

Tartu Ülikool  
Filosoofia teaduskond  
Semiootika osakond

Kaidi-Ly Süldre

Piirid ja vabadus osalusteatris ruumirännaku  
“Hingede öö” näitel

Bakalaureusetöö

Juhendajad: Silvi Salupere, Merit Rickberg

Tartu 2020

Olen bakalaureusetöö kirjutanud iseseisvalt. Kõigile töös kasutatud teiste autorite töödele, põhimõtteliste seisukohtadele ning muudest allikatest pärinevatele andmetele on viidatud.

Autor: Kaidi-Ly Süldre



25..mai 2020

Luban töö kaitsmisele.

Juhendaja: Silvi Salupere

..... (allkiri)

..... (kuupäev)

Juhendaja: Merit Rickberg

..... (allkiri)

..... (kuupäev)

## Sisukord

Sissejuhatus	4
Teoreetilised lähtekohad	6
1.1. Osalusteatri mõiste määratlemine	6
1.2. Mängulisuse mõõde osalusteatris	12
2. Ruumirännak “Hingede öö”	16
2.1. Etenduse kirjeldus	18
3. Piirid ja vabadus ruumirännakus “Hingede öö”	22
3.1. Etenduse süsteem	22
3.2. Mängulisuse mõõde rännaklavastuses “Hingede öö”	30
Kokkuvõte	38
<b>Kirjandus</b>	<b>41</b>
Summary	43
Lisa	45
Kiri Agnes Rohumaalt	45

# Sissejuhatus

Antud töös kirjutan osalusteatrist kui teatrikülastajat tegevusse kaasavast teatriväljundist, mis on nüüdisteatris üha rohkem populaarsust koguma hakanud. Ühelt poolt on selles rohkem vabadust ja ennustamatust kui traditsioonilises teatris. Samas on lavastus siiski terviklik ja piiritletud süsteem, mida hoiavad koos kindlad reeglid. Nende kahe aspekti vaheline dünaamika mind huvitabki. Minu töö eesmärgiks on selgitada välja, millised on sellise teatri võimalused ja piirangud. Selleks, et selgitada, kuidas sätestatakse osalusteatri piirid ning kui palju jääb ruumi vabadusele ja ennustamatusele, vaatlen ma osalusteatrit kui mängulist modelleerimist. Uurimuse näiteks võtan Tartu Uue Teatri ruumirännaku “Hingede öö”, sest ühelt poolt on tegu väga põneva näitega Eesti teatrimaastikul, mille sarnast varem pole tehtud ning teiseks oli mul endal võimalus selle teatrietenduse valmimisprotsessis osaleda. Lisaks kasutab antud lavastus teatrikülastaja osalust väga mitmekülgsest.

Töö teoreetilises osas annan ülevaate osalusteatri mõistest, mis on väga lai nähtus. Siinjuures tahangi välja tuua seda iseloomustavad aspektid, mis võimaldavad mul etendust „Hingede öö“ osalusteatri kirevale maastikule paigutada ja selle eripära näidata. Selleks võrdlen osalusteatrit traditsioonilise teatriga ja toon välja erinevad võimalused teatri tegemiseks, mida tänapäeval kasutatud on. See peatükk aitab mul välja tuua, millised osalusteatrile omased tunnused on enim esindatud ruumirännaku “Hingede öö” etendusele. Täpsemalt keskendun sellele, kui suur on osaleja määr etenduses ja millised on lavastajate ja etendajate poolt tekitatud raamid, millest osalejal kinni tuleb pidada. Seejuures lähtun Juri Lotmani mängulise modelleerimise mõistestikust.

“Hingede öö” etendused toimusid Tartu Ülikooli muuseumi erinevates ruumides, kus oli palju ruumikasutuse ja rännaku teostamise võimalusi. Rännaklavastuse “Hingede öö” lavastajateks on Maret Tamme (vastutav lavastaja), Joosep Susi, Kaja Maarit Kalvet ja Henry Griin. Tegu on Karl Ristikivi samanimelisel romaanil põhineva lavastusega.

Analüüsi läbiviimisel lähtun teoreetilises osas esitatud ideedest. Täpsemalt keskendun etenduse stsenaariumi ja lavastuse vahekorrale. Lisaks toon välja, kuidas selline lavastus toimima pannakse. Sellise etenduse puhul erineb nii stsenaarium kui ka lavastusprotsess traditsioonilisest teatrist. Lähenemine, kus peategelase tegevus on teadmata, nõuab teistsugust ja palju keerukamat planeerimist nii ruumilises kui ka ajalises mõttes. Töös käsitlen sellest tulenevaid piiranguid osalejatele ja mõtisklen, kuidas teatrikülastaja kui osalusteatri osaleja pannakse jälgima kindlaid reegleid lõhkumata sealjuures teatrietenduse mängulisust ning pakkudes teatud piirides osalejale ka valikuvabadust. Otsin vastust ka küsimustele: millist eesmärki kandis "Hingede öö" lavastamine osalusteatrina ning milliseid tähendusi võimaldas selle teatrivormi valimine külastajatele.

# 1. Teoreetilised lähtekohad

## 1.1. Osalusteatri mõiste määratlemine

Selleks, et selgitada osalusteatri mõistet, alustan teatri olemusest üldiselt. Pean oluliseks enne seda seletada lahti etenduse ja lavastuse tähendused, sest nende kasutamine tekitab tihti segadust. Teatrisemiootikas on kirjeldatud lavastust kui kõigi loojate koostöös sündinud teost (Väli 2018: 332). Anneli Saro kirjutab ajakirjas “Keel ja kirjandus”, et lavastust defineeritakse “kui teatud tüüpi etenduste invarianti, mida etendajad järgida püüavad”, see kujuneb lavastajate ja etendajate koostööl (Saro 2006: 90). Lavastust publikule esitades, saab sellest etendus – kui kordumatu sündmus, mida lähevad pealtvaatajad kindlal ajal vaatama, see ehitub lavategevuse ja vaataja kooseksisteerimisele (Väli 2018: 332). Teisisõnu moodustub etenduse tervik laval toimuva tegevuse ja pealtvaatajate reaktsioonide vastastikusel mõjus (Fischer-Lichte 2014: 20).

Teater on teadagi oluline paik, millel on inimese elus palju funktsioone. Ühelt poolt on see hea meelelahutus, teiselt poolt räägitakse teatrist kui hariduslikust üksusest. Eero Epner (2017) arvab siinjuures, et küsimusele “Mis on teater?” ei saagi vastata. “Teater võib olla kõike” (Epner 2017). Niisama palju kui on maailmas lavastajaid, on ka lavastuse loomise koha pealt erinevaid arvamusi, mõtteid ja teostusi. Saksa dokumentaalteatri lavastaja Hans-Werner Kroesinger nimetab teatrit luksuseks ja põhjendab seda sellega, et “ei ole väga palju kohti, kus inimesed saavad mõelda selle üle, mis ühiskonnas toimub. Teater tegeleb keelega ja keel on üks peamisi vahendeid

meie suhtluses. Teatril on see vahend, millega ühiskonda väga täpselt uurida. Teatri abil saab ühiskond ka enda kohta midagi teada. Ja see on vajalik luksus”<sup>1</sup>.

Luuks teatrikunsti, on nii nagu iga kunsti puhul loojal suur vabadus. Ometi on sel ka teatud omadused, milleta teatrist rääkida ei saa. Võime küll öelda Shakespeare’i näidendist “Nagu teile meeldib” tegelase Jacques’i sõnadega “Maailm on lava ja mehed-naised kõik vaid näitlejad”, ometi vaid näitlejad-lavastajad üksi teatrit ei loo. Inglise teatri- ja filmilavastaja Peter Brook on öelnud: “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” (Brook 1972: 44). Mulle tundub, et see lause võtab täpselt kokku teatri olemuse. Luuakse vaatajale.

Teatril on palju võimalusi ja väljundeid. Tänapäeval on üha enam populaarsust kogunud osalusteater, mille puhul on vaataja roll veelgi tähtsam kui traditsioonilises teatris. Ta pole üksnes passiivne vaataja, vaid osaleb aktiivselt loomeprotsessis. Etenduses osalejale on antud vabadus teha valikuid, kuid nii nagu teatri puhul on elemendid, milleta teater ei saa eksisteerida, nii piiritlevad ka osalusteatri teatrikõlastaja vabadust teatud reeglid. Traditsioonilises teatrietenduses eeldatakse reeglite ja kokkulepete kogumit (Frieze 2016: 3). Teatri toimimises eristatakse peamiste aspektidena järgmisi: ruum, aeg, inimesed ja nende ülesanded antud ruumis.

Selleks, et teater saaks eksisteerida, on vajalik ruumi olemasolu – traditsioonilises teatris on kindel ruumipaigutus: ühes osas on lava ja teises publikuala. Osalusteatril on aga võrreldes traditsioonilise teatriga rohkem ruumikasutusvõimalusi. Kasutatakse avalikku ruumi, osalusteater viib sageli inimesed linnatänavatele, põimides kunsti- ja

---

1

[https://kultuur.postimees.ee/4137681/teater-ei-ole-parem-kui-ulejaanud-maailm?fbclid=IwAR2u0FHQJr\\_S0wBouPL6N7RK-ylQXuUSxHwXfPOvLouS0XT7Uy\\_tSLb5deI](https://kultuur.postimees.ee/4137681/teater-ei-ole-parem-kui-ulejaanud-maailm?fbclid=IwAR2u0FHQJr_S0wBouPL6N7RK-ylQXuUSxHwXfPOvLouS0XT7Uy_tSLb5deI)

argielu ruume. Nii näiteks kasutas Tartu Uus Teater oma lavastuses „Odysseia“ aktiivselt Tartu linnaruumi; lavastuse „BB saabub öösel“ puhul algas etendus osaliselt rongis teel Tapale ja Tapal jätkus etendus rongi ooteplatvormil ja hiljem vanas mahajäetud raudteejaamas. Etendus „Unusta/unista“ aga toimus Tartu Ülikooli Uues anatoomikumis.

