

Rekvisiit ja mänguasi

Liina Unt

Mäng ja asi

“Esemete maailmas ei kulge aeg lineaarselt algusest lõppu nii üheselt, kui sageli arvatakse. Üksiku eseme puhul on lihtne mõelda, kuidas see sünnib, elab ja sureb (või elab igavesti), aga niipea kui hakatakse mõtlema esemest suhtes teiste asjade ja inimestega, jõutakse keerulise mateeria, aja ja koha, tunnete, teadmiste, kogemuste ning tähenduste võrku. Kas me võime lõppude lõpuks päris täpselt öelda, millal ese on olemas? Vaid siis, kui see täidab oma füüsilise olemasoluga tal- le määratud ülesannet või ehk on siis mõõdetav, kaalutav ja aistiliselt kogetav aine? Aga mälestused kadunud asjadest või oma esialgselt olekust täiesti eemaldunud, katki- sed, parandatud või muudetud esemed – mil- lisesse aega või kohta nemad kuuluvad? Kas ese on rohkem vorm või sisu, mateeria või kujutus? Mida ese ja selle olemasolu ütleb inimeste kohta? Mis määrab meie suhtumi- se esemelisse keskkonda: vajadus ja funktsioon, eseme aistiline kogemine ja “emot- sioon” või ehk hoopis miski muu?”¹

Kõik asjad, millega inimene kokku puu- tub, toimivad kaht moodi, vahetus ja vahen- datud kasutusosal (vastavalt funktsiooni täit- jate või millegi esmase, üldisema asendajate või väljendajatena). Esemete kasutamist ajen- dab nii praktiline vajadus kui ka soov end sümboolse tähendusega žestide abil väljen- dada, rõivad kaitsevad ühtaegu nii külma eest kui ka annavad märku sotsiaalsest staatusest. Teatud olukordades muutub semantiline kül-

isegi peamiseks, sellest kujuneb omamoodi mänguvorm. Praktilise ja rituaalse käitumi- se suhtes, nende vastastikusest mõjutusprot- sessist, kus kummalgi on oma keel, moodus- tub omapärane ja keerukas kommunikatsioo- nisüsteem, mille eripära seisneb selle mitme- tähenduslikkuses – mäng on praktilise ja ri- tuaalse samaaegne realisatsioon.² Mängija on teadlik mängusituatsioonist, ta ei asu mitte tegelikus, vaid tinglikus mängumaailmas. Kui teatris räägitakse maagilisest *kui*-st (põh- juse–tagajärje seoses), siis mängusituatsiooni kirjeldades (vähemalt väljastpoolt vaadatu- na) lisandub sellele sama maagiline *nagu*. Mängides ei sõideta autoga, vaid *nagu* sõi- detakse autoga; ei võidelda draakonitega, vaid *nagu* võideldakse. Sellest hoolimata elab mängija läbi tundeid, mis vastavad tel- gelikule olukorrale. See iseloomustab nii las- te mängu kui ka näitlejate tööd, millele teeb William Shakespeare kummarduse “Hamleti” Hecuba-monoloogis, kus prints imetleb läbi- elamist, millega vahendati ühe vaid etteku- jutuses elava kangelase saatust. Omamoodi irooniline, et sellegi usutavus sõltub Hamletit kehastava näitleja suhtes “kui” ja “nagu”-ga.

Mäng on oma olemuselt kommunikatiiv- ne. Ka üksinda mängimine eeldab dialoogi kahe erineva tasandi – kujuteldava ja reaalse vahel. Mõlemal opereeritakse omavahel su- hestatud kujutluspiltide, esemete ja sünd- mustega. Mäng nõuab pidevat liikumist metatasandi ja reaalse tegevuse vahel, selline metatasandi seletamine ja täpsustamine kuu- lub mängu kulgemise ja planeerimise juurde, eriti mängus koos kaaslastega, kus tuleb pi-

¹ E. Kiuru, *Esineet*. – Arjen säikeet. Aikakuvia arki- elämään, sivilisaatioon ja kansankulttuuriin. Toim. B. Lönnqvist. Jyväskylä: Atena, 2000, lk. 275.

² J. Lotman, *Lavasemiootika*. – J. Lotman, *Kultuuri- semiootika: tekst – kirjandus – kultuur*. Tallinn: Olion, 1991, lk. 183–185.

devalt kokkuleppeid kontrollida ja uuendada, aga ka üksi mängides, kus teatud asjad saavad üle korrates uue kinnituse.³ Esemed osalevad selles kahekõnes märkide ja objektidena, neid interpreteeritakse ja vahendatakse.

Mänguline tegevus sisaldab reaalseid operatsioone reaalseste esemetega, aga olukord, kus ja mille nimel neid rakendatakse, on kujuteldav. Seega on mängimiseks vaja oskust muuta reaalsel tasandil asetsevad esemed ja kogemused samaaegselt “ebareaalseteks”, tinglikeks. Esemed kuuluvad mängusituatsiooni, sellesse “nagu”-maailma, kus nad on oma uues rollis ometigi “päris”. Nad küll reeglina säilitavad oma üldise tähenduse, aga mängu käigus ei pruugi need tähendused konkretiseeruda sel kombel, nagu see igapäevaelus toimub. Eseme algne eesmärk või funktsioon võib erineda selle tähendusest ja kasutusest mängus, mille käigus eraldatakse eseme omadused argistest seostest ja viiakse teise keskkonda, kus toimub pidev reaalse ja tingliku kommunikatsioon. Osa omadusi võetakse kaasa, osa asendatakse. Asjadele uue funktsiooni ja ülesande andmises, nende kiires vaheldumises, kasutamises millegi muu tähistajana väljendub mängu võim esemelise maailma üle, kus kehtivad teistsugused reeglid. Mängus puudub otsene vajadus materialiseeruda, jõuda välise tulemuseni, sest põhilist tähendust kannab tegevus ise.⁴

Üks suurimaid paradokse on see, et mängu on kerge ära tunda, kuid raske defineerida, seepärast loobutakse sageli kõikehõlmava definitsiooni otsimisest ja keskendutakse mängu iseloomustavate joonte väljatoomisele (tinglikkus; ruumiline ja ajaline piiritletus; reeglitele allumine; fiktsionaalsus, millega kaasneb spetsiaalne teadvus teisest, reaalsusest, mis on igapäevasest elust eraldatud, kuid ei välista seda; vabadus; korduvus; eesmärk iseeneses; seotus pinge ja rõõmuga; mängu käik pole täpselt ette määratud jpt.).

Mäng on kultuuris sedavõrd lai mõiste, et kõigi selle aspektide käsitlemine antud artiklis on võimatu. Teatrimängus on mängu- asja kõige otsesemaks vasteks rekvisiit, ese, mida kasutab oma mängus näitleja. Ent mis teeb esemest rekvisiidi? Mänguasja?

Mänguasi

Täiskasvanute toodetud spetsiaalsete mänguasjadega võrreldes on laste poolt mänguasjadena kasutatavad esemed ajutisemad, laste kujutlusvõime hetkelised konkreetset väljendused, mis ei anna esemele lõplikku funktsiooni ega tähendust. Abstraheerimine, tähenduse omistamine ja selle muutmine toimub välgukiirusel. Mänguks sobib kõik – mängu kui tegevuse seisukohalt on mänguasjad esemed, mis saavad tähenduse mängusituatsioonis. Seetõttu on näiteks ka lastekultuuri semantilisi suhteid raske dokumenteerida: tegemist on suurel määral nähtamatu kultuuriga, mis jääb täiskasvanute eest varjule. Lisaks sageli täiskasvanule arusaamatut teed pidi kulgevale abstraheerimis- ja tähendusloome protsessile on mäng osaliselt ka teadlikult varjatud. Võõra – eriti täiskasvanu – sekumine, isegi lähenemine võib mängu peatada. Ning osa mängu võlust, vähemalt teatud eas, on seotud teadmise, et see on salajane ja “suurte” jaoks mõistetamatu.

