lavale info, mitu inimest mis etendajaga samastub, võttes arvesse seni räägitud lugusid, andis see ligikaudse arusaama, millised inimesed vaatavad ja mis meeleolus nad on. Sellise informatsiooni pinnalt võisid hakata sündima ka järgmised valikud.

Vahel oli tagasiside nõudlikumat laadi. Näiteks, kui etendajal jäi mõni lugu pooleli ning publik tahtis seda lõpuni kuulda, sai DJ publiku soovi edastada ja etendaja võis ise otsustada, mida selle infoga peale hakata. Ühes eksperimendis testpublikule, mis toimus enne avalikke näitamisi, rääkis üks etendaja põgusalt usust, kuid jättis jutu pooleli ning eksperiment jätkus. Seepeale kirjutas üks vaataja, et tahab siiski teada, mida etendaja usub. DJ tõi vaataja soovi kuuldavale, millele etendaja reageeris naljatlevalt, kuid ei vastanud esitatud küsimusele. Ometi ei andnud vaataja alla ning provotseeris etendajat vestlusakna kaudu vastust andma. Sõnum jõudis taas läbi DJ lavale, mistap etendaja lõpuks paiskas välja, et huumor ongi tema usk ning lisas, kuidas usust üle üldse mõtleb. See interaktsioon lõi eksperimendile uue huvitava kihi - publik saab küll laval toimuvat mõjutada ja suunata, kuid ei asu domineerima ja etendaja ei ole kohustatud publikule alluma. Samas võib etendaja ja vaataja vahel tekkida taoline dialoog, mis põhjustab emma-kumma osapoolle allumise ühele või teisele ning tekib konkreetne suhe ja pinge kahe inimese või kahe grupi vahel. Pärast eksperimenti olid sel hetkel saalis olnud vaatajad ühel

meelel, et see kontakt oli intrigeeriv ning väärtuslik leid. Sarnane dialoog saaks juhtuda ka kiiremini, ilma pikema provotseerimiseta, kuid selleks oleks vajalik, et nii etendaja kui vaataja oleksid piisavalt avatud ja valmis mõjutusteks.

Kandev roll eksperimendi juures ning publikuga suhtlemisel on improvisatsioonil. 17. veebruari vestlusingis andis üks veebivaataja vestlusingis tagasiside, et improvisatoorne vorm on kodust vaadates palju kaasahaaravam, kui oleks klassikaline sõnalavastus. (elektron.art, 2025) Peaaegu vahetu suhtlus lava ja publiku vahel tekitab palju tugevama kontakti ja usalduse just seetõttu, et etendajad sõltuvad väga tugevalt vaatajast ning vaataja saab aru, et kõik sünnib sel hetkel tema silme ees. 11. veebruari vestlusingis ütles veebivaataja, et sellise vormi puhul tundub, et vaatajatel on läbi veebi suhteliselt lihtne ekraanil toimuvaga suhestuda, aga etendajatel selle veebipublikuga hoopis raskem. (*ibid*)

Suur ja veebivaatajate jaoks ilmselge roll on vestlusaknal, kus räägitakse palju rohkem, kui lõpuks etendajateni jõuab, sest see, mis välja öeldakse, käib enne läbi filtri. Eeldan, et veebipublik ise ei filtreeri, mis võiks etendajateni jõuda ja mis mitte, *chatti* kirjutamine on paljude jaoks nii loomulik ja kiire tegevus, et sinna lähevad ka suvalisemad mõtted ja esimesed emotsioonid. 11. veebruari vestlusingis rääkisid etendajad, et pärast etendust vestlusakna lugemine, mida me enamuse tegime, on nagu publiku vedelema jäänud päeviku lugemine, justkui ei ole meie silmadele mõelnud, aga samas käib meie kohta ja on internetis avalikult üleval. Tuisk pakkus välja mõtte, et kui eksperimendi salvestus käima panna ja sünkroonis vestlusakent lugeda, saab teise ringiga uue tagasiside, millest esimesel korral etendajad ilma jäid. (“Memento2” 11.02.25 videosalvestus) Sel juhul ei ole tegu küll vahetu tagasisidega, mida käesolev lõputöö uurib, kuid see on etendajate jaoks põnev variant, kuidas saada kätte ka see, mis eksperimendi ajal filtrit ei läbinud.

Minu jaoks andis tagasiside toetust ja aitas luua ühise ruumi tunde. Eriti hästi toimis publiku pakutud muusikapalade kasutamine, kuigi etendajatele ei olnud oluline, kes need lood välja pakkusid. Muusika oli eksperimendis igal juhul toetav ning publik tundis end rohkem kaasatuna, kui nende valitud lugu eksperimendi jooksul kõlas. Ka verbaalse info kuulmine toetas improvisatsiooni ja mängu. Mulle meeldis ise valida, mida konkreetse kommentaariga peale hakata ning vahel publikut ka vastu provotseerida. Näiteks ühes testpublikule mängitud eksperimendis rääkisin, kuidas soovin tulevikus laval ühte lugu laulda, misjärjel tuli veebipubliku poolt kommentaar, et ma kohe seda laulaks. Lahendasin publiku soovi nii, et

laulsin seda lugu umbes 5 minutit hiljem, kui juba arvati, et ma ei teegi seda, sama viisi, kuid teiste sõnadega, mille abil jutustasin juba järgmist lugu. Minu jaoks oli huvitav vahend interpreteerida publiku kommentaare ja nendega oma huvi järgi mängida.

2.2 Virtuaalse ja füüsilise publiku erinevused

“Memento” projekt on voogteatri kontekstis eriline sellepärast, et lisaks tavapärasele virtuaalsele publikule istusid saalis ka füüsilised vaatajad, kes paiknesid lava suhtes “neljandas seinas”. Etendajate ülesanne oli suhelda läbi kaamera virtuaalse publikuga ehk põhimõtteliselt kogu tegevus ja mõtted olid suunatud kaamerasse ning selle meediumi publikule. Kohapealsel publikul oli kõrvaltvaataja roll, sest nendega etendajad nii otseselt ei suhelnud. 17. veebruari eksperimendi järgses vestluses ütles üks füüsiline vaataja, et tekkis tunne, nagu näeks pealt millegi valmimist, midagi, mida ainult sellel publikul on privileeg pealt näha. Vaataja asub justkui kulisside vahel. (“Memento2” 17.02.25 videosalvestus)

Füüsilise publiku roll oli võrreldes esimese “Memento” projektiga suurenenud, sest sel korral võtsime eesmärgiks katsetada ka kohapeal olevate vaatajate kaasamist ja nendega suhtlemist. Näiteks 11. veebruari etenduses läks üks etendaja kaamera eest füüsilise publiku sekka ning mängiski ainult neile, vaatajad arvutite taga ei näinud, mis toimus. Pärast eksperimendi toimunud vestlusringis peegeldas publik seda olukorda päris erinevalt tagasi. Mõned tundsid end privileeeritult, et said osa millestki, mis oli mõeldud ainult neile ja mida teised publikuliikmed ei näinud. Teised jällegi arvasid, et publikusse tulek ei olnud vajalik ning oleksid eelistanud, et etendajad füüsilise publikuga ei oleks üldse suhelnud. (“Memento2” 11.02.25 videosalvestus)

Ülejäänud etendustel oli interaktsioon füüsilise publikuga väiksem, kuid siiski olemas. Enamasti tekkis hetk kontaktiks enesetutvustamise ajal ning olenevalt etendajast räägiti ka mõned lood füüsilise publiku suunas. Mina rääkisin lugusid füüsilisele publikule enamasti siis, kui konkreetne vaataja oli selle looga kuidagi seotud või kui reaktsioon publikust oli nii tugev, et ajendas oma pilku nende poole pöörama. Üldiselt oli pigem mugav end kaamera poole “ära peita” ja tegeleda ainult kujuteldavate vaatajatega, kellele ma ei pea otseselt otsa vaatama ega nende vahetu hinnanguga ja seeläbi ka enesehinnanguga tegelema.

