

<https://doi.org/10.3176/hum.soc.sci.1976.2.06>

R. MIROV

## DRAAMAELEMENTIDEST VANEMATES LAULUMÄNGUDES

### «Lambamängu» analüüs \*

#### Kujundid ja väljendusvahendid

**Tegelased.** Tavapärase draamateose struktuuri aluseks on kontrastiprintsip. Nii märgib R. Lehmann, et draama on kontrasti mõju kunst, ainult vastandlikkuse tõttu tõuseb karakterne täies teravuses esile.<sup>12</sup> Kontrastiprintsiip väljendub ennekõike tegelaste, nende taotluste ja ideede vastuseades, sellel põhineb intriig. «Taotledes teatavat kindlat eesmärki, jagunevad tegelased võitluse kestel enamasti kahte vastasrühma».<sup>13</sup> Sellises ilma suurte probleemideta ajaviitmis-lõbutsemisfunktsiooniga pisi-draamas, nagu seda on «Lambamäng», kus tegevus on üheplaaniline ja kontsentreerub selgelt põhikonflikti ümber, on ka tegelaste grupeerumine täiesti ühemõtteline: ühel pool karjane, koer ja lambad, teisel pool hunt. Peategelaste — karjase ja hundi — vastuseade tagab dramaatilise pinge. «Dramatismi peetakse üldiselt lavateoste algeelduseks ja järelikult tegelaste olulisemaks koostisosaks. Kujund on dramaatiline, kui selles peitub kokkupõrke eeldus, konflikti alge, millest tuleneb dünaamika, tegelaste intensiivne reageerimine. ... Dramatismi saab luua ka sisekonfliktita tegelastega, kellesse on mahutatud eeldused vastuolude tekkimiseks ümbritseva keskkonnaga või vastasmängijatega».<sup>14</sup> Karjase ja hundi opositsioon on programmeeritud juba nende olemusse: ühel pool inimene, kelle kohus on karja kaitsta, teisel pool lihasööja metsloom. Selle konflikti taustaks on inimkonna pikaajaline kogemus. Konflikt laheneb muidugi mänguliselt kergelt, koomilises laadis. On iseenesestmõistetav, et tegelaste struktuur sellises etendusemängus saabki olla vaid väga lihtne. Need on üheplaanilised, sirgjoonelised tegelased, «kellel on eeldusi konflikti sattuda üksnes vastandliku mõtteviisi kandjatega».<sup>15</sup> Nagu ekspositsioonlausest selgub, kannab karjane endas veel teise konflikti alget (karjane mõne pereliikme vastu), mis vaid üksikuis variantides saab põhikonflikti aluseks. Neis teiseis võime karjases näha veidi komplitseeritumat tegelast, keda lõhestab kaheplaaniline konflikt: algul on ta haaratud soovist kätte maksta, pärast võidab kohusetunne. Niimoodi on võimalik põhjendada karjase esi-

\* Algus «Eesti NSV Teaduste Akadeemia Toimetised. Ühiskonnateadused» 1976, nr. 1, lk. 29—42.

<sup>12</sup> R. Lehmann, Deutsche Poetik. München, 1908, lk. 165.

<sup>13</sup> B. Sõöt, Kirjandusteooria lühikursus. Tallinn, 1966, lk. 147.

<sup>14</sup> M. Peet, Näitekirjanduse analüüsi metodoloogias. «Keel ja Kirjandus» 1973, nr. 2, lk. 70.

<sup>15</sup> M. Peet, lk. 71.

algset hoolimatust ja lohakust. Mängu tegelikus käigus jääb aga vihje vastuolule perega realiseerimata. Et neid pereliikmeid tegelastena ei esine, ei saagi selles liinis mingit kokkupõrget tekkida. Täiesti üheplaaniline tegelane on hunt, tema taotlus on lammaste omastamine ja ta tegutseb ainult selles suunas. Üheplaanilist tegelast «iseloostab mingi üldisem põhitunnus, mis tähistab kuulumist mõnda . . . sotsiaalsesse või psühholoogilisse rühma».<sup>16</sup> Just sellised on «Lambamängu» tegelased. Karjast iseloostatakse selle ameti kandjate tüüpiliste joontega, teda kujutatakse otseselt töökohustuste täitmisel. Ka vastuolu perega toidu ja kohtlemise pärast on karjase ühiskondlikule seisundile tüüpiline. Veel ilmekamalt ja ühemõttelisemalt tuleb tüüpilisus esile loomtegelaste juures, neid kujutatakse oluliste ja sealjuures esmamärgatavate tunnuste kaudu. Seegi on isenesestmõistetav, et mängutegelane on üldistatud, tüüpiline. Suurem individualiseerimine ei tulekski mängu kokkusurutud sündmustiku ja lihtsustatud intriigi juures arvesse. Pealegi on tüpiseerimine üldse suulise loomingu põhiomadusi. Tasub meenutada rahvadraama mitmekesiseid vorme, neiski on tegelased ennekõike tüübid, mingi ühiskonnakihi, rahvuse, ameti jne. üldistatud esindajad, välja on kujunenud tüüpkarakterid, tüüpmaskid. M. Peet märgib (toetudes H. Bergsonile, kelle järgi iga koomiline karakter on tüüp), et komöödiaautorid eelistavad tegelastena tüüpe.<sup>17</sup> On oluline tõdeda, et etendusemängu ja rahvadraama tegelaste struktuuris pole põhimõttelisi erinevusi ning sama mudel jääb püsima ka kirjandusliku draama koomilistes liikides. Kõigis neis on tegelane ennekõike tüüp.

Draamateoses avanevad tegelaste mõtted, elamused ja iseloom ning sündmustiku kulg kõne, s. o. dialoogide ja monoloogide kaudu. «Lambamängu» peategelane on karjane, tema kannab teose ideed ja temal on ka kõige rohkem etteantud teksti. Mängu sündmustik ja intriig selguvadki peamiselt karjase suu läbi. Teksti on küllalt palju ka peategelase vastasmängijal, hundil, enamikus variantides küll ainult mängu teisel poolel, kus ta on surutud kaitsesse. Kõrvaltegelastel üldiselt puuduvad verbaalsed väljendusvahendid. Nende eneseväljendamine toimub tegevuse kaudu, kuid tavaliselt nad ei määra ise ka oma tegevust.

Karjasele vastandatud hunt on antropomorfiseeritud loomtegelane, nagu neid esineb ennekõike muinasjuttudes. Tal on palju inimlikke jooni: inimõhkimist väljendav inimkõne, liikumine kahel jalal ning mitmesugused inimtegevused. Seejuures säilivad tema loomse karakteri tüüpilised tunnused, näit. himu lammaste järele. Varastatud lammaste kohtlemine on jällegi «inimlik» — ta ei murra neid, vaid ajab oma karja, teeb neile heina, keedab lambalihast suppi jne. Hundi antropomