

<https://doi.org/10.3176/hum.soc.sci.1976.1.03>

R. MIROV

DRAAMAELEMENTIDEST VANEMATES LAULUMÄNGUDES

«Lambamängu» analüüs

Laulumängud moodustavad laulu ja mängulise tegevuse ühtsuse paljudes kombinatsioonides. Eesti laulumängude repertuaaris on võimalik üldjoontes eristada kolme põhikihistust: 1) vanemad laulumängud: laulud on regivärsilised ja mängutegevuses domineerivad draamaelemendid, 2) uuemad laulumängud: laulud on enamasti siirdevormilised ja mängutegevuses on peamine mingi kindla joonisega tantsuline liikumine, 3) ringmängud: laulud on enamasti lõppriimilised ja ringi sees kas näideldakse või tantsitakse mõnd paaristantsu.¹ Vanemates laulumängudes valitsevad niisiis regivärsiline rahvalaul ja draamaelemendid, ennekõike nende tunnuste alusel eristuvad nad uuematest laulumängudest ja ringmängudest. Rühmasisesel süstematiseerimisel osutub oluliseks komponendiks ka põhiline paiknemis-liikumismäär (s. t. mängijate enamiku paiknemine või liikumine kas vaba rühmana või mingi kinnisvõttega seotud joonises), mis aitab vanemaid laulumänge liigitada struktuuritüüpidesse. Arvestades laulu osa mängu kompositsioonis, draamaelementide laadi ja hulka ning põhilist paiknemis-liikumismääri, saame järgmised struktuuritüübid: 1) voormängud, mis jagunevad ekspositsioonilauluga (näit. «Nõelamäng») ja mänguintriiigi arendava dialoogilauluga mängudeks (näit. «Pajamäng»), 2) sõõrmängud, mis jagunevad dramaatilise tegevusega (näit. «Hobusemäng») ja imiteeriva tegevusega mängudeks (nn. imitatsioonmängud, näit. «Leinamäng») ning 3) istumis- e. etendusmängud (näit. «Lambamäng»)². Voor- ja sõõrmängudel on kindel joonis, etendusmängud on vabavormilised.

Mängutegevuse liikidest lähtuvat klassifikatsiooni kohtame ka vene folkloristikas. Nimelt jagab V. Vsevolodski-Gerngross vene rahvamängud kolme nn. tüpoloogilisse põhirühma: dramaatilised, sportlikud ja ornamentaalsed. Dramaatiliste mängude spetsiifika eeldab nn. kunstilist kaju, dialoogi ja dramaatilist tegevust. Need mängud reprodutseerivad olustiku-episoodide ning on aluseks rahvadraamale ja rahvateatrile. Sportlike mängude spetsiifika on füüsiline või vaimne treening, nende eesmärk võit võistluses. Ornamentaalsete mängude spetsiifika on koreograafiline töötlus. Autor osutab nende elementide koosseksisteerimise võimalustele ühes mängutervikus.³

¹ H. Tamper, Eesti rahvalaule viisidega III. Tallinn, 1958, lk. 12–16; R. Mirov, Laulumängud. Rmt.: «Eesti rahvalaule ülevaade». Käsikiri ENSV TA Keele ja Kirjanduse Instituudi rahvaluulesektoris.

² Vt. R. Mirov, Vanemate laulumängude struktuuritüüpidest. «ENSV TA Toimetised. Ohiskonnateadused» 1974, nr. 2, lk. 179–186.

³ В. Всеволодский-Гернгросс, Введение. Rmt.: Игры народов СССР. М.-Л., 1933, lk. XV–XVI.

V. Vsevolodski-Gerngrossi liigitusest on kasu ka eesti rahvamängude ühe rühma, vanemate laulumängude käsitlemisel. Need esindavad just viimati mainitud segatüüpe, sisaldades kas draama- ja spordielemente või siis nii draama-, tantsu- kui ka spordielemente.

Senistes uurimustes⁴ ei ole lähemalt selgitatud vanemate laulumängude dramaatilist olemust ega kirjeldatud neis sisalduvaid draamakunsti väljendusvahendeid. Käesolev artikkel on katse anda ühe etendusemängu dramaatilise olemuse karakteristika. Analüüsimiseks on valitud kõige suurema variantide arvuga esindatud mäng, «Lambamäng». Allakirjutanu kasutada oli 400 mänguvarianti ENSV TA F. R. Kreutzwaldi nim. Kirjan-



Kaart 1. Üldlevik (aluseks 400 teisendit). Kaardilt puuduvad 4 Tartu, 2 Valga, 1 Lutsi ja 5 kohaviiteta teisendit.

dusmuuseumi rahvaluuleosakonna ja ENSV TA Keele ja Kirjanduse Instituudi rahvaluulesektori käsikirjakogudest. Need variandid ei peegelda küll kõike kogutud materjali, kuid võimaldavad siiski üldjoontes määrata levikut (kaart 1). Tegelikult on analüüsimaterjaliks saadud kasutada 200 üleskirjutust, milles kirjeldatakse ka mängu tegevust. Ülejäänud kirjanekutes on kas noteeritud ainult laul või siis on kirjeldus liiga napp abistamiseks analüüsi.

Millal just «Lambamäng» meil levima hakkas, on esialgu raske täpselt määrata, küll aga on võimalik piiritleda ja iseloomustada mängu varasemat ja hilisemat arengujärku. Varasemas järgus on «Lambamängu»

⁴ Põhjalikumalt käsitletakse draamaelementidega vanemaid laulumänge järgmistes uurimustes ja tekstiväljaannetes: A. Jürgenstein, Eesti vanad mängud. «Eesti Kirjandus» 1909, nr. 11, lk. 417–428, 461–465; G. Vilberg, Jõulumängud. «Eesti Kirjandus» 1920, nr. 1/2, lk. 45–56; nr. 3/4, lk. 80–96; nr. 5, lk. 152–161; P. Ariste, Setu jõulumängudest. Rmt.: Album M. J. Eiseni 70. sünnipäevaks. Tartu, 1927, lk. 121–133; E. Enäjärvi-Haavio, Nukke. «Kalevalaseuran Vuosikirja» 8. Porvoo, 1928, lk. 232–280, eriti lk. 259–261; H. Tampere, lk. 7–136; R. Mirov, Laulumängud. Rmt.: Eesti rahvalaulud. Antoloogia I, 2. Tallinn, 1969, lk. 295–298, 397–444; Antoloogia IV. Tallinn, 1974, lk. 130–136; R. Mirov, Vanemate laulumängude struktuuritüüpidest, lk. 179–186. Vt ka: F. J. Wiedemann, Aus dem inneren und äusseren Leben der Ehsten. St. Petersburg, 1876, lk. 297–307; E. Enäjärvi-Haavio, The Game of Rich and Poor. Helsinki, 1932, lk. 23–29; E. Enäjärvi-Haavio, Über nordische Kinderspiele. Studia Fennica II, 3. Helsinki, 1936, lk. 99–127, eriti lk. 121.

mängitud peamiselt talviste pühade ajal. Paljudes üleskirjutustes märgitakse, et «Lambamäng» oli jõulumäng.⁵ See tähendas mängimist kinnises ruumis, õlgedega kaetud põrandal. Mängust võttis osa mitmes eas inimesi, kuid pearolle etendasid täiskasvanud ning laul oli pikemalt arendatud. Sellisena oli mäng paikkonniti tuntud veel möödunud sajandi lõpupoolel. Üldiselt on aga «Lambamäng» täiskasvanute mängurepertuaarist taandunud 19. saj. keskpaiku, kui meie rahvatraditsioonis juurdusid lõppriimiline laul ja paaristants ning hakkasid massiliselt levima ringmängud. Mõnigi vana mäng muutus nüüd lastemänguks. Nii on ka «Lambamäng» hilisemas arengujärgus olnud lastemäng, seda mängiti karjas olles või üldse väljas, vabas õhus. Regivärsiline laul lühenes või kadus hoopis. Selline nihe mängijate ea ja mängukoha osas, samuti laulu lühenemine või puudumine ei ole muutnud mängu dramaatilist olemust ja põhistruktuuri, küll aga tekitanud vähemolulisi kõrvalekaldumisi, millele alljärgnevas vajaduse korral tähelepanu juhitakse.

Rollide jaotamine ja algsituatsioon. Mängijate arv polnud «Lambamängus» piiratud, kuid arusaadavalt pidi neid olema vähe-malt viis-kuus. Rollides lepiti kokku mängu algul. Kõige tavalisem tege-laste jaotus oli niisugune: karjane (tavaliselt üks, harva kaks), hunt (harva rohkem kui üks), koer (üks-kaks, ka rohkem; mõnikord aga, võimalik, et osavõtjate vähesuse tõttu, võidi koera rollist üldse loobuda); ülejäänud mängijad olid lambad. Erandina esines veel keegi valelik (või hundi sulane), kes karjase koju meelitas, millega tema osa võiski piirduda. Samuti erandiks oli peremees või perenaine karjase asemel karja hoidmas (küsimus on lihtsalt nimetuses, seda rolli pole põhjust omaette vaadelda). Väga tihti tõmmati kaasa pealtvaatajaid, neid, kelle poole karjane pöördus lambaid otsides. Osavõtjate ealine koosseis oli varasemal ajal mitme-kesine, hilisemas järgus mängisid peamiselt lapsed, kuid võimaluse korral kutsuti karjase ossa ikka mõni vanem inimene. Rollide jaotamisel, eriti varasemas staadiumis, tuli arvesse mängijate sooline koosseis. Osi püüti jaotada nii, et karjaseks oli (vanem) naine või mees, hundiks (noor) mees, koerteks (noored) mehed ja poisid ning lammasteks tütarlapsed (ka lapsed, soost olenemata). Mängu kõitvus johtus suuresti sellest, kui hästi näitlesid peategelased, sest peamiselt just nemad löid mängu igakordsel esitusel uuesti. Kirjapanekutes on märkusi selle kohta, et karjane (ka hunt) pidi olema sõnakas ja oskama nalja teha.

Pärast rollide jagamist asuti algasendisse: lambad istusid ühes summas koos, karjane ja koer olid nende juures. Hunt asetuse veidi eemale (tavaliselt oli nähtaval, mõnikord teises ruumis või põõsa taga).

Mängu edasist kulgu on kõige otstarbekam jälgida stseenide kaupa, see annab ülevaate «Lambamängu» kui draamateose nii pindmisest kui ka sügavamast organiseeritusest. Uhe stseeni kestel ei muutu tegelaste koosseis ega kujunduslikud komponendid. Iga stseen haarab süžeesst ühe suhteliselt tervikliku lõigu.

1. stseen on oma olemuselt ekspositsioon. Stseeni kandvaks osaks on laul, nn. ekspositsioonilaul, mis tutvustab peategelast ja kirjeldab konflikteelset, suhteliselt rahulikku olukorda. Põhimotiivist *mina hoian eide utte* piisab situatsiooni selgituseks — karjane on oma ametis. Sellega liitub küllalt sagedasti aiategemise kirjeldus (motiiv *teen aeda, teritan teivast*). Need kaks motiivi kas koos või üksikult on mängu hilisemas arengu-

⁵ Meie jõuluaegse laulumängutraditsiooni kohta vt.: G. Vilberg, eriti lk. 46—49; P. Ariste, eriti lk. 121—133; R. Põldmäe, Rahvakultuurist, eriti rahva lõbutsemisvormidest Setumaal. «Eesti Noorus» 1938, nr. 4, lk. 142—143; R. Põldmäe, Rahvaloomingu, eriti rahvatantsu arengust Ida-Harju rannikul. «Eesti Kirjandus» 1937, nr. 4, lk. 197; H. Tampere, lk. 8—12.

