

Tagasipöördumine ja taktika

Mängu idee 1960. aastate eesti kultuuris ja *happening* "Mannekeeni matmine"

Anu Allas

Artikli eesmärk on analüüsida ideed mängust kui loomingumeetodist ja sotsiaalse surutise leevendajast 1960. aastate eesti kultuuris. Eelkõige keskendutakse kunstnike korraldatud *happening*'idele, millele tausta loomisel on toetunud Tartu nn. teatriuudenduse eesmärkidele ja meetoditele. Mängu põhitunnuste ja olemuse piiritlemisel on aluseks Roger Caillois' kultuurilooline mänguteooria. Pikemalt peatutakse mõnevõrra erandlikul *happening*'il "Mannekeeni matmine" (1969), mis ometi toob esile mitmed teistelegi tegevuskunstisündmustele omased tunnusjooned.

"Tuulik on kirjutanud minu vihikulehe vasakule poolele: *Kas sulle ei tundu, et oleme ajajärgus, kus kõigil on väga igav? Kus väga palju inimesi on kultuursed ja on tekkinud hippismi nõukogude variant – kultuurne hippism. Protest seegi.*"
– Vaino Vahing¹

Sissejuhatus

1986. aastal kirjeldas kunstnik Leonhard Lapin almanahhis "Kunst"² esmakordselt laiemale publikule noorte kunstnike, muusikute jt. kultuuriinimeste 1960. aastate lõpus ja 1970. aastate esimesel poolel korraldatud akt-

sioone, mis on nii Lapini enese kui ka teiste hilisemates kirjutistes kinnistunud eesti *happening*'ide ajaloo esimeseks peatükiks³. See peatükk algab tavaliselt 1. detsembril 1966 Tallinna 21. keskkoolis korraldatud teatriõhtuga, mille käigus esitati Samuel Becketti "Sõnadeta lugu"⁴ ning kollektiivne algupäränd "Instrumentaalteater", jätkub osutusega Heino Mikiveri isetegevusteatrile Eesti NSV Riiklikus Kunstiinstituudis ning mõningatele noor-

¹ V. Vahing, Päevaraamat I. Tallinn: Vagabund, 2006, lk. 36.

² L. Lapin, Startinud kuuekümnendatel. Mälestusi ja mõtteid. – Kunst 1986, nr. 1 (68), lk. 16–23. Nii see kui ka Lapini hilisemad kirjutised *happening*'ist toetuvad tema 1970. aastast pärinevale käsikirjale "Happening Eestimaal", mis on avaldatud ka kogumikus L. Lapin, Valimik artikleid ja ettekandeid kunstist. 1967–1977. Tallinn: autori väljaanne, 1977; vt. viide L. Lapin, Avangardi kuldsed kuuekümnendad. Kaheteistkümmes loeng. 5.11.2001. – L. Lapin, Avangard. Tartu Ülikooli filosoofiateaduskonna vabade kunstide professori Leonhard Lapini loengud 2001. aastal. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, 2003, lk. 193.

³ Vt. L. Lapin, Mängides *happening*'i. – L. Lapin, Kaks kunsti. Valimik ettekandeid ja artikleid kunstist ning ehituskunstist 1977–1995. Tallinn: Kunst, 1997, lk. 31–44 (esmatrükk Teater. Muusika. Kino 1987, nr. 5, lk. 78–91); L. Lapin, Soup 69. – L. Lapin, Eesti kunstiavangard ja punane okupatsioon. Käsikiri Eesti Kunstimuuseumis. Tallinn, Võllamäe, 1995, ptk. IV, pagineerimata; S. Helme, J. Kangilaski, Lühike Eesti kunsti ajalugu. Tallinn: Kunst, 1999, lk. 175–176; A. Härm, *Happening, Performance, Live Art*. Tegevuskunst Eestis 1966–2000. CD-Rom. Tallinn: Kaasaegse Kunsti Eesti Keskus, 2001; E. Epner, Ära pane, isa! – Teatrielu 2003. Koost. ja toim. A. Saro, S. Karja. Tallinn: Eesti Teatriliit, 2004, lk. 254–282; L. Lapin, Avangardi kuldsed kuuekümnendad, lk. 172–197; M. Laanemets, Pilk sotsialistliku linna tühermaadele ja tagahoovidesse: *happening*'id, mängud ja jalutus-käigud Tallinnas 1970. aastatel. – Kunstiteaduslikke Uurimusi 2005, kd. 14 (4), lk. 139–172.

⁴ Näidend ilmus pealkirja all "Sõnadeta vaatemäng I", vt. S. Beckett, Õnnelikud päevad ja teisi näidendeid. Loomingu Raamatukogu 1969, nr. 27, lk. 10–16.

te muusikute etteastetele⁵, liigub seejärel rühmituste "Visarid" ja SOUP '69 korraldatud *happening*'ide juurde ning lõpeb Jüri Okase tegevusega 1970. aastate alguses. Suuremast osast neist sündmustest (välja arvatud filmilindile jäädvustatud Okase aktsioonid) kõneldes on võimalik toetuda mõnekümnele mustvalgele fotole ning osalejate meenutustele. Viimaste puhul omakorda tundub, et usku nende sündmuste sügavamasse tähenduslikkuse omab esmajoones Leonhard Lapin, kuna teiste (veel kord välja arvatud Jüri Okas) suhe oma tolleaegsesse tegevusse on pigem ebalev või lausa eitav⁶ ning ka mälestused hägusad.

Vaatamata materjali "ebakindlusele", allikate nappusele ja vastupanule on see eesti kunsti ajaloos üsna ääremaine nähtus saanud eriti viimastel aastatel rohkem tähelepanu kui mitmed mastaapsemad ilmingud. Esiteks on seda mõjutanud ilmselt nõukogude aja kultuuri rehabiliteerimine, täpsemalt 1960. aastate fookusse tõstmine ja mütologiseerimine (ning seejärel omakorda demütologiseerimine). Teiseks soosib tegevuskunsti esiletõstmist tõenäoliselt soov kaasa kõnelda Lääne kunstiajaloo nn. performatiivse pöördega: rõhu asetamisega objektile esitusele. Kolmandaks – kui tahta nõukogude ajas väärtustada eelkõige dissidentlikke hoovusi – on *happening*'ide näol tegemist kunstiga, mis ei vasta ühelegi oma aja ideoloogilisele nõudmisele ning mis sünnib piirilal, kus peab pidevalt küsima, kas ja millistel tingimustel on üldse tegemist kunstiteostega. Tõlgendajale annab selline materjal vabamad käed ja rohkem liikumisruumi kui objektteosed ning teisalt lootuse, et selles määramatuses on siiski võimalik tabada midagi, mis "kiletatud, kaanetatud ja silmakirjastatud" kunstis kaduma võib minna: "Interpretatsioonihäda, üks võimuhimu liike, ehk soov panna võõras aines maksma oma isiklik tahe, käib loogiliselt paaris tungiga "tagasi toor-

materjali (s.t. süütu algainese) juurde"...."⁷

Eesti varaste *happening*'ide käsitlemiseks on mitmeid võimalusi. Neid võib vaadelda sotsiaalse vastupanu aktidena, teatava isikliku vabaduse ala loomisena ahistavas sootsumis⁸ või ka lääneliku "1960. aastate vaimu" väljendusena; neid võib analüüsida esmajoones seoses keskkonna ja linnaruumiga⁹ või teisalt pöörata tähelepanu tegevuse struktuurile ja/või rekvisiitidele; võib keskenduda dialoogivormidele 1960. aastate Lääne kunstiga¹⁰ või näha *happening*'e paralleel-

5 Läänelikus mõttes *happening*'ide algatajateks Eestis võibki ilmselt pidada "Varssavi sügisest" inspiratsiooni saanud noori muusikuid (Arbo Valdma, Mart Lille, Toomas Velmet, Kuldar Sink, Arvo Pärt, Ivalo Randalu jt.), vt. L. Lapin, Soup 69; A. Laasik, Kaks teatriuudendust 1960. ja 1970. aastate teatriuudendus Eestis ja Soomes – kaks paralleelset kultuuriloomingut. Magistritöö, Tartu Ülikooli teatri õppetool. Tartu, 2005, lk. 12–13.

6 Nii on näiteks Jüri Arrak nimetanud *happening*'e "kunstniku lapsepõlvaks", Andres Tolts tunnistanud, et need "ei olnud eriti olulised" ning et need olid "rohkem nagu seltskondlik tegevus: tarve nende järele oli, aga loominguga me neid ei samastanud", vt. E. Epner, Ära pane, isa!, lk. 261.

7 J. Undusk, Preestrita pihtimus: F. Nietzsche ja tema "Ecce homo". – J. Undusk, Maagiline müstiline keel. *oxymora* 2. Tallinn: Underi ja Tuglase kirjanduskeskus, Virgela, 1998, lk. 283 (esmatrükk: F. Nietzsche, Ecce homo: Kuidas saadakse selleks, mis ollakse. Tlk. J. Undusk. Tallinn: Vagabund, 1996).

8 Vägivallatu vastupanu meetodite kohta vt. pikemalt nt. G. Sharp, The Politics of Nonviolent Action. Part Two: The Methods of Nonviolent Action. Boston: Porter Sargent, 1973.

9 M. Laanemets, Pilk sotsialistliku linna tühermaadele ja tagahoovidesse.

10 Leonhard Lapin on mitmel pool osutanud Tallinnas ringi liikunud Michael Kirby raamatule "Happenings" (1965), vt. nt. L. Lapin, Soup 69; samuti loeti Poola ja Tšehhi ajakirjadest Allan Kaprow' ja teiste aktsioonidest, vt. nt. viide intervjuule Andres Toltsiga, E. Epner, Ära pane, isa!, lk. 261; teatriuudendajatest oli Antonin Artaud' ja Jerzy Grotowski ideede peamiseks tutvustajaks Mati Unt. Vt. nt. artikleid "Šokiteatrist" (1969), "Gustav Suitsu õhtu järele" (1969), "Teater ja isiksus" (1970): M. Unt, Theatrum mundi. Koost. ja toim. L. Epner. Tartu: Ilmamaa, 2004, lk. 20–24; 25–30; 38–41.

ilminguna 1960. aastate lõpu Tartu teatriuendusele¹¹. Siinne artikkel lähtubki viimastest võimalusest, keskendudes nii kunstis kui ka teatris 1960. aastate lõpul esile kerkinud võtmesõnale *mäng* ning selle erinevatele mõistmis- ja rakendamisviisidele. Tegemist ei ole siiski kunstis ja teatris toimunu tasakaalustatud võrdlusega, vaid pigem katsega tuua esile mõlema valdkonna mängumõistmise peamised sarnasused ja erinevused ning selle kaudu luua pinnas mängu idee ja praktika edasiseks analüüsiks. Seejuures on rõhk esialgu asetatud nimelt mängu ideele ja selle elluviimise põhisuundadele, jättes üksikjuhtumite võrdleva vaatluse ja täpsema eritluse edaspidiseks. Et viimastel aastatel on ilmunud mitmeid teatriuendust avavaid artiklikogumikke ja mälestusteraamatuid¹², pole järgnevas süvenetud teatrimängu spetsiifilistesse probleemidesse ega ka teatriuenduse käsitlusvõimalustesse, vaid on kasutatud seda materjali kunstnike mängudele tausta loomiseks.