Arvestades kõiki kuut vestlusringi, ilmnos tendents, et vaatajad, kes olid näinud ka 2023. aasta “Memento” eksperimente, tõid esile, et toona puudus igasugune kontakt füüsilise publikuga, mistõttu mõjus seekordne vahetu suhtlus neile ootamatult ja isegi mõnevõrra ebamugavalt. Samas vaatajad, kellel oli esimene kogemus, olid selles osas avatud ning mõned esmakordsed vaatajad kommenteerisid, et neil oli hea meel, kui etendajad nendega kontakti võtsid, sest siis nad tundsid end päriselt eksperimendi osana, mitte ainult kõrvaltvaatajana. Sellest võib isegi järeldada, et ka eesti teatrivaatajal, kelle jaoks on voogateater üsna uus ja harjumatu, on tekkinud selle vormi kohta juba mingid arusaamad ja tõekspidamised, mille muutmine mõjub võõristavalt. Samal ajal otsivad voogateatri tegijad pidevalt uusi väljendusvõimalusi, mistõttu on ka voogateatri olemus pidevas muutumises. Ja tegelikult saab ka öelda, et publikulgi on veel täiesti eriarvamused voogateatri ja oma positsiooni kohta.

Igas vestlusringis küsiti etendajate käest, kuidas nad oma tähelepanu virtuaalse ja füüsilise publiku vahel jagasid ning vastused olid väga erinevad. Enamik vastuseid näitas, et fookus suunati suuremal määral (üle 50%) virtuaalsele publikule ja vähemal määral (alla 50%) füüsilisele publikule, kusjuures protsendid varieerusid etendusesti. Mõnel juhul jagunes fookus võrdselt või oli täielikult suunatud füüsilisele publikule, mis oli vahendatud kaamera ja ekraani kaudu. Mina liigitusin igal etendusel esimese variandi alla ehk enamus fookus oli suunatud virtuaalse publiku poole, ma mängisin pigem neile. Kuid ma ei unustanud füüsilist publikut ning püüdsin ka nendeni oma tähelepanuringi suurendada. Leidsin, et oli keeruline mõlema publikuga arvestada ning mugavam on seda teha virtuaalse publikuga, kuigi neilt ma ei saa seda sama tagasisidet vastu, mida füüsiliselt publikult. 17. veebruari vestlusringis rääkisid etendajad, et nad suudavad nii füüsilise kui virtuaalse publikuga suhestuda ja neid tähele panna siis, kui omavahel on mäng käima läinud ja etendajal on tähelepanu ressursi, mida publikule jagada. (“Memento2” 17.02.25 videosalvestus)

10. veebruari etenduse järgses vestlusringis tõi üks etendaja välja, et füüsiline publik peegeldab tema jaoks virtuaalset publikut. Tema jaoks sulavad mõlemad publikud kuidagi üheks, füüsiline publik on justkui virtuaalse publiku kontsentreeritum kehastus. (“Memento2” 10.02.25 videosalvestus) Ma nõustun selle mõttega. Kuigi ma saan aru, et need kaks publikut on erinevad, ei ole nad teineteisest eraldatud, vaid seisavad ühe üldnimetuse “publik” all. Kõik, kes seda parasjagu vaatavad on selle etenduse osa. 11. veebruari vestlusringis ütlesid kõik etendajad, et olenemata sellest, mitu protsenti mängu suunavad nad kaamerasse ja mitu füüsilisse publikusse,

läheb tegelikult kogu mäng ikkagi mõlemale publikule saajaprotsendiliselt. (“Memento2” 11.02.25 videosalvestus)

3. “Ligipääsmatuse poolus”

Lavastus „Ligipääsmatuse poolus“ esietendus 2024. aasta jaanuaris ning kokku anti kolm etendust. Lavastuses osalesid TÜ Viljandi Kultuuriakadeemia etenduskunstide 2. lennu näitlejatudengid ning teos sündis koostöös sama kursuse näitleja-, lavastaja- ja koreograafiatudengite ning etenduskunstide 2. kursuse visuaaltehnoloogidega. „Ligipääsmatuse poolus“ keskendus voogteatri kui tundmatu vormi avastamisele, uurimisele ja katsetamisele, ammutades inspiratsiooni ookeanis asuvast Point Nemost – kohast, mis on maismaast kõige kaugem punkt Maal. (elektron.art, 2024)

Osaesin lavastuses näitlejana ning tegelesin nii individuaalselt kui ka grupisisesele, voogteatri erilise ja olulise teemadega ning selle võimaluste ja eelistega traditsioonilise teatri ja etenduskunstide ees.

Alustasime esialgu etendajate ja lavastajatega uurimist, mis voogteater üldse on ning mida kõike see vorm meie loominguks võimaldab. Kuna me kõik puutusime voogteatriga esimest korda kokku, õhkus kõigist mõningal määral võõristust ning ära harjumine ja “ree peale saamine” võttis nädalaid. Ühel hetkel, kui vorm oli juba tuttavamaks saanud, tekkisid raskused sisulise poolega. Meie sisuline idee püüdis endas kätkeada seda sama voogteatri tundmatust ning selles võõras ja kummalises rägastikus oma tee leidmist, kuid enamus dramaturgilised valikud kippusid ikkagi voogteatri vormi mitte sobituma. Esietenduse nädalani, mis ajaks me olime juba kolm ja pool kuud proovi teinud, ei olnud ikka veel meie sisulised ja vormilised ambitsioonid kattuma hakanud ning esietendusel jõudis ekraanile põhimõtteliselt nädal aega vana materjal. Kirjutan selle meie kogematus ja ühisloome arvele ehk kui üks kogematu ei võta ohje enda kätte, ei tee seda ka teised.

Lõpptulemusse jõudis palju vähem interaktsiooni veebivaatajatega ja improvisatsiooni, kui me olime soovinud, sest aja vähesuse tõttu fikseerisime kõik stseenid siiski ära. Lavastuse esimene pool seisnes iga etendaja oma stseenis. Koreograaf Kaja Kann (2024) tõlgendas lugu

järgmiselt: Maalt on Noa laevaga pääsenud kamp noori kaugele planeedile, kus nad hakkavad meenutama ja taaslavastama turvalisi ja tuttavaid hetki. Nad ehitavad endale teatrilaadse ruumi, mis pakub neile kindlustunnet. Tegelased kogutakse erinevatest hetkedest kokku, kuni nad lõpuks ühte ruumi jõuavad, kus vaatavad pikalt ja järjekindlalt publikule otsa. Kann soovis, et stseen oleks pikem olnud, lihtsalt kaamerasse vaatavad inimesed on mõjusad ning lõpuks saavutasid publikuga ühise ruumi, virtuaalne ja reaalne said korraks kokku. Lugu lõppes ootamatult, ruum oli järsku tühi ning alles olid jäänud vaid kohad, kus tegevus oli aset leidnud. Tema sõnul kontakti vaataja ja etendaja vahel ei sündinud, noored olid juba loo mõttes virtuaalsed, aga ühises ruumis viibiti.

Minu meelest sai Kann üsna täpselt pihta millelelgi, millega me küll sõna-sõnalt ei tegelenud, kuid mida kõik tunnetuslikult mõistsime ja sihtisime. Ja samas jäi lõpuks lavastus ikkagi igäühele ise tõlgendada.

3.1 Suhtlus publikuga lavastuses “Ligipääsmatuse poolus”

“Ligipääsmatuse poolus” liigitus küll voogteatri alla, kuid põhimõtteliselt oleks see lavastus võinud olla ka ette salvestatud ja see oleks samamoodi mõjunud. Publikul jäi vaid usaldada, et ekraanil nähtav toimub päriselt sel hetkel. Toon selle välja sel põhjusel, et lavastuse vältel otsest kontakti või suhtlust publiku ja etendajate vahel ei olnud ning vahetut tagasisidestamise võimalust ei tekkinud. Küll aga vestlesid tegijad publikuga enne teist ja kolmandat etendust ning võtsid aktiivsema rolli vestlusaknas suhtlemises, kuid kindlat ja arusaadavat sidet sellel lavastuse kunstilisega poolega polnud ei tegijatele kui vaatajatele. Samuti toimus etenduse lõpus tegijate ja publiku vahel mittekuureeritud küsimuste-vastuste ring, mis oli samuti pigem eraldiseisev osa etendusest, kuigi räägiti samadel teemadel ning tegevus toimus just etenduseks kasutatud ruumis.

Publikul oli kasutada vestlusaken, mis toimus tavapäraselt, vaatajad said omavahel mõtteid jagada. Vestlusakna aruteludes osales ka lavastuse üks lavastaja Pamela Ebber, kes enda nime alt publikuga kirjutas, küsis neilt küsimusi hetkel toimuva kohta (stiilis, kuidas teile meeldib ja mis te arvate) ning aeg-ajalt ka provotseeris ja kutsus publikut korraks. See oli väike lisakiht, millega publiku tähelepanu suunata ja seda enda kasuks tööle panna. Kuid Pamela ei olnud ise laval, seega temal polnud saadava tagasisidega midagi peale hakata. Ühtlasi, jäi lahtiseks, kas päriselt kirjutas Pamela või kasutas keegi teine seda varjunimena. Ühel etendusel

oli vestluses mitu Pamelat, kes kõik püüdsid veenda, et tema on see õige. Sellisel juhul muutub see juba omaette paralleelseks mänguks või etenduseks, mis võib olla samuti põnev lisakiht, kuid tõenäoliselt lavastusele otseselt kaasa aita. Samuti ei jõua enamust vestlusaknas toimuv reaalses etendajateni, kuigi etendajad, kes parajasti kaamera ees ei olnud, said vestlusaknas lugeda ning soovi korral ka vastata. Aga selle võimalusega me lavastuse sisulisest poolest ei tegelenud ning kui keegi ka luges või vastas, siis publik ei saanud vahetu kontakti tunnet, kuna ekraanil ei näidatud, et etendajad publikut kuidagi registreerisid. Nüüd näen potentsiaali, et kõik etendajad oleksid saanud oma vabal hetkel oma nime või ühise nime (või miks mitte ka varjunime, kui see end ära põhjendab) alt publikuga vestlusaknas suhelda ning lugu teise meediumi kaudu edasi arendada. See oleks tekitanud mitmekihilisema lavastuse, kui etendajad on paralleelselt vahetus suhtluses publikuga kui ka laval.

Etendajate jaoks ei olnud seega vahet, kas keegi meid üldse vaatas. Tagasiside ei mõjutanud mängu ega andnud tunnet, et see publik on „päriselt olemas“. Sellise napi publikukogemuse puhul on olulisel kohal usaldus, publikul tuleb usaldada, et etendus toimub reaalses ning etendaja peab uskuma, et teda tõesti vaatab keegi. Eriti hea, kui etendaja saab enne mängima hakkamist teada, mitu inimest vaatab, siis tekib tunne ja ettekujutus vaatajate hulgast. Samas võib voogteatri kogemus etendaja jaoks ka vabastav olla, ei pea tegelema füüsilise publiku ja nende vahetute emotsioonidega. Näitleja on iseenda peremees ja saab ka publiku reageeringuteta aru, kuidas parajasti läheb. Saalipimeduses pole seda pingelist rahvamassi, mis närvi tekitab, vaid näitleja ees on kaamera ja kujutlusvõime vaatavast publikust. Seega ma ei ütle, et publiku tagasiside puudumine oleks mulle kui etendajale olnud halb asi, ma ei osanud sellest isegi puudust tunda, sest me polnudki sellega eriti palju tegelenud. Potentsiaal vaatajatega suhtluseks oli olemas sellegipoolest.

Kriitik Ott Karulin ütleb lavastuse kohta kirjutatud arvustuses, et publiku kaasamisega ning seda just vestlusakna kasutamisel jäädgi hätta, sest “võimalus publikul ja publikuga suhelda jäi dramaturgiliselt hajali, suurel ekraanil toimuvaga kunstiliselt seostamata”. Esietendusel täitis vestlusaken pigem anonüümse kommentaariumi rolli, kus publik otsis üksteise kohalolekule kinnitust, tehti nalja, provotseeriti lavalolijaid, kurdeti internetiühenduse üle jne. Teise ja kolmanda etenduse eelne vestlus aktiveeris tugevamalt vestluslõime, tegijate panus vestlusesse oli märgatavam, mis julgustas ka publikut vestlusega kaasa minema. Karulin tõi esile ka tegijate osaluse vestlusaknas varjunimede alt, mis võimaldas neil oma tehtut kommenteerida ja

provotseerida. Siiski muutus vestlus kiiresti familiaarseks ning publikus olevad sõprad-tuttavad hakkasid tegema siseringinalju, mis lõhkusid lavastuse tervikut. Ta mainis ka, et pärast etendust toimunud küsimuste ja vastuste voor ei lisanud lavastusele ühtki lisakihti. See ning ka etenduse alguses toimunud vestlus ning vestlusaken polnud lavastuse dramaturgia täieõiguslikud osad, vaid selle kommentaar ning kõrvalliin. (Karulin, 2024)

4. Järeldused

“Memento2” vestlusringidest jäi pinnale teema, et kõik vaatajad defineerivad ja mõistavad voogteatrit erinevalt ning neil on selle osas ka erinevad eelistused. Kui üks virtuaalne vaataja nautis passiivset rolli ning nähtamatuks jäämist, siis teine samasugune vaataja oleks soovinud suuremat interaktsiooni ja kontakti etendajatega. Seega, selle asemel, et püüda lahendada kõiki vaatajate soove, tuleb “nokk kinni, saba lahti” situatsiooni vältimiseks oma äranägemise ja võimekuse järgi piire katsetada ja uurida, mida üldse voogteatri vorm tegijatele võimaldab.

Heaks märksõnaks tekkis minu jaoks “kujuteldav publik” ehk olemasoleva info põhjal virtuaalsest publikust kujuteldavate vaatajate loomine, kellele mängida. Alati teadsin ma ka paari inimest, kes kindlasti vaatavad ning nende selja taha tekkis anonüümne publik, kelle hinnangu pärast ei pidanud ma otseselt muretsema, sest ma ei teadnud, kes mind “hindab”. Voogteatri puhul on üldse see võlu, et see on palju diskreetsam ja salajasem, mis ei tähenda, et kontakt etendajate ja publiku vahel ei oleks oluline, aga see diskreetsus vabastab mõlemad osapooled mingist kohustusest ja tekitab mõlemal suunal hinnanguvabaduse.

“Memento2” protsessis osaledes avastasin, et mul on mugavam ja samas ka põnevam suunata enda tähelepanu virtuaalse publiku poole. Esialgu arvasin, et selles väljendub mõneti minu ükskõiksus publikupoolsete reaktsioonide suhtes, kuid nüüd järeldan, et kuna tegelesime protsessis väga tugevalt virtuaalse publiku esiletoomise ja nende-saali vahelise silla loomisega, oligi see lihtsalt põnevam asi, mida uurida. Samas ma ei ütle, et füüsiline publik polnud oluline, vastupidi, sealt poolt tulev energia oli väga motiveeriv ja toetav. Vahel, proovides, kui saalis istus ainult kaks inimest oli tunne palju üksikum ja kõledam. Sellest saab järeldada, et füüsiline publik peegeldas virtuaalse publiku energiat ja kohalolu, kuigi tegu oli erinevate seltskondadega

erinevates kohtades. Kui saalis oli vähe vaatajaid, oli tunne, et ka veebis pole neid palju, kui saal oli täis, tundus ka veebipubliku osakaal suurem.

Rääkides publiku tagasisidestamisest ja kontaktist vaataja ja etendaja vahel voogteatri kontekstis, kipub see ikkagi aktiivset laadi olema. Traditsioonilisel teatrietendusel on publiku kohalolu tajutav, aga nendepoolne tagasiside on passiivne ja tunnetuslik. Veebipublik peab palju rohkem pingutama, et end väljendada ja märkavaks teha. Seega vajadus või soov publiku tagasiside järel sõltub peamiselt lavastusest ja selle sisust. “Ligipääsmatuse poolus” oli ära fikseeritud ja oma olemuselt teatrietenduse moodi, seega me tegijatena ka ei oodanud suurt publikupoolset panust, isegi, kui nad võibolla ise oleksid soovinud rohkem panustada. “Memento 2” puhul oli publiku kohalolu ja osalus sisuliselt väga oluline, esiteks panime sellele ka rohkem rõhku ja disainisime publikule mugavat kogemust, teiseks sai etendajate mäng ja eksperiment sisuliselt veel ühe kihi juurde ja kolmandaks oli lavastus improvisatsioonile üles ehitatud ja kõigi osapoolte olulisus eksperimendi õnnestumises mängis algusest peale olulist rolli. Kui lavastus on disainitud veebipubliku tagasiside kogemiseks, siis kujundab see kindlasti etendaja valikuid ning kuna “Memento 2” me kaasasime publikut väga otseselt, neilt küsiti küsimusi, mille vastused ka lavale jõudsid, siis etendajad võtsid seda kõike oma mängu osana. Eksperiment oleks olnud teistsugune ning julgen pakkuda, et ka publikule kaugem ja üksluisem, kui seda kihti poleks olnud. Samas “Ligipääsmatuse poolus” oligi teistsugune lavastus, kus publikule juba eos ei antud suurt ülesannet.

Uurimisküsimustele vastamine tekitas struktureerituma pildi etendaja-publiku vahelisest maailmast voogteatris, aga pani sellele teemale mõtlema ka traditsioonilise teatri kontekstis. Sain kinnitust, et suhtluse ja tagasisidestamise võimalused on rikkalikud ja pakuvad etendajale ja publikule eri võimalusi etenduse kogemiseks. Voogteatri püsijäämine eesti teatrimaastikule on vähetõenäoline, eriti kuna Eestis ainsana voogteatriga tegelev teater elektron.art on läbi tegemas uuenduskuuri. (elektron.art, 2025) Sellest hoolimata tahan ise etendajana voogteatrit veel teha. Need kaks käsitletud lavastust avasid minu jaoks maailma, mis on veel nii avastamata ja intrigeeriv ning mis võiks täiesti sõltumata eesti teatrimaastikul eksisteerida.

Kokkuvõte

Antud lõputöös uurisin etendaja ja publiku vahelist suhtlust voogteatris, keskendudes kahele elektron.art platvormil toimunud lavastusele: „Memento 2“ ja „Ligipääsmatuse poolus“. Töö fookuses oli mõista, kuidas etendaja tajub publiku kohalolu ja tagasisidet olukorras, kus publik asub virtuaalses ruumis ning “Memento 2” puhul ka füüsilises ruumis. Eesmärgist lähtuvalt otsisin vastuseid järgmistele uurimisküsimustele:

1. Mida andis mulle kui etendajale juurde publiku tagasiside vahetu kogemine?
2. Kuidas tajub etendaja publiku kohalolu olukorras, kus publik asub nii füüsilises kui virtuaalses ruumis?
3. Kuidas kogeb etendaja tagasisidet voogteatris ning kui vajalik see on?

Töö struktuur jagunes neljaks peatükiks, milles käsitlesin elususe mõistet, kahte lavastust ning nende põhjal tehtud järeldusi. Esimeses peatükis käsitlesin elususe mõistet nii traditsioonilises teatris kui voogteatris. Traditsioonilises teatris toetab publiku vahetu kohalolu etenduse energiat ja vastastikust mõjutamist, samas kui voogteatris jääb etendajatele nähtamatuks. Analüüsisin elususe tunnet voogteatris ning püüdsin mõista, kuidas säilitada vahetut kohalolu ja tagasisidet ka vahendatud keskkonnas. Leidsin, et voogteatris on elususe hoidmiseks oluline leida viise, kuidas tugevdada virtuaalse publiku nähtavust ja suhtlust etendajatega. Teises peatükis keskendusin „Memento 2“ eksperimentaallavastusele, läbi mille uurisin etendaja-publiku vahelist suhtluse kogemust. Selles lavastuses osales lisaks voogteatrile tavapärasele virtuaalsele publikule ka füüsiline publik, seega uurin mõlema publiku kogemist ja nende erinevust. Virtuaalse publiku vahetu tagasiside läbi helilahenduse lõi uut moodi mänguruumi, kus etendajad said kohandada oma tegevusi vastavalt tagasisidele. Leidsin, et selline tagasiside lõi improvisatsioonilise mängu jaoks lisakihi, toetades etendajate valikuid ja ühise ruumi tunnet. Füüsilise publiku kohalolu oli motiveeriv, kuid virtuaalse publikuga suhtlemine osutus minu jaoks põnevamaks, kuna see nõudis kujutlusvõimet ja usaldust nähtamatu publiku olemasolu suhtes. Samas märkas, et füüsiline publik peegeldas virtuaalse publiku energiat, mõjutades etenduse üldist atmosfääri. Kolmas peatükk käsitles lavastust „Ligipääsmatuse poolus“, mille puhul publiku ja etendaja vaheline suhtlus oli piiratum. Publiku mõju oli tunduvalt väiksem kui „Memento 2“ lavastuses, mistõttu jäi etendajate jaoks tagasiside peaaegu olematuks. See

olukord tekitas etendajates tunnet, et nad mängivad "tühjusesse", ilma reaajas kontaktita, mis tavapärasel teatris on energia ja motivatsiooni allikaks. Samas jõudsin järeldusele, et kui lavastuse sisuline ja vormiline pool on fikseeritud, ei pruugi vahetult tagasisidel seal kohtagi olla. Töö järeldustes tõin kokku tööd kirjutades tekkinud mõtted ja ülevaatliku kokkuvõtte lavastuste "Memento 2" ja "Ligipääsmatuse poolus" kogemustest.

Töö eesmärk sai täidetud ning uurimisküsimused edasist uurimist julgustavad vastused. Voogteater kui pidevalt arenev teatrivorm nõuab nii etendajatelt kui ka publikult kohanemist ja uuenduslikku mõtlemist, kuid just see pakubki aina uusi võimalusi teatril areneda.

Kasutatud kirjandus

Auslander, P. (2009). Live and technologically mediated performance. Tracy C. Davis (toim), *The Cambridge Companion to Performance Studies* (lk 107-119). Cambridge University Press.

Auslander, P. (2012). Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective. *JSTOR*, 34 (3), 3-11.

Barker, M. (2013). Coming a(live): A Prolegomenon to any Future Research on 'Liveness'. M. Reason, A. Lindelof (koost), *Experiencing Liveness in Contemporary Performance* (lk 21-34). Routledge.

Causey, M. (2016) Postdigital Performance. *Theatre Journal*, 68(3), 427–441, <https://doi.org/10.1353/tj.2016.0074>

Eesti näitleja. 2024. Autori intervjuu. 1.05.2024.

elektron.art. (2025, 6.05). Instagram. <https://www.instagram.com/elektron.art/>

elektron.art. Ligipääsmatuse poolus. <https://elektron.art/et/projektid/pole>

elektron.art. Memento. <https://elektron.art/et/projektid/memento>

Hawthorne, K. (2022). *Contextualising Liveness: Digitally Distributed, Digitally Mediated and Digitally Located Theatre in Edinburgh and Berlin, 2017-2019*. [Doktoritöö, The University of Edinburgh]. Edinburgh Research Archive. <https://era.ed.ac.uk/bitstream/handle/1842/39529/Hawthorne2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Jansen, T [taavet]. (2025, 10.02). Memento2 - Maria Helena Seppik, Ronja Marie Tepp, Kristjan Taska [Video]. YouTube. Unlisted.

Jansen, T [taavet]. (2025, 11.02). Memento2 - Eva Maria Aru, Robin Täpp, Karl Jakob Bartels [Video]. YouTube. Unlisted.

Jansen, T [taavet]. (2025, 10.02). Memento2 - Oskar Kröönström, Madleen Maria Kirja, Kristjan Taska [Video]. YouTube. Unlisted.

Kann, K. (2024). Teatriarvustus. Kaja Kann: voogteatri ilud ja valud. “Ligipääsmatuse poolus”. *Edasi.org*.
<https://edasi.org/217527/teatriarvustus-kaja-kann-voogteatri-ilud-ja-valud-ligipaasmatus-poolus/>

Karulin, O. (2024, 9.02). Jäine äratundmine. *Sirp*. <https://www.sirp.ee/jaine-aratundmine/>

McGovern, D. (2019) From Stage to Live Broadcasts and Streaming: O’Neill’s Theatre Guild Model in the Digital Age. *Eugene O’Neill Review* 40, (1), 87–102
<https://muse.jhu.edu/article/732830>.

Naugle, L. (2002) Distributed choreography, a video-conferencing environment. *A Journal of Performance and Art*, 24(2), 56–62. <https://doi.org/10.1162/152028102760049328>

Tepp, R. M. (2024). *Näitleja ja publiku suhtlus voogteatris*. [Seminaritöö. Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia]. Moodle.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Ronja Marie Tepp

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose “Etendaja ja publiku suhtlus voogteatris “Memento 2” ja “Ligipääsmatuse poolus” näitel”, mille juhendaja on Taavet Jansen, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada Tartu Ülikooli digitaalarhiivi kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni;
2. annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 4.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni;
3. olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile;
4. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Ronja Marie Tepp

12.05.2025