Lisaks on katsetatud osalust digitaalse esitluse kaudu (Fischer-Lichte 2014: 160). 1992. aastal kasutati kahte erinevat ruumi ja osalusteater viidi läbi otseülekanne salvestusena (samas). Kunstnik Susan Kozel Paul Sermoni lamas ühes toas voodis, kuhu oli projitseeritud teatrikülastaja ja teises voodis lamas vastupidiselt teatrikülastaja, kuhu oli projitseeritud Kozel (samas). Mõlemad osapooled suhtlesid virtuaalse kehaga (samas). Labürintteatriühendus G9 kirjeldab oma manifestis ruumi kasutamist järgmiselt:

Osalusteater võtab seisukoha, et suurendab osaluse määra, mis iganes viisil see siis ka ei avalduks. Seisukoha võtab ta ka seepärast, et istmete ärajätmine on üks esmaseid viise lammutada tribüünid, paisata tolmu neljas sein ja venitada lava kaugemale igasugusest silmapiirist. Paraku on teose puhul vajalikud ka mingisugused piirid, sest mängust, kus kõik on lubatud, võivad mängijad huvi kadumisel ka vabalt lahkuda. Autor peab teadma teose piire ja hoidma publiku neis piirides, isegi kui piirid jäävad publikule nähtamatuks. Kusagil peab olema mõni sein. (G9 manifest)

Osalusteatri kui mängu vaatlen järgmises peatükis, kuid siin on oluline teatriala, mis kutsub publiku kui teatriruumis osaleja aktiivselt etenduses kaasa tegema.

Osalusteatri mõiste jääb kohati paljudele mõistmatuks, sest teater üldiselt ei toimi publiku osaluseta (Pesti 2016: 123). See, et teatrikülastaja ostab pileti, mõtleb kaasa, vaatab, on ka teatri süsteemis osalemine (G9 manifest). Traditsioonilises teatris olevatel inimestel – näitlejatel ja publikul – on kokkuleppelised ülesanded. Laval asetsevad näitlejad, kes etendavad lavastaja poolt loodud narratiivi ja publikualal (tavaliselt istuvad) pileti ostnud inimesed (publik), kelle ülesandeks on etendust vaadata. Saalis on



kord ja keegi ei tohi vaatajate seast kaasa rääkida, ega muul moel end narratiivi sisse elada nii, et see teisi vaatajaid häiriks, keelatud on omavaheline jutustamine. Publik käitub nii nagu teatritavas on kokku lepitud. Osalusteatris eeldatakse aga publiku poolt aktiivset osalemist (G9 manifest). Publik eemaldatakse tavapärasest (Frieze 2016: 2). Näitlejatele jääb oma roll endiselt etendada, kuid suhtlusesse ja/või tegevustesse on kaasatud vaatajad. Kokkuvõttes on osalusteatris publiku osalus etenduse kujunemises. Sellest on palju kirjutatud. Sellest olulisemaks pean Gareth White'i mõtet, et osalusteater tähendab lihtsamalt väljendades "publiku või selle liikme osalust etenduse tegevuses" (White 2013: 4).

Osalusteatrina käsitletakse väga erinevaid teatriliike nagu näiteks foorumteatrit, keskkonnateatrit, psühhodraamat ja protsessdraamat. Neid nimetatakse ka rakendusteatriks, sest neil on oma rakenduslik funktsioon. Madli Pesti soovib osalusteatri termini asemel kasutada mõistet „osavõtuteater“ (Pesti 2016: 123), aga see ei ole eestikeelses kirjanduses kanda kinnitanud. Anneli Saro (Saro 2017: 37) eristab osalusteatrites "kahte tüüpi osalemist: 1) osalemine lavastuse loomises ning 2) lavastuse stsenaariumist lähtuv osalemine (lavastusse jäetud tühikute täitmine või improvisatsioonilistes stseenides esinemine koos etendajatega)". Saro nimetab ka kaasavaid strateegiaid, kus traditsioonilises teatris olev ruumikasutus jääb endiseks, kuid näitlejad on suunatud otse publiku poole (samas), aga ei liigita neid osalusteatri alla. Nii on näiteks Vanemuise teatri etenduses "Naiste kool" suheldud publikuga, sealt vastust ootamata.

Eesti teatrilavadel on viljeldud ka foorumteatrit, mida nimetatakse ka sotsiaalteatriks, ja mis "on osalus-, kaasav, interaktiivne ja dialoogiteater" (Eesti Teatri Agentuur 2018<sup>2</sup>).

---

2

[http://www.teater.ee/teater\\_eestis/uudised/aid-3287/VAT-Teatris-taas-foorumteatri-etendus&art\\_year=2008&art\\_month=5](http://www.teater.ee/teater_eestis/uudised/aid-3287/VAT-Teatris-taas-foorumteatri-etendus&art_year=2008&art_month=5)

Foorumteater on loodud eesmärgiga aidata inimestevahelisi dialooge parendada (samas).

Rakendusteatri alla kuuluvatena nimetatakse tihti keskkonnateatrit, psühhodraamat, protsessdraamat. Näiteks protsessdraamat on määratletud järgnevalt:

Hariduslikku aspekti rõhutab ka Suurbritannias teatriõpetusest edasi arendatud protsessdraama – publikut kaasav lugude jutustamise praktika. /.../ Protsessdraama on osavõtuteater, kus osalejad on nii näitleja, dramaturgi, publiku kui analüüsija rollis. Mõistet “protsessdraama” tutvustas esimest korda Cecily O’Neill 1995. aastal. (Owens 2014: 124)

Nagu enne mainitud, on osalusteatris traditsioonilise teatriruumi piirid eemaldatud, kaasates publiku näitlejatega ühte ruumiossa. Kogu publikut näitetegevusse kaasates, võime avastada, et puuduvad eraldi lava- ja publikuala. Teatrilal on vaid üks ühine ruum, mis hõlmab näitetegevuses osalejaid. Kedagi ei ole vaatamas, kuid jätkub etendustegevus, mis ei ole suunatud vaatajale, sest enam vaatajat kui sellist ei ole. Teatriruumis on osalejad ja näitlejad, kelle ülesanne on juhtida üheskoos etendusprotsessi.

Osalusteater võtab traditsioonilise teatri kriitilised raamid eest ja kutsub osalejat hindama kogemuslike, väljendusrikaste ja kriitilise mõtlemise võimete väärtust (Frieze 2016: 16). Osaleja saab näitemängus ise mõelda ja valida, mida tema kui tegevustes kaasosaleja ütleb või milliseid valikuid langetab. Vahel antakse publikule (osalejale) lausa peategelase roll. Näitlejate tegevus on suunatud osalejatele või osalejale, kellest võib sõltuda etenduse kulg ja tulemus. Narratiiv kujuneb täpsemalt dialoogi käigus näitlejate ja osalejate vahel, mil osalejate tagasiside konkureerib projektsioonidega, lavastajate esitatud eeldustega (Frieze 2016: 21).

Eestis on osalusteater laialdasemalt veel vähe levinud. 1999. aastal sai alguse foorumteatri levik Eestis VAT teatri kunstilise juhi Aare Toikka ja rakendusteatriga tegeleva Soome Teatriakadeemia draamaõpetaja Mikael Renlundi ühisest koostööst (Pesti 2016: 129). Lisaks VAT teatri ja Foorumgrupile on hakanud hiljem tegutsema Eestis ka teisi foorumteatriga tegelevaid truppe, üheks näiteks on Tartu Lille Majas tegutsev foorumteatritrupp (samam). Lisaks korraldatakse foorumteatri festivale ja koolituse läbinud inimesed kasutavad seda praktikat ka oma töös – pedagoogina või noorsootöötajana (samam). Seda teatrivormi on kasutatud ka mitmes Tartu Uue Teatri lavastuses. Tartu Uue Teatri lavastus “Vägi”, mis on nimetatud passiivseks osalusteatriks. Etendus on loodud interaktiivseks puudutades vaataja erinevaid meeli, Tartu Uue Teatri kodulehel on lavastuse kohta kirjutatud järgnevalt:

Mäng käib meeltega: lõhnad, värvid, valgus, helid ja sõnad loovad keskkonna, millest vaatajal on võimatu end välja lülitada, distantseerida või toimuvast kuidagi irduda. /.../ Publikul on pidevalt täita mitteaktiivne roll, muutudes hauakambri hääletutest vaimudest laagrilõkke ümber pikutajateks või kontserdipublikuks. (Tartu Uus Teater 2016<sup>3</sup>)

Tartu Uus teater on lisaks veel loonud osalusteatri pealkirjaga “Eluaeg”, mille tutvustus nende kodulehel seisab järgnevalt:

Tähelepanu, tegemist on osalusteatriga! Etenduse jooksul püsivalt istumine ei pruugi olla võimalik. Etenduses on võimalik piinlikesse olukordadesse astumist vältida. Etendus sisaldab viibimist muuhulgas ka tolmustes ruumides ja õues. Palume rõivastuda vastavalt ja võtta kaasa joogiveepudel, võimalusel pealamp.” “Kuigi palju on juhuslikku, läbib etendust mõtteline telg ja seda hoitakse hästi raamides. Pidevalt viidatakse ja suunatakse publikut mõtlema sellistele teemadele nagu mälestus, mahajätetus, teekond, sina ise. Ka reaalne autosõit lavastuses on pigem mõtteline, unistuslik reis, seotud vaataja enda soovide ja vajadustega. “Eluaeg” jätkab õnnestunult eksperimentaalse, otsingulise

---

<sup>3</sup> <https://www.uusteater.ee/lavastused/vagi>

suunitlusega osalusteatri laadi, kus etendus püsib ikka ja alati värske, tekitades suuri ootusi ja hulgaliselt ootamatusi.” (TUT kodulehelt 2016<sup>4</sup>)

Minu töö fookuseks on Tartu Uue Teatri lavastus ruumirännak “Hingede öö”, uurin täpsemalt 2019. aasta lõpus ja 2020. aasta alguses toimunud etendusi.

## 1.2. Mängulisuse mõõde osalusteatris

Järgnevalt vaatlen osalusteatri lähtudes Juri Lotmani mängulise modelleerimise käsitlusest artiklis "Kunst modelleerivate süsteemide reas". Lotman ei väida, et kunst ise oleks mäng, kuid “kunsti looja ja vastuvõtja käitumises eksisteerib (erineval määral) mänguelemente (sarnaselt interpretatsioonikunstiga)” (Lotman 2006: 31). Lotman toob välja, et mäng on tegevus (samas). Nii on kunsti loomine, kui ka selle tarbimine (sh vaatamine), tegevus. Ka osalusteater on mänguline tegevus looja (näitleja) ja vastuvõtja (osaleja) vahel.

Näitlejal ja osalejal on selles mängus mõnevõrra erinevad reeglid. Esimese ülesanne on organiseerida, olla korraldaja rollis (Saro, Toome 2018: 83), luua situatsioon (tegevustik) ja alustada mängu. Osalejapoolne mängus kaasategemine on loodud olukorra vastuvõtmine ja sellele reageerimine. Lavastaja loob mängu ja selle reeglid, mille alusel näitlejad ja osalejad mängima hakkavad. Lotmani ideedest lähtuvalt kõrvutan osalusteatri mängule omaste tunnustega. Lotmani järgi:

“Mäng on seaduspäraste ja juhuslike protsesside ühenduse eriline taasloomine. Tänu situatsiooni (mängureegli) rõhutatud kordusele (seaduspärasusele) muutub kõrvalekalle siin eriti tähenduslikuks. Ühtlasi ei anna lähtereeglid võimalust ette aimata kõiki «käike», mis esinevad juhuslikena algkorduste suhtes. Iga element

---

<sup>4</sup> <https://www.uusteater.ee/lavastused/eluaeg>

(kääk) saab niisiis kahekordse tähenduse, olles ühel tasandil reegli kinnituseks, teisel aga kõrvalekaldeks sellest.” (Lotman 2006: 20)

Seaduspärased protsessid on mängu reeglid – lavastuses loodud situatsioon. Olenevalt osalusteatri vormist on igas lavastuses mängimise reeglid erinevad. Osalusteatri, kus puudub lavastus (näiteks improteater), kujuneb lugu vähesemate piirangutega ja mängimise vabadus on suurem. Mängureeglits võib olla ka ainult teema ette andmine, mille ümber hakkavad osalejad koos näitlejate kui organiseerijatega koos tegutsema. Mäng sünnib loomingulise mõtlemise ja tegutsemise koostoimel, kus näitleja ja osaleja on ühises mängulises loojutustamises. Osalusteatri, kus lavastusse on jäetud osalejale tühi koht täita, kuid kus osaleja siiski otseselt etenduse kulgu ei mõjuta, on rohkem piiranguid mängimiseks. Nii on ka rännaklavastuses “Hingede öö”.

Ka Fischer-Lichte peab etendust tingimuslikuks (Fischer-Lichte 2014: 20). Näitlejad lähtuvad stsenaariumist. Juhuslikkus tuleb aga teatris esile selle situatsioonide kordustes, mis iga etenduse ajal tuleb välja mõnevõrra erinevalt. Osalusteatri on juhuslikkust veel enam. Fischer-Lichte märgib, et osalusteatri iseloomustab juhuslikkus seetõttu, et etenduse kulgemist mõjutavad ka teatrikülastajad-osalejad, kelle tegevus tuleneb nii näitleja kui pealtvaataja rollis olles (Fischer-Lichte 2014: 20). Teatrikülastaja käik selles mängus on teadmata, iga osaleja käitub tegevustikus erinevalt. Reeglid mängijale on lavastusest tulenevad piirid, mis on lavastaja ja näitlejate poolt fikseeritud selleks, et narratiiv vastaks stsenaariumile. Vabadus seisneb siin valikus, kuidas ja milliseid samme antud fiktsionaalses ruumis teha.

Selleks, et mäng saaks näitleja ja osaleja vahel toimuda, on vaja korraldada üheaegselt reaalne ja tinglik olukord. Nii on teater üles ehitatud elu imitatsioonile. Mängu kaasahaarava iseloomuga on loomulik tinglikkus mängides unustada (Lotman 2006: 17–18). Lavastuses loodud tinglik situatsioon muutub tarbija (vaataja või osaleja) jaoks seda kogedes reaalseks. Ka ainult teatri vaadates võib narratiivi sügavalt kaasa elades

tinglik situatsioon reaalsena kogetuna tunduda. Lotman kirjeldab mängu tingliku ja reaalsuse vahekorda järgnevalt:

Mäng kujutab endast erilise – «mängulise» – käitumise realisatsiooni, mis erineb niihästi praktilisest käitumisest kui ka tunnetuslikku tüüpi mudelitele tuginevast käitumisest. Mäng eeldab praktilise ja tingliku käitumise üheaegset realisatsiooni (aga mitte ajas järgnevat vahetumist!). Mängija peab meeles pidama, et ta osaleb tinglikus (mitte tõelises) situatsioonis (laps teab, et ta ees on mängutiiger, ega karda seda), ja ühtaegu ka selle unustama (laps peab mängutiigrit elavaks). Elavat tiigrit laps ainult kardab, tiigri topist laps ainult ei karda; toolileenile heidetud vöödilist kitlit, mis mängult kujutab tiigrit, laps pisut pelgab, s. t. üheaegselt kardab ja ei karda. (Lotman 2006: 18)

Mängu funktsiooniks on õpetada või treenida inimest tegelikkuseks, eluks eneseks. Lotman toob välja, et “mäng taasloob tegelikkuse ühtesid või teisi külgi, tõlkides neid oma reeglite keelde”. (samas) Mängureeglid osalusteatris on piirideks mängijatele. Nii saab mäng üldse toimuda, sest see annab tegutsejale suuna, missugused ülesanded antud mängus olulised on. “Nii mängul kui kunstil on maailma hõlvamise tõsiselt võetavaid eesmärke taotledes üks ühine omadus: olukorra tinglik lahendamine” (Lotman 2006: 30).

Mäng ja kunst asendavad reaalsuse ääretult keerulised reeglid märksa lihtsama süsteemiga ja esitavad psühholoogiliselt antud modelleerimissüsteemis kehtivate reeglite järgimise kui elusituatsiooni lahendi. Seetõttu ei ole mäng ja kunst (isegi niisugune verine vaatemäng nagu härjavõitlus või siis traagiline kunst) mitte ainult (gnoseoloogiliselt) tunnetusvahendiks, vaid ka (psühholoogiliselt) puhkuseks. Nad toovad lahendusi, mis on inimesele psüühiliselt täiesti hädavajalikud. (samas).

Lotmani ideedega harmoneeruvad ka saksa teatriurija Klaus Schwindi ideed, kes käsitleb lavalist tegevust mänguna, mis on ambivalentne, dünaamiline ja genuiinselt dialoogiline protsess, milles vaataja on positsioneeritud aktiivse kaasamängijana; mäng

pigem komplitseerib kui lihtsustab struktuure ja elemente, mida ta kasutab (Schwind 1997: 425). Teater mängitab ka tekste, kasutades neid nii juhiste kui mänguasjadena, s.t andes neile mängu kaudu uusi, varem kehtinutest erinevaid tähendusi (samas: 434). Just seda tehakse ka minu uurimisobjektiks olevas „Hingede öö“ ruumirännakus.

## 2. Ruumirännak “Hingede öö”

Oma töö fookusesse võtan Tartu Uue Teatri rännaklavastuse “Hingede öö”, mida on etendatud 2018. aasta lõpus, 2019. aasta alguses ja lõpus, 2020. aasta alguses. Mina olen etenduses näitlejana ja osalejana kaasa löönud viimasel aastal. Etendused on läbi viidud aastavahetuse läheduses ja selle ajal, sest raamatu tegevus kulgeb samuti aastavahetusel. Täpsemalt toimusid sel aastal etendused 31. detsembrist kuni 13. jaanuarini.

Ruumirännak vihjab sellele, et toimub ruumis rändamine. Osaleja juhatakse ühest ruumist teise mööda vahekäike, -koridore ja treppe läbides. Nõnda on ruumirännak “Hingede öö” traditsioonilise lava ja publikuta. Iga osaleja on osaledes ise vaataja ja samal ajal ka etendaja selles mõttes, et teised osalejad, kellega ta kokku puutub, tajuvad teda kui ühte näitlejatest, saamata vähemalt esialgu aru, et kes on päriselt näitleja ning kes samuti teatrikülaline. Võib öelda, et ruumirännakus “Hingede öö” on osalejale antud peategelase roll, mis on lavastuse stseenides täitmata jäetud.

“Hingede öö” etenduse tegevdramaturgideks on Maret Tamme (vastutav lavastaja), Henry Griin, Kaija Maarit Kalvet ja Joosep Susi. Etenduses näitlesid lavastajad ise, lisaks kaasati Musta Kasti näitlejad Laura Niils ja Jaanika Tammaru, Taani näitleja Anders Tougaard, Rakvere teatri turundusjuht ja G9 liige Kristo Kruusman, Tartu Üliõpilasteatri näitlejad ja vabatahtlikud (Saro, Toome 2019: 81). Viimaste hulka kuulun ka mina.

Nagu näha, siis olid valitud vähemtuntud näitlejad ja suurema hulga etendajatest moodustasid vabatahtlikud ja üliõpilasteatri näitlejad. Eero Epner leiab, et “nn päris



inimestega tehtud lavastused saavutavad sageli kummalise ja ainulaadse uue lavalise reaalsuse,” mida päris näitleja ei suuda (Epner 2012). Epner toob välja ka võimaluse tulla mängijana lavale: sel puhul ei kehasta näitleja rollis olev inimene end kellekski teiseks, vaid tõstab endas esile mitmeid karaktereid ja on võimeline end pidevalt kiirelt ümber lülitama (samas). Lavastus oli koostöös Labürintteatriühenduse G9, Tartu Uue Teatri ja Tartu Ülikooliga. Etendus on lavastatud Karl Ristikivi romaani “Hingede öö” põhjal”. Rännaklavastuse asukohaks oli Tartu Ülikooli muuseum.

“Päris stsenaariumit ei olegi olnud, võtsime raamatu ette ja kirjutasime ühiselt välja, mis on meie jaoks olulised stseenid, siis kuidas nad majas paigutuvad. Ja kuna paljud stseenid ei ole tekstipõhised, siis hakkasime lihtsalt otsast stseene looma ruumides füüsiliste vahenditega, ilma sõnadeta.” Nii kirjutas mulle meili vahendusel etenduse vastutav lavastaja Maret Tamme, kui temalt stsenaariumi näha küsisin. Lisaks saatis ta mulle Google drive<sup>5</sup> kausta.

Maret Tamme oli drive kausta lisanud manuse, millesse oli üles kirjutanud etenduse põhieesmärgi. Selleks oli “tekitada vaatajas peategelase tunne + isiklik kogemus ruumiga”. Tuleb välja, et üldiseks lavastajate huviks oli saavutada sarnaselt romaanis kirjeldatud peategelasele osaleja tunne nagu ta oleks majas võõras. Ristikivi romaanis räägib palju sellest, et peategelane tundis end võõra mehe majas võõrana.