Pikemalt peatutakse Ando Keskküla, Leonhard Lapini ja Andres Toltsi korraldatud rituaalsel etteastel "Mannekeeni matmine"¹³ 1969. aastal ajakirja "Noorus" suvepäevadel Kablis, mis vähemalt oma vormi (rituaal) kaudu näib just sedalaadi kõrvutamist soosivat.

Mängust

Mängust kõneldes tuleb loomulikult eristada nii mõiste kui ka tegevuse erinevaid tasandeid: mäng kui metafoor, arusaam mängu ideest, mäng kui kõikehõlmav kultuuripraktika, laste mäng, mäng kui kunstistrateegia. Käesoleva artikli fookuses on nimetatutest eelkõige teine ja viies tasand – ühe grupi kunsti- ning teatriinimeste ettekujutus mängust kui sellisest, mängu suhtest kunstiga ning mängu rakendamisviisidest nii loomingu kui ka loomingu ja igapäevaelu piire hägustavates praktikates.

Siiski ei saa päriselt mööda ka esimesest ja kolmandast punktist, mängust metafoori ja kõikehõlmava kultuuripraktikana. Nii laiemalt mängu- kui ka kitsamalt teatrimetafoori esinemine erinevates nõukogude aja kirjeldustes on omaette teema ja vajaks põhjalikumat käsitlust, kuid kui kas või põgusalt vaadelda mõningaid teatri- ja kunstikirjutisi (Vaino Vahing, Leonhard Lapin), jääb silma paar üldist suundumust. Kui enamasti kalduvad teatriga seotud kõnekujundid igapäevaelukirjeldustes tähistama teesklust, pealesunnituid maski kandmist¹⁴ ning sõna *mäng* näib osutavat vabastavale, konventsionaalseid käitumisreegleid avardavale tegevusele, leidub siiski ka selle mõiste teistsuguseid kasutusviise. Näiteks on Paul-Eerik Rummo näidendi "Tuhkatriinumäng"¹⁵ puhul sõna tähendus hoopis ambivalentsem, pigem vii-

¹¹ E. Epner, Ära pane, isa!

¹² Thespis. Meie teatriuendused 1972/73. Toim. V. Vahing. Tartu: Ilmamaa, 1997; M. Unt, Theatrum mundi; Hermaküla. Koost. L. Epner, M. Unt, V. Vahing; toim. L. Epner. Tartu: Ilmamaa, 2002; V. Vahing, Päevaraamat I.

¹³ Selline pealkiri esineb siinkirjutaja andmetel esmakordselt Sirje Helme ja Jaak Kangilaski raamatus "Lühike Eesti kunsti ajalugu" (lk. 176) ja kordub tekstis: A. Härm, *Happening, Performance, Live Art*. Muudes allikates on sündmus pealkirjastamata, nimetatud üldistatult "Happening"-iks mannekeeniga"; Leonhard Lapini kogus olevate fotode tagakülgedel on kirjas "Mäng mannekeeniga II".

¹⁴ Vt. nt. L. Lapin, Eesti kunstivangard ja punane okupatsioon, lk. 1: "Sündmusi möödunu kommunistlikus muinasjutus ning nõukogude tegelikkuse absurditeatris oli sedavõrd palju..."; lk. 5: "...ei saa väita, et kõik inimesed selles koolis olid võimu mängukannid ning osalesid innukalt absurdietenduses "Kommunism – meie helge tulevik!"; lk. 7: "Nii sai kommunistide poliitilises teatris olla kohal ja mitte osaleda...".

¹⁵ 1968. aastal kirjutatud ning 1969. aastal "Loomingu Raamatukogus" ilmunud näidend jõudis Evald Hermaküla lavastuses (kunstnik Liina Pihlak, "Vane-muine") publiku ette 1969. aasta veebruaris ning kujunes üheks teatriuenduse nn. tunnustoseks.

tena võltstegelikkusele. Ilmselt kasutatakse negatiivsete kogemuste ja positiivsete eesmärkide kirjeldamisel kohati samasugust sõnavara ning mängu mõistmisel ja tõlgendamisel tõuseb aeg-ajalt esile nii selle vabastav kui ka reeglistatud, ahistav poolus. Seetõttu oleks kohane heita pilk kultuuriloolaste analüüsitud mängu kui kõikehõlmava kultuuri-praktika põhitunnustele ning selle kohati üsnagi vastakale loomusele.

Johan Huizinga "Homo ludens'i"¹⁶ järel kõige mahukam (ja senini mänguteooria alusteoseks jäänud) Roger Caillois' "Mängud ja inimesed"¹⁷ kordab mängu põhitunnuste loetelus Huizinga määratlusi. Caillois' järgi on mäng vaba, ajaliselt ja ruumiliselt piiritletud, ettemääramata, mitteproduktiivne, reeglistatud ja fiktiivne tegevus¹⁸, Huizinga sõnul võib mängu nimetada "vabaks tegutsemiseks, mida tajutakse millenagi, mis "pole niimoodi mõeldud", mis seisab väljaspool tavalist elu, aga võib ometi mängija täiesti oma võimusesse võtta; millega ei seostu mingi materiaalne huvitatus ja mislābi ei saada mingit kasu; mis leiab aset kindlaks määratud ajas ja ruumis; mis toimub korra kohaselt ja kindlate reeglite järgi ning loob kaaslusi, mis ümbritsevad ennast meelsasti salapäraga või eristavad end tavalisest maailmast maskeerimise abil".¹⁹ Sel taustal arendab Caillois välja spetsiifilisema ja mitmetasandilise mängude jaotuse süsteemi, tuues esile mõningad erinevate mängutüüpide põhimõttelised erinevused. Siinse teema seisukohalt on oluline juhtida tähelepanu neljale mängu põhikategooriale ja kahele mänguviisile. Neli põhikategooriat on *agōn* (milles domineerib võistlus ning mida viib edasi treening, pingutus, võidutahe; nt. sport), *alea* (milles domineerib juhus, kusjuures mängija on passiivne; nt. õnnemängud), mimikri (milles domineerib maskeering ning mille loob jäljendamine, illusioon, kujutlusvõime; nt. teater) ning

ilinx (milles domineerib joovastus ja vabadusepüüe ning mille kaudu püütakse esile kutsuda n.-ö. enesest väljas olekut, transiladset seisundit; nt. ühe koha peal pöörlev laps, *benji*-hüpe).²⁰ Kaks mänguviisi on *paidia* (mis allub lõbuprintsiibile, vabale improviseatsioonile) ning *ludus* (mis püüab mängu anarhilisele ja tujukale poolusele vastu seista, seda pidurdada ning pingutust ja kannatlikkust nõudva eesmärgi teenistusse seada ka siis, kui selle eesmärgi saavutamisest pole mingit kasu; nt. ristsõnamõistatus).²¹

Kui vaadelda eesti varaseid *happening*'e Caillois' mängukategooriate raamistikus, siis ühelt poolt torkavad silma mitmed nn. *ilinx*-mängud ("Paberid õhus", 1969; "Week-end Väänas", 1972), milles lastakse end kaasa viia spontaanselt tegevusest, kuid suuremas osas aktsioonides leidub ka *alea* elemente, mille puhul sündmuste käiku mõjutavad juhuslikud, osalejatest sõltumatud tegurid ("Mäng mannekeeniga", 1968), ning isegi mimikrid (Heino Mikiveri teater). Veel selgemad lahknevused erinevate *happening*'ide vahel tulevad esile teljel *paidia-ludus*, mille ühes otsas on isetekkelised, igapäevaelust lahutamatud "pullitegemised"²², keskel hulk

16 J. Huizinga, *Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur*. Haarlem, 1938; e. k. J. Huizinga, *Mängiv inimene*. Kultuuri mänguelemendi määratlemise katse. Tlk. M. Sirkel. Tallinn: Varrak, 2003.

17 R. Caillois, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 1958; edasised viited tõlkest R. Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt am Main, Berlin, Wien: Ullstein, 1982.

18 R. Caillois, *Die Spiele und die Menschen*, lk. 16.

19 J. Huizinga, *Mängiv inimene*, lk. 23.

20 R. Caillois, *Die Spiele und die Menschen*, lk. 19–36.

21 R. Caillois, *Die Spiele und die Menschen*, lk. 36–45.

22 "Häppening sai SOUP 69 seltskonna elu lahutamatuks osaks, mistõttu oli teda raske eritleda näituse avamisest, peoõhtust, kohtumistest "Pegasuses" või retkedest loodusse. Häppening saatis meid igal sammul, sündis igal sammul." (L. Lapin, *Avangardi kuldsed kuuekümnendad*, lk. 193.)

sündmusi, milles improvisatsioon on kombineeritud ettevalmistuse ja/või eesmärgipärasusega ("Trio klaveril", 1969; "Mannekeeni matmine", 1969; "Visarite" nn. Biafrahappening, 1969; "Jalutuskäik sünnipäevale", 1971; laste mänguväljaku maalimine Heina ja Telliskivi tänava nurgal, 1971) ning teises servas kindlamale plaanile üles ehitatud tegevused, mille läbiviimisel ei lasta end kuigivõrd juhuslike häirijate poolt kõrvale kallutada ("Vesikaevur", 1971).

Muidugi võib küsida, kas sõna *mäng* kasutamine oma tegevuse ja eesmärkide selgitamisel kunstnike ning teatriinimeste poolt on piisav põhjus, et nende loomingut peaks analüüsima nimelt mänguteooriatele toetudes. Ühelt poolt on mäng äärmiselt mahukas mõiste, teisalt on selle peamised definitsioonid 1960.–1970. aastate eesti kultuuris kas küllaltki spetsiifilised (Vaino Vahing) või üsna laialivalguvad (Leonhard Lapin) ning ei kajasta kaugeltki kõiki *happening*'ide ega teatriuuduse tahke. Ka on mänguteooriaid üldse kunstikäsitlustes rakendatud suhteliselt vähe²³, niisiis on tegemist ebakindla pinnasega nii materjali kui ka metodoloogia osas. Ometi tundub, et kuna 1960.–1970. aastate nõukogude ühiskonnas loodud *happening*'id nõuavad vaatlemist samavõrd sotsiaalse kui kunstiajaloolise nähtusena, siis annab just mänguteooria võimaluse avada mitmeid erinevaid tasandeid *happening*'ide olemuses ja funktsioonis. Samuti võib mängu mõistele omistada ilmselt samasuguseid tunnuseid, mida Bert O. States on eritlenud (Raymond Williamsi võtmesõnade kontseptsioonile toetudes) sõna *performance* puhul – mõlemad on "lahutamatu seotud probleemidega, mida [nende abil – A.A.] lahatakse", kuuludes nii ideoloogia kui ka metodoloogia valda.²⁴ Ehk teisisõnu näib olevat kohane lähtuda eeldusest, et mängu kui mõiste ajalugu on seotud mängu kui fenomeni ajaloo²⁵, nii-

siis annab üldine mänguteooria küll teatava raamistiku ühes konkreetse ajas ja kohas mängitud mängude vaatlemiseks, kuid see ei pruugi ületada, asendada ega nivelleerida sellesamas ajas loodud või esile tõstetud mängu definitsioone.