Mänguasjauurimus on paradoksaalselt keskendunud pigem täiskasvanute toodetud lastekultuurile, spetsiaalsetele mängimiseks valmistatud esemetele ning nende arengule läbi ajaloo. Selle põhjused on seotud mängu-uurimuse arengu ja ajaloo, mis langes ühte nii

3 P. Hakkarainen, Leikki toimintana. – Leikki ja todellisuus. Puheenvuoroja suomalaisesta leikintutkimuksesta. Toim. H. Soini, T. Hyvärinen. Kajaani: Oulun yliopisto, Kajaanin täydennyskoulutusyksikkö, 1991, lk. 45.

4 P. Hakkarainen, Leikki toimintana, lk. 36–37.

kollektioneerimise kõrgpunkti kui ka tööstusliku tootmise plahvatusliku tõusuga. Etnoloog Bo Lönnqvist väidab, et mänguasja mõiste kui selline põhineb suuresti täiskasvanute arusaamal lastest, esemetest ning laste suhtest neisse. Tööstuslikult toodetud mänguasjad peegeldavad täiskasvanute kujutlust sellest, mida tähendab olla laps ning teisalt seda, kuidas lapsed on eri aegadel erinevates keskkondades täiskasvanute loodud normide sees (või väljaspool neid) elanud. Laste tegelik mängukultuur moodustab omalaadse subkultuuri.⁵

Mõnevõrra äärmusliku edasiarenduse kohaselt ei saa tegevust, kus puudub uuriv, katsetav ja reaalsust ületav element – *mängulisus* –, pidada mängimiseks. Mäng muutub mänguks siis, kui laps lakkab pelgalt imiteerimast ning toimib ja mõtleb iseseisvalt ja vabalt.⁶ See seisukoht vastandub ootamatult üldlevinud arvamusele (ja praktikale), et mäng on oluline osa kultuuri taastootmise ja traditsioonide säilitamise mehhanismist, mille järgi on mäng väikese inimese töö selleks, et suureks saada ning osata täiskasvanute maailmas käituda. Ometigi seab üks kõige populaarsemaid mängu definitsioone vastakuti töö ja mängu. Töö vastandub (vastutusest) vabale mängule, ent samas kannab vastutust selle eest, kuidas laps suureks kasvab. Lisaks üleliigse energia kanaliseerimisele on eesmärgiks lapse arendamine. Selline mõtteviis toetus algselt evolutsiooniteooriale, mille kohaselt laps kordas mängides liigi arenguetappe.⁷ 20. sajandi alguse uurimused tõlgendavad mängu eeskätt täiskasvanute maailma ja käitumise jäljendamisenä, mille eesmärgiks on lapse kohanemine eesisevate kohustustega. Mängimine muutub sellest vaatenurgast haridussüsteemi mitteametlikuks osaks ning mänguasjad õppevahenditeks. Esemed soodustavad teatud tüüpi käitumist (ratas kutsus veeretama, pall viska-

ma või lööma, nukk inimest jäljendama), nende omavaheline suhestamine ja laiemas süsteemi liitmine aitab luua käitumisstenaariume. Need ei välista loomulikult teistsugust kasutamist, ent teatud tegevuste provotseerijatena, neile viitajatena, loovad esemed nii mängimiseks vajalikke tugipunkte. Sööginõud kutsuvad toitu valmistama, küsides järgmisena serviisi ja mööbli järele, et külalisi kombekohaselt võõrustada. Uued esemed laiendavad ja süvendavad stsenaariumi, selle terviklikkusest annab märku mängija vajadus nii süžee kui ka seda kandvate esemete järgi veendumuses, et ainult nii on võimalik “õigesti” mängida. Mänguasjad ei sünni ainult spontaanselt lapse iseseisva käitumise tulemusena, nende kaudu püütakse mängu muuta ja juhtida (lisaks pedagoogilisele on siin ka märgatav majanduslik aspekt). Mängukultuuri luuakse, hoitakse ülal ja arendatakse teadlikult, pakkudes teatud mänguasju ja materjale ning vältides samas teatud stsenaariume ja reegleid (nt. vägivald). See, kuidas laps mänguasjadega käitub ning kas ta neid eesmärgipäraselt kasutab, ei ole muidugi enam täiskasvanute meelevaldas. Nii oma füüsiliste kui sisuliste parameetrite poolest ohutud mänguasjad võivad laste kätte sattudes saada hoopis teise funktsiooni ja tähenduse, liikudes teisele poole täiskasvanute sätestatud “lubatud mängu” piiri. Stsenaariumid võivad areneda sedavõrd laiaks, et nende sidusus hakkab kannatama ja reeglid muutuvad kas nii lõdvaks või nii keeruliseks, et esemed sobivad pea igasuguseks män-

5 B. Lönnqvist, Leikkikalua – kulttuurin kuvastin. – Pelit ja leikit. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Toim. P. Laaksonen. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 1981, lk. 61.

6 P. Hakkarainen, Leikki toimintana, lk. 31.

7 H. Soini, Katsaus suomalaiseseen leikitutkimukseen. – Leikki ja todellisuus, lk. 3.

guks. Erinevad kihid ladestuvad üksteise peale ja hakkavad varasemaid kustutama.

17. sajandil Euroopas levima hakanud nukumaja võib pidada ühtse pealisjutustusega seotud miniatuurmaailmade proto- ja arhetüübiks. See kajastas täiskasvanute (ideaal-)pilti kodusest maailmast, samas kui maja tegelik mängufunktsioon oli aga nullilähedane. Miniatuurne vorm, detailne töötlus ja õrn materjal muutsid selle pigem imetusobjektiks kui mänguasjaks. Peatselt leidiski nukukodu endale koha kollektsioonide maailmas. Samas säilis nukumaja populaarsus sajandeid (ja ehk elab väikeste tüdrukute unistustes veel tänagi), saavutades kulminatsiooni 19. sajandil. Nukumaja pedagoogiline funktsioon on lisaks tegevuse juhtimisele ja arendamisele seotud ka teatava korra peegeldamisega. Üks põhjuseid nimetada neid miniatuurmaailmu (mitte ainult ajaloolisi, vaid ka tänaseid) omalaadseteks ideaalmaailmadeks on surma, kannatuste ja õnnetuste välistamine. Elu kulgeb ilma haiguste ja vanaduseta. Kaitsekihina toimib seesama terviklik maailm, hierarhiliselt ja ideoloogiliselt struktureeritud esemeline fiktsioon, kuhu kuulub teatud hulk tegevusi, asju ja tegelasi, mis suureneb ja võimendub iga elemendiga. Näitemäng, milles mänguasi osaleb, tuleb esemetesse kirjutatuna kaasa. Selline interpretatsioon kutsub paratamatult tõmbama paralleele täiskasvanute mängudega, mida terava metafoorina kasutab ka Henrik Ibsen oma näidendis "Nukumaja". Samasuguses funktsioonis (ehkki mitte ainult) esineb mänguasjade või miniatuurobjektide kollektsioon Tennessee Williamsi näidendis "Klaasist loomaad".

Lönnqvist väidab, et varasematel perioodidel, näiteks keskajal, oli mäng argielu toimingute jätk, kus mängija oli aga vastutusest vabastatud, mis tõstis argimaailma tundeilmaga samale tasandile. Sestap kasutati ka argiseid esemeid, puudus vajadus neid

spetsiaalselt miniatuuris valmistada. Jättes kõrvale Pieter Brueghel vanema maali "Laste mängud" allegoorilised tõlgendused, kirjeldab see ka kunstniku kaasaja mänguasju. Lönnqvist juhib tähelepanu spetsiaalsete mänguasjade vähesusele – üks kaltsunukk, kepphobune, veeretamisratas... Pigem kasutatakse seda, mida pakub ümbrus: aedu, puid, liivahunnikuid, korve, telliseid, riidesemeid, eelkõige aga üksteise kehasid.⁸

Alates 19. sajandist, mil mänguasjade pedagoogiseerumist toetas ühelt poolt teoreetilise mängu-uurimuse teke ning teisalt pakus tööstus selleks praktilise (ja taskukohase) väljundi, muutus täiskasvanute suunav roll mängude loomisel ja juhendamisel järjest domineerivamaks.