Lisaks oli üldiste huvide juurde märgitud kolm järgnevat olulist aspekti, mis raamatust kajastusid: “Ristikivi puhul võib kõne alla tulla ka romantiline igatsus puuduoleva järele, igatsemine igatsuse enese pärast; inimese identiteedi terviklikkuse küsimus; „Hingede öö“ keskmes on küsimus, kuidas pärast suuri lahkumisi ja murranguid edasi

---

<sup>5</sup> “Hingede öö” lavastuse drive kaust - ruumirännaku “Hingede öö” vastutav lavastaja Maret Tamme saatis mulle meilile kausta, millesse lavastajad on kogu materjali salvestanud. See sisaldab lisaks stsenaariumi katsetustele muuhulgas dokumente, dokumentatsioone ja protokolle, kujundusi (lava, heli, video, valgus, rekvisiidid), reklaamtrükised jms.

elada”.<sup>6</sup> “Hingede öö” etenduses oli võimalus külastajal-osaajal läbi elada iseenese matused ning siis sealt uuesti ellu tõusta, kogeda taas ebamugavust – järgmises stseenis süüdistava ja üleoleva hoiakuga stseenis olevate tegelaste poolt ning sellest vabaneda ja edasi minna.

Lavastajate peamine eesmärk ei olnud kirjandusteost etenduseks ümber teha, raamatust võtsid nad tähtsamad sündmused, mis meenutaksid osalejale romaani või tekitaksid osalejale romaani peategelasega sarnaseid tundeid<sup>7</sup>. Romaani läbilugemine ei olnud kohustuslik. Toome ja Saro artiklist tuleb selgelt esile see, et esiteks olid väga vähesed raamatut läbi lugenud ja teiseks need, kes olid lugenud, ei teadnud romaanis oleva peategelase mõtteid peast, nii, et suur osa tuli neilgi kohapeal improviseerida (Saro, Toome 2019: 87): “Näiteks Vastaja 1, kes romaani hästi tundis, oleks tahtnud mängida Ristikivi teksti järgi („Pidin korduvalt ütlema: „Mul pole roll peas!““)(Saro, Toome 2019: 87). Uurides lavastajate koostatud kausta google drive’is, näen, et lavastajad on algselt kirjutanud välja romaanis olevad tegelased ja nende lühiiseloostused. Kõiki raamatus olnud tegelasi lavastusse kasutusele ei võetud, nii jäid ka paljud sündmused välja.

## 2.1. Etenduse kirjeldus

Etenduse päevadel alustati esimese osalejaga kella kuuest õhtul ja viimane osaleja lahkus kell üksteist. Etendus ühele inimesele kestis umbes tund ja 20 minutit, igale etenduse päevale müüdi 40 teatripiletit. Kõik said kiirelt müüdnud ja leidis ka inimesi, kes sellest korrast ilma jäid. Näitlejad erinevates stseenides mängisid ühele osalejale oma osa keskmiselt 6 minutit ja nii 40 korda ühel õhtul järjest. Saro ja Toome artiklist

---

<sup>6</sup> “Hingede öö” lavastuse drive kaust

<sup>7</sup> “Hingede öö” lavastuse drive kaust

sain teada, et otsus mängida etendus igal õhtul 40 teatrikülalisele, oli seotud eesmärgiga eelarve tasakaalus hoida (Saro, Toome 2019: 82).

Osade keskele olid lavastajad jätnud tühja koha, et kõigil näitlejatel oleks vahepeal paus enda ruumist lahkumiseks ja korra hingetõmbamiseks. Etendajad vahetasid omavahel rolle, et iga päev ühte ja sama osa mängima ei peaks, samas oli ka neid näitlejaid, kes sobisid ühte rolli ideaalselt ja seda iga päev kordasid, tehes endile ise lõbusaid muudatusi. Etendused olid seetõttu ka varieeruvad. Mõni stseen asendati ka teise tegevusega. Nii näiteks oli 2018. aastal ühes stseenis ühel päeval akordionist ja teisel päeval viiuldaja, kolmandal hoopis Labürintteatriühenduse G9 liige ja “Hingede öö” näitleja Kristo Kruusman vestlemas (Saro, Toome 2019: 82).

Etendus toimus väga huvitava süsteemi alusel. Lavastajad pidid üles töötama lahenduse, mis toimiks nii, et päeva jooksul saaksid eraldi ruumirännaku läbida nelikümmend inimest. Süsteem pidi toimima väga täpselt, nii, et osalejad omavahel ühte stseeni samasse rolli/tegelaskehasse ei satuks.

Osaleja ruumirännak algas õues – selleks oli kolm erinevat kohta. Osalejatele saadeti eelneval päeval kiri, kuhu ja mis kell nad peavad minema. Osalejalt oodati täpsust, hilinemise korral helistati osalejale ja kui ta jõudis paar minutit hiljem, siis oli veel võimalik kiirelt ülejäänud 3 minutiga majja jõuda. Majja jõudmiseks oli antud viis minutit. See oli näitlejapoolne organiseerimine. Osaleja ise seda ei teadnud, kuid temaga kohtuv näitleja (kirjakandja) pidi seda teadma ja sellega arvestama.

Paigas, kus osaleja pidi teatud kellaajaks olema, pidi ta meili teel saadetud kirja põhjal kokku saama Agneseaga. Tegelikult kohtus ta siiski kirjakandjaga, kes andis üle Agnese kirja (kirja sisu vt lisa 1). Kirjal oli kaart juhisenä, mille järgi tuli osalejale iseseisvalt orienteeruda. Näitleja (kirjakandja) mängis nagu tema ei teaks kirja sisust

midagi. Seega siin vahetusid osaleja ja näitleja rollid – osaleja pidi näitlejast justkui rohkem teadma, mida tegema peab. Viimasel tuli näitleja (kirjakandja) hoopis ise etendusele juhatada. Kuigi selles stseenis oli justkui teatrikülastajale antud organisatoorne roll, säilis siiski näitleja vastutus, et osaleja jõuaks õige sihtkohani. Juhul, kui osaleja hakkas vales suunas liikuma, tuli näitlejal kaarti vaatamise initsiatiiv enda peale võtta ja osalejat õigele teeotsale suunata.

“Hingede öös” oli enne etendust igale osalejale saadetud meilile kaks kirja. Ühes tuli teatrile saata enda andmed: nimi, telefon, e-post ja vanus. Teine kiri sisaldas seitset mängureegleid tutvustavat juhendit (kiri on osaleja meilist kopeeritud):

*Et kõik läheks pigem sujuvalt, siis esitame veel mõned palved ja täpsustused. Osa neist on küll juba kuulutatud ja saadetud, aga ega rasv hane seljast maha jookse.*

*1.a Kui võimalik, võta kaasa vahetusjalanõud. Väljas pole küll põlvini porine, aga äkki siiski tekib sellest puhtusest ka mingi tähenduslik selgus, kes teab. Ja ülimalt mugav on liikuda jalanõudes, mis on ülimalt mugavad.*

*1.b Riietus võiks olla mõneti pidulik - on ju ometi aasta viimane õhtu.*

*2.a Kui sind haarab etenduse jooksul akuutne enesetunde halvenemise hoog, anna julgelt teada. Meie teos pole mingi õuduste tuba täis öös kummitavaid hingi, nii et midagi hullu ei tohiks juhtuda. Samas mõistame, et olenemata meie püüdest luua meeldiv kogemus võib mõni juhuslik asi kedagi teinekord heidutada. Näiteks vilets dramaturgia.*

*2.b Kui su tervis ootamatult halveneb ja sa ei saa tulla või keegi tuleb sinu asemel, anna palun sellest samuti teada.*

*3. Selle teose puhul ei toimu arvatavasti paljudele harjumuspäraseks saanud etenduse-eelset kohviku-nautlemist ja fuajees-sätitamist. Seetõttu palume vastavate kehaliste ja hingeliste vajadustega ühele poole saada enne etendusele tulemist.*

4. Osaluse määra valid sina. Me küll provotseerime ja kutsume kaasa mängima, aga sa ei pea tundma end süüdi, et sa pole näitleja.

5. Tagasiside on meile tähtis. Antud teose puhul ei teki küll kohe etenduse järel autorite ja küllastajate vestlusringi, kuid kui sa vähegi raatsid ühel päeval mõne mõtte meiega jagada, siis oleme tõesti tänulikud. Eriti oodatud on kriitilised mõtted, aga ka kiitvad sobivad hästi. Ja kõik vahepealsed.

6. Sinu etenduse täpne algusaeg ja -koht saadetakse sulle sõnumina telefonile. Kui juba etenduspäev käes ja hämardub ja sulle tundub, et sa pole infot saanud, siis palun anna sellest teada.

7. Kontaktid murede ja rõõmude edastamiseks:

*labyrintg9@gmail.com / 534 547 24*

Kirjast järelduvad mõned mängureeglid, mis olid osalejale ette antud juba enne etenduse algust. Osalejad pidid kaasa võtma sisejalanõud ja pidulikud riided. Kiri aitas osalejal mänguks valmis olla.

### 3. Piirid ja vabadus ruumirännakus “Hingede öö”

Järgnevalt analüüsin etendust “Hingede öö”, kõrvutan ruumirännaku mänguga. Selleks kasutan eelnevas peatükis leitud mängule vajalikke elemente. Täpsemalt juhindun ruumirännakus “Hingede öö” olnud piirangute ja vabaduse leidmisest etenduste näitel. Peatükis 3.1. keskendun piiridele ja mängureeglitele, 3.2. peatükis vabadusele.

#### 3.1. Etenduse süsteem

Ruumirännakut “Hingede öö” võib vaadata kui ühte suurt mängu osalejate, näitlejate ja ruumi vahel. Kogu mäng koosnes kindlast süsteemist, mille lõhkumisel poleks see saanud kujuneda nii, nagu planeeritud. Lavastajad olid paika pannud, mis kell osaleja erinevatesse mänguruumidesse (stseenidesse) sisenema peab ja kui kaua ühes stseenis mängimine aega võtab. Järjepidevaks aja jälgimiseks koostati kogu süsteemi haldav tabel, kus seisnes, mis kellast iga osaleja erinevatesse stseenidesse jõudma pidi. Iga kuue minuti järelt sai uus ajagraafik uue osaleja jaoks, mille jälgimine oli üheks näitleja ülesandeks. Süsteemi täpse ajastuse reguleerimine käis koostöös. Lisaks enda ruumile tuli hoolitseda ka selle eest, et järgnevates ruumides süsteem jätkuvalt sujuks. Iga tulemata jättnud osalejast anti kõigile teada. Selleks kasutati sotsiaalmeediat ja omavahelist suhtlust. Igal näitlejal oli kogu süsteemi ees vastutus.

Järgnevalt koostas tabeli, kus tõin stseenide kaupa välja ruumirännakus “Hingede öö” mängijatele kehtivad mängureeglid, mis olid vajalikud stseenide õnnestumiseks. Tabeli esimeses lahtris tõin välja stseenid lähtuvalt ruumist ja näitlejatest. Teise lahtrisse kirjutasin kellaajad, mis ajaks osaleja pidi antud stseeni jõudma. Väikestel

vahestseenidel kellaaega ei olnud pandud, sest seal ei saanud väga ajast sõltuda, enamasti olid need liikumised ühest ruumist teise. Kolmandas lahtris toon välja stseenides olevate näitlejate ja osaleja ülesanded.

Osalejale oli meili teel teada antud, kus ta kindlal kellaajal olema peab. Esimene osaleja pidi 17:49 olema Toome kohviku juures. Järgmine pidi 6 minuti pärast olema Kuradisilla juures, sellest järgmine Inglisilla juures jne. Agnese kirjakandja pidi osalejani jõudma kella 17:50ks ja andma selle osalejale üle (kirja sisu on töö lisas). Tabelis on esimese osaleja rännaku plaan ajas ja ruumis:

<b>Stseen/näitleja</b>	<b>Aeg</b>	<b>Mängijate (näitlejad ja osalejad) mängureeglid (piirid)</b>
Kirjakandjaga kohtumine väljas (Inglisild, Kuradisild või Toome kohvik)	17:50	Näitleja ülesanded selles mängus: 1) osalejale kirja andmine 2) mängimine, et tema ei tea kirja sisust midagi 3) kella jälgimine, kiirustada osalejat vastavalt ajale 4) valik, kas jätab osalejaga ukse juures hüvasti või läheb uksest sisse ja seejärel eemaldub enne järgmist stseeni 5) kuna kirjakandjat romaanis ei eksisteerinud, siis tuli käituda selliselt, et osaleja tunneks end romaanile vastavalt üksildasena pimedal tänaval.  Osaleja ülesanded: 1) näitleja poolt antud juhise täitmine – kirja lugemine 2) kaardi järgi ukseni liikumine.
Välisuksest majja sisenemine – koridor, koristaja	17:54	Näitleja: 1) lüli, kes juhatab osaleja õiget teed pidi (stseeniruumis oli 3 suunda, kuhu oleks saanud minna) 2) kurja karakteri mängimine – õiendada osalejaga 3) koristaja rollis olemine – pühkida põrandat 4) aja jälgimine – kui osaleja jõudis mingil põhjusel liiga vara, siis viivitada kauem, kui liiga hilja, tuli koristajal kiiremini osaleja edasi juhutada.  Osaleja: näitleja juhendamisel liikumine
Valvur trepil		Näitleja: 1) öelda, et kontsert on juba alanud 2)

		<p>osaleja üleriiete ja jalanõude võtmine 3) osaleja juhatamine trepist üles 4) üleriiete ja jalanõude garderoobi viimine</p> <p>Osaleja: 1) üleriiete andmine, jalanõude vahetamine sisejalanõude vastu 2) trepist üles liikumine</p>
Fotograaf		<p>Näitleja: 1) osaleja suunamine fotoseina juurde 2) pildistamisest märku andmine 3) pildistamine 4) foto näitamine osalejale 5) trepist üles juhatamine</p> <p>Osaleja: näitleja poolt antud juhiste järgimine</p>
Bella		<p>Näitleja: 1) osalejale trepile vastu minemine 2) juhatamine osaleja järgmisesse stseeni 3) etteantud teksti järgi vestlemine</p> <p>Osaleja: näitlejale järgnemine</p>
Ollega kohtumine	17:58	<p>Näitleja: 1) ülesanne valida tahvelarvutist salvestatud lauseid vastavalt osaleja reageeringutele 2) paluda osalejal raamatust väike lõik ette lugeda 3) laualambi kustutamine</p> <p>Osaleja: 1) vastata küsimustele, vestelda näitlejaga 2) palutud lõik ette lugeda</p>
Galerii, teine Bella	18:04	<p>Näitleja: 1) võtab osaleja ukse peal vastu 2) juhatab Galeris osaleja läbi 3) palub osalejal olla vaikselt 3) õhtusöögilauda juhatamine</p> <p>Osaleja: näitlejale järgnemine</p>
Õhtusöök 1	18:05	<p>Näitleja (Bobby, kelner): osaleja laua äärde istuma juhatamine</p> <p>Näitlejad (laua ääres istujad): 1) lavastajate poolt etteantud tekstist lähtumine, osalejaga vestlemine</p> <p>Osaleja: lauda istumine</p>
Leinaja 1		<p>Näitleja (leinaja 1): 1) asetada õigel ajal osalejale käsi õlale (hetkel, kui lauas räägitakse kadunukesest) 2) osaleja endaga kaasa kutsumine 3) juhatada osaleja</p>



		<p>kapi taha 3) osalejaga etteantud repliikide põhjal vestlemine</p> <p>Osaleja: 1) leinajale järgnemine 2) leinaja küsimustele vastamine, vestlus</p>
Õhtusöök 2		<p>Näitlejad (lauas): Hüüda osalejat nimepidi, kutsuda tagasi lauda</p> <p>Näitleja (Bobby, kelner): osalejale vastu minemine ja laua teise otsa istuma juhatamine</p> <p>Näitlejad lauas: etteantud teksti järgi vestlemine</p> <p>Näitleja (Bobby, kelner): 1) kõlistada klaasi ja anda osalejale võimalus püsti tõusta ja kõne pidada 2) peale kõnehetke osalejale kõrvaklappide andmine</p> <p>Osaleja: tegutseda vastavalt kõrvaklappidest tulevatele infole</p>
Ametnik		<p>Osaleja: ametnikule kõrvaklappide andmine</p> <p>Näitleja: osalejale paki andmine ja edasi juhatamine</p>
Leinaja 2	18:17	<p>Näitleja: 1) ülesanne mitte rääkida, tekitada leina meeleolu 2) pakkuda teed 3) panna muusika mängima 4) tantsida ja kaasata osaleja endaga tantsima 5) avada osaleja poolt antud pakk, näidata osalejale 6) muusika kinni panemine ja tule kustutamine 7) osaleja endaga kaasa juhatamine 8) osaleja katafalgile pikali suunamine</p> <p>Osaleja: 1) anda pakk näitlejale 2) järgneda näitlejale</p>
Surm	18:29	<p>Näitleja (ingel): osalejale katteloori peale panemine</p> <p>Näitlejad (2 teist ingliti): 1) osaleja katafalgil saali vedamine, lampide all tiirude tegemine, lükata katafalki sujuvalt 2) jätta katafalk pastori kõrvale</p> <p>Näitleja (pastor): 1) anda inglitele märku, kui voodi lükkamisega tuleks kiirustada või aeglustada</p>

		<p>(vastavalt ajale) 2) kõne lugemine (sh aja reguleerimine - vastavalt ajale lühendada teksti)</p> <p>Näitleja (klaverimängija): vastavalt ajale teha peale pastori kõne vaikusehetk ja seejärel mängida pala</p> <p>Näitlejad (2 inglit): 1) võtta osalejal katteloor pealt 2) juhatada osaleja katafalgilt püsti ja endaga kaasa liikuma 3) suunata osaleja uksest välja</p> <p>Osaleja: järgneda näitlejate juhistele</p>
Ülekuulamine	18:35	<p>Näitleja (sõdur 1): 1) karm olek 2) perenimepidi hüüdmine: “<i>Perekonnanimi</i>, ülekuulamisele!” 3) uude ruumi juhatamine</p> <p>Osaleja: järgneda ruumi</p> <p>Näitleja (sõdur 2): 1) kartulite koorimine, kausside pesemine või muu tegevuse tegemine 3) mitte osalejaga suhelda 4) vajadusel keelata osalejal vooditele istuda</p> <p>Näitleja (sõdur 1): 1) osaleja juhatamine ühest ruumist teise 2) käskida osalejal laua äärde istuda 3) panna lauale paberileht ja pastakas 4) lahkuda ruumist, jätta osaleja üksi</p> <p>Näitleja (sõdur 2): 1) vastavalt ajale kustutada lamp osaleja juures 2) lasta kõlaritest lindistust 3) panna laualamp tagasi põlema</p> <p>Näitleja (sõdur 1): 1) minna ruumi, kus osaleja istub 2) istuda osaleja vastu laua äärde 3) karm olek 4) nõuda osalejalt ülestunnistust nii kaua kuni tuleb järgmine näitleja</p> <p>Näitleja (sõdur 2): siseneda ruumi ja öelda, et tegemist on vale tunnistajaga</p> <p>Näitleja (sõdur 1): lasta osalejal minna</p>
Stanley		<p>Näitleja (Stanley): 1) kutsuda osaleja endale järgi 2)</p>

		<p>joosta osaleja eest 2) jälgida, et osaleja järgneks talle</p> <p>Osaleja: järgneda näitlejale (Stanleye)</p>
Piir	18:41	<p>Näitleja (sakslane): räägib osalejaga saksa keeles, annab osalejale paberilehe ja viipab koristaja poole</p> <p>Näitleja (koristaja): 1) koristada 2) kui osaleja tema juurde liigub, siis õiendab (eesti keeles), ajab osaleja tagasi sakslase juurde</p> <p>Näitleja (taanlane): 1) räägib taani keeles 2) annab uue paberilehe</p> <p>Näitleja (koristaja) 1) kui saab osalejalt paberilehe, vihastab ja õiendab sakslasega</p> <p>Näitleja (taanlane) annab võtme</p> <p>Näitleja (koristaja): avab ukse ja laseb osaleja uksest sisse</p>
Kontsert	18:47	<p>Näitleja: juhatab osaleja trepist üles</p> <p>Osaleja: liikuda trepist üles</p> <p>Näitleja (pillimängija): 1) mängib teepeal pilli 2) kui ülevalt hüütakse, siis tuleb eest ära</p> <p>Osaleja: liikuda trepist edasi</p>
Arst	18:49	<p>Näitleja: 1) võtta osaleja vastu 2) vestelda osalejaga (vastava teksti järgi)</p>
Lift	18:55	<p>Näitleja (arst): juhatada osaleja liftile</p> <p>Osaleja: järgneda näitleja juhistele – minna lifti</p> <p>Näitleja: võtab alla jõudnud liftist osaleja vastu 2) viibata osaleja välisriiete, mis liftiga samal ajal riidepuu otsas nõoriga alla saadeti</p> <p>Osaleja: võtta riidepuult välisriided ja need selga</p>

		panna Näitleja: suunata osaleja disco ruumi Osaleja: järgneda suunatud ruumi
Disko	18:56	Näitleja: 1) tantsida, kaasata osaleja endaga tantsima 2) valada osalejale šampust klaasi 3) anda osalejale roos 4) juhatada osaleja ruumist välja Osaleja: järgneda näitleja juhtistele
Trepil	19:01	Näitleja: 1) võtta osaleja vastu 2) vestelda osalejaga, öelda talle midagi tema kohta käivat, mille korraldajad varasemalt osaleja kohta välja otsinud on 3) pakkida lill ajalehe vahele 4) jätta osalejaga hüvasti

Tabelist järelduvad peamised mängureeglid olid näitlemine ehk tegelaskuju rolli sisse elamine, etteantud teksti etendamine ja korralduslike ülesannete täitmine. Nii mõneski stseenis oli näitleja peamine ülesanne osaleja ühest ruumist teise juhatamine. Nii olid näitlejad ruumirännakus tee juhatajateks. Iga ülesannet läbi viies tuli arvestada osalejaga. Tabelist selgus, et igas stseenis alustas tegevusega näitleja, kes jutustas lugu ja kaasas sellesse osaleja. Ruumides oli pidev näitlejapoolne mängu juhtimine ja algatamine, mistõttu võttis osaleja stseenide alguses tegevustikule järgnemise positsiooni ja tegi seda, mida temalt oodati: kaardiga orienteerumine, näitleja kutsumisele ja ruumist ruumi juhatamisele kaasa minemine, küsimustele vastamine, dialoogi pidamine, teksti lugemine, fotoseina juures poseerimine jne. Võib näha, et ametniku stseenis tuleb siiski osalejal esimene samm teha, kuid eelmisesse stseeni kuuluvatest kõrvaklappidest on talle siiski liikumine ja tegevus ette öeldud.

Näitlejatel oli lavastajate poolt ette antud tekst või ülesanne, mida nad pidid stseenis ette mängima. Enamike roll oli osaleja kaasata endaga tegevusse või vestlusesse. Eelviimase stseeni (Disko) puhul tuli näitlejal teatrikülastaja endaga tantsima kutsuda. Leinaja 2 stseenis oli näitleja vaikiv, mistõttu vestlust ei tekkinud, kuid tantsima oli

osaleja kaasatud siiski. Tekstirohketes stseenides eeldati vestlust osalejaga, mida algatati osaleja poole pöördumisega ja küsimuste küsimisega. Nende eranditeks olid matuste ja piiri stseen. Esimeses luges pastor igale osalejale teksti ette, ootamata teisepoolset vastutegutsemist. Piiri stseenis ei eeldanud taanlane, et osaleja hakkab temaga taani (või teises) keeles rääkima.

Korralduslikeks ülesanneteks (sh need, mis jäid osalejale saladuseks) olid stseenides ajast kinni pidamine ja selle järgi stseeni pikkuse määramine, üleriiete võtmine ja nende garderoobi viimine, pildistamine, kõrvaklappide andmine osalejale, muusika käima panemine, hääle lindistamine, mälupulkade ühest kohast teise viimine, mälupulga arvutisse panemine ja sealt õigel ajal õige helifaili (vastavalt osalejale) mängima panemine, katafalkide vedamine, lambi põlema panemine ja kustutamine, pildi printimine ja raami panemine, sh pildiraami pakkimine, üleriiete nööri külge panemine jne. Lisaks tuli näitlejatel jälgida, et osaleja läheks õigesse suunda, kuhu teda juhatati.

Näitleja mängu osalusteatris teebki põnevaks just see, et ta peab olema valmis juhuslikkuseks. Iga stseen on vastavalt uuele osalejale erinev ja sõltub suuresti osalejast. Samas on mõne osalejaga siiski lihtsam – ta on pigem vaataja rollis, kui aktiivse isetegutsejana. Sel juhul läheb etteplaneeritud teksti mängimine lodusamalt. Aktiivse osaleja korral tuleb näitlejal vastavalt aktivisti tegutsemisele reageerida teisiti. Tabelist selgub, et osaleja peamine ülesanne on järgneda näitleja mängule, liikuda juhatatud tee järgi, et kogu etendus saaks toimuda.

Osaleja peamine reegel selles mängus on jälgida, mida talt oodatakse ja vastavalt sellele tegutseda, juhinduda näitleja poolt antud märkidele. Oli stseene, kus oodati vähesemat osaleja vestlusaktiivsust, kui ka neid, kus eeldati rohkemat, kuid sellest ei juhtunud midagi, kui osaleja otsustas mitte kaasa rääkida. Tabelist järeldub, et peamised piirid osalejale tulevad näitleja poolt antud juhustest. Selgub, et osalejal oli seega vähem

piiranguid Teksti talle ette antud ei olnud, mistõttu oli tema ülesandeks liikuda sinna, kuhu vaja ja mõnel korral ka teha midagi, mida talle öeldi.

Liikumise siht oli kindel nii suuna kui ka aja mõttes. Ta ei saanud lõhkuda näitleja poolt juhatatud teekonda (narratiivi piire) ja minna hoopis teises suunas. Samuti ei lubatud külastajal jääda stseenidesse iseseisvalt kauemaks, kui oli mõeldud. Näitlejad juhatasid külastaja õigel ajal õigesse kohta, ise aega jälgides. Osalejapoolsel keeldumisel ühest stseenist teise minemiseks, tuli etendajatel näiterollist eemalduda ja paluda korraldajatena viisakalt külalisel järgmisesse stseeni edasi minna.

### 3.2. Mängulisuse mõõde rännaklavastuses “Hingede öö”

Järgnevalt vaatan lähemalt eelmises peatükis selgunud piire ja leian nendest lähtuvalt vabaduse. Tuleb välja, et näitlejal on ruumirännakus “Hingede öö” rohkem piiratud käike. Temale on lisaks tegelaskuju karakteri etteantusele ka sõnaline tekst või tegevus ees ja läbi harjutatud. Näitlejal tuleb luua etenduses osalejale raamid, millest kaasmängija lähtuma peab. Järgnevalt (näitleja) reeglid:

#### Karakteri mängimine – tegevustiku teadmine

Näitlejad pidid teadma, keda nad antud mängus mängivad (sealjuures nime teadmine) ja mis situatsiooniga stseenis tegemist on. Tuli olla valmis selleks, et osaleja võib hakata näitlejatele küsimusi esitama. Seega räägiti näitlejatega kogu informatsioon ja karakter läbi.

Ülekuulamises pidi sõdur olema enesekindel, enda õigust nõudev ning võtma osaleja ees kõrgema positsiooni. Kui osaleja juhtus olema julge näitlejale vastu hakkama ja ülestunnistust eirama, tuli sõduril sellest hoolimata enda positsioonile kindlaks jääda (mitte osalejale nõ alluda) ja tekkivat kartust mitte välja näidata. Ülekuulaja pidi osalejas tekitama meenutusliku tunde, mil inimene on saanud sõimata – näiteks meenutus karmist õpetajast. Õige tunnetuse ja emotsioonidega oligi osalejal võimalik kogeda peategelase tundeid ja emotsioone ning läbi elada sama, mida Karl Ristikivi “Hingede öö” romaanis kirjeldab. Koristaja stseenis tuli näitlejal olla kuri. Näitlejal oli selles osas vabadus olla kuri sellisena nagu tema isikuliselt on.

Osalejal oli suurem vabadus karakteri valiku osas, ta sai olla see, kes tahtis. Üldiselt saab teatrikülastajat jagada kahe osalusastme järgi: passiivne ja aktiivne osaleja. Passiivne on pigem jälgiv ja dialoogidesse vähesel määral kaasa minev, kui üldse. Aktiivne osaleja on aga igal pool ise tegutsemist otsiv ja kohtades, kus võimalik ise dialooge alustav. Leinava naisega stseenis hakkasid paljud osalejad vaikiva näitlejaga üksi rääkima, tekitades sinna enda ruumi (Saro, Toome 2019: 87).

Aktiivsed osalejad otsisid sageli ka rohkem lahendusi, kui neid oli. Matuste stseenis tõusid üksikud aktiivsed osalejad enne näitlejapoolset juhendamist ise katafalgilt varem püsti ja hakkasid saalis ringi liikuma. Näitlejatel tuli siinkohal jälgida, et osaleja saalist minema ei kõnniks – näitlejal tuli osaleja õigesse kohta suunata või isegi vajaduse korral rollist välja astuda ja korralduslikul viisil osalejale öelda, mida ta teha siiski ei tohiks.

Näitleja roll oli lisaks mängu juhendamisele ise ka kaasa mängida. Olenevalt teatrikülastaja osalemisest, tuli näitlejal samuti reageerida vastavalt külalise eripärasele käitumisele. Passiivse osaleja puhul oli küll tegemist rohkem ise näitlemisega ja osaleja kaasamisega esitades küsimusi või juhatades tegevustikku. Aktiivne osaleja pani aga

näitleja rohkem proovile. Viimasel tuli juhendatava rollist välja astuda ja mõelda välja mängulisi lahendusi vastavalt osaleja väljakutsele. Näiteks tuli vastata osaleja küsimustele.

Igal osalejal on valik, mida ta antud situatsioonides etenduse käigus teeb. Ta saab valida, kas ta jääb iseendaks või etendab kedagi teist, enda peas väljamõeldud tegelast. Üks osaleja “Hingede öö” etendusest ei tunnistanud enda nime, kui teda kahes stseenis nimepidi kutsuti. Matuste stseenis, kui pastor kõnes osaleja nime ütles, tegi osaleja märkuse, et see pole tema nimi. Järgmisesse stseeni osalejat edasi juhatahes tuli vastu ülekuulaja, kes hüüdis osalejat perenimepidi, vastas osaleja jällegi, et see pole tema nimi. Etendust see ei häirinud ja ruumirännak jätkus edasi. Hiljem matustestseenis olevate näitlejatega arutades selgus, et klaverimängija tundis mainitud osalejat ja teadis ka öelda, et nimi oli tegelikult õige. Igal osalejal oli vabadus mängida just sellist tegelast nagu ise soovis, samas oli nende rollivalik selgelt mõjutatud: “Nagu romaani peategelane, nii eritlesid ka vastajad täpselt seda, kuidas füüsiline ja tajutud (emotsionaalne) distants ühe või teise etendajaga neile mõjus ning nende rollivalikut ja -sooritust mõjutas. Kiiresti muutuv keskkond ja pidev infovoog ei jäta vaatajale aega leida sobiv käitumismuster romaani sündmustikust või argielu kogemustest ning suunab reageerima etendusolukordadele spontaanselt, tuues välja teadvustamatuidki detaile ja kihte /.../ Kas teadlikult või teadvustamatult kehastasid mitmed vaatajad iseennast, jõudes oma individuaalse eksistentsi teatud esituseni.” (Saro, Toome 2019: 88)

Kahjuks tuli siiski “Hingede öö” etenduses ette olukord, kus tuli lubada ühel teatrikülastajal koju minna. Matuste stseen toimus sealsamas ruumis, kus olid just hiljuti külastaja isa matused olnud. Külastaja soovil sai tema mäng pooleli jäetud. Sellised olukorrad võivad mängus osalemise külastajale ebameeldivaks teha. “Fookusgrupi intervjuudes kerkis korduvalt esile, et vaatajad, kes olid hiljuti lähedase



inimese surmaga kokku puutunud, tajusid surmaga seotud stseene sügavamalt ja isiklikumalt ning nii mõnigi kord loobusid kaasa mängimast.” (Saro, Toome 2019: 89)

## Etteantud tekst ja sellest kõrvale kaldumine

Korduvaks mängureegliks näitlejail oli vestlus osalejaga. Enamikel näitlejatel tuli tekst selgeks õppida ja seda stseenides ette mängida, kuid neisse piiridesse tuli jääda senimaani, kuni osaleja kommenteeris midagi, millele ei saanud vastata etteantud lausega. Selles mõttes tiirles kogu tegevus osaleja ümber. Sellistes kohtades oli näitlejal vabadust etteantud teksti vastavalt osalejale mugandada ja vastata osaleja poolt esitatud küsimustele.

Õhtusöögi stseenis esimese laua juures oli oma kava – näitlejatel oli pähe õpitud tekst ja järjekord, millal keegi midagi ütleb. Osaleja oli selles osas rohkem jälgija rollis, kuid näitlejad tekitasid teatud vaikushetki, mil oli osalejal võimalus kaasa rääkida, kui ta seda soovis, kuid ei juhtunud ka midagi, kui osaleja otsustas lauas olles pigem teiste juttu kuulata. Sellisel juhul oli näitlejatel rohkem tekstis kinni olemist, aktiivse osaleja korral tuli vastata osaleja küsimustele või kui osaleja viis oma jutuga teema eemale, tuli sellest lähtuda ja võimalusel siiski öelda etteantud repliike.

Paljudes stseenides tuli osalejal vastata küsimustele, tema vabadus oli ise valida, kuidas kaasa rääkida ja mida vastata. Ka vaikimine oli võimalik, kui osaleja seda soovis. Keegi ei keelanud seda. Lavastajad olid eelnevalt kirja pannud ka ennustused, kuidas osaleja võiks reageerida ja mida küsimustele vastata. Kuna “kas”-küsimustele on enamasti vastuseks kas “ei” või “jah”, siis oli neid lihtne küsida ja nendest lähtuvalt vastused juba eelnevalt välja mõelda. Proovides mängitigi erinevaid variante läbi, et näitlejad saaksid võtta mängu loomulikumalt ja harjutada erinevaid situatsioone. See aasta tundus, et kõik oli juba lihtsam - eelmisel aastal olevate mitmesuguste osalejate peal

olid stseenid läbi katsetatud. Lavastajad ja eelmisel aastal rollides osalenud näitlejad andsid sellel korral uutele näitlejatele suuniseid, kuidas mingites olukordades vastavalt osalejale reageerida. Nii mängiti proovides läbi eelmisel aastal külastanud osalejate tüüpilisi mustreid.

Mõnes stseenis ei olnud näitlejal nii suurt vabadust ise teksti välja mõelda ja osalejatega ise jutustama hakata. Piiri stseeni puhul jäi näitleja teksti mõttes kindlatesse raamidesse väga lihtsalt: näitleja ülesanne oli esmalt vaadata paberilehte, millele osaleja oli pastapliiatsiga märkinud või lihtsalt tühjaks jätnud. Osaleja vabadus siin oli etteantud paberiga teha mis tahes - kirjutada sinna ülestunnistus, joonistada või jätta tühjaks. Peale seda sai näitleja küsida osalejalt “mis asi see on?”, olenevalt sellest mis paberilehel oli ja kas üldse midagi oli. Osaleja vastusele või pikale vaikimisele tuli näitlejal öelda umbes järgnevalt: “meid huvitab siin, kes teie olete”, mille peale oli osalejale jälle vabadus valida, mida öelda või mida teha, arvestades suunareeglit, et ta peab seal istuma, sest sinna teda suunati. Ruumist lahkuda õnneks ei mõelnud keegi, kuid selle korral oleks näitlejad jälginud, et seda ei juhtuks ja oleksid osaleja ruumi tagasi kutsunud. Peale osaleja vastust eelnevale küsimusele tuli näitlejal mängida, et pole vastusega rahul jätkates sama küsimusega, lisades vahele sõna “päriselt”. Näitlejal tuli osalejaga sedasi vestelda nii kaua, kuni ruumi tuli järgmine näitleja (sõdur 2) ja katkestas esimese sõduri ülekuulamist. Teisel sõduril oli üks kindel lause osalejast sõltumata, mis oli etenduses suunatud teisele näitlejale (esimesele sõdurile). Osaleja piirang oli siin jälgida toimuvat ja järgneda uuele kutsele või tegevustikule, mida temalt oodati.

Osaleja vabadus oli valida, kuidas antud situatsioone läbida: mida öelda ja kuidas ülesandeid lahendada. Ka etteantud tegevuste juures, mida osaleja pidi tegema – näiteks orienteerumine kaardi abil – oli osalejale võimalus valida, kuidas ta teekonnani jõuab. Kas hakkab kaardil ise näpuga järge pidama või küsib abi kirjakandjalt või hoopis

esitab kirjakandjale omakorda väljakutse näitlejal teda ennast juhatada. Vajadusel anti mõnes stseenis, näiteks matustes katafalgile minemisel teatrikülastajale tema soovil rohkem vabadust. Väga paljud osalejad keeldusid sellele pikali minemast ning näitleja pakkus seejärel võimaluse osalejal selle peal hoopis istuda. Viimase eiramisel tuli matuste ruumi lihtsalt kõndida.

## Ühest stseenist teise juhatamine

Teekond osalejale oli ette nähtud. Näitlejad juhatasid teda ühest stseenist teise, see oli näitlejate mängureegel, osalejal oli ülesanne selle järgi liikuda. Mõlema osatäitja vabadus oli teekonnal tegutseda nii nagu tahtsid. Mõnes stseenis oli küll näitlejal liikumisel vajalikud laused ette antud, kuid edasine vestlus oli üldiselt vaba. Teises stseenis oli jällegi vabam käik – näiteks võis kirjakandja olla just selline nagu tahtis. Temal ei olnud kindlat teksti ette antud. Ta sai ise valida, kas alustab teatrikülastajaga vestlust või mitte. Sama oli teise mängijaga/osalejaga. Ruumides tuli ette situatsioonide lahendamist. ühes ruumis oli osaleja pandud huvitavasse olukorda – ta oli seal kahe näitlejaga – üks rääkis taani keeles ja eesti keelt ei osanud, teine oli eestlane – kuri koristaja, kes ei teinud osaleja küsimustest väga välja. Seega tuli osalejal endal leida edasine väljapääs või tegevus.

## Ajast (kellast) sõltumine

Ajaga tegeleti neis stseenides, kus aja järgi orienteeruti. Vastavalt aja nihkele tuli teha mõnedes stseenides vastavaid korrekture, et ajagraafikusse tagasi naasta. Üks stseen, kus võis ajaga nihkesse minna, oli algusstseen, mil osaleja pidi näitlejaga kaardi abil orienteeruma ja uksest sisse jõudma. Kuna etenduskülalised olid kõik väga erineva liikumiskiirusega ja võis juhtuda ka valesti kaardi lugemist, siis hoolimata sellest, et selle stseeni näitleja üritas kas osalejat kiirustada või liikumistempot aeglustada, võis

tekkida ajanihkeid. Samuti võis hilisem teise stseeni naasmine tuleneda ka sellest, kui osaleja jäi kuni paar minutit hiljaks. Kuna teine stseen (koridoris koristajaga) võimaldas ajaga mängida, saadi seal üldiselt kohe järjele tagasi. Lisaks võis tulla ajapikendusi ja puudujääke järjele teha ka teistes stseenides või kui teises stseenis ei saanud täpselt aega korvata, jõuti sellega tegeleda järgmistes stseenides. Ajagraafikust mahajäänutele lühendas pastor matuste stseenis teksti, jättes väikese osa vahele, mis ei mõjutanud etenduse kulgu, ega tulemust osaleja jaoks.

### Tegevusest sõltumine

Tabelis toodud stseenides, kus aega ei ole kirjas, oli raskem ajaga arvestada ja tegutsemiseks oli tegevusest orienteerumine. Näitleja küll teadis kellaega, millal osaleja peaks eelnevasse stseeni jõudma, kuid alustas oma tegevusega siis, kui osaleja oli antud stseeni jõudnud. Näiteks liikumine ühest stseenist teise – näitleja pidi arvestama osaleja väljumisega teisest stseenist ja liikuma temaga järgmisesse.

### Ajavahemikust (kestvusest) sõltumine

Mõnes üksikus stseenis määras selle kestvuse ajavahemik. Ülekuulamisstseenis lõpetas tegevuse kestvusaeg, mitte kellaeg, ega tegevus ise. Seal pidi üks näitleja jälgima, kunas möödub 1 minut ja seejärel teise näitleja ja osaleja vestlusele vahele sekkuma.

Tunnetasin etenduses “Hingede öös” ka iseend erinevates situatsioonides, tajusin enese reageeringuid ja nägin, kuidas ma mingis olukorras käitun – see kutsus mind enese reageeringuid hindama. Taoline autorefleksioon oli abiks ka antud analüüsi mõtestamisel.