järgus enamasti ainuke säilinud lauluosa. Varasemal ajal on laulu tavaliselt küll pikemalt arendatud, levinuimad motiivid on: *eit teeb mulle uue kuue; mini ~ ämm andis aganast leiba; tule hulka, hundikene, vii metsa minia ~ ämma lammas*.⁶ Hundi karja kutsumine on osas lauluvariantides põhjendamata ja näib vastuolulisena ka tegevuse edasise arengu seisukohast. Ainult mõnes üksikus teisendis on laulus sisalduv konflikt (karjane mõne pereliikme vastu) aluseks mängu põhikonfliktile (karjane hundi vastu), neis üleskirjutustes on märgitud, et karjane hakkas lambaid otsima alles pärast seda, kui ära oli viidud ka oma memme utt. Nähtavasti pole väga püütudki laulu konflikti ja mängu põhikonflikti kooskõlla viia. Pöördumine hundi poole on stilistiline figuur, selle abil juhitakse tähelepanu potentsiaalse vastasjõu olemasolule. Sissejuhatav stseen on mängu kompositsioonis üldse üsna iseseisev ning teisele ka väljendusvahendite poolt (poeesia ja muusika). Mängu päris viimases arengufaasis ongi tavaliselt ekspositsioonilaul ära jäetud ja tegevus astub *in medias res*.

«Lambamängu» kui draamateose sõnaliste väljendusvahendite süsteemis on laul monoloog ja selle esitab (enamasti) karjane üksi. Laul on stseeni põhiline komponent, lauluga kaasnev tegevus on illustratiivne, ainult laulu sõnade ilmetamiseks. Hunt selles stseenis tavaliselt ei osale, mõni harv kord on märgitud, et hunt püüab lambaid näksata juba laulu ajal.

2. stseeniga algab dispositsioon. Toimub sündmus, mis on tõukeks järgmistele sündmustele ja annab võimaluse konflikti tekkeks. Selleks on karjase vastutustundetusest (läheb koju, jääb magama, on tähelepanematu) või kergeusklikkusest johtuv käitumine (usub hundi juttu ja läheb koju). Sellest stseenist on kolm põhilist arendust, millest mõnel määral sõltub mängu edasine kulg.

Versioon A: Karjane ütleb, et ta on unine, ja heidab magama, käskides koera lambaid valvata. Enne uinumist võib ta lambaid loetleda. Siia juurde tuleb arvata need vähesed variandid, kus karjane on lihtsalt tähelepanematu ja lambad viiakse ära otse tema selja tagant (versioon A₁).

Versioon B: Karjane ütleb, et tal on vaja koju minna (sööma, toitu, tubakat vms. tooma, magama, uue kuue mõõtu andma jne.), ja läheb eemale, jättes koera lambaid valvama (võib samuti eelnevalt lambaid loetleda).

Versioon C: Hunt (üksikjuhtudel keegi juhuslik valelik vms. — versioon C₁) tuleb karja juurde ja teatab, et karjast kutsutakse koju (uue kuue mõõtu andma, tanguputru sööma jne.), ning lubab ise koos koera ja kepiga ~ püssiga ~ jumalaga, s. t. kolmekesi karja valvata (folkloristlik kolmarvus).

Kaart 2 selgitab, et versioonid A ja B on tuntud kogu levikualal. C-versiooni keskus on Suure-Jaani, teda esineb ka naaberkihelkondades ja sporaadiliselt mujalgi (kuivõrd täpselt saabki piiritleda mingi mängulise detaili geograafilist levikut, arvestades üksikasjalikumate kirjelduste vähesust).

A- ja B-versioonis lähtub karja valveta jätmise karjasest enesest, C-versioonis on initsiatiiv vastase poolel. On veel teinegi oluline erijoon: A- ja B-versioon on peaaegu eranditult monoloogilised, C-versioon aga on dia-

⁶ 19. sajandi kirjapanekutes on hundi kutsumise motiiv väga levinud, teda on u. 65% tekstides; motiiv *mina hoian eide utte* (leidub u. 50% tekstides) esineb sageli koos motiiviga *eit teeb mulle uue kuue* (leidub u. 37% tekstides); motiivi *teen aeda, teritan teivast* leidub u. 46% tekstides; muid motiive on tunduvalt harvemini. 20. saj. kirjapanekutes on motiivi *mina hoian eide utte* u. 67% tekstides, *teen aeda, teritan teivast* u. 50% tekstides, *eit teeb mulle uue kuue* u. 39% tekstides ja hundi kutsumise motiiv ainult u. 29% tekstides; muude motiivide osatähtsus on veelgi väiksem.



Kaart 2. 2. stseeni versioonid 1 — A (karjane jääb magama), 2 — A₁ (karjane on tähelepanematu), 3 — B (karjane läheb koju), 4 — A+B, 5 — C (hunt saadab karjase koju), 6 — C₁ (valelik saadab karjase koju). Kaardilt puuduvad A-versioonist 1 Lutsi näide ja 1 kohaviiteta näide ning C-versioonist kohaviiteta näide.

loogiline (opositsiooniliste tegelaste kahekõne). Kahtlemata on teravam ja dramaatilisem selline arendus, kus konflikt algab vastasjõu aktiivsest tegutsemisest. A ja B võivad esineda koos — stseeni kordamisel valitakse teine tegevus (näit. esimesel korral jääb karjane magama, teisel korral läheb koju). B- ja C-versioonis varieeritakse kojumineku põhjusi. Oma unisusest (A) võib karjane teatada lauldes või kõneldes, ka võib laul sujuvalt üle minna proosakõneks (nii A- kui ka B-versioonis), C-versioonis on laul ja proosarepliigid (dialog) teravamini eraldatud.

3. stseenis hakkab toimima mängu põhikonflikt ka A- ja B-versiooni puhul, opositsiooniline tegelane alustab tegutsemist. Kasutades karjase äraolekut või uinumist (~ tähelepanematust), viib hunt ära lamba (kui mängijaid on palju, siis ka kaks või rohkem), koer püüab teda takistada, kuid tagajärjeta. *Magamise*-versioonis võib karjane haukumise peale korraks ärgata ja pärida kõra põhjuse üle. Koer tavatseb sel puhul valeutada (näit. «Vares lendas!»); neis vähestes teisendeis esineb karjase ja koera dialoogi.

4. stseenis karjane ärkab või tuleb tagasi ja märkab (~ ei märka) lammaste kadumist. Sageli (eriti A- ja B-versioonis) loetleb ta lambaid ja võib kas märgata või mitte märgata karja vähenemist. Vastavalt sellele väike nüanss reageerimises: kui ei märka («Kõik alles!»), jätkab muretult karja valvamist; kui märkab, siis hurjutab koera, kuid tegutseb endist viisi. C-versiooni puhul karjane enamasti märkab lamba kadumist või koguni viimist, kuid ei suuda seda takistada ja läheb kohe uuesti hundi pettuse võrku.

2., 3. ja 4. stseeni, sageli ka päris esimest ekspositsioonilist stseeni või vähemalt osa sellest (laul esitatakse lühendatult) korratakse, kuni kõik lambad on ära viidud. Kogu aeg on karjane kergeusklik, tähelepanematu, ükskõikne. Tõsist muret lammaste kadumise üle osutab ta alles stseenide rea viimasel kordamisel. Kahtlemata on nüüd mängu kulminatsioon, konflikt prahvatab pinnale. Muutunud seisundi väljendamiseks on võtteid rohkesti: karjane imestab, nutab, ahastab, karistab koera. Olenevalt mängi-

jaist võis see olla karjase suur monoloog, põhiliselt improvisatsiooniline. Vähestes teisendites ütleb ka koer mõne repliigi ja sedapuhku räägib ta tõtt (vt. vale eelmises stseenis) ning teatab, et lambad viis ära hunt.

5. stseenis toimub otsustav pööre: karjane minetab oma senise passiivsuse ja asub lambaid otsima. Edasine tegevus on suunatud konflikt-situatsiooni lahendamisele. Pööret suhtumises ja sündmustiku arengus aitab esile tõsta tegevuskoha muutumine (lambad on juba hundi juures ning karjanegi lahkub senisest asupaigast). Otsimisega võis kaasneda karjase järjekordne monoloog (laulu, värss- või proosakönaena). Mulgimaal (üksikuid teateid on mujaltki) oli selleks tavaliselt pulmalaulude repertuaarist tuntud pruudi otsimise laul «Sirgujäljed» (varianditi on sõnastust kohandatud lamba otsimise situatsioonile). Kasutati ka mõnd vormellikku repliiki (neist levinuim on «Ena luid, ena verd»). Selles stseenis oli tavaline juuresviibijate kaasatõmbamine, nende poole pöörduti küsimusega «Kas oled minu lambaid näinud?». Harilikult järgnes eitav vastus, millele võis lisanduda soovitus otsida sealt või tealt või koguni kirjeldati jube dat pilti veristest, vigastatud lammastest. Selliseks pealtvaatajate kaasatõmbamiseks oli enam-vähem kindlasti võimalus juhul, kui mäng kuulus jõulumängude hulka ja kogu pere või üldse suurem seltskond oli koos mõnusalts aega veetmas. «Lambamängu» kompositsioonis on kõrvaliste inimeste küsitlemine ja seega otsimisstseeni pikendamine nagu tasakaaluks samade tegevuslõikude kordamisele mängu esimeses osas. Seda võib vaadelda kui omapärast retardatsioonivõtet mängijate-vaatajate huvi ja situatsiooni põnevuse tõstmiseks. Sama funktsioon (otsimise pikendamine) on ka pöördumisel hundi poole, kes siis juhatab karjase algul põhja, siis lõuna poole või Punase ja Sinise mere äärde. Hundi küsitlemine on haruldane, juhuslike juuresviibijate küsitlemine tavaline. Pikendatud otsimisstseeniga teisendite hulka kuulub ka küllalt harva esinev arendus «tühi nurk — täis nurk», milles karjane algul pöördub kolme tühja nurga poole küsimusega oma lammaste kohta ja siis neljanda, «täis» nurga poole, kus hunt ja lambad ongi.

6. stseen. Tavaliselt alles nüüd jõuab karjane hundi juurde ning enamikus variantides (vt. 2. stseeni A- ja B-versioon) on see üldse nende esimene kohtumine. Opositsiooniliste peategelaste avalik kokkupõrge toimub pingelises sõnalahingus. See on kõige võimalusterohkem stseen dialoogide poolest, tegevuse poolest aga kaunis staatiline ja vaene. Esineb vähemalt kolm küsimuste-vastuste komplekti. Neist enamik on traditsioonilised repliigid, osa koguni kivinenud vormelid, kuid on ka palju improvisatsioonilist. Tavaliselt on esimeseks tüübikindel küsimus-vastus «Kas oled minu lambaid näinud?» — «Ei ole!» ning viimaseks samuti tüübikindel «Kas on luba ututada ~ kutsuda?» — «On!» (sagedasti hunt kaks korda keelab ja alles kolmandal lubab). Nende nn. piirkomplektide vahele mahub üks või mitu vahekomplekti küsimusi-vastuseid. Mõned vahekomplektid omakorda võivad anda pikemaid, kuni viiest-kuuest küsimusest-vastusest koosnevaid ahelaid või paarist-kolmest koosnevaid treppe. Esimene küsimus oleks siis trepi või ahela peaküsimus, teised alaküsimused. Peaküsimus «Mis su selja taga on?» seostub mitmete eri tüüpi ahelatega ~ treppidega. Trepi puhul on iga järgmine küsimus eelmisest sisuliselt sõltuv (tabelid 3 ja 4), ahelat seob ennekõike grammatiliste ja poeetiliste konstruktsioonide samasus või lähedus, nad sarnanevad lastefolkloorist tuntud sõnamänguliste ahelate ja ahellauludega (tabelid 1, 2 ja 4). Selline dialoog jaotuks otsekui mitmele tasandile: esimesele kuuluksid piirkomplektid, teisele hargnematud vahekomplektid ja hargnevate vahekomplektide pead (tabelid 1, 2, 3 ja 4). Ahela alaküsimuste-vastuste paarid kuuluksid kolmandale tasandile (tabelid 1 ja 2), trepp võib jaotuda veel neljandale

Tabel 1

1. ahel-tüüp (vahekomplektide küsimuste ja vastuste grammatilised konstruktsioonid on samad; siduv stiililine figuur on kordus: eelmise vastuse nimisõna kordub järgmises küsimuses).

Küsimuse järk. nr.	Vahekomplektid					
	Piirkomplektid		2. tasand		3. tasand	
	Küsimus	Vastus	Peaküsimus (järelidus)	Vastus	Küsimus	Vastus
1.	Kas sa mu lambaid oled näinud?	Olid natukese aja eest siin, ma andsin kapsalehti ette.	Mis su selja taga on?	Mets.	Mis metsa taga on? Mis põllu taga on? Mis kivi taga on? Mis paja sees on?	(Mets.) Pöld. Kivi. Pada. Kapsaleem ja liha.
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.			Näita mulle ka üht lihahatükki? See ongi mu musta lamba lihal!	(Hunt näitab mingit asja.)		
9.	Kas luba kutsuda on?	On!				

Tabel 2

2. ahel-tüüp (vahekomplektide küsimuste ja vastuste grammatilised konstruktsioonid on sarnased; siduvad stiililised võtted: kordused, alg- ja lõppriim, rütm).

Küsimuse järk. nr.	Vahekomplektid					
	Piirkomplektid		2. tasand		3. tasand	
	Küsimus	Vastus	Peaküsimus	Vastus	Küsimus	Vastus
1.	Tere, tere, külamees, kas sa mu lambaid oled näinud?	Ei ole.	Aga mis sul sääl taga selja kõbiseve?	Aavalehekse.	Aga silmakse pähän? Aga kõrvakse küllen? Aga hambakse suhun? Aga ninakse pähän?	(Aavalehekse.) Nee taevatähekse. Nee raudrõngakse. See viriväradike. See lättekooguke.
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.	Kas lubad, ma kutsun?	No kutsu.				

Tabel 3

Trepptüüp (järgmine küsimus sõltub sisuliselt eelmisest)

Küsimuse järk. nr.	Piirkomplektid		Vahekomplektid			
	1. tasand		2. tasand		3. tasand	
	Küsimus	Vastus	Peaküsimus (järelalus)	Vastus	Küsimus	Vastus
1.	Mis sa siin teed?	Heina niidan, heina niidan.	Kellele sa niidad?	Lammastele.	Kes lambad andis?	Jumal.
2.	Kas sa minu lambaid oled näinud?	Ei ole.	Ehk on minu lambad sinu omade hulka jooksnud?	Ei ole, kõik on minu omad.		
3.			Sul müts nagu minu lamba nahast.			
4.						
5.						
6.						
7.	Kas ututada võin?	Jah, võid küll.				

Tabel 4

Segatüüp: ahel + trepp

Küsimuse järk. nr.	Piirkomplektid		Vahekomplektid					
	1. tasand		2. tasand		3. tasand		4. tasand	
	Küsimus	Vastus	Peaküsimus (järelalus)	Vastus	Küsimus	Vastus	Küsimus	Vastus
1.	Kas sa mu lambaid oled näinud?	Ei ole.	Mis su selja taga on?	Puukännud.	Neil vill ju peal? Neil silmad peas?	(Puukännud.) Puukoor ja samblad. Uherdiga lastud augud. (Jne.)		
2.			Mis sa täna lõunaks keetsid?	Suppi.	Mis suppi?	Lambaliha suppi.		
3.			Üsna meie vana laugu lamba liha!				Anna mulle maitsta!	(Hunt annab.)
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.	Kas lubad ututada?	Jah!						

jne. tasandile, sest iga küsimus-vastus sõltub sisuliselt eelmisest. Uhesamas dialogis võib esineda nii ahela kui ka trepi tüüpi arendusi (tabel 4).

Esimeseks vaheküsimuseks on kõige sagedamini «Mis su selja taga on?» Üks võimalik ja küllalt sage vastus sellele on üles ehitatud alliteratsioonilisele sõnapaarile *kivid — kännud* (ka koos mõne muu sõnapaariga, näit. *luuad — labidad*, või täiendatult pikemaks lauseks; samuti võib kumbki sõnapaari komponentidest esineda vastustes omaette). Paradigmaatilise riimiga ja rütmiliselt seotud sõnapaaril *taevatähekesed — haavalehekesed* rajanevad vastused on samuti üsna levinud; *taevatähekestest* hargnev ahel aga on Karksi lokaalarendus (tabel 2). Küsimust «Mis su selja taga on?» võib asendada «Mis su selja taga ~ nurgas kohiseb ~ kahiseb?». Vastused sellele on väga mitmesugused — *haavametsast õlle-tõrreni*, neist hargneb tavaliselt küsimuste-vastuste trepp-tüüp.

Esimesele piirküsimusele «Kas sa minu lambaid oled näinud?» võib järgneda ka jaatav vastus «Tulid minu kapsa- ~ naeriaeda, andsin kapsa- ~ naerilehti ette» (vähesed teisendid Kesk- ja Lääne-Eestis) või «Seal rüä orastõ pääl» (Kagu-Eesti, samuti üksikud teisendid).

Selle stseeni dialogide hulgas on kaks võrdlemisi iseseisvat arendust — *heinaniitmine* ja *supikeetmine*, mis ei tarvitse liituda eeltoodud küsimuste-vastuste komplektidega, välja arvatud viimane piirküsimus «Kas on luba ututada ~ kutsuda?» Esimene piirküsimus «Kas sa mu lambaid nägid?» puudub siin kas täiesti või on kohalt nihkunud, esimeseks küsimuseks on «Mis sa siin teed?» (tabel 3). *Supikeetmise* ja *heinaniitmise* versioonis ilmestab dialoogi vastavate tegevuste imiteerimine, muude arenduste puhul on seda laadi illustreerivaid detaile noteeritud vaid üksikutes kirjapanekutes. Mõnikord alustati dialoogi teretamisega. Ka võis küsimuse asemel olla soov või käsk, mis nõudis kaasvõttele reageerimist (kas sõnade või žestidega). Samuti võidi mõnele küsimusele vastata mingi liigutusega (näit. eitav või kinnitav žest).

Siintoodu ei haara kõiki selle stseeni dialoogi arendamise võimalusi, püüab ainult registreerida mõned põhilisemad ja visandada nende struktuure. Dialoogi juhib karjane, kes esitab küsimusi. Hunt püüab ennast valega kaitsta. Vaidluse lõpuks võib karjane sõnastada järelduse, mis ei jäta enam kahtlust hundi süü («Minu oma lamba liha ~ veri ~ nahk» vms.). Viimasele küsimuse-vastuse komplektile «Kas on luba kutsuda ~ ututada?» — Jah! järgneb lõpplahendus.

7. stseeniga algab konklusioon. Enamik kirjapanekuid märgib lühidalt: karjane ututab ja lambad jooksevad tema juurde. Stseeni on ka ilmestatud: lambad määgivad, mõned neist on ilmselt vigased (liiguvad aeglaselt ja longates); hunt püüab lambaid takistada, koer omakorda jageleb hundiga. Igal juhul saab karjane lambad tagasi — õigus võidab. Kuid tavaliselt mäng sellega veel ei lõpe.

8. stseenis järgneb tehtud kahju hindamine ning sageli ka kurjategija karistamine. Lammaste tervisliku seisundi kindlaksmääramiseks oli järgmine võte: karjane ja hunt (~ koer) hoidsid keppi ning lambad pidid sellest üle hüppama. Lõpplahenduses tuleb niisiis mängu spordielemente, nagu see on üldse tunnuslik vanematele laulumängudele. Kuid «Lambamängus» pole see iseseisev komponent, vaid põimub dramaatilise ja saab selle osaks. Üle kepi hüppamine eeldab küll mõningaid füüsilisi võimeid, kuid siin ei sisaldu spordile tunnuslikku võistlusmomenti. Sageli koguni ei olenenud kepi ülesaamine hüppaja pingutustest, sest kepi hoidjad lasksid selle kord madalamale, kord tõstsid kõrgemale. Lammaste hüppamise ajal karjane hurjutas hunti, mõni lammas teeskles meelega vigast ega proovinudki hüppata, jms. Ennekõike on siin tegemist jantliku stseeniga. Süžee-ehituses on see nagu järjekordne sõlmpunkt või platvorm, mis

annab võimaluse mängu edasi viia ja seda ümaralt, kõiki otsi kokku viies lõpetada. Üle kepi hüppamisele ja hundi noomimisele võis järgneda hundi karistamine, millele enamasti eelnes jookss tagaajamisega (niisiis veel üks spordielement).

Harvemini esinevad lõpud (järgnesid samuti üle kepi hüppamisele) on: a) vigased lambad saavad hundile, terved karjasele, b) vigaseid lambaid arstitakse õletuustiga suitsutamise abil (jantlik naljategemine), c) vigased lambad tapetakse (lausa jämekoomiline loomatapu imiteerimine). Tegevusega kaasnesid vabalt improviseeritud dialoogid.

Kõik need lõpplahenduse võimalikud arendused on mängu süžeeaga seotud orgaaniliselt, põhjuse-tagajärje lineaarses süsteemis. Eri lõppude esinemissagedust ja geograafilist levikut aitab selgitada kaart 3.



Kaart 3. Lõpplahendus: 1 — ututamine, 2 — lambaid lastakse tervise proovimiseks üle kepi hüppata, 3 — hundile antakse naha peale, 4 — vigaseid lambaid arstitakse, 5 — vigased lambad tapetakse, 6 — vigased lambad antakse hundile. Kaardilt puudub 1 Valga näide (5).

Kõige terviklikum ja kompaksem tundub arendus lammaste tagasisaamine + lammaste tervise proovimine + hundi karistamine (kas noomimine või peksmine), kirjapanekute põhjal ongi see põhiversioon. Sel line lõpplahendus võidi välja mängida kolmeetapiliselt. Iga etapp on piisavalt ümardatud, et olla iseseisvalt loogiline lõpp: mäng võis lõppeda esimese, teise või kolmanda etapiga (skeem 1). Üleskirjutuste järgi on kõige tavalisem kaheetapiline lõpp (karjane ututab ja lambad jooksevad tema juurde + lambaid lastakse üle kepi hüppata ja hundi sealjuures noomitakse lammaste vigastamise pärast).

Lõpplahenduse põhiversioon järgib kindlat ideelis-loogilist telge ja on suunatud süüdlase (hundi) karistamisele. Erandlikes arendustes (lammaste tagasisaamine + lammaste tervise proovimine + vigaste lammaste arstimine ning lammaste tagasisaamine + lammaste tervise proovimine + vigaste lammaste tapmine) tegeldakse lõpuks lammastega. Veidi teisemad on siin ka väljendusvahendid. Kui põhiversioonis annavad mõnel määral tooni sportliku tegevuse elemendid, siis lammaste arstimise ja eriti tapmise puhul on tegevus küll puhtalt draamaatilise ning need lõpplahenduse osad mõjuvad omaette instseneeringutena.

Konklusioonis tervikuna on veel kaks olulist kõrvalekaldumist eespool

Skeem 1

«Lambamängu» konklusioon (põhiversioon)

1. stseen	2. stseen	
Karjane ututab ja lambad jooksevad tema juurde.	Lambaid lastakse üle kepi hüpata, osa neist on vigased. Hunt võetakse kinni, talle antakse naha peale.	
1. etapp	2. etapp	3. etapp
1. sisuline lõpp: süüdlane selgub, õigus võidab.	2. sisuline lõpp: tehtud kahju määratakse kindlaks ja süüdlast noomitakse — nõrgem karistus. (Teine lõpp annab platvormi uueks tõusuks.)	3. sisuline lõpp: süüdlast karistatakse rängemini.

vaadeldud põhiarendusest. Neist tuntuim (väheste teisenditena pillatud üle levikuala) on kontaminatsioon jooksumänguga «Lambad, lambad, tulge koju!», mis samuti sisaldab mõnel määral draamaelemente (dialoog, teravalt vastandatud tegelased). Sel juhul võib muutuda kogu mängu teine pool — ära jääb otsimisstseen ning kohe pärast lammaste kadumise avastamist hakkab karjane neid koju kutsuma. Dialoog toimub hoopis karjase ja lammaste vahel ning hunt (kes ei kõnele) püüab lammaste kojujõudmist takistada. Sellele lõppjooksuga lahendusele võib veel järgneda teinegi sportlik tegevus, nimelt lammaste üle kepi hüppamine tervise proovimiseks. Selline kahe mängu liitumine moodustab orgaanilise terviku, ei teki vastuolu «Lambamängu» dramaatilise karakteriga, sest ka selle põhi-versiooni lõpplahendusse tuleb spordielemente.

Teine erandlik arendus on *sauna*-versioon, mis samuti on ilmne kontaminatsioon (võimalik, et laen umbes samasugusest vene mängust). Versioonist on üksikuid kirjapanekuid, peamiselt endiselt Lõuna-Tartumaalt ja Võrumaalt. Selles arenduses võib esineda nii lammaste otsimist kui ka üle kepi hüppamist. Teine võimalus: hunt kutsutakse sauna kohe pärast lammaste kadumise avastamist. Hunt nõustub sauna tulema alles siis, kui karjane lubab sauna kütta mesipuudega. Sauna kutsumise tegelik mõte on hundi karistamine (peksumine). Siin toimub seda laadi tähenduste ülekanne, mida võib tihti kohata mõistatustes ja pandilunastusülesannetes, kus hea asi ülesande tasandil osutub halvaks lahenduse tasandil (või vastupidi). Mesipuudega köetud saun tähendab nahapealesaamist. Nii on *sauna kutsumine* mängumotiivina⁷ samasisuline fraseoloogilise väljendiga *sauna saama ~ andma*. On hämmastav tõdeda, et sõnalis-poeetiline metafoor osutub dramatiseerituks, metafoori kujutatakse mänguliselt. Nii fraseoloogiline väljend kui ka mängumotiiv lähtuvad ilmselt samast tähenduse ülekandest, mille aluseks on vihtlemine saunas. *Sauna*-versioon baseerub samuti dialoogil nagu *lammaste kojukutsumine*, ainult et siin kõnelevad karjane ja hunt. Nii on sellinegi lõpplahendus kooskõlas «Lambamängu» üldise dramaatilise olemusega ning ideelise teljega (õige võit ja paha karistamine).

Uleskirjutuste põhjal võib arvata, et «Lambamängu» lõpplahendusele on omasem pikem arendus. Lühike ja järsk lõpp (karjane kutsub ja lambad tulevad tema juurde) haarab vaevu kaheksandiku neist teisendeist, kus mängu lõpuosa üldse kirjeldatakse (kaart 3). Võib isegi kahelda, kas

⁷ Hundi sauna kutsumise motiiv esineb ka läti ja leedu muinasjuttudes; vt. A. Aarne, S. Thompson, *The Types of the Folktale. Classification and Bibliography*. Helsinki, 1961 (FFC 184), tüüp 164A.

mängu tegelikult nii lõpetati või on tegemist kirjelduste puudulikkusega. Pikem lõpp on igatahes tavalisem ja see on vastukaaluks küllalt iseseisvade ja samuti küllalt pikale ekspositsioonile. Nähtavasti väljendub siingi sümmeetriataotlus, mis näib olevat «Lambamängu» kompositsiooni sise-mine seaduspärasus (vt. 5. stseen, kus on juttu samade tegevuslõikude kordamisest mängu esimeses osas ja selle tasakaalustamisest otsimis-stseeni pikendamisega).

«Lambamängu» dramaatilise struktuuri analüüs on kokkuvõtlikult püütud anda tabeli kujul (tabel 5).

Pindmiselt võime mängu sündmustiku jaotada kaheksasse stseeni. Stseeni jooksul osavõtjate koosseis ei muutu. Stseenide seos on tugev, sest osa tegelasi jääb paigale ka stseenide vahetudes. Stseenid omakorda koonduvad kahte akti (pilti), mille jooksul tegevuspaik ei muutu. Mäng toimub küll nn. avatud laval, kuid tinglikult näeme siiski kaht tegevuspaika: karja juures ja hundi juures. Tegevuspaiga vahetamine on sügavalt seotud draamateose ülesehituse põhiprintsiibiga, mis eeldab opositsiooniliste tegelaste ja nende vahelise võitluse olemasolu. Mängu esimesel poolel (1. akt) on aktiivsem hunt, temast lähtub konflikt ja saab alguse intriigi. Kuigi ta avalikult tegutseb ainult kolmandas stseenis, tunnetame kogu aeg (juba ekspositsioonist alates) varjatud vastasjõu olemasolu. Mängu teisel poolel (2. akt) on aktiivsem karjane, ta läheb vasturünnakule, ja tegevuspaik kandub üle hundi juurde. Siin avaldub küllalt ilmekalt sümmeetriatendents, tasakaalustatusepüüe, millest juba varem on juttu olnud. See tasakaalustatus ilmneb ennekõike sisepingete süsteemis, mida väljendab dramaatiliste tõusude ja languste rütm.⁸ Sissejuhatav stseen tutvustab peategelast ja algsituatsiooni ning vihjab võimalikele vastuoludele. Teisest stseenist algab dramaatilise pingete tõus. Stseeni algul toimub sündmus (sõlmitus), mis annab võimaluse konfliktile tekkeks ja on tõukeks järgnevaile sündmustele. Kolmandas stseenis astub tegevusse vastasjõu esindaja ja tekib konfliktisituatsioon. Dünaamikat tekitabki läbiv konflikt, mille ümber kontsentreerub tegevus. Järgneb pingete kiire tõus kulminatsioonini (4. stseen). Tugev aktsioon kutsub esile tugeva reaktsiooni, peategelane astub võitlusele — toimub pööre. Siitpeale on tegevus suunatud lõpplahendusele, järgnevad sündmused toovad kaasa pingete languse. Otse enne lõpplahendust on viimane pingutus, toimub opositsiooniliste tegelaste avalik kokkupõrge, veel ei tea, kuidas konflikt laheneb. Mäng lõpeb õiguse võiduga, pahategijat karistatakse. Niisiis on mängu ideeline kontseptsioon sama mis paljudes rahvalauludes ja muinasjuttudes ning ilmselt kajastab rahva eetilist hoiakut.

Eelnenud käsitluses ja kokkuvõttes tabelis on «Lambamängu» stseeniderida püütud allutada peamiselt G. Freytagist⁹ lähtuva normatiivse draamateooria eeskujuliku draamateose mudelile. Ja on üllatav kogeda, kui kergesti ja vastupanuta «Lambamäng» sellele liistule sobib. «Lambamängu» struktuuris sisalduvad tavakohased süžee-elementid — mängu ülesehitus vastab üldjoontes klassikalise 5-vaatusliku draama lihtsustatud süžeeskeemile. Suur vahe on muidugi ulatuses: kui «Lambamängus» ongi võimalik eristada viit osa, siis iga selline osa haarab üht-kaht lühistseeni. Sellest hoolimata on «Lambamäng» üsna reeglipärane pisidraama, seda enam, et Freytagi järgi on ka iga väljaarendatud üksikstseeni struktuur üldjoontes sarnane viieosalise süžee-ehitusega.¹⁰ Niisiis ei muuda dramaatilist põhiolemust nimetamisväärselt see, kui palju stseene on ritta lükitud.

⁸ Sisepingete osast draamateose struktuuris vt. E. Krohn, *Draaman estetiikka*. Helsinki-Porvoo, 1947, lk. 107—120.

⁹ G. Freytag, *Technik des Dramas*. Leipzig, 1863.

¹⁰ Sealsamas, lk. 180—185.

Tabel 5

«Lambamängu» kompositsioon (põhiversioon analüüsitud teisendite põhjal)

Akt	Stseen	Tegelased	Sündmustiku põhiskeem (motiivistik)	Kujunduslikud komponendid ja väljendusvahendid	Süžee-ehitus
1.	1.	karjane, koer, lambad	Karjane koos koeraga valvab lambaid ja teeb aeda.	laul imiteeriv tegevus	Suhteliselt rahulik olukord: peategelase ja algsituatsiooni tutvustamine, vihjed võimalikele vastuoludele. ekspositsioon
	2.	karjane, koer, lambad	Karjane otsustab minna koju või jääda magama ja jätab koera valvama.	proosarepliigid dramaatiline tegevus imiteeriv tegevus	Sõlmitus: toimuvad sündmused annavad võimaluse konflikti tekkiks ja on fookuks järgnevatele sündmustele. dispositioon
	3.	hunt, koer, lambad	Hunt viib lamba, koer püüab takistada.	dramaatiline tegevus imiteeriv tegevus	Tegevusse astub opositsiooniline tegelane, tekib konfliktisituatsioon.
	4.	karjane, koer, (lambad)	Karjane tuleb tagasi või ärkab, stseeni viimasel korral märkab, et lambad on kadunud.	proosarepliigid dramaatiline tegevus imiteeriv tegevus	Tugev aktsioon kutsub esile tugeva reaktsiooni — pinge kulmineerub. kulminatsioon
2.	5.	karjane, koer, (juhuslikud)	Karjane koos koeraga asub lambaid otsima.	(proosarepliigid) (laul) dramaatiline tegevus imiteeriv tegevus	Toimub pööre peategelase suhtumises, järgnevad sündmused toovad pinge languse ja juhivad tegevust lõplahenduse suunas. peripeetia
	6.	karjane, koer, hunt, lambad	Karjane tuleb hundi juurde, toimub sõnaline kemplemine.	proosarepliigid (dialoog) dramaatiline tegevus imiteeriv tegevus	Konflikt tõuseb pinnale, toimub opositsiooniliste tegelaste avalik kokkupõrge (dialoogis); veel ei tea, kuidas olukord laheneb.
	7.	karjane, koer, hunt, lambad	Karjane kutsub ja lambad tulevad tema juurde.	proosarepliigid dramaatiline tegevus imiteeriv tegevus (sportlik tegevus)	Lõplahenduses selgub teose idee: õige võit ja paha karistamine. konklusioon
	8.	karjane, koer, hunt, lambad	Määratakse kindlaks lammaste tervislik seisund, hundi karistatakse.	proosarepliigid dramaatiline tegevus imiteeriv tegevus sportlik tegevus	

Traditsioonilisele draamateosele peetakse tunnuslikuks sündmustiku kontsentreerumist põhikonflikti ümber ning kontrastiprintsiibi rakendumist.¹¹ Lihtsakoelises «Lambamängus» on üksainus konflikt, mis seob kogu tegevuse, ning tegelased rühmituvad polaarselt.

Silmast laskmata, et tegemist on ainult mänguga ja mitte draamateosega, on kõik eeltoodu siiski heaks tõendiks sellise etendusmängu sügavalt dramaatilisest olemusest. Erinevused nende vahel on muus (idee, probleemide, konflikti jms. sügavuses, haaravuses, kandvuses, tähtsuses, ainekultuuris, etendamise funktsioonis, mõnel määral ka väljendusvahendite valikus), kuid dramaatilise struktuuri analüüsis võib rakendada põhimõtteliselt samu meetodeid.

(Järgneb)

¹¹ R. Lehmann, *Deutsche Poetik*. München, 1908, lk. 163—181, eriti lk. 164—167; A. Järv, *Konflikt draamas*. «Looming» 1965, nr. 7, lk. 1095—1103; B. Sõõt, *Kirjandusteooria lühikursus*. Tallinn, 1966, lk. 146—148.