"Tegelik mina" ja "fantastiline maailm"

1969. ja 1970. aastast pärineb kaks omal ajal avaldamata teksti, kust võib leida tolaeegse eesti kultuuri ilmselt ühed kõige reljeefsemad mängumääratlused: Vaino Vahingu arvustus telelavastusele "Armastus, armastus" (tekst Irene Haak, lavastaja Evald Hermaküla, Eesti Televisioon, 1969) ning Leonhard Lapini käsikiri "Happening Eestimaal". Olgu siinkohal ära toodud lõik mõlemast.

"Mitte enam näitemäng, vaid tõeline *mäng*. See, mis oma olemuselt on piirisituatsioon, situatsioon, milles ehk ainult lapsed ennast vabalt tunnevad ja vabalt tegutsevad. Täiskasvanu ju kardab igasugust piirisituatsiooni, kardab ka loomulikult mängusituatsiooni laskuda, sest see oleks tema arvates tagasiminekuks. Me aga oleme unustanud, et oma

²³ Peamiselt on mänguteooriaid kasutatud dadaismi, sürrealismi ja Fluxuse liikumise analüüsil, kuid metodoloogia "pooleliolekut" ning ka vähest seostatust Teise maailmasõja järgse kunstiga on rõhutanud mitmed autorid, vt. nt. C. Mesch, Cold War Games and Postwar Art. – Reconstruction 2006, Vol. 6 (1), lk. 2, <http://reconstruction.eserver.org/061/mesch.shtml>.

²⁴ B. O. States, Etendus kui metafoor. – Akadeemia 2006, nr. 11, lk. 2473–2474; tsitaat pärineb raamatust R. Williams, Keywords: A Vocabulary of Culture and Society. New York: Oxford University Press, 1976, lk. 13.

²⁵ N. Adamovsky, Spiel und Wissenschaftskultur. Eine Anleitung. – "Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet". Zum konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis. Hrsg. v. N. Adamovsky. Bielefeld: Transcript, 2005, lk. 18.

Mina, tegeliku mina, mitte maski tundmaõppimiseks on mäng ainukene ja tõeliselt kuninglik tee (E. H. Erikson). [---]

Reaalne *socium* ei luba täiskasvanul enam mängida, ja kui mõni seda teebki, siis paremal juhul tõlgendatakse seda kui hüsteerilist reaktsiooni, halvemal kui vaimuhaiguse puhangut. Ometi on tung mängu järele inimese loomusele omane, sest mängusituatsioonis oleme need, kes me tegelikult oleme, oleme need, kes me igapäevases elus enam olla ei saa ega tohi.²⁶

”Emakeeles võiks kõlalisel ebameeldiva ”happeningi” (hapu king, hunveiping) asendada lihtsalt sõnaga ”mäng”. Jah, just selle kõige igapäevasema pisikeste tüdrukute ja poiste mänguga. Võtta hulk ebaolulisi asju, funktsioonita ”esemeid”, tähtsusetuid sündmusi ja seiku, veidi õhku, päikest, vett, argipäevaseid häáli ning pühapäevaseid helinaid ja luua uus fantastiline maailm, kus realiteedi jõuetud koostisosad muutuvad toimivaks, arenevaks jõuks, mis reaalse maailma väärtusi tühisena paista laseb, nende absurdset kooslust avab. Kunstnikud mängivad nagu lapsed end välja illusionistidele ja müstifikaatoreile nii ohtlikust realiteedist, elades kõrgeväärtuslikku irreaalset elu, kus reaalse maailma väärtuste tähtsusetus väldib nüristava elu ning loominguilise mõtte kokkupuudet.”²⁷

Esimeses tekstis tähendab mäng tegevust, mis aitab inimesel vabastada tema ”tegeliku mina”, teises ”uue fantastilise maailma” loomist, mis võimaldab elada senisest väärtuslikumat elu. Seda lahknevust võibki tõenäoliselt nimetada üheks peamiseks erinevuseks teatriuuduse ja kunstnike mänguidee vahel – esimene keskendus inimesele, teine ümbritsevale, esimese jaoks paiknesid probleemid ja piirangud inimeses ning sealt pidi tulema ka lahendus, teise jaoks keskkonnas

või täpsemalt igapäevases ”nüristavas” elurütmis, mida tuli häirida ja katkestada. Kunstnike *happening*’idega ei tundu kaasnevat usku, et mängu käigus võiks midagi ootamatut tulla välja nende endi seest, küll aga lootus, et teatav uus kogemus võib tekkida ümbritsevat teistmoodi tajudes.²⁸

Muidugi tuleb tähelepanu pöörata kumagi löigu taustale ning eelkõige teatris arendatud mänguidee üsnagi selgetele eeskujudele – Antonin Artaud’ ja eriti Jerzy Grotowski ideedele, kuuldustele Living Theatre, La Mama jt. avangardteatrite lavastustest²⁹;

26 V. Vahing, *Ainult mängust* (1969). – Hermaküla, lk. 11. Küllaltki sarnaselt on mõned aastad hiljem mängu määratlenud ka Mati Unt: ”Kuid me ei tohi unustada, et lastele on mäng äärmiselt tõsine asi, ja ta on tõsine ka neile täiskasvanuile, kes ”lapsseks jääda tahavad”. Mäng kui niisugune võib meile vahel mõjuda isegi ebaesteetiliselt, kuid see on siiski toiming, mis kisub maha need maskid, mida kantakse ühiskonnas, seltskonnas ja perekonnas, mäng paneb meid värskest nägema ümbritsevat ilma ja inimesi. Paljud teoreetikud on väitnud, et mäng on tähtsaim ja tõhusaim tee inimese tundmaõppimiseks. Mäng on ajutine vabanemine moodsa tsivilisatsiooni pahede ahelatest, jõudmine iseenda juurde, siirusesse. Mäng pole alati lõbus, mäng võib olla väga karm, ent mäng on alati demokraatia.” (M. Unt, *Teater: siin ja praegu* (1972). – M. Unt, *Theatrum mundi*, lk. 35.)

27 L. Lapin, *Avangardi kuldsed kuuekümmendad*, lk. 193.

28 Tuleb siiski märkida, et lisaks ”tegeliku mina” vabastamisele ja ümbritseva teravamale tajumisele võis mängul olla ka muid eesmärke, näiteks ”Visarite” juhi Kaljo Põllu sõnul polnud lihtsalt mängul mingit väärtust, tulemuseks pidi alati olema kunstiteos. (Vestlus Kaljo Põlluga 3. VI 2008, märkmed autori valduses.)

29 Neist eeskujudest oli tõenäoliselt teadlik ka vähemalt osa publikust, nt. kirjutab Mati Unt Evald Hermaküla lavastatud Paul-Eerik Rummo ”Tuhkatriinumängu” (”Vanemuine”, 1969) vastukajast: ”Ja muidugi räägiti kohe ka sellest, et lavastaja teeb oma lavastusi ”moodsate” eeskujude järgi, et tema lavastused on ainult sellepärast sellised, et eksisteerivad (tuntud muidugi ajakirjade vahendusel) Antonin Artaud, Jerzy Grotowski, *Living Theatre* ja *La Mama*.” (M. Unt, *Teater: siin ja praegu*, lk. 31.)

Vahingu tsitaadis ka Erik Eriksoni nn. ego-psühholoogiale. Lapini teksti puhul ei saa mööda keeleküsimumest, asjaolust, et sõna *mäng* ilmub siin ingliskeelse *happening*'i võimaliku vastena. Ühelt poolt paistab olevat tegemist ilmeka näitega sellest, kuidas tõlge loob intensiivselt uut sisu, samas on ka muu maailma kunstnike kirjutistes sõnade *happening*, *event*, *play* jmt. kasutus sageli juhuslik ja piiritlemata. Küll aga tuleb märkida, et "ebaoluliste asjade" ja "argipäevaste häälte" fookusesse asetamisel kõneleb Lapin väga selgelt kaasa paljude nii lääne- kui idatiiva Fluxuse liikumise kunstnikega³⁰, kuigi eesti kunstnike tegelikes aktsioonides kippus nali, anarhia või ekstaas³¹ enamasti argise ja "igava" tunnetust eemale tõrjuma.

Mängu idee teatris on kahtlemata oluliselt läbitöötatum, tähenduslikum ning ka teadlikumalt rakendatud kui kunstnike aktsioonides, mille puhul nii sündmuste määratlused kui ka nende eesmärkide kirjeldused on tekkinud tegevusega paralleelselt või sageli ka hoopis hiljem. Vaatamata erinevale kaalukusele ja suunilusele saab neid kaht arusaama mängust, inimkesksust ja keskkonnale orienteeritust lahutada siiski ainult teatud piirini. Suuremat "autentsust" ja spontaansust taotleti mõlemal pool³², samuti tundub, et nii kunstnike kui ka teatriinimeste tegevust kandis eelkõige küllaltki lühikese aja jooksul, kuid seda intensiivsemalt esile kerkinud vajadus uuesti määratleda oma loomingu olemus ja enese roll kunstnikuna. Kui teatriuenduse ideed leidsid ka vormistatud väljundi lavastuste näol, siis *happening*'e võib vaadelda defineerimise protsessina, laiahaardelise ja kohati poolteadliku võimaluste proovimisena, mida kujundasid ning osalt ka põhjustasid nii 1960. aastate lõpu meeolud ter ves maailmas kui ka selgete piirangutega kohalik ühiskondlik kontekst. Niisiis ühelt poolt inspireeris kunstnikke ja teatraale idee

mängust, teisalt aitas see kokku võtta ja niimetada mitmete erinevate ajendite kokkusattumise tõttu tekkinud liikumisi, ehk nagu Jaak Rähesoo on kirjutanud teatriuenduse kohta: "Võõrsilt toodud sõnad ja nimed – "mäng" või "rituaal", Artaud või Grotowski – ei ole meil kujunenud mõisteteks, mis aitaksid seda sisu kuigi täpselt ja asjalikult määratleda, ehkki oma kaasmõju neil kindlasti on olnud. Murrang tuli, nagu teatris sa gedane, ühe laiema tunde harjal ja toetusel, muutudes ka hiljem vastavalt üldistele mee leoludele."³³

Kuuekümnendad

Siinse artikli eesmärk ei ole lahata põhjalikumalt 1960. aastate vaimu ega sisu, kuid olgu siiski välja toodud mõned kunsti ja teatri vaatlusel abiks olevad seisukohad selle aja käsitlustest. Üldise arusaama kohaselt kulmineerus 1960. aastate mässuline ja radikaalne olemus kümnendi lõpul, 1960. aastate "loomus (täpsemalt see, mida on loomuseks peetud) realiseerub kõige kujukamalt millalgi

30 Vrd. nt. B. Vautier, *The Happening of BEN* (1966). – *Theories and Documents of Contemporary Art*. Eds. K. Stiles, P. Selz. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1996, lk. 730–731; M. Knížák, *Aktual Univerzity: Ten Lessons*. (1967–1968). – *Theories and Documents of Contemporary Art*, lk. 742–743.