\* Selles peatükis järeldeb, et näitlejatel oli ruumirännakus rohkem piiranguid, kui osalejal. Näitlejate üheks vabadust piiravaks ülesandeks oli Karl Ristikivi “Hingede öö” romaanis oleva karakteri kujutamine, iga näitleja pidi etenduses ühte rolli mängima. Osaleja seevastu sai ise valida, millise maski (või kas üldse) ta endale ette loob, lisaks kuidas ta antud situatsioonides käitub ja milliseid valikuid langetab. Paljudel näitlejatel oli ka vaja mängida etteantud verbaalse teksti järgi, kõrvalepõige ja vabadus selles osas oli vastavalt osaleja öeldule vestluses etteantud teksti mugandada. Leidsin, et osaleja ainsaks mängu piiriks oli ettenähtud teekond ja mõningad tegevused, mis olid lavastuses ette nähtud, osaleja pidi juhinduma näitleja poolt antud tegevustele ja liikuma selles suunas, kuhu teda juhatati.

## Kokkuvõte

Töös uurisin osalusteatri piire ja vabadusi ruumirännaku “Hingede öö” näitel. Eesmärgiks oli sukelduda osalusteatri maastikule ja leida selle eripära ja uudsus traditsioonilise teatri kõrval. Kuna sellises teatrivormis tulevad esile osaleja ja näitleja muutuvad rollid etenduses, oli põnev uurida, kui suur on vabadus osalusteatri mängus liikuda ja erinevaid samme teha. Kõrvutasin osalusteatri mänguga ja püüdsin tuvastada reeglite kehtestamisi ja rikkumisi erinevate mängijate/osalejate vahel.

Osalusteatri on traditsioonilise teatri ees palju lisavõimalusi: osaleja saab lisaks vaatamisele ka ise tegutseda, näitleja arvestab teksti ettemängimises osaleja reageeringutega ja ruumina kasutatakse teatrisaalist väljaspool olevaid kohti. Ruumirännak “Hingede öö” toimus Tartu Ülikooli muuseumi erinevates tubades ringi liikudes.

Osalusteatri kui mängu loob lavastaja ja selles käike teevad näitlejad ja osalejad, kellel on selles mängus mõnevõrra erinevad ülesanded. Näitleja on kogu süsteemi eest vastutav ja tegeleb lisaks mängulistele ülesannetele ka korraldusliku poolega. Ruumirännakut “Hingede öö” uurides selgus, et paljud korralduslikud ülesanded ei pruugigi osalejale nähtavad olla. Antud etenduses näiteks raamiti pilti, tegeleti heli salvestamisega, selle teise stseeni arvutisse toimetamisega, lambi põlema panemise ja kustutamiseega.

Kuigi ruumirännakus “Hingede öö” olid üldised mängureeglid (tegelaskuju rolli sisse elamine, etteantud tekstist lähtumine, korralduslike ülesannete täitmine, ühest stseenist teise juhatamine ja ajast kui ka tegevusest ja selle kestusest orienteerumine) paika pandud, oli osaleja jaoks säilinud ka võimalus juhuslikeks käikudeks. „Päris“ näitlejal

oli rohkem mängureeglitest kinni pidamist. Lisaks korralduslikule tegevusele, oli karakter ette antud ja paljudes stseenides oli ka kindel tekst, mis näitlejal ette mängida tuli. Osaleja peamine reegel oli seevastu näitleja korralduste järgimine, vabadus seisnes karakteri valikus ja selle välja mängimises, kus siis osaleja võis valida passiivse ja aktiivse rollisoorituse vahel.

## Kirjandus

Brook, Peter 1972. *Tühi ruum*. (Loomingu Raamatukogu 44/45). Tallinn: Perioodika.

Epner, Eero 2017. Mis on teater? *NO99 kodulehekülj*.  
<https://no99.ee/tekstid/motteid/mis-on-teater>, 20.03.2020

Epner, Eero 2012. Mõnest väljakutsesest nüüdisaegse teatri ees. *Eesti kultuuriajaleht Sirp*.  
[https://sirp.ee/s1-artiklid/teater/monest-vaeljakutsesest-nueuedisaegse-teatri-ees/?fbclid=IwAR2W7YOwKYODfx3k2wDyKgBQtmwE2tKA1gCBZTPYyr7oih2mM-mewl9iB\\_Y](https://sirp.ee/s1-artiklid/teater/monest-vaeljakutsesest-nueuedisaegse-teatri-ees/?fbclid=IwAR2W7YOwKYODfx3k2wDyKgBQtmwE2tKA1gCBZTPYyr7oih2mM-mewl9iB_Y), 20.03.2020

Fischer-Lichte, Erika 2014. *The Routledge introduction to theatre and performance studies*. London, New York: Routledge.

Frieze, James 2016. Reframing Immersive Theatre: The Politics and Pragmatics of Participatory Performance. In: Frieze, James (ed.), *Reframing immersive theatre*. Palgrave MacMillan, 1–25.

Lotman, Juri 2006. Kunst modelleerivate süsteemide reas. – Lotman, J. *Kultuurisemiootika. Tekst – kirjandus – kultuur*. Tallinn: Tänapäev 13-35.

Labürintteatriühendus G9. G9 *teatrimanifest*.  
<https://labyrintg9.art/about/g9-teatrimanifest-the-g9-theatre-manifest/>, 30.03.2020



- Owens, Allan 2014. Draamakompass: protsessdraama käsiraamat. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Pesti, Madli 2017. Teater ei ole parem kui ülejäänud maailm. *Postimees* 9. juuni [https://kultuur.postimees.ee/4137681/teater-ei-ole-parem-kui-ulejaanud-maailm?fbclid=IwAR2u0FHQJr\\_S0wBouPL6N7RK-ylQXuUSxHwXfPOvLouS0XT7Uy\\_tSLb5deI](https://kultuur.postimees.ee/4137681/teater-ei-ole-parem-kui-ulejaanud-maailm?fbclid=IwAR2u0FHQJr_S0wBouPL6N7RK-ylQXuUSxHwXfPOvLouS0XT7Uy_tSLb5deI), 31.03.2020
- Pesti, Madli 2016. *Poliitiline teater ja selle strateegiad Eesti ja lääne kultuuris*. Tartu: Tartu Ülikool.
- Saro, Anneli 2017. Osalusteater: vaataja sissetung lavale ja teatri sissetung argiellu. *Teater. Muusika. Kino*. 3: 37-45.
- Saro, Anneli 2006. Kirjandus kui etendus. *Keel ja kirjandus* 2: 89-103.
- Saro, Anneli; Toome, Hedi-Liis 2019. Kunstiliste maailmade kehastamine Karl Ristikivi „Hingede öö” näitel. *Philologia Estonica Talliensis* 4: 75-96.
- Schwind, Klaus 1997. Theater im Spiel — Spiel im Theater. *Weimarer Beiträge* 43 (3): 419–443.
- Väli, Katre 2018. Teatri ja etendussemiootika Rmt-s: Salupere, Silvi; Kull, Kalevi (Toim.). *Semiootika*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus: 332–347.
- White, Gareth 2013. *Audience Participation in Theatre: Aesthetics of the Invitation*. Palgrave.

## Summary

Graduation thesis Limitations and Liberties in Immersive Theatre Based on the Example of Participatory Theatre Project “Night of Souls” can be divided into three parts. The aim of the first part of the study was to define the concept of immersive theatre and to distinguish it from traditional theatre forms by depicting it through the prism of playful modelling. The second part of the thesis gives a thorough overview of the immersive theatre project “Night of Souls” and in the third part I analyse the play based on the concept of playful modelling. The main purpose of this thesis was to define the limitations and liberties in the act of playing. Immersive theatre can be viewed as a game, where director is the initiator and both the performers and the audience can be seen as players.

Immersive theatre it is a form of theatre that includes audience participation, it is gaining a lot of popularity in contemporary theatre. On the one hand it is more unpredictable and has more freedom than traditional theatre, on the other hand it is a complete and determined system that is held together by a certain set of rules. When it comes to use of space, immersive theatre has more possibilities than traditional theatre. Theatre project “Night of Souls” took place in the University of Tartu Museum. “Night of Souls” was based on the novel of the same name written by Karl Ristikivi. The play is a journey from one room to another and from one scene to another, it was played 40 times a night, individually for all of the audience members, and lasted for 1 hour 20 minutes.

Research revealed that in the immersive theatre project “Night of Souls” were the performers more limited in their act than audience members. They had to obtain to the rules given by directors, a lot of the actors had a specific text that they had to say, yet some of the performers had more freedom and chances to improvise with their lines. Every performer had to portray a certain character, which they could not change. The freedom of performers consisted of the portrayal of the given character, some of the actors had a chance to change

their lines according to the audience member they were interacting with. The audience member had to follow the instructions of the performers, they had a freedom to pick the character they wanted to portray and as they did not have fixed lines they had a possibility to say what they wanted.

# Lisa

## Kiri Agnes Rohumaalt

Kallis *nimi!*

Pean kahetsusega teatama, et mul pole võimalik Teiega täna kohtuda. Tõenäoliselt ei ole see ainult juhus, kui üldse midagi saab vabandada juhusega, et olen sunnitud enda asemel läkitama kirjakandja koos siinsete ridadega.

Tahan väljendada sügavat meelehärmi, mis mind valdab seoses lavastusega „Hingede öö“. Kõige lihtsamalt võiks selle sõnastada nii: sel lavastusel puudub igasugune mõte. Puudub keskne probleem ja sündmustik, intriigist rääkimata. Moeahvimine!

Tõtt-öelda ei saanudki ma aru, mida see kõik peaks tähendama. Üks tunne läheb teiseks üle, üks stseen asendub teisega nii kiiresti, et midagi ei jõua minus settida. Vahepeal ei saa ma üldse aru, mida minult oodatakse. Ma olen neile seda mustmiljon korda öelnud, aga nad ei tee mind kuulmagi. . .

Aga olgu pealegi. Võib-olla tunnete Teie hoopis midagi muud. Teie olete otsustanud minna etendusele ja mina ei saa ega taha Teid takistada. Me elame vabal maal!

Küll aga soovin Teilt paluda ühte tagasihoidlikku teenet! Kas Te oleksite nii hea ja juhataksite ka minu armsa kirjakandja etendust vaatama! Kirja tagaküljele olen joonistanud täpsema juhendi.

Lugupidamisega

Agnes Rohumaa

PS. Võtme leiate ukse juurest. Sealt, kust ikka. Ainult et pange võti samasse kohta tagasi.



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

Mina,

Kaidi-Ly Süldre,

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

Piirid ja vabadus osalusteatris ruumirännaku „Hingede öö” näitel,

mille juhendajad on

Silvi Salupere ja Merit Rickberg,

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi Dspace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks

Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative

Commonsi litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost

reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja

kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega

isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Kaidi-Ly Süldre

25.05.2020