Pedagoogilise tagapõhja endastmõisteta- vus ja arusaam, et mäng peab olema kasulik, kumab läbi tänaseist diskussioonidest Barbie-nukkude, relvade ja sõjamängude üle. Mänguasja üks peamisi kriteeriume on arendavus. Äärmuslikus variandis lakatakse mängu hindamast sellisena, nagu ta on, ning mängus nähakse vahendit. Mängimise kohta tahetakse avalikult või varjatult teavet, et manipuleerida last teatud mõttemallide järgi.⁹ Selline arusaam on jätnud jälje nii avalikku teadvusesse, näitustesse, kollektsioonidesse kui ka teaduslikku uurimusse.

Mäng ja muuseum

Esimesed mänguasjadele keskendunud uurimused tehti 1920. aastatel Saksamaal mänguasjakollektsioonide põhjal, mistõttu rõhk asetus loogiliselt esemete kultuuriajaloolisele tähtsusele ja esteetiliselt väärtusele. Mänguasjauurimuse juured on seega kollektsioonides ja muuseumides, mis on mõjutanud nii selle teket kui ka traditsioonilisi suundi. Ant-

⁸ B. Lönnqvist, Leikkikalua – kulttuurin kuvastin, lk. 61.

⁹ H. Soini, Katsaus suomalaisen leikkitutkimukseen, lk. 14.

ropoloogilise-etnograafilise suunitlusega uurimused keskendusid mänguasja kui objekti päritolule, otsides paralleele loodusrahvaste kultuseesemete juurest.¹⁰ Mänguasju valitakse kollektsoonidesse spetsiifiliste (esteetiliste, kultuuriliste, ajalooliste vms.) kriteeriumide põhjal, mis ei pruugi arvestada eseme rolli ega tähtsust individuaalse mängu või laiema mängukultuuri seisukohalt. Teave ajaloolise mängukultuuri kohta on lünklik, kuna eseme mängukonteksti peetakse harva valikuprotsessis oluliseks teguriks. Pealegi ei ole laste individuaalsed või ka sotsiaalselt määratud eelistused primaarselt esteetilised. Mängu seisukohalt võib hea mänguasi olla pigem see, mis on minetanud oma esteetilise väärtuse, on katkine ja lapitud. Ekspositsiooni satuvad pigem mänguasjadeks valmistatud esemed, mille valikuprintsiip peegeldab kollektiooni tekkeaega.

Mängimine kui selline on jäänud mänguasjade käsitlustes otsekui varju. Ja kui palju kõneleb mänguasi muuseumis mängimisest? On iseloomulik vahe skulptuuri (kuju) ja mänguasja (nuku) vahel. Esimest tajutakse esteetiliselt, tema sõnum, mille autor läkitab auditooriumile, on lõpule viidud. Mänguasi on provotseeriv faktor, mis viiakse aktiivsesse rolli, talle omistatakse mingi käitumine.¹¹ Neis peituvad radikaalselt erinevad lähene-mised objektile. Eseme “mänguasjalikkuse”, tema väärtuse mängus määrab ära tegevus. Muuseumis vaadeldakse neid ajalooliste kuriositeetidena, moe ja ajastu kandjatena (eriti moenukke – väikeseid mannekeene, mille eesmärgiks oligi uusi rõivamoode demonstreerida). Selles kontekstis asetub rõhk paratamatult sõna teisele poolele, mänguasi esemestub, kui ta satub uude, kas museaalsesse või muul moel eksponeerivasse süsteemi. Tähendus muutub koos kontekstiga, mis tõstab esile esteetilise vaatenurga. Muuseumis on mänguasi ühtpidi ajalooline aja märk ning

teisalt ajatu asi – idee, nähtuse või inimese esindaja. Ta muutub ekspositsioonis osaks teisest mängust, kus ese ei kuulu enam kel-lelegi ja kuulub kõigile. Varem individuaalseid mõõtmeid sisaldav kontekst muutub üldiseks ja ühiskondlikuks, ehkki lünklikkuse tõttu ei pruugi see mängukultuuri seisukohalt olla representatiivne. Võimalikud säilinud (säilitatud) mälestused eelmisest elust valmistaja, omaniku või kasutaja kätes liidetakse muuseumis valitseva ajalookäsitlusega. Eseme biograafia – varasemad suhted inimestega, ümbritseva ainelise ja vaimse kultuuriga – defineeritakse uuesti ja fikseeritakse.¹²

Samas kannab mänguasi endas olulist infot kultuuri ja ühiskonna arengu kohta: “ei ole võimalik vaadata ajalugu ilma peatükita, mis on pühendatud mänguasjadele, ega täielikku ajaloomuuseumi [---] Et see on tege-mata või puudulik – puudub mänguasjadel see väärikas igavus, mis rohkem kui miski muu tõmbab ligi teaduse radadel uitavaid kurva kuju rüütleid.”¹³ Mänguasjad on soome kunstiajaloolase ja ühe esimese mängu-uurija Yrjö Hirni silmis ajaloo uurimise vahendid, mis võimaldavad teha möödaniku emotsionaalselt mõistetavaks, tuua see inimlikult lähemale, ehkki pigem kasutatakse neid sentimentaalse väärtusega illustratsioonina. Kuigi funktsioonist tingituna võib välimus läbi aegade muutumatuna säilida (ratas, tuulelohe jms.), sobituvad nad spetsiifilisse kultuurisituatsiooni ja peegeldavad selles keh-tinud väärtusi. Hirni jaoks on ajaloolised

10 Nt. Max von Boehni “Puppen und Puppenspiele” (1929), kus nukke käsitletakse maagiliste objektide, amulettide, hingehoidjatena.

11 J. Lotman, Lavasemiootika, lk. 187–188.

12 E. Kiuru, Esineet, lk. 315.

13 Y. Hirn, Leikkiä ja taidetta. Muutamia lukuja lasten leluista, lauluista, tansseista ja pikku teattereista. Porvoo: Werner Söderström, 1918, lk. 7–8.

märgid ning laste mäng subkultuur, mis säilitab tsivilisatsiooni ajaloos seda, mis muidu kaoks ja ununeks.¹⁴

Ühtpidi on võimalik mänguasju vaadelda kui mälu tööriistu, väheseid mängu visuaalseid hoidjaid, sest reeglina kandub mäng edasi suulise pärimusena, traditsioonide ja kommetena. Osa neist ladestub esemetesse, mille kuju võimaldab mängu uuesti ellu äratada, mängima provotseerida. Teisalt hoiab järjepidev mängufunktsiooni täitmine neid muutumatutena, ent see muutumus erineb fikseeriva (eksponeeriva) süsteemi jäikusest. Mänguasja loomulik muutumatu vorm säilitab oma kommunikatiivsuse. Vaid paralleelselt nii reaalsel kui kujuteldaval tasandil aset leidnud muutus, mis teeb võimatuks eseme aktsepteerimise mänguasjana (nt. kuju ei ole võimalik enam integreerida kujutluspilti või luua selle põhjal uut kujutlust), muudab mänguasja tummaks.

Asi ja mäng

Mäng esemete ja ajaga, tähenduste omistamine ja redefineerimine, on osa laiemast protsessist. Tänapäeva ühiskonnas ei ole esemete funktsioon seotud ainult nende otstarbe ja kasutusega, järjest tugevamalt on see läbi põimitud tunnetega, mis tekivad inimese ja eseme vahelises kommunikatsioonis. Eseme peamine ülesanne tundub olevat erinevate kujutluspiltide loomine, teatud väärtuste projitseerimine ja peegeldamine, toimimine metafoorsete ja metonüümiliste sümbolitena. Seepärast on subjektiivne esemete maailm, mis ümbritseb inimest omamise ja mõtlemise tasandil, pidevas muutumises. See laieneb ja tõmbub kokku vastavalt sellele, kuidas liituvad või kaovad mälestused, konnotatsioonid, esemete omavahelised suhted jms. Eliina Kiuru võrdleb esemete paiknemist meelemaastikus mänguväljakutega, mille piirid sõltuvad omaniku eelistustest.¹⁵ Asjade oma-

vaheline suhestumine sellest sündivate märkide ja märgikoosluste tõlgendamine ning vahendamine on üliolulised. Ent selline esemete mäng pole kindlasti praegusele ajastule ainuomane. Pigem tõstab selle tänapäeval fookusesse esemete ühekordne kasutatavus, järjest kiirenev tarbimisprotsess. Asjade vahetamine ning asendamine toimub sama nobedalt ja iseendastmõistetavalt nagu lastel mängus – funktsioon, mis on enamasti seotud emotsionaalse tasandiga, kantakse üle järgmisele esemele. Toimub samasugune valikuline omaduste ülekandmine.

“Elu näinud” esemete muutumine omaniku esemelise ja esteetilise maailma osaks toimub läbi singularisatsiooni, kus teatud eelmised tähendused kaotatakse (enamasti selged viited eelmistele omanikele), ülejäänud haaratakse oma maailma, muutes need osaks uue omaniku elust, tema narratiivist.¹⁶ Ese viib soovitud stsenaariumi ellu, muudab selle nähtavaks. Uus mälu liitub esemesse ladestunud vanaga. Asjale antakse uus koht, roll, mida ta mängib omaniku jaoks, positsioon omaniku esemetemaailmas, võimalik, et ka uus funktsioon. Esemete vormi, tähenduse, kasutamise ning meeleolu muutmise, säilitamise ja/või hävitamise kaudu nähtavaks saav inimeste ja materia kommunikatatsioon on dünaamiline, kiirelt varieeruv. Kiiremini kui esemete endi välisilme. Füüsiline taandub emotsionaalse ees. Üks asjade funktsioone inimese subjektiivses esemetemaailmas on aja nähtavaks tegemine, võimalus aega kogeda. See peegeldub kõige otsemalt vanade asjade ennistamises eesmärgiga jõuda algupärani. Nii kootakse tihedamaks võrku, mis seob inimest maailmaga, oma mineviku ja (jumaliku) päritoluga. Tei-

¹⁴ Y. Hirn, Leikkiä ja taidetta, lk. 8.

¹⁵ E. Kiuru, Esineet, lk. 277, 279.

¹⁶ E. Kiuru, Esineet, lk. 283–284.

salt võimaldab see põgeneda argielust, suunduda minevikku, kus esemed on fiktsiooni abivahendid ja kehtestajad.¹⁷ Seega on ka argiesemeid võimalik vaadelda praktilise ja rituaalse käitumise objektidena, mis väljendavad reaalse ja tingliku kahekõnet.

Mäng ja lava

Laste mängule on iseloomulik, et võõra tulek katkestab mängu. See rõhutab mängu välist tegelikkust sedavõrd, et see muutub tinglikkusele ohtlikuks. Mänguruumis on osalised võrdsed, kõik on mängijad. Teatris on vaataja vaid näiliselt “võõra” rollis, publik allub samadele üldistele mängureeglitele nagu lava (mängusituatsiooni ja reeglite tunnistamine, tingliku ja reaalse maailma eristamine ning omavaheline suhestamine jne.), kusjuures publiku olemasolu võib pidada etenduse toimumise seisukohalt üheks eeltingimuseks. Prantsuskeelne verb *assister* tähendab nii ‘pealt nägema’, ‘etendust vaatama’ (*j’assiste á un pièce*), kui ka ‘abiks olema’, ‘osa võtma’, viidates nii publiku rollile etenduse tekkes. Võib vaielda, kas ilma publikuta antav etendus on teater või kas proovi võib pidada teatriks, kuid enamik teatriteoreetikuid ning -praktikuid peab publikut etendussituatsiooni esmaseks kriteeriumiks. Lavastaja Peter Brook alustab oma kuulsat “Tühja ruumi” sõnadega: “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.”¹⁸ Pealtvaatava mängija roll erineb teiste osalejate omast, ent on mängu toimumise jaoks võrdselt oluline tingimus. Just publikut puudutavad reeglid defineerivad teatrimängu olemuse ja erilise.

Etendus lahutab ja ühendab saali ja lava – vaataja seisukohalt lakkab saalireaalsus eksisteerimast, argine “tõeline” reaalsus muu-

tub nähtamatuks ning lavategevuse illusoorset reaalsust ollakse valmis aktsepteerima tõelisena. J. Lotman kirjeldab seda opositsiooni olemine–mitteolemine kaudu.¹⁹ Igapäevaselt rõhutatakse seda saali pimendamisega. Sarnaselt laste tegevusele avaneb siin mängu kui sellise kahetine olemus, tingliku ja tegeliku paralleelne eksisteerimine. Publik on valmis aktsepteerima laval toimuvat teatud tüüpi reaalsusena, ilma et see hakkaks otseselt asendama või muudaks kehtetuks vaataja kehalise ja ruumilise siin-ja-praegu reaalsuse. Kehtiva teatrikonventsiooniga tuttav vaataja tajub selgelt “olematu” piiri ja oskab “mitte näha” ka teatud laval toimuvaid muutusi või tegelasi (lavavahetused, stseeni mittekuuluvate tegelaste juhuslik laval viibimine, saali vahekäikude kasutamine enne stseeni algust või pärast stseeni lõppu jpt.). Ühtpidi eeldab see oskust eristada juhusliku teadlikust ja kavatsetust, teisalt toimib lava, täpsemalt objekti või inimese etendus-situatsiooni kaasamine kas siis füüsilise tegevuse, valguse, teksti vms. kaudu raamina, mis tõstab objekti või inimese mängu aktiivsesse ja nähtavasse tegevusvälja. Sõltuvalt teatrivormist kordub osaline mitte-nägemine ka lava seisukohalt.²⁰

17 J. Baudrillard, *The System of Objects*. London: Verso, 1996, lk. 76.

18 P. Brook, *Tühi ruum*. – Loomingu Raamatukogu 1972, nr. 44–45, lk. 7.

19 J. Lotman, *Lavasemiootika*, lk. 192.

20 Kujuteldav neljas sein, mis asetub lava ja saali vahele, muudab saali lava jaoks osaliselt nähtamatuks. Osa teatrivorme rõhutab vastupidiselt saali ja lava ühtsust, kus näitemäng ei toimu mitte fiktsiooniruumis, vaid reaalselt siin ja praegu vaatajate argireaalsuses. Kuna see on samade põhireeglitega (“see on teater”) kehtestatud mäng, siis pigem võiks antud olukorda kirjeldada vaatajate ruumi anastamisena lava poolt. Vaataja haaratakse mängu aktiivselt kaasa, mis võib saada ka füüsilise väljenduse (vaatajate kaasamine tegevusse, otsene kõnetamine, kaasosaluse rõhutamine).

Mäng pole enamasti vaid mängija sees toimuv sündmuste seeria, vaid selleks on reeglina vaja väliseid esemeid, reegleid ja/või kaaslasi, kellega suheldakse mitte ainult reaalsel, vaid ka kujutuslikul tasandil, kus tekib dialoog nii mängijate, mängijate ja esemete kui ka esemete vahel. Teater vajab oma olemasoluks samas aegruumis paiknevat addressaati. Suhtlus on kahe-suunaline, etenduse käigus võetakse ka publikult vastu signaale ja muudetakse vastavalt sellele oma tegevust. Teatris on mäng suunatud lavalt välja. Lavalviibijate teineteisemõistmine on kokkulepetega eelnevalt sätestatud, kuid mängu seisukohalt muutub nendevaheline suhtlus ning seeläbi ka kogu mäng viljakaks siis, kui vaataja sellest aru saab. See võimaldab mängida erinevate teadlikkuse astmetega – publik teab eelmiste stseenide sisu, asju, millest tegelasel ei pruugi aimu olla. Siit saab alguse märkide keel, kus vahejuhtumid, teod, repliigid või konkreetsed esemed, millele laval viibiv mängupartner ei tarvitse tähelepanu pöörata, muutuvad saalis viibivale mängijale tähendusrikkaks. Shakespeare'i "Othellos" on Desdemona rätik Othellole reetmise asitõend, samas kui vaataja jaoks kõneleb see Jago salakavalusest. Selline lavakeel on alati suunatud "vaikivale" partnerile, kes viibib saalis. Kõik, mis satub lavale ja mida mõistetakse lava nähtavas väljas olevana, saab peale vahetu objekti funktsiooni täiendava mõtte. Objekt muutub fiktsioonimaailmas sündmuseks, mis asetseb väljaspool sotsiaalset praktikat, ent viitab kontseptsiooni tasandil pidevalt sellele. J. Lotman nimetab seda lavaruumi semantiliseks küllastumiseks.²¹ Sellele põhimõttele tugineb üks teatrisemiootika põhiteese: laval on kõik vaadeldav märgina.²²

Objekt annab tekstilisele märgile keha. Teksti tasandil eksisteerivad rekvisiidid reeglina kas sümbolite või süžee edasiviimise

jaoks vajalike vahenditena. Võrreldes erinevate lavaversioonidega, on nende arv ja kuju piiratud, nad ootavad elustumist kas lugeja ettekujutusel või lihaks saamist laval. Seni elavad nad nähtamatus, ajutiselt peatatud olekus teksti sees. Andrew Sofer nimetab neid surnud kujunditeks, mille potentsiaalne ellu ärkamine kordab teatri enda põhiprintsiipi. Näitleja käes esemed elustuvad, liiguvad konkreetses aegruumis, lineaarselt kulgevas lava-ajas, mis erineb näidendi ajast. Seega on võimalik defineerida rekvisiiti esemena, mis muutub nähtavaks, või nagu Sofer seda teeb, pigem esemena, mis asub rännakule.²³ Seda nii materialiseerumise kui ka definitsiooni mõttes, sest liikuvus on see, mis eristab rekvisiiti teistest lavakujunduse elementidest. Rekvisiit on ese, mida näitleja kasutab, millega mängib. Ta saab oma tähenduse liikumises, sest vastavad denotatsioonid ja konnotatsioonid kehtivad ainult etenduse väljal, nad on seotud ajalise kokkuleppega vaataja ja näitleja vahel, mida mõtestatakse pi-

21 J. Lotman, Lavasemiootika, lk. 191–193.

22 Esmatasandil on võimalik vaadata igat laval asetsevat objekti otsekui jutumärkidesse asetatuna, tähistav funktsioon varjab praktilise. Üksikobjekt hakkab ostensiooni kaudu tähistama tervet klassi. Teiseks võivad märgiga liituda abstraktsed konnotatsioonid, mis on seotud objektiga, mida ta esindab/esitab. Need "reaalsest" maailmast pärinevad konnotatsioonid (kroon=kuningas) asendavad seejärel vaataja silmis kujutatava objekti. Kroon pole seega ainult krooni märk, vaid märgi märk (kuninglikkus). Seega võib laval asetsevat objekti pidada kahekordselt abstraherituks – esmalt kui oma klassi esindaja ja teiseks kui reaalse objekti abstraktsete konnotatsioonide märk. Märkide märgid võivad laieneda tähistama ideoloogiat objekti märgi taga. Arvestades märkide ansambelilisust ühe lavastuse piires, kasutatakse teatrimärkidest kõneldes lekseemi mõistet, viidates nii märgile, mis on vahetult seotud konkreetses etenduses kasutatava sõnavaraga (*lexicon*). Käesoleva artikli seisukohalt on mõistlik läheneda lavale mitte ainult semiootiliselt, vaid ka fenomenoloogiliselt vaatenurgast.

23 A. Sofer, *The Stage Life of Props*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2003, lk. 3.

devalt ümber. Rekvisiit järgib etenduse jook-sul teatud ruumilist trajektoori ning loob oma ajalise narratiivi, ta määratletakse tegevuse käigus, muutuva ja dünaamilisena. Rekvisiit on ebapüsiv ajaline kokkulepe vaataja ja näitleja vahel.²⁴ Sarnaselt laste mängule võib iga objekt kanda etenduse käigus piiramatut arvu tähendusi, need võivad muutuda ja vahetuda. Vihmavari võib näitleja käes hetkega muududa relvaks, jalutuskepiks, hobuseks, inglaskuse sümboliks ja taas vihmavarjuks, mis kaitseb nii kujuteldava kui päris vihma eest. Seega võib ka ükskõik milline (argi)ese mängida ükskõik millist rolli. Kajakat Anton Tšehhovi “Kajakas” võib sama hästi kujutada linnutopis, vihmavari, kummipart või tühi õhk. Lindu ei pruugi isegi füüsiliselt olemas olla, teda markeeritakse žestide ja kõnega.

Rekvisiitide tavaline funktsioon meenutab (visuaalset) kiirkirja. Esiteks tagavad nad metonüümiate ja sünekdohhidena lavastuse maailma pidevuse, viidates selle jätkumisele lava taga. Nad aitavad vaatajal orienteeruda lavastuse fiktsioonimaailma ajas (nii näidendi aja, lava-aja kui ajaloolise konteksti mõttes), kohas, sotsiaalsetes ja majanduslikes tingimustes, tegelaste positsioonis, iseloomus, elukutses jne. Traditsioonilised identiteedi-metonüümiad – sõduri mõõk või püss, narri müts, kuninga kroon – on niivõrd väljakujunenud ja selged, et vahel piisab tegelase kirjeldamiseks ainsast esemest. Selline funktsioon meenutab sõna “rekvisiit” kohatist argikasutust: rekvisiidid on inimese juurde kuuluvad esemed, märgid ühiskondliku, kultuurilise jms. kuuluvuse kohta, mida on võimalik vastavaid reegleid tundes lugeda ja edastada. Metonüümiana on rekvisiit vaim, tegelase atribuut, mis võib hakata laval esindama tegelast ennast. Yoricku kolp Shakespeare'i “Hamletis” on ilmselt tuntuim isikustatud rekvisiit. Need objektid annavad mär-

ku kellegi juuresolekust, muudavad omaniku reaalse äraolu silmatorkavaks teguriks. Arvestades vaatajate kui mängu adressaadi teadlikkust toimuvast, võib rekvisiit olla irooniline ja paljastada tegelase (varjatud) loomust või kavatsusi. Seega on rekvisiit vaataja abivahend lavastuse maailma mõistmisel, mis pakub orienteerumiseks vajalikke pidepunkte. Samavõrra on tegemist näitleja abivahendiga (kontsentreerija, meenutaja, tegevuse provotseerija või selle asendaja jpt.). Rekvisiit materialiseerib ja konkretiseerib näitleja tegevust ruumis ning võimaldab kehal ruumiga paremini suhestuda.²⁵

Teise funktsioonina on rekvisiit süžee teenistuses ja aitab tegevust edasi viia või pinget luua (Othello pistoda, Hedda püstolid Ibseni “Hedda Gableris”, Winnie käekott Samuel Becketti “Önnelikes päevades” jt.). “Kõnelevad” rekvisiidid – kirjad, testamendid, sõnumid jt. – annavad kontsentreeritud kujul edasi infot, mida oleks muidu võimalik vahendada eelnevaid sündmusi näidates või analoogses infokandja funktsioonis esineva näitleja kaudu. Kirjade võime kõnelda muudab kirjutaja juuresoleku tajutavaks, kehtestab tema võimu. Nii rõhub kirjade vaikne ähvardus tervet “Nukumaja”, nende ilmsiksaaamine või saabumine otsustab inimsaatus üle. Ajendite või motiividena võtavad rekvisiidid vahel enda alla terveid vaatuseid: sõrmuse kadumine, testamendi otsimine vms. Kõige levinum on see ilmselt farsides, kus esemed on harjumatu aktiivsed, nende vale paiknemine, ilmumine või kadumine takistab ja muudab alalõpmata tegelaste plaane. Asjad saavutavad otsekui omaette tegelase staatuse, kes takistab inimestel oma sihte saavutada. (Ehkki parimad näited nn. iseloomuga rekvisiitidest, mille funktsioneerimi-

24 A. Sofer, *The Stage Life of Props*, lk. 14, 20.

25 A. Sofer, *The Stage Life of Props*, lk. 24–26.

ne või mittefunktsioneerimine mõjutab tegelaste saatust, on ilmselt Beckett'i näidendites, nt. püstol “Õnnelikes päevades”.) Ka melodraamas (Oscar Wilde’i “Leedi Windermere’i lehvik”) või tragöödias (“Othello”) on esemetel sageli süžeeiliselt kande roll: truu ese muutub antagonistiks, kui tema kaudu ähvardub paljastuda mingi saladus.²⁶

Metonüümia võib laval kergelt muutuda metafooriks. Laura klaasist loomaaed (Williami “Klaasist loomaaed”) viitab tema loodud maailma haprusele, Othello pistoda ohule, milles Desdemona viibib. Funktsioonide kattumine muudab rekvisiidi meeldejäävaks kujundiks. Klaasist loomaaed või kajakas on poeetilised ja dramaatilised sümbolid, mis iseloomustavad kogu näidendit, ent samas määravad nad pealkirjadena rekvisiidi pertseptsiooni. Pealkiri astub lavale nagu näitleja, võimalus näha eset vaid esimeses tähenduses on kaduvväike. Sellise meta- ja argitasandi konflikti provotseerimine, mis mängib taas tegelaste ja vaatajate erinevate teadlikkuse astmetega (nt. Niina ei näe surnud kajakas samasugust märki nagu Treplev), süvendab kujundit, olles samas süžee teenistuses. Ka objektide eemaldamine nende (aja)loost või kontekstist, kuhu nad loogiliselt paigutuvad, toimib võõrandusena ning avab seeläbi võimaliku uue vaatenurga.²⁷

Ükski lavale jõudnud objekt ei ole “puhas”, süütu. Igas näidendis kehtib oma esemete hierarhia, mis kajastab nii üldisi sotsiaal-kultuurilisi ja teatrispetsiifilisi kokkuleppeid kui ka autori isiklikku maailma. Iga kirjaniku maailmas on keha suhe keskkonnaga ainulaadne ja erinev, määrates ära ka suhte esemetega. Kaasa mängivad ajaloolised, kultuurilised ja ideoloogilised konnotatsioonid, nn. elatud elu slepp, ehkki mitte niivõrd üksikobjekti kui objektiklassi suhtes. Laval lisatakse esemele lavastuse seisukohast sobiv biograafia ja see läbib nii singularisat-

siooniprotsessi nagu tavalised objektid. Esemeline teatrikeel koosneb igal hetkel ka surnud metafooridest. Uuendused leiavad ajapikku oma koha süsteemis ning muutuvad lõpuks nähtamatuks osaks konstruktisioonist, millest on võimalik esile tuua uusi kujundeid, äratada surnud kujundeid ellu.

Asine lava

Rekvisiidi kasutamist ja pertseptsiooni mõjutavad nii ühiskondlikud kui ka teatrisesed kaanonid. Teatrit iseloomustab erinevate tajude süntees: kohti kuulatakse ja kirjeldusi nähakse. Sõna-, pildi- ja helielemendid on pidevas dialoogis, mõjutavad üksteist ning sulanduvad üksteise sisse, mistõttu ka rekvisiit ei pruugi olla nähtav ese. Inglise renessanssteatri puhul võib rääkida akustilisest lavakujundusest, tegevuskoht manati vaataja silme ette sõnalise kirjelduse läbi. Bert O. States väidab, et näiteks Shakespeare’i näidendites on rekvisiit füüsilise objektina ning kogu esemeline keskkond tegelase jaoks pigem ebaoluline. Esemed ilmuvad ja kaovad näiliselt ilma loogikata, alludes vaid tegelase (või näitekirjaniku) soovile, asjade maailmas puudub pidevus. Rekvisiidid esinevad emotsiooni hüperboolse pikenduse või otse füüsilise väljendusena. Toonast teatrikonventsiooni arvestades tuleks esemeist “läbi vaadata”, näha neis objekti ennast, mitte varjatud sümbolit.²⁸ Ajastu mängureeglid põimisid ühte praktilise ja rituaalse kasutusviisi. Kuna kasutati patrooni käest laenuks või annetuseks saadud asju, nii rekvisiite kui kostüüme, siis eriti aadliku enda majas toimuvatel etendustel olid need loetavad kui kellegi elu rekvisiidid. Esemete samaaegse keh-

²⁶ A. Sofer, *The Stage Life of Props*, lk. 22.

²⁷ A. Sofer, *The Stage Life of Props*, lk. 21–22.

²⁸ B. O. States, *Great Reckonings in Little Rooms: On the Phenomenology of Theater*. Berkeley: University of California Press, 1985, lk. 60, 62.

timisega kahes erinevas maailmas kaasnes vaatajate taju liikuvus ja dünaamika, mis projitseerus tühjale, füüsiliste objektide mõttes vaesele lavale. Selles puudus konflikt ja pingereaalne (aine) ja tingliku (sõna/kujutus) vahel, mis on omane realistlikule või naturalistlikule lavapildile.

Esemed on realismi, selle 19. sajandi lõpus toimunud radikaalselt materiaalse lavakontseptsiooni revolutsioon ja peamine võitlusvahend. Ühtäkki ei asetunud rekvisiit enam maalitud horisoni taustale, vaid ilmus võrdseena kolmemõõtmelisse materiaalist objektidest üles ehitatud keskkonda. Seega muutus järjest tähtsamaks esemete valik ja nende täpsus (ajalooline, geograafiline, viimistluslik jne.), hulk ja materjal. Rekvisiidi esteetikast, ansambliilisusest lavakujunduse ühtses keeles, saame rääkida alates 19. sajandi lõpust, mil objekti ja keskkonna suhe muutus vastastikku sõltuvaks. Selles dialoogis tugevneb lavamaailma naturalism, igapäevasest elust pärit esemed võimendavad “nagu päris” illusiooni, võimaldades visuaalsel tasandil hetketi samasugust äratundmist nagu näitlejate mäng. Samas esitavad nad kogu lavakeskkonnale uued tingimused, sest argireaalsusest, nende vahetust kasutusala lavale toodud esemete taustal paljastub ülejäänud lavamaailma fiktsionaalsus, mis viib teatritele omase tinglikkuse ja realismi konfliktini. Materiale läbipaistmatus hakkab avaldama survet fiktsionaalse semioosi läbipaistvusele.²⁹ Objektidest küllastatud lava eeldab mängu kujutlustasandi ja reaalse tasandi suhte teisenemisi. Sedamööda, kuidas kasvab argirealism, suureneb oht purustada illusioon, mida ta looma toodi. Teisalt jääb *ready-made* objektist rekvisiit, mis on muutunud 20. sajandi jooksul lavakujunduse normiks, nii ilma oma “raamist”, kunstisituatsiooni paigutavast tugisüsteemist. Objekt kehastab ainult iseennast. Kui tegevuse kaudu ei lisandu lisaväär-

tust, võib see muuta kogu lavakeskkonna tajumise ebastabiilseks.

Küsimus *ready-made* objektist laval on komplitseeritud. Teatri paradoks on, et ta mitte ainult ei kujuta ega tähista maailma, vaid et see on ühtlasi tema materjal. Teatris asetsevad märgi või kujutise osad üksteisele harjumatu lähedistiku. Sama objekt ühtaegu on ja kujutab. Sofer toob välja, et osa autoritest (nt. kirjanikud-lavastajad-kunstnikud Richard Foreman ja Robert Wilson) kasutab seda jälgendamise lõhkumiseks. Rekvisiidid viitavad iseendale, mitte maailmale, esemetele või tähendustele kusagil mujal. Nende funktsioon, tähendus ja põhjus on pigem esteetiline. Tähistamine ei ole seotud tegevuse ega näitlejaga, mistõttu juhuslikud esemed mõjuvad ilma praktilise funktsiooni või selgeltmõistetava kohata süžees sürrealistlike-na. Näiliselt meelevaldselt valitud esemed otsekui eitaks laval (nagu ka näitusel või muuseumis) seost reaalse ja fiktsioonimaailma vahel.³⁰ See on järsult läbi lõigatud, sõltuvalt kontekstist võib see tugevdada lavastuse fiktsioonimaailma, tekitada pinget vaatajate siin-ja-praegu reaalsuse ning fiktsiooni vahel või panna isegi kahtlema välise maailma olemasolus. Rekvisiit, sageli taas *ready-made* objekt, asetub mimeetilises protsessist väljapoole.

Subjekt ja objekt

Realismiga paralleelselt tekkis ka esemelise keskkonda vastupidiselt suhtuvaid suundi, mis rõhutasid üldistatut ja abstraktset. On ehk irooniline, et nn. puhta vormi teatri (nt. Adolphe Appia tööd, Edward Gordon Craigi

²⁹ S. B. Garner, *Bodied Spaces: Phenomenology and Performance in Contemporary Drama*. Ithaca: Cornell University Press, 1994, lk. 91–92.

³⁰ A. Sofer, *The Stage Life of Props*, lk. 24.

arhitektooniline ruum, Stanisław Ignacy Witkiewicz "puhta vormi teater", Bauhausi geometriline lava) suurimaks väljakutseks ja komistuskiviks said esemed. Kuni realismi oli rekvisiidi ja näitleja suhe selgelt alluv – näitleja valitses esemete üle. Rõhutades näitleja keha olemist keskkonnas, materialiseerib rekvisiit näitleja tegevuse, mateeria osatähtsuse kasvamisega hakkab ka näitleja–rekvisiidi suhe muutuma.³¹ Näitleja oli Craigi jaoks instrument, mille eesmärgiks ei tohi olla reaalse maailma kopeerimine, milleks keha teda sunnib. Teater ei ole kehastumise kunst. Mida sügavamalt ja tihedamalt on näitleja haaratud esemelisse maailma, seda vähem tähelepanu pöörab ta oma olemasolule ja tegevusele laval, selle põhjustele ja eesmärkidele. Praktikas võrdsustas Craig näitleja teiste lavaelementidega, sulatades ta kujundusse. Olukordades, kus näitleja võtab midagi kätte, kehtestas instrumendina toimiv inimkeha end teiste instrumentide kasutajana ega allunud enam formaliseeritud lava reeglitele (Witkiewicz "Katastroofis" on protagonistid käed tühjad, objektide kasutamine on Lavastaja või tema Assistenti ülesandeks). Esemed takistavad abstraktset väljendust. Reaalsete ja illusoorsete objektide vahel on alati konflikt – esemeline maailm võimaldab näitlejal haarata endale koht, suhelda maailmas, mis on mõistetav, tõlgendatav ja juhitav inimtahte abil. Ta tõuseb seeläbi oma füüsilise olemasoluga esile. Craigi näitlejaideaal, mida ta nimetas *Übermarionette*'iks, ei sõltu tunnetest tulenevast juhuslikkusest ega keha painest ning ei pea võistlema eluga. Subjektiivsusest ja kehaga kaasnevatest reaalse maailma liigsetest konnotatsioonidest vabana sarnanes see pigem objektile kui subjektile.³² Kitsalt semiootilises mõttes on raske tõmmata jääka eraldusjoont laval asuva objekti ja subjekti vahele, kuna mõlemad on ühtmoodi märgid. Othello pist-

oda võib muutuda vastavalt tegevusele passiivsest kandja staatussümbolist aktiivseks tegevuse osaliseks – mõrvarelvaks – ning lõpuks iseseisvaks mõrva tähistavaks märgiks. Analoogselt võib vastupidine protsess toimuda näitlejaga: kui tema aktiivsus on laval nullilähedane, siis muutub ta "kehaks", rekvisiidiks (sõnatu hellebardimees, surnu). Praha lavasemiootikakoolkond pidas näitlejat ja rekvisiiti märkideks, mis liiguvad vabalt subjekti–objekti teljel vastavalt aktiivsusele, mida nad etenduse käigus kannavad. Jiri Veltruský väidab, et subjekt muutub rekvisiidiks siis, kui ta hakkab osalema tegevuses tööriista, vahendina ning vastupidiselt, objekt saab iseseisva tähistaja jõu siis, kui ta muutub vaataja silmis spontaanseks subjektiks, mis vastab näitleja positsioonile.³³ Tema pakutud lavalise aktiivsuse mõiste defineerimine on märksa komplitseeritum kui selle kasutamine. Küsimus näitlejast kui rekvisiidist (laste mängus on keha igapäevane mänguasi) viib tagasi J. Lotmani nuku ja skulptuuri problemaatika juurde.

Rekvisiit ja mänguasi

Kui rekvisiit on vahend, mille abil näitleja tegutseb materiaalses maailmas, kehtestab ennast selles ning rekvisiit ise on nähtavaks muutunud ja teele asunud sõnaline märk, siis võib-olla saab näitlejat pidada tegelase rekvisiidiks sõnalise fiktsiooni materialiseerijaks. Rekvisiit laenab sõnale lavale jõudmiseks oma keha. Suhetes teiste objektidega suurendab ta ümbritseva keskkonna materiaalsust, seob kasutaja tugevamalt füüsilise keskkonnaga. Garner nimetab rekvisiiti in-

31 A. Sofer, *The Stage Life of Props*, lk. 91.

32 S. B. Garner, *Bodied Spaces*, lk. 88.

33 A. Sofer, *The Stage Life of Props*, lk. 9. Nukk subjekti ja objekti, tegelase, mänguasia ja rekvisiidina nii laste mängus kui teatrilaval on omaette teema, mis väärrib laiemat käsitlust.

diviidi eneseprojektsiooniks ruumis, protsessiks, mille käigus subjekt keskkonda mõjutavaid tegusid sooritades ületab oma kehalised piirid ja juurduv keskkonda.³⁴ Selle protsessi toimimispõhimõte ei erine väga palju sellest, kuidas lapsed asjade kaudu oma maailma laiendavad, end ja ümbritsevat tundma õpivad ning selles end kehtestavad. Mäng kajastab ümbritsevat keskkonda, mille jäljendamise on mängus osalejate poolt juhitud protsess, ja mänguasi – mängu vahend – on mängu olemuslik osa.

Üheks oluliseks teatrimängu reegliks on kommunikatsioon samas aegruumis viibiva adressaadiga. Seega võime teatud objektide puhul ka väljaspool lavakonteksti kõnelda nende rekvisiidilikkusest kogu skaala ulatuses. Teatud esemete puhul rõhutatakse aga nende mänguasjalikkust (nt. meeste mänguasjad), mis kannab tihti deminutiivset värvingut. Täiskasvanute maailmas on mänguasi väheväärtuslik, mäng – olles seotud meelelahutuse ja ajaviitmiselega – ei ole tõsine tegevus. Samas toimivad täiskasvanud laste mängude lavastajate ja organiseerijate ning mänguvahendite kunstnikena, hoomamata sageli laste mängule iseloomulikku mitmetasandilist kommunikatsiooni, mille keerukus sarnaneb teatrilavastuse etenduse struktuuriga. Laste mäng oma reaalsete ja kujuteldavate operatsioonidega, mis eeldavad kokkulepete meeldetuletamist, täpsustamist, uuendamist, märkide loomist, tõlgendamist ja vahendamist nii reaalsel kui ka kujutluslikul (meta)tasandil, mis on omavahel dünaamilises suhtes, erineb teatrist peamiselt teatri kokkulepete jäikuse poolest (kindel fiktsioon, institutsionaalsus, etenduse korduvus jt.).

Iseloomulik on nii rekvisiidi kui ka mänguasja esteetilise funktsiooni ambivalentsus ja muutlikkus. Eraldamine igapäevasest kontekstist redefiineerib nende olemuse. Väljaspool antud lavastust kaotab rekvisiit enamasti

oma esteetilise või informatiivse väärtuse, mis on seotud lavaansambliga. Museaalne väärtus on pigem isikuline, ekspositsiooni satub rekvisiit reeglina näitleja käepuudutuse kaudu. Muuseum on väljaspool etendusituatsiooni ka ainus institutsioon, mis kinnitab eseme rekvisiidi staatuse. *Ready-made* objekti algne funktsioon taandub, nähtavaks saab ja jääb rekvisiidiks olemine. Isegi teater ise ei ole selleks alati võimeline.

Väljaspool lava võib rekvisiit taanduda argiesemeks ja rännata tagasi algsesse kasutusringi, minetades oma väärtuse rekvisiidina (säilitades küll sama potentsiaali) või jääda ootama uut rolli. Teatris on ese mängule kutsuv faktor. Teisalt on see lahendamata filosoofiline dilemma lavastuse võimalikkusest väljaspool etendust. Mis juhtub mänguasjadega mängusituatsioonist eemaldatuna? Argiesemete mängufunktsioon muutub nähtamatuks, nad saavad tagasi oma igapäevase rolli ning võõras ei pruugi isegi teada, et need asjad olid vahepeal *mängu-asjad*. Täenduskiht kustub või muutub nähtamatuks, mis tõstatab küsimuse spetsiaalsetest mänguasjadest, mille mänguasjalikkus on pidevalt nähtav ka mänguolukorrast väljaspool. Nii mänguasi kui ka rekvisiit on kokkuleppelised objektid. Nende olemasolu kui selline on seotud mängu reeglite ja osalistega, mistõttu väljastpoolt antav hinnang ei ole kunagi päris õige. Spetsiaalne mänguasi on täiskasvanute kokkulepe, mis ootab kinnitamist laste poolt.

Rekvisiidi ja mänguasja toimimisprintsiipt on sarnane. Nii teatriveaataja kui ka mängijana oleme valmis ükskõik millist eset vastu võtma ükskõik millise teise esemena, selle maagia ei ole seotud teatraalse illusiooniga, vaid mänguga – kokkuleppega, et objekt on

valge leht, mille kaudu väljendub see, mis ei ole veel siin ning on ilma ajaloota, hetkes, mil ajalugu parasjagu ümber hinnatakse.³⁵ Ese on mängus avatud ja võib elus täita mitut rolli.

Toys and Props

Summary

The act of playing involves actual manipulation of objects, but it is the situation in which the objects are used that makes them twofold – imaginary and real at the same time. The ability to understand and perform this transformation is essential to playing. The player is fully aware of the imaginary state of the situation that exists parallel to the physical here-and-now reality, but the emotions experienced are actual. Dialogue develops between players, players and objects and objects themselves, which act as distinct signs that are interpreted, contested, explained and forwarded to other players at any moment of playing on both levels.

Therefore it can be argued that it is the act of playing that transforms objects into playthings. Anything can become a toy. Toys are in this respect objects that receive their meaning through playing; they are temporal expressions of children's imagination that may not permanently redefine the object. The sword returns to its everyday existence as a pencil and the horse once more becomes the father. Ethnologist Bo Lönngqvist claims that our everyday concept of toys as such is largely based on adults' vision of childhood and the interrelations between children and objects. The possible reasons for this could lie in play- and toy-studies rooted in the early 20th century, which saw playing mainly as a preparatory phase for adulthood. By imitating adults' everyday activities, children acquire skills necessary for coping with future responsibilities. Supported by the concurrent growth of toy manufacturing, playing became an informal part of the educational system and toys became teaching materials. This view is still echoed in present discussions that almost self-evidently lean on the pedagogical

³⁵ B. O. States, *Great Reckonings in Little Rooms*, lk. 13.

cal aspect of playing. Secondly, the first studies of toys, done in the 1920s, were largely based on toy collections and museums. In these studies, the emphasis shifted to their historical and cultural importance and aesthetic value. The specific criteria that a museum sets for its collection (which reflect contemporary views) have shaped the understanding of toys, especially as most collectibles are objects made by adults to be toys. The characteristic openness of the toys to interpretation becomes closed, the function fixed. The exposition of toys changes the context and reduces the *play*-aspect in playthings. At the same time, games and toys are mirrors of their age. Although the appearance may remain unchanged for centuries due to their play function (e.g. ball, wheel, kite), their use and role in a specific cultural situation shed light on the subculture of children's games.

Certain toys have the ability to provoke certain actions, ranging from abstraction to imitation. It is characteristic that the relations between different toys weave them into larger systems that are united by scenarios. Toy-kitchenware inspires cooking-games that in turn call for dishes for serving food and tables to put them on. New objects broaden as well as deepen the scenarios to the extent that play outside the scenario is not regarded as 'right' or 'proper'. The world of Barbie dolls (which can be viewed as a vast extension of doll-houses popular in the 17th–19th centuries), with all its controversy, is an example of a very extensive scenario-based system of toys that excludes certain topics (e.g. disasters, sickness, old age, etc.). It is achieved and maintained by the consistency and integrity of the scenario embedded in objects and characters. Play is written into the object itself. However, in the play process toys that are originally safe according to their physical or ideological parameters can ob-

tain a completely different meaning and cross the border of 'approved' games. Playing essentially involves temporary agreements between the players on the use of objects at any moment and their possible constant transformation.

In theatre, the game is multi-faceted: not only performers on stage, but spectators and performers are the partners in the act of playing. They are subject to the same rules (e.g. recognition and acceptance of the play-situation and its rules, differences from the physical 'here-and-now' reality, interplay of the two, etc.). The previous agreements that organise stage action – the pre-arranged communication and interaction of the performers – become meaningful only if (successfully) mediated to the audience. Props become playthings in the interaction between the stage and the audience. Everything on stage attains another level of representation and understanding in addition to the immediate one. An object becomes an event in the fictional world, which places it outside the social practice while simultaneously referring back to it.

An object loans its body to a textual sign. In the hands of the actor the signs come to life, and start to move in the specific time-space of the stage. The thin borderline between props and other stage objects lies literally in the hands of the actor, as props are objects that the actor plays with. Director and researcher Andrew Sofer therefore calls props objects that become visible or – more precisely – objects that set off on a journey. Props follow a trajectory in time-space and establish their own narrative. A prop is an unstable, temporal agreement between the actor and the spectator, since the denotations and connotations are valid only during the time of the performance. Similarly to children's games, any object can stand in for any

other object, and carry an unlimited number of denotations that are changeable, open and dynamic.

Props carry several functions in terms of plot, *mis-en-scène*, actors and audience, which range from simple visual shorthand to complex metaphorical and symbolic relationships. Every play has its own hierarchy of objects, a specific relationship between characters/actors and props that reflects the time-period of the writing and the particular theatre canons of the time, which can in turn be interpreted in a *mis-en-scène* in numerous ways according to the conventions of the current theatre era.

Interestingly, the question of the aesthetic function of props in the *visual ensemble* became prominent only in the late 19th century. Objects were the revolution and main tool of realism, where props ceased to appear against the background of a painted backdrop, but instead moved into a three-dimensional environment that consisted of other objects. The selection and precision of props in their historical, geographical, physical, and aesthetic qualities played (and still play) an increasingly important role. The relationship between props and environment became interdependent. Objects originating in everyday life attempted to evoke recognition and identification on the visual level, just as actors did. At the same time the actual, recognisable objects set new conditions on the whole stage environment by threatening to expose the fictionality of the rest of the stage-world, leading to a conflict between realism and fiction. In the theatre, the objects and subjects of mimesis are unusually close. In the case of ready-made objects that have become a norm of 20th century props, the threat of losing the frame that would explicitly set them into the world of art is constantly present.

It is ironic that theatre forms seeking to

overthrow naturalism and realism were bound by the same objects. Props materialise and concretise the actions of the performer in space, ground the body of the actor more strongly in the world of objects and inhibit abstract expression. The physical presence of the actor becomes prominent. Director Edward Gordon Craig, with his concept of the *Übermarionette*, brought the status of actor closer to that of object rather than subject. The *Übermarionette* is free of subjectivity, the casual and random nature of emotions and the connotations of reality brought forward by the body. Semiotician Jiří Veltruský has argued that, as the level of activity falls to zero, the actor becomes a mere 'body', an object, a prop.

The principle of function in toys and props is similar. As players – in a game or in a theatre – we are willing to accept any object as being any other. The magic of this process has less to do with the art of illusion and imitation than with the rules of the game. We start to play by agreeing that an object is *tabula rasa*: it appears at the moment when history is currently being written. Props and toys are temporal agreements between the participants for the time of the game, redefined every time. Specially designed toys can be viewed as agreements between adults that await the verification of children in the act of playing. Objects are open in the game and can play many roles in its life.

*Translated by Liina Unt
Proof-read by Richard Adang*