31 "Kõiki neid varasemaid *happening*'i ilminguid iseloomustas **aktiivsus, protest ja nihilism**." (L. Lapin, *Avangardi kuldsed kuuekümnendad*, lk. 189.)

32 Muidugi on ka spontaansusel erinevaid tasandeid, näiteks on Vaino Vahing tsiteerinud Mati Unti: "Nüüd lõpuks sain ma aru ka mängu, *Spiel*'i mõistest "Vanemuise" afääris. Nende *Spiel* pole see tõeline, selles on midagi halvas mõttes infantiilset. Nende spontaansus pole veel *Spiel*. On lõhe Hermaküla-Toominga spontaansusetaotluse ja mängu vahel." (V. Vahing, *Päevaraamat I*, lk. 263.)

33 J. Rähesoo, *Hermaküla ja Tooming* (1976). – J. Rähesoo, *Hecuba pärast*. Kirjutisi teatrist ja draamast 1969–1994. Tartu: Ilmamaa, 1995, lk. 73.

aastatel 1968–1972 – niisiis alles aastakümne lõpus ja osaliselt isegi sellest väljaspool”.³⁴ Võtmeliseks oli seejuures 1968. aasta, mille kohta on Mart Velsker retooriliselt küsinud: ”Kas näha selles aastas kuuekümnendate lõppemist, keemispunkti või koguni algust?”³⁵ Vastus, nagu ikka, on mitmetine.

Nii teatriuenduse peamised lavastused³⁶ kui ka *happening*’ide laine moodustasid osa 1960. aastate kulminatsioonist. Mõlemat on enamasti vaadeldud omaette arenguna, asetamata neid väga konkreetsele ajateljele või otsimata 1968. aastast võimalikku pöördepunkti. Loomulikult kujunevad muutused hoiakutes ja lootustes välja teatud aja jooksul ning poliitiliste sündmuste mõju ei pruugi ilmneda vahetult pärast nende toimumist. Ometi tuleb eriti *happening*’ide puhul juhtida tähelepanu asjaolule, et alguses kirjeldatud arengumudel 21. keskkooli teatriõhtust Jüri Okase aktsioonideni sisaldab tegelikult vähemalt kolme küllaltki eraldiseisvat nähtust. Kui rühmituse ANK absurditheater käis käsikäes omaalgatuslike loengutega 20. sajandi kunstist, tudengite kohtumisõhtute, Üliõpilaste Teadusliku Ühingu tegevuse jmt. levelil ja intensiivse teadmiste hankimise ning Lääne suunas avanemisega, siis SOUP ja ”Visarid” olid juba eneseteadlikumad ning rafineeritumad, kuid ka küünilisemad. Nende peamised aktsioonid leidsid aset nimelt 1968.–1969. aastal ning lisaks spontaansele eneseväljendusele, nn. vabale mängule ja ehk ka eksistentsialistlikule absurditunnetusele näib neid samavõrd ajendavat ”irvitamine ametliku totruse üle” ning ”meeleheitliku lõbususega tembitud praktilisus ja süsteemi ülekavaldamine”, mida Marju Lauristin ja Peeter Vihalemm on kirjeldanud üliõpilaskonna ainsa vähegi autonoomiat võimaldava väljundina pärast komsomoliopositsiooni tasalülitamist.³⁷ Jüri Okase aktsioonid kolmanda faasina võisid sündida küll varasema

tormi ja tungi hoovuses, kuid realiseerisid nii 1960. aastatel küpsenud eksistentsialismideid kui ka uuelaadset keskkonnateadlikkust juba märksa järjekindlamalt ja struktureeritumalt.

Samamoodi võib ajateljele paigutada ka teatriuenduse lavastused, kuid siin tundub liikumine olevat pigem vastassuunaline, struktuursemast ja süsteemsemast spontaansema improvisatsioonilise tegevuse poole. Selgelt eristuvad 1966. aastal esietendunud Brechti mõjuline ”Lugusid argielust ehk Valtoniana” (Paul-Eerik Rummo montaaž Arvo Valtoni novellidest, lavastaja Evald Hermaküla, ”Vanemuine”) ja hilisemad lavastused, aga ka 1969. kuni 1971. aastani tehti läbi oluline areng. Vabade improvisatsioonidega mindi kõige kaugemale alles paar aastat pärast 1969. aasta kolme läbimurdelavastust: 1971. aasta nn. ööteatris, laadateatris ning lavastuses ”Sina, kes sa saad kõrvakiile” (tekst Leonid Andrejev, lavastaja Evald Hermaküla, kunstnik Georg Sander, ”Vanemuine”). Niisiis ei ole ilmselt kuigi viljakas otsida ühiskondlike sündmuste ning kunstis ja teatris aset leidnud liikumiste vahel üksüheseid ja selgepiirilisi seoseid, samas ei tohiks neid suhteli-

34 M. Velsker, Mis on kuuekümnendad eesti kirjanduses? – Taasleitud aeg. Eesti ja soome kirjanduse muutumine 1950.–1960. aastatel / Kadonneed ajan arvoitus. Viron ja Suomen kirjallisuuden muuttuminen 1950- ja 1960-luvulla. Toim. L. Epner, P. Lilja. Tartu Ülikooli eesti kirjanduse õppetooli toimetised 2. Tartu, 2000, lk. 52.

35 M. Velsker, Mis on kuuekümnendad eesti kirjanduses?, lk. 53.

36 Gustav Suitsu luulel põhinev nn. Suitsu-õhtu (”Ühte laulu tahaks laulda...”) Tallinnas Kirjanike Majas, 1969 (E. Hermaküla, J. Tooming jt.); Paul-Eerik Rummo ”Tuhkatriinümäng”, lav. Evald Hermaküla, kunstnik Liina Pihlak, 1969, ”Vanemuine”; August Kitzbergi tekstil põhinev ”Laseb käele suud anda”, lav. Jaan Tooming, kunstnikud Andres Tolts ja Meeri Säre, 1969, ”Vanemuine”; jt.

37 M. Lauristin, P. Vihalemm, Tartu 1968: kolmkümmend aastat hiljem. – Looming 1998, nr. 9, lk. 1393.

selt lühikese aja jooksul toimunud olulisi meeoleolu- ja suunamuutusi tähelepanuta jätta. Teatud roll on teatri ja kunsti erisuunaliises arengus kindlasti ka kunstiliikide spetsiifikal ja reaktsioonikiirusel, samuti esimese eksperimentidega paralleelselt lisandunud uuel informatsioonil, mis teatris soosis spontaanse mängu ideesse süvenemist, kunstis aga juba hoopis uute teemadega tegelemist.

Ühe meelekindlama 1960. aastate demütologiseerija Viivi Luige sõnul oli tegemist nõukogude võimu Eestis kodunemise kümnendiga, mil hakati pidama noorte suvepäevi ja ilmalikke matuseid, tekkisid ehitusmalevad ja moodi läksid komsomolipulmad, korraldati "Nooruse" laagreid, käidi kolhoosis kollektiivselt kartuleid võtmas, tehti pulli³⁸ ehk loodi repressiivse poliitilise süsteemi raames teatav argieluline rituaalide võrgustik, mis võimaldas süsteemist endast tekkivaid pingeid maandada või neist mööda vaadata. Sellises ühiskonnas muutub mängimise küsimus kõige laiemas tähenduses muidugi veel mitmetasandiliseks. Lihtsustatult öeldes – on mängud, mida tuleb mängida, et nn. süsteem oleks rahul; on mängud, mida mängitakse, et süsteemiga kohaneda³⁹; on mängud, mida mängitakse, et süsteemi õrritada või et selle käest kas või kujuteldavalt pääseda. *Happening*'id kuuluvad ilmselt kahte viimasesse kategooriasse, sageli nende kahe piirile (muidugi võib ka õrritamise ja kujuteldava pääsemise lugeda üheks kohanemise vormiks).

Kui ka nõustuda vaatega 1960. aastatele kui teatava mugandumise ajale, sisaldas see siiski mitmeid erinevaid tahke ning ka "meeleheitlikul lõbususel" oli tõenäoliselt oma varieerumisskaala. Mati Unt on näiteks kirjutanud teatriinimeste *happening*'ist Pärnu rannas 1969. aastal: "On see sünge etendus, nagu Viivi Luik nüüd kogu kuuekümnendaid on hindama hakanud? Mis sünge? Makaabr-

sed motiivid küll, aga ehk Villoni vaimus."⁴⁰ Ei saa mööda ka asjaolust, et elevus ja keemistemperatuur, mis oli omane nii ANK-i, "Visarite" kui ka SOUP-i tegevuse algusaegadele, poleks muutumatul ja sama intensiivsel kujul tõenäoliselt püsinud üheski ühiskonnas. Küll aga tuleb veel kord märkida, et *happening*'ide kunstiajalooline tähendus on tihedalt segunenud ning kohati ka asendunud kultuuriloolisega. See asjaolu ei tohiks aga mingil viisil häirida nende sündmuste analüüsi, pigem muudab selle mitmekihilisemaks ning käib muuhulgas sageli kaasas nimetatud kunsti uuesti defineerimise protsessiga.

Tagasipöördumine ja taktika

1960. aastate kunsti käsitlustes on sageli esile toodud kaks peamist kontseptsiooni, millest tolleaegne objekti- ja institutsionaliseerumismvastane kunst lähtus – teos kui idee ja teos kui tegevus. Lucy R. Lippardi ja John Chandleri legendaarses artiklis "Kunsti dematerialiseerumine" määratletakse neid kui "kahte teed, mis viivad ühte kohta"⁴¹, hilisematest analüüsijatest on näiteks Thomas McEvilley vaadelnud kontseptualismi ja *performance*'kunsti kui ühest ajendist – vajadu-

38 Silmast silma. Aita Kivi intervjuu Viivi Luigega. – Rahva Hääli 13. X 1991, viidatud tsitaadi järgi artiklist M. Lauristin, P. Vihalem, Tartu 1968: kolmkümmend aastat hiljem, lk. 1386.

39 Kohanemise kui mängu ja komöödilise elustrateegia kohta vt. nt. K. Tüür, T. Maran, Kohased teod. Loodusteaduslikku. – Kohandumise märgid. Koost. ja toim. V. Sarapik, M. Kalda, R. Veidemann. Tallinn: Underi ja Tuglase Kirjanduskeskus, 2002, lk. 27–29.

40 M. Unt, Ühest vanast *happening*'ist. – Teater. Muusika. Kino 1992, nr. 2, lk. 83.

41 L. R. Lippard, J. Chandler, The Dematerialization of Art. – Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972. Ed. L. R. Lippard. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1973, lk. 42 (esmatrükk Art International 1968, Vol. 12 (2), lk. 31–36).

sest antikunsti järele – tekkinud kahte dia-metraalselt vastandlikke vahendeid kasutavat ilmingut⁴². Kirjutiste olemusele ja ajalise distantsi määrale kohaselt on ühel juhul asetatud rõhk eesmärgile ja teisel impulsile. Ehkki tuleb mõnda, et suunitlus ideele ja tegevuslikkusele on väga paljudes teostes lahutamatu seotud, võib sedalaadi eristus siiski *happening*'ide vaatuse teatud faasides toeks olla.

McEvelley loob mudeli, mille kohaselt kontseptualism pöördus vastukaaluks esteetilisele ja objektikesksele kunstile ratsionaalse ning *performance*'kunst kehalise poole: esimene oli pigem suunatud tulevikku, teine lähtus alateadlikest impulssidest ning oli suunatud minevikku, n.-ö. juurte otsimisele.⁴³ Sellele kriteeriumile vastab siiski vaid üks üsna spetsiifiline osa 1960. aastate *happening*'idest ja *performance*'itest, küll aga võib põhimõtteliselt samalaadse eristuse teha ka tegevuskunsti enese sees: on ühelt poolt pigem kontseptuaalsed aktsioonid ning teisalt kehalisusele ja/või rituaalsusele orienteeritud sündmused. McEvelley mudeli kaks poolust on üsna sarnased kahega *performance*'iteoreetiku ja -praktiku Richard Schech-neri eritletud viiest avangardist, mis olid esiplaanil just 1950. aastate lõpust 1970. aastate keskpaigani: need on ettepoole vaatav avangard ja traditsiooni otsiv avangard.⁴⁴ Kõrvutades neid jaotusi Caillois' kahe mänguviisi, *paidia* ja *ludus*'ega, leiab siit mitte küll ühese, kuid siiski tajutava paralleeli – on lõbuprintsiibist, improvisatsioonist lähtuv ehk algse spontaansuse ja süütuse juurde naasmisele orienteeritud mäng ning teisalt struktureeritud, ratsionaalne, taktikaline mäng.⁴⁵ Nii terminitesse "ettepoole vaatav avangard" (*forward-looking avant-garde*) ja "traditsiooni otsiv avangard" (*tradition-seeking avant-garde*, "kaotatud paradisi"), samuti McEvelley mineviku–tuleviku vastandamis-

se on lisaks muidugi sisse kirjutatud osutus teatavale modernistlikule utoopilisele dimensioonile. Pidades silmas suurt osa 1960. aastate tegevuskunstist, tuleb aga tuleviku konstrueerimise ja minevikuihaluse (täpsemalt selle mineviku kaudu ikkagi tulevikuvisionide loomise) kõrval kindlasti esile tõsta just oma kaasaegse argise maailma fookuseerimist, selles täielikuma kohaloleku soovi ja püüdu igapäevast teravdatult või uuel viisil tajuda.

Kui võrrelda eesti teatriuudenduse ja *happening*'ide mängu teljel tagasispöördumise-taktika, siis esmapilgul näib esimene kalduvat tagasispöördumise poole, teine jäävat kuskile vahepeale, olles sageli siiski orienteeritud taktikalisele mängule. Muidugi ei saa kõrvale jätta asjaolu, et mäng teatris ja kunstnike mäng toimus peaaegu alati põhimõtte-

42 T. McEvelley, *Anti-Art as Ethics: Themes and Strategies*. – *The Triumph of Anti-Art: Conceptual and Performance Art in the Formation of Post-Modernism*. New York: Documentext, McPherson & Co., 2005, lk. 217. Tuleb muidugi silmas pidada, et McEvelley räägib *performance*'kunstist, mida saab *happening*'idest vähemalt osaliselt eristada. Samas on *performance art* laiem mõiste, mis võib hõlmata ka *happening*'e, ning McEvelley kasutuses tähistabki see pigem 1960. aastate tegevuskunsti tervikuna.

43 T. McEvelley, *Anti-Art as Ethics*, lk. 217–218.

44 R. Schechner, *The Five Avant Gardes or ... or None?* (1993) – *The Twentieth Century Performance Reader*. Eds. M. Huxley, N. Witts. London, New York: Routledge, 2002, lk. 347. Ülejäänud kolm avangardi on Schechneri jaotuse kohaselt ajalooline avangard, käesolev avangard (alati muutuv) ja interkultuuriline avangard (*samas*, lk. 342).

45 Inglise keeles kajastavad üldjoontes sama erinevust mõisted *play* ja *game*: esimese ambivalentsus, spontaansus ja paindlikkus on teises struktureeritud ja institutsionaliseeritud; mängude uurimise seisukohalt on erinevus ka selles, et *game*'i saab analüüsida, arvestamata mängijate taju ja kogemust, *play* puhul on see küllalt keeruline või siis jätab analüüsi paratamatult poolikuks, vt. N. Adamovsky, *Spiel und Wissenschaftskultur*, lk. 20–21.

liselt erinevates tingimustes ja lähtus erinevatest eesmärkidest, esimese meetoodilisus ja institutsionaalsed raamid ning teise isetekelisuus seavad võimalikule võrdlusele selged piirid. Kuigi teatriuenduse eesmärk oli näitlejamängu uuenemine mitteteadvuslike protsesside kaudu, mille vallandamiseks asetati näitleja piirsituatsioonidesse – proovides kasutati psühhodraamaga külgnevaid mängu jmt. –, siis lavastuse kui terviku organiseerimisel kasutati hulgaliselt võõritusvõtteid (dekoratsioonivahetused publiku nähes, näitlejate liikumine saalis, järsud registrivahetused jm.)⁴⁶, niisiis ”tegeliku mina” leidmisele suunatud mäng ja refleksioon (”see on mäng”) esinevad siin koos ning üks ei välis- ta ega pruugi häirida teist. Ka kunstnike mängude puhul kohtab sageli sellist samaaegsust, mis pole küll nii selgepiiriline ning on tagantjärele raskemini tuvastatav. Näiteks on idee lennutada sügistormi sadu kompartei häälekandjaid (”Paberid õhus”) vägagi ”taktikaline”, selle läbiviimine aga pigem spontaanne; ka ”Visarite” Biafra-*happening*’i erinevad elemendid (ristilöödu, ”Hair’i” muusika, Biafra Vabariigi teemaliste luuletuste lugemine) kõnelevad küllaltki selgest konstruktsioonist, nendest kujunenud tervikut kirjeldatakse aga pigem dionüüsilise sündmusena⁴⁷.

Muidugi kuuluvad nimelt sedalaadi paralleel- tasandid ja samaaegsused (uskumine ja teadmine, sisseelamine ja refleksioon) juba iseenesest mängu olemusse ja loovad seda. Kui aga siiski asetada teatriuenduse mäng ühele ja kunstnike *happening*’id teisele poole mõttelist joont, tõsta esile esimese huvi müüdi, rituaali ja arhetüüpide vastu ning teiste popipõlvkonna tormakus, eneseteadlikkus ja piiride proovimine, ning nende tegemisi võrrelda, torkab silma üks 1969. aasta SOUP-i aktsioon, mis mõnevõrra erineb teistest, kuid samas ka ühendab endas mitmeid nii teatri- kui ka kunstimängudest tuttavaid elemente.

Rituaal mannekeeniga

Ajakirja ”Noorus” laagris Kabli rannas korraldatud *happening*’ist ”Mannekeeni matmine” on säilinud kaks Jaan Klõšeiko fotot, mis on peaaegu sümboolsel viisil täiesti udused, võimaldades vaevu eristada inimeste kontuure ja tekitades mulje aktiivsest liikumisest. Sündmusest on teada järgmist: osalesid Leonhard Lapin, Ando Keskküla ja Andres Tolts, kes kaevasid ”maagilise mängu” käigus lõkkeplatsi ääres maast välja sinna eelmisel ööl salaja maetud naismannekeeni, mis lammutati seejärel publiku kaasaelamisel tükkideks ning loobiti lõkkele.⁴⁸ Erinevalt suuremast osast ülejäänud *happening*’idest on ”Mannekeeni matmise” puhul niisiis tegemist esiteks planeeritud ja ettevalmistatud ning teiseks küllaltki selge dramaturgilise struktuuriga sündmusega, millel on eellugu (mannekeeni matmine), arendus ja kulminatsioon (kaevamine ja mannekeeni ilmumine) ning lahendus (mannekeeni hävitamine). Kolmandaks järgib see aktsioon teatavat ettekujutust ürgsest rituaalist⁴⁹, mis on kunstnike *happening*’ide puhul pigem harukordne, küll aga omasem teatriuendajatele.

46 L. Epner, Murrang teatriestetikas ja Evald Hermaküla (1969–1971). – Akadeemia 2006, nr. 11, lk. 2441–2442.

47 Toomas Raudam on sündmusest kirjutanud järgmist: ”Niisiis, 11. 04. 69 ja Kerge kui kõige artistlikum meie hulgas mängis risti, oli lapiti vastu kohvi- ku tagaseina, vööst saati paljas, ja jüngrid Enn ja Peeter tegid tema ümber punase kontuuri ja kõiksee- aeg mängis *hippy-musical* ”Hair” ja loeti luuletusi, mille kvaliteet ja autorid (elus) olid erinevad, kuid sõnum üks – elagu vaba looming ja Biafra vaba- riik....” (T. Raudam, Mina olen visarid. – Vikerkaar 1994, nr. 7, lk. 52–53.)

48 Mõningates allikates esineb küll versioon, et mannekeeni tükid uputati oja (nt. L. Lapin, Startinud kuuekümnendatel, lk. 21), kuid viimastel andmetel visati need siiski lõkkele (Vestlus Leonhard Lapiniga 3. VI 2008, märkmed autori valduses).

49 Leonhard Lapin on sündmust nimetanud rituaal- seks etteasteks (L. Lapin, Mängides *happening*’i, lk. 37).

Metoodilisem või üldisem huvi rituaalide vastu kerkis 1960. aastatel esile väga mitmetes valdkondades, nii teatris ja kunstis kui ka antropoloogias ja kultuuriteoorias, samuti oli 1960. aastate mässuline tudengkond aldis looma omaenese uusi protestirituaale.⁵⁰ Arvatavasti võib ka rituaali kohta öelda, et (sarnaselt mängu ja *performance*'iga) mitmekülgne huvi ühe nähtuse ja mõiste vastu oli ühtaegu selle tähenduse katsetamise, avardamise, muutmise ja täpsustamise protsess.⁵¹ Selle laiema suundumuse sees kerkis esile antropoloog Victor Turneri sotsiaalse draama kontseptsioon⁵², draamakirjanduse ja teatrilavastuse struktuurile toetuv mudel, mida Turner kasutas nii Aafrika hõimude rituaalide kui ka oma kaasaegsete Lääne kultuurinähtuste analüüsis⁵³. Lihtsustatult öeldes on Turneri järgi nii rituaali kui ka igasuguse ühiskondliku konflikti struktuur põhiolemuselt sarnane klassikalise draama struktuurile, mis muidugi põhinebki nendesamade "ühiskondliku või individuaalse inimkõnemise konfliktsetel vormidel"⁵⁴, kuid mida saab omakorda kasutada uute rituaalide ja konfliktide vaatlusel. Sellele ideele toetudes võibki leida ühe olulise erinevuse struktureeritud "Mannekeeni matmise" ja nn. kulgevate *happening*'ide vahel.

Üheks põhimõtteliseks 20. sajandi keskpaigas ilmnenud lahknemiseks klassikalise draama ning nii absurdidraama jm. uue dramaturgia kui ka *happening*'ide ja *performance*'ite vahel oli uus ajatunnetus ja tegevuse dünaamika: lineaarsus, põhjuslikkus ja lõpetatus asendus elurütmile toetuva tsüklilise ja voolava ajaga.⁵⁵ Sellist voolava, oma rütmis kulgeva, katkestuste ja kiirendustega ajakõnemust võib märgata ka enamikus eesti kunstnike *happening*'ides. "Mannekeeni matmise", vähemalt selle esimeses faasis on aeg lineaarsem, tegevus liigub samm-sammult kulminatsiooni ning lahenduse suunas.

Muidugi on tagantjärele üsna keeruline tuvastada, kuivõrd planeeritud või spontaanne oli mannekeeni hävitamine *happening*'i lõpus, kas see oli instinktiivne purustamine, mis kuulus "lahutamatu osana okupatsioonirežiimi juurde"⁵⁶, või kaalutletud käik, "sümboliseerimaks taassündi ja liitumist elu uue ringkäiguga"⁵⁷. Niisiis ei saa "Mannekeeni matmist" otseselt vastandada ülejäänud *happening*'idele, küll aga võib siin näha kahe erineva ajakõnemuse kokkusaamist, struktureeritud sündmuse suubumist vabasse tegevusse.⁵⁸

Aktsiooni sõlmpunkt oli elusuuruse nuku ilmumine maapäevast, mis tekitas ilmselt loodetud üllatusefekti ning lisas kogu sündmusele arhailist rituaali meenutava dimensiooni. Et Leonhard Lapini sõnul on naismannekeeni näol tegemist "moodsa kunsti ühe sümboliga"⁵⁹, võiks kogu tegevust tõlgendada teatava looduslapseliku agressioonina institutsionaliseerunud kultuuri vastu, kuigi "kultuurse hippismi" tingimustes pole ei selle sündmuse puhul ega ka kunstnike muus tegevuses sedalaadi positsioon ilmselt kuigi

50 L. H. Gann, P. Duignan, *The New Left and the Cultural Revolution of the 1960s: A Reevaluation*. Stanford: The Hoover Institution on War, Revolution and Peace, 1995, lk. 12.

51 B. O. States, *Etendus kui metafoor*, lk. 2473.

52 M. Carlson, *Performance: A Critical Introduction*. New York, London: Routledge, 2004, lk. 15–16.

53 Vt. nt. M. Deflem, *Ritual, Anti-Structure, and Religion: A Discussion of Victor Turner's Processual Symbolic Analysis*. – *Journal for the Scientific Study of Religion* 1991, Vol. 30 (1), lk. 16–18.

54 B. O. States, *Etendus kui metafoor*, lk. 2481.

55 R. Schechner, *Performance Theory*. New York, London: Routledge, 2002, lk. 21–22.

56 L. Lapin, *Avangardi kuldsed kuuekümmendad*, lk. 193.

57 L. Lapin, *Mängides happening'i*, lk. 37.

58 Leonhard Lapini sõnul järgnes *happening*'ile lõkkeõhtu õudusjuttudega (Vestlus Leonhard Lapiniga 3. VI 2008).

59 L. Lapin, *Startinud kuuekümmendatel*, lk. 21.

teadvustatud ega fikseerunud. Siiski oli mood-
sast kultuurist pärit "võõrkeha" toomine loo-
duskeskkonda ning sellega mängimine üks
eesti kunstnike *happening*'ide läbivamaid
tunnuseid (suured kildest või tekstiilist falli-
lised objektid – "Alfabeet" Uulu rannas, 1968;
"Tekstiilviiner", 1972; mannekeenid ja nu-
kud – "Mannekeeni matmine", 1969, "Teksti-
tiilviiner", 1972; ajalehed – "Paberid õhus",
1969; suured mänguasjad – "Week-end Vää-
nas", 1972), kuigi neidsamu objekte kasuta-
ti ka linnakeskkonnas ("Mäng mannekeeni-
ga", 1968; "Jalutuskäik sünnipäevale", 1971).
Enamasti neid rekvisiite kas kanti, lennuta-
ti, loobiti, "töödeldi", otsene purustamine
esineb veel kahel korral: ERKI-s toimunud
happening'ides "Mäng mannekeeni-
ga" (1968) ja "Trio klaveril" (1969). Kui viimane näib
olevat inspireeritud reast Läänes eriti Fluxuse
kunstnike korraldatud klaverilõhkumisakt-
sioonidest, siis just esimese puhul ilmneb
purustamise mitmetasandiline tähenduslik-
kus: esialgu "lõhestati" mannekeen tahtli-
kult; selle lõplik hävitamine, mis "kujunes
ürituse raevukaks, ent ka sümboolseks fina-
lik", toimus aga instituudi prorektori nõud-
misel.⁶⁰ Niisiis tundub, et nagu mäng võis
tähendada nii maski kandmist kui ka vaba-
nemist, seisnes "purustamise kuulumine re-
žiimi juurde" nii sunnitud allumises režiimi
vägivallale kui ka omaalgatuslikus flirtimi-
ses teatavate vägivaldsete lahendustega.

Samamoodi nagu mitmed teised *happe-
ning*'id toimus "Mannekeeni matmine" ran-
nas ning ilmselt võib öelda, et just koht oli
kõigi 1960. aastate kunstnike mängude üks
olulisemaid komponente, tegevuse olemus
oli lahutamatult seotud ruumiga. Peaaegu
alati oli tegemist piirialadega privaatse ja
avaliku ruumi vahel, kus oli teatav võimalus
nii nähtav olemiseks kui ka (otsese või mõt-
telise) kaitse ja vabanduse leidmiseks: kool
(absurdilavastused 21. keskkoolis ja ERKI-s),

rand (Pirita, Kabli, Vääna-Jõesuu), mängu-
väljak ja linnaservad (noorte arhitektide *hap-
pening* Lasnamäe mahajäetud lennuväljal,
1974). Tegevus võis toimuda ka öösel
(SOUP-i jalutuskäik Glehni lossi varemetel,
1969) ning vaid mõnel korral oli sündmus-
kohaks privaatata ("Popiõhtu", 1968). Olgu
valituna praktilistest või sisulistest kaalutus-
test, tunduvad kõik need kohad soodustavat
nii konventsioonidest, võimalikust hirmust
kui ka kammitsevast vastutustundest vaba-
nemist, olles seega kooskõlas mänguliste al-
gete vallandumisega. Ka "Mannekeeni mat-
mise" rituaali toetas ja võib-olla isegi kutsus
esile nimelt Kabli laagri keskkond oma "sü-
daõõni kestvate lõkkejuttude" ja teiste ""*hap-
pening*'idega" öösine mere ääres".⁶¹

Kuigi kunstnike kasutatud rituaalielemen-
tide kaal teatriinimeste samasuunaliste kat-
setustega võrreldes oli ilmselgelt väike, pol-
nud kummalgi juba kultuurikontekstist tin-
gituna tugevamat kandepinda ning sarnaselt
"mängule" tähistas "rituaali" püüdlemine eri-
nevaid ja üldisemaid eesmärke (autentsus,
spontaansus, kohalolek jmt.). Paul-Eerik Rum-
mo kirjutas 1969. aastal: "...pole meil õieti
rituaali traditsiooni, mida taaselistada, pole
unustatud, kuid elujõulisi väärtusi, millega
taasühineda. [--] Meie rituaal saaks seisne-
da ainult enese aktiivses lepituses määrama-
tusega."⁶² Üsnagi samaladset (eksistentsia-
listlikku) hoiakut Läänes on Thomas Mc-
Evilley kirjeldanud kui "vastuolulist tunnet,
et võib loobuda püsivast sisust, kuid ometi
saavutada ontoloogiline autentsus läbi järje-
kinda eneseotsingu voolamises", ühtaegu spon-
taansuse ja autentsuse iha ning selle kaota-

60 L. Lapin, Soup 69.

61 Metsa ääres, mere veeres ... Nooruse IV laager
1969. – Noorus 1969, nr. 8, lk. 53 (viidatud artiklist
E. Epner, Isa, ära pane!, lk. 259).

62 P.-E. Rummo, Igavik ja argipäev (Vastus "Tuhka-
triinumängu" kriitikale) (1969). – Thespis, lk. 208.

mise tunnet.⁶³ Niisiis näivad nii aktiivne lepitus määramatusega kui ka järjekindel eneseotsing volutamises juhtivat nimelt mängu (eriti Caillois' mõttes *ilinx*-mängu) ja/või rituaali, mille mõlema tuumaks on teatava antistruktuurse vahe- või katseala loomine.

Õonestav ja kinnistav mäng

Nii Huizinga kui ka Caillois' mänguteooriate kriitikad on peamiselt ajendanud mõlema aluseks olnud mängu ja tõsiduse selge eristamine – esimest seostati unistuste, unenägede, kujutluse jt. "vabade" fenomenidega, teist teadvuse, kasulikkuse, reaalsusega –, mis annab automaatselt eesõiguse tõsidusele kui mängu pinnasele.⁶⁴ Huizinga käsitleb erinevaid mänguvorme (eriti rituaali) ülesehitava, korrastava ja kinnistava fenomenina, kultuuri põhialusena.⁶⁵ Sellele vastukaaluks on hilisemates uurimustes sageli esile tõstetud mängu antistruktuurset või ka mäsulist olemust, mängu kui muutuse allikat.⁶⁶ Interstruktuuraalse ehk nn. liminaalse faasi võtmelisust rõhutas oma rituaalide analüüsis ka Victor Turner.⁶⁷ Caillois' mängukategooriates ja -viisides on eritletud mängu mõlemad poolused, nii selle eesmärgipärane, korrastav (*agōn*, osalt mimikri; *paidia*) kui ka segadust tekitav, stabiilsust häiriv olemus (*alea* ja eriti *ilinx*; *ludus*). Niisiis sisaldavad mängu loomus ja selle erinevad vormid iseenesest vastuolulisi püüdlusi ning vastavalt olukorrale ja kontekstile kerkivad mõned neist esile ning teised jäävad tagaplaanile. Ka mängu ja tõsiduse suhte vaatlusel on ilmselt õigem loobuda mudelist, mis eristab mängu stabiilsest, fikseeritud tegelikkusest ning pigem pidada silmas, kuidas mängu, "tegelikkuse" ja kultuuri poolt kujundatud pidevalt muutuvate praktikate muster erinevates kontekstides esile tuleb.⁶⁸

Sel taustal tuleks eesti kunstnike *happening*'ide vaatlusel eristada kaht tasandit –

nende toimumise fakt iseenesest ning nende olemus ja täpsem toimumise viis –, samuti tuleks eristada nende rolli kunsti ning sotsiaalses kontekstis. Kui käsitleda *happening*'e auru välja laskmisena, ahistuse ja protestimeelsuse kanaliseerimisena küllaltki süütusse ja ohutusse tegevusse (mis lisaks toimus piiripealsetes paikades), siis need ilmselt toetasid valitseva korra püsimumist nagu Luige mainitud komsomolipulmad ja kolhoosiskäigud. Kui keskenduda tegevuse ebataavalisusele ja ettemääramatusele, võib neist leida ka ühiskondlikku stabiilsust õonestavat potentsiaali. Kunsti kontekstis kinnitas Eesti *happening*'ide rööpsus nende levikuga Läänes ja Ida-Euroopas kokkukuulumist suurema kunstinarratiiviga. Samas tekitas 1960. aastate eesti kunsti kiirendatud areng, informatsiooni juurdevool, uute strateegiate ja taktikate läbiproovimine ja tõlkimine ilmselt teatava segadushetke, mis võib olla üheks põhjuseks, miks kunstnikud ka ise *happening*'e tihti päris tõsiselt ei võtnud – niigi mitme tule vahel oleva kunsti jaoks oli *happening*'ide piire lõhkuv alge küll kõitev, aga toonuks põhjalikumalt arendatuna kaasa liiga suure annuse määramatust ja ebakindlust.

⁶³ T. McEvilley, *Anti-Art as Ethics*, lk. 230.

⁶⁴ M. Carlson, *Performance*, lk. 23; viidatud on ühele esimesele olulisemale Huizinga ja Caillois' jaotuse suhtes kriitilisele artiklile: J. Ehrmann, *Homo Ludens Revisited*. – *Game, Play, Literature*. Ed. J. Ehrmann. *Yale French Studies* 41. New Haven: Yale University Press, 1968.

⁶⁵ J. Huizinga, *Mängiv inimene*, lk. 13–14.

⁶⁶ Mängu õonestavat potentsiaali käsitleb põhjalikumalt Mihhail Bahtini karnevaliteooria, hilisematest teoreetikutest nt. antropoloog Brian Sutton-Smith, kes on kõnelnud mängust kui antistruktuursest võimalike alternatiivide süsteemist, nn. protokultuurilisest süsteemist, mis siiski viib uue kultuuri tekkeni (M. Carlson, *Performance*, lk. 19).

⁶⁷ Vt. M. Deflem, *Ritual, Anti-Structure, and Religion*, lk. 13–14.

⁶⁸ M. Carlson, *Performance*, lk. 24; viide artiklile J. Ehrmann, *Homo Ludens Revisited*, lk. 46.

Aktsioonide täpsema toimumisviisi analüüsile seab vahetu kontakti puudumine muidugi oma piirid, nt. *ilinx*-mängu vaatlusel on küllaltki keeruline tagantjärele tuvastada, millises seisundis täpselt mängija viibis. Küll aga võib süsteemsemalt kirjeldatud teatriuenduse puhul arvata, et "tegelikku mina" paljastav mäng on oma olemuselt kindlasti õõnestav, kuid samas toimus mäng enamasti siiski teatriseinte vahel ning pole ka päris kindel, mida see "tegelik mina" täpsemalt tähendab ning kas seda fikseeritud ja paljastataval kujul olemas ongi.

Richard Schechner on eristanud performatiivsete tegevuste kolm tüüpi: esimene on enesele suunatud mäng (*play*), teine sotsiaalne mäng (*game*) ning kolmas eneseülene rituaal; esimese reeglid loob mängija, teise reeglid määrab kontekst ning kolmandal juhul teeb seda autoriteet; esimene lähtub naudinguprintsiibist, teine püüab leida tasakaalu naudinguprintsiibi ja tegelikkuse vahel ning kolmas toetub nn. reaalsusprintsiibile.⁶⁹ Kui luua paralleel õõnestava ja kinnistava mängu teljega, siis enesekeskne ja naudinguprintsiibist lähtuv mäng oleks stabiilsust häiriv ning eneseülene rituaal seda kinnistav. Tulles tagasi "Mannekeeni matmise" ja üldise rituaali- ning mänguhuvi juurde, ilmneb siin aga huvitav vastuolu: kuigi soovitakse leida mängus teatav isiklik, piire purustav vabanemine, siis teisalt tahetakse sedasama vabanemist struktureerida, luua rituaal ning selle loogikale alluda.

Teatavate reservatsioonidega võib *happening*'ide juures märgata liikumist vabast mängust süsteemsuse poole ka ajaliselt – kui nii absurdilavastustes kui ka rannahappening'ides kanaliseerub idee mängust eelkõige tormakasse tegevusse, siis mõnes hilisemas aktsioonis seostub see juba märksa teadlikumalt keskkonnaga, ruumis olemise ja ruumiga mängimisega (muidugi ei saa siin tähelepanuta

jätta konkreetsete sündmuste algatajaid ega tausta). Victor Turner on kõnelnud *communitas*'est ja struktuurist kui ühiskonna või ka selles esinevate kitsamate nähtuste kahest modaalsusest ning eristanud *communitas*'e kolm faasi – spontaanne ehk eksistentsiaalne, normatiivne ning ideoloogiline –, kirjeldades nende abil muuhulgas näiteks hipiliumist, mis tekkis spontaanselt, kujundas seejärel organiseeritud järgijate seltskonna ning kasvas lõpuks terveks ideoloogiaks.⁷⁰ Andes endale aru selle paralleeli vaieldavusest ja nõrkadest lülidest, võib mõnevõrra sarnast liikumist märgata ka kunstnike arusaamas mängust ja selle realiseerimises (kuigi teatud perioodil võisid erinevad faasid esineda üsnagi üheaegselt) – naljaga pooleks loodud absurdilavastustest ja "pullitegemistest" liiguti järjest eneseteadlikumate aktsioonideni ning üksikutel juhtudel jõuti peaaegu ka nn. ideoloogiaetappi, kus aga samas mänguelement varsti taandus keskkonna- ja ruumiprobleemide kõrval.⁷¹ Siiski toimus kohati ka hoopis vastassuunaline liikumine intensiivsusest ja idealismist meelelahutuslikkuse poole, näiteks lõpetati "Visarite" tegevus otsustavalt ja ametlikult Kaljo Põllu sõnul just seetõttu, et kunagi tõsimeelselt alustatu oli muutunud ajaviiteks ning selle kese hajunud.⁷² Lisaks, nagu öeldud, arenesid ka teatriuenduse eksperimendid ajas pigem spontaanse mängu suunas.

⁶⁹ R. Schechner, *Performance Theory*, lk. 13.

⁷⁰ M. Deflem, *Ritual, Anti-Structure, and Religion*, lk. 14–15.

⁷¹ Sellist arengut on tunnistanud ka Leonhard Lapin, vastates küsimusele, kas *happening*'id tekkisid spontaanselt või planeeritult: "Spontaanselt, või ütleme, et oli kahte moodi happeninge, alguses nad tekkisid täiesti spontaanselt, midagi happeningisarnast, siis me leidsime talle nime ja hakkasime ka planeerima." Mari Laanemetsa intervjuu Leonhard Lapiniga, märts 2003; transkriptsiooni koopia autori valduses.

⁷² Vestlus Kaljo Põlluga 3. VI 2008.

Omaette küsimus on muidugi eespool eritletud tagasipöördumisele või taktikale orienteeritud mängu ning äsja käsitletud õõnestava ja kinnistava mängu suhe. Teatava mehhaanilise loogika kohaselt võiks luua paralleeli tagasipöördumise ja kinnistava mängu (rituaal, traditsioon) ning taktika ja õõnestava mängu vahel. Samas pole "tegeliku mina" paljastamine või – kui kasutada McEvilley määratlust – "laskumine alateadvusse" ja "püüe saavutada kultuurilist olukorda nagu poleks modernismi kunagi olnud"⁷³ võrdsustav kaasaegse ühiskonna väärtusi, hoiakuid ja uskumusi kinnistava rituaaliga, pigem võib selleks teatavates olukordades pidada hoopis taktikat kui kohanemismängu. Niisiis tuleb tõdeda, et kõik esile toodud kategooriad võivad teatud juhtudel kattuda ning kohati vastanduda, ilmnedes või taandudes vastavalt iga konkreetse mängu olemusele ja kontekstile.

"Kultuurne hippism"

Soovimata samastada ei Eestis ega Läänes sündinud *happening*'e hipiliikumisega, oli neil kahel vähemalt teatud perioodil kahtlemata mitmeid kokkupuutepunkte ning väljend "kultuurne hippism" tundub võtvat üsna ilmekalt kokku 1960. aastate eesti kunstnike olukorra siinse kultuurilise ja ühiskondliku konteksti ning Läänest tuleva informatsiooni vahel.

1960. aastate Lääne kunsti "dematerialiseerumise" üks põhjusi oli lisaks soovile vältida kunsti kaubastamist ning luua tugevam side ümbritseva maailmaga püüd kõrvale põigelda n.-õ. ajaloolisest ettemääratusest, mitte enam astuda kunstivoolude järgnevuses loogilist sammu edasi, vaid astuda sellest järgnevusest välja. 1960. aastate lõpu kunstil olid küll teatavad ajaloolised allikad (dadaism, Marcel Duchamp), kuid neid käsitleti enamasti küllaltki suveräänsete ja üle-

ajaliste nähtustena. 1960. aastate eesti noorte kunstnike (ja ka teatriinimeste) põlvkonna üks olulisi kujundajaid oli aga nimelt kunstiajaloolise teadlikkuse taastamine nii Lääne kui ka eesti kunsti osas. Kui Lääne 1960. aastate lõpu kunstnike põlvkonnale või vähemalt osale sellest oli omane soov koormavast institutsionaliseerunud kultuurist vabaneeda, siis eesti noored kunstnikud – luues sidet moodsa kunsti ajaloo ja järgides ajakirjade ja mõningate raamatute kaudu levivaid uusi ideid – sattusid olukorda, kus nad püüdsid ühtaegu sellesse kultuuri sisse elada ning samas seda ka hüljata.

Ei saa ka mööda asjaolust, et esimeste *happening*'ide sünd Eestis on küllaltki tihedalt seotud eksistentsialismiideede levikuga ning esimeste absurdidraama tõlgetega, koguini sedavõrd, et esimese *happening*'ina eesti kunsti ajalukku kirjutatud sündmus on ühtlasi teadaolevalt esimene absurdidraama laavastus Eestis (Samuel Becketti "Sõnadeta lugu", 1966).⁷⁴ Eriti Leonhard Lapin on järjekindlalt rõhutanud Heino Mikiveri isetegevusteatri mõju *happening*'ide sünnile, tõstes seda esile isegi Michael Kirby raamatu "Happenings" ees: "Kuigi M. Kirby oma teoorias rõhutab, et *happening* ei jätka absurdi-teatrit, olles sündinud maalikunstist, mitte teatrist ning seetõttu kasutab reaalselt miljööd ning ehsat elulist materjali, oli Eesti oludes absurditeater ning *happening*'i sünd tihedalt

⁷³ T. McEvilley, *Anti-Art as Ethics*, lk. 218.

⁷⁴ Mõned nädalad pärast teatriõhtut Tallinna 21. keskkoolis, 1966. aasta detsembris jõudis Eesti Televisiooni ekraanile Slawomir Mrožeki "Viirastuslik öö" (lav. Virve Aruoja), järgmisel aastal Mrožeki "Strip-tease" ja "Ulgumerel" (mõlema lav. Vello Rummo) ning Beckett'i "Mr. Krappi viimane lint" (lav. Mikk Mikiver). Eesti teatrilavale jõudis Beckett alles 1973. aastal ("Krappi viimane lint", lav. Mikk Mikiver, TRA Draamateater).

seotud.”⁷⁵ Kuigi eksistentsialismil oli (pärast 1950. aastate kõrgega) kahtlemata teatav mõju ka Lääne 1960. aastate kunstile, oli see seos oluliselt nõrgem ja hajusam kui Eestis (ning ka mujal Ida-Euroopas), kus arutelu eksistentsialismi üle eelkõige kirjanduses tõusis esile just 1960. aastate II poolel. Nii siis kerkisid eesti kultuuris üheaegselt pinnale Läänes siiski teatava hingamisruumiga üksteisele järgnenud nähtused – eksistentsialism ja absurd, popkunst, hipiideoloogia – ning tundub, et neist tekkinud informatsiooni kumuleerumise ja segunemise tingimustes polnud paljudel ideedel, sealhulgas ideel vabast mängust enam ühest allikat ega sage- li ka ühest tähendust.

Lõpuks tuleb ka märkida, et kuna suurem osa uusi ilminguid kunstis jõudis siia kirjali- ke allikate vahendusel, mitte ei kujunenud välja teatavas järjepidevas kunstiliikumiste esiletõusu ja taandumise protsessis – loeti ”Poola ja Tšehhi ajakirjadest Allan Kaprow’ ja teiste aktsioonidest”, ”info oli pisteline ja nopitud”⁷⁶ –, siis oli see juba iseenesest väga ”kultuuristatud” protsess ning nõudis ka mõnevõrra intensiivsemat intellektuaalset tege- vust tühikute täitmisel. Sama võib öelda ka mängu kohta teatris, kus Artaud’lt, Grotows- kilt jt. saadud impulsid pärinesid tekstidest⁷⁷ ning nende mõtete realiseerimisviisi tuli luua üsnagi iseseisvalt. Niisiis elasid idee män- gust ja mäng ise nii mõnigi kord omaette elu, kohtudes kohati olgu meetoodilisemates või katselisemates mõtte ja tegevuse seostami- seks loodud võimalikes mudelites. Vaatamata paljudele erinevustele Lääne ja Ida bloki ri- ikide 1960. aastate kunstis, tõstis idee män- gust ja *happening*’ist esile põhimõtteliselt sarnane rahutus kunsti olemuse ja rolli pä- rast, vajadus seda kui mitte lõpuni ümber vaadata, siis vähemalt tekitada ajutine eba- stabiilsus enese ja oma tegevuse uueks mää- ratlemiseks.

”*Happening*’i käsitletakse muidugi kunstina, kuid seda parema sõna – õigemi- ni sellise, mis ei põhjustaks lõputut diskussiooni – puudumise tõttu. Mind isiklikult ei häiriks, kui seda nimetataks spordiks. Kuid kui sellele mõeldakse kunsti ja kunstnike kontekstis, siis olgu see teistsugune kunst, mis asetub kunsti kategooriasse läbi väljaspool ”kultuuri” realiseerumise kaudu.”
– Allan Kaprow⁷⁸

Kokkuvõte

Üldiselt eristab teatris toimunud ning kunst- nike korraldatud mängu esimese keskendu- mine inimesele ning teise huvi keskkonna vastu, esimese soov vabastada inimese ”te- gelik mina”, teise püüd tajuda ümbritsevat uuel viisil (muuhulgas tavapärasel elurütmis häirete ja nihete tekitamise kaudu), kuid laie- mas plaanis oli mõlemale omane ”autentsu- se”, spontaansuse, kohaloleku taotlemine. Samas ei olnud sõnal *mäng* 1960. aastate eesti kultuuris ühest ja püsivat tähendust ning kunstnikke ja teatraale inspireerides võttis see kokku ja aitas nimetada mitmeid erine- vaid kultuuris esile kerkinud impulsse ja lii- kumisi.

Nii teatriuuduse kui ka *happening*’ide vaatlusel tuleb silmas pidada, et kummagi puhul ei saa rääkida ühest terviklikust aren- gust 1960. aastate keskpaigast 1970. aastate alguseni. Pigem tuleks need sündmused ase- tada konkreetsemale ajateljele ja muuhulgas pidada silmas võimalike poliitiliste ja ühis-

⁷⁵ L. Lapin, Soup 69.

⁷⁶ E. Epner, Isa, ära pane!, lk. 261, viide vestlusele Andres Toltsiga.

⁷⁷ Grotowski teatrit nägi Evald Hermaküla esma- kordselt 1971. aastal (L. Epner, Murrang teatriesteti- kas ja Evald Hermaküla (1969–1971), lk. 2439).

⁷⁸ A. Kaprow, Untitled Guidelines for Happenings (c. 1965). – Theories and Documents of Contemporary Art, lk. 709.

kondlike sündmuste mõju. Eriti 1968. ja 1969. aastal põimuvad tihedalt kümnendit iseloomustavate meeleolude kulminatsioonihetk ning poliitilisest tagasilöögist tekkinud muutus hoiakutes ja lootustes. Et *happening*'ide kunstiajalooline tähenduslikkus on segunenud kultuuriloolisega, tuleks analüüsides "mängu" kui meetodit erinevates kunstivaldkondades ning kõrvutada seda ka nõukogude ühiskonna "mängudega" (maskeerin-gute, kohanemismehhanismidega).

Nii Lääne kui ka eesti 1960. aastate tegevuskunsti võib üldistatult eristada kaht pool-lust: tagasipöördumisele, algse spontaansuse ja süütuse juurde naasmisele orienteeritud mängu ning struktureeritud, ratsionaalset, taktikalist mängu. Roger Caillois' mänguteoorias vastavad neile poolustele tinglikult mänguviisid *ludus* ja *paidia*; Richard Schechneri käsitluses traditsiooni otsiv ja ettepoole vaatav avangard. Tagasipöördumise-taktika teljel kaldub teatrimäng esimese ja kunstnike mäng viimase poole, kuid sage-li esinevad spontaanse ja struktureeritud män-gu elemendid lavastustes ja *happening*'ides ka kõrvuti.

Ajakirja "Noorus" Kabli laagris toimunud etteaste "Mannekeeni matmine" (1969) on teiste kunstnike korraldatud aktsioonide hul-gas erandlik oma küllaltki selge dramaturgilise struktuuri ning ürgse rituaali matkimise tõttu, kuid nii sündmuse koht (rand) kui ka rekvisiit (naismannekeen) seovad selle sel-gelt teiste *happening*'idega. Struktureeritud sündmusest vabasse tegevusse suubuvast "Mannekeeni matmises" ilmneb muudiski mängudes, eriti teatris, täheldatav huvitav vastuolu – ühelt poolt soovitakse leida män-gus isiklik, piire purustav vabanemine, teisalt tahetakse sedasama vabanemist struk-tureerida.

Kõneldes mängu õõnestavast ja kinnista-vast funktsioonist, tuleks silmas pidada nii

mängu toimumise fakti iseenesest kui ka selle olemust ning vastavalt vaatepunktile leiab teatri- ja kunstnike mängudes ühtaegu valit-seva ühiskondliku korra püsimumist toetavat ja seda kõigutavat potentsiaali. Vaadeldes *happening*'ide ajalist muutumist, võib tähelda-da liikumist naljaga pooleks sündinud akt-sioonidest järjest eneseteadlikumate ja struk-tureeritumate *happening*'ide poole, selle kõr-val aga kohati ka vastupidist suundumust ning idealismi taandumist meelelahutusliku ühistegevuse ees.

Eesti 1960. aastate noore põlvkonna kunst-nike olukorra muudab Läänega võrreldes erandlikuks asjaolu, et ühtaegu taastati in-tensiivselt sidet Lääne moodsa kunsti aja-looga, samas eeldas teatavate kaasaegsete Lääne kunstiideede järgimine ärapöördumist institutsionaliseerunud kultuurist ja ajaloo-lisest järjepidevusest. Eesti kultuuri jõudsid 1960. aastate lõpus korraga kohale mitmed erinevad nähtused (eksistentsialism ja ab-surd, popkunst, hipiideoloogia), mille teki-tatud informatsiooni kumulatsioon ja segu-nemine hägustas mitmete ideede algseid tä-hendusid. Sarnaselt Läänes toimunuga oli aga tegevuskunsti esiletõus Eestis osa nii kunsti olemuse kui ka kunstniku rolli revideerimi-se protsessist. Kui mitmetes teooriates käsit-letakse mängu antistruktuurse vahe- või kat-sealana, mis sisaldab võimalikke alternatiive uue kultuuri tekkeks, siis kunsti kui tervi-ku kontekstis võib *happening*'e käsitleda just sellise mõttelise piiride proovimise paigana, enese kui kunstniku teadvustamise ja mää-ratlemise ühe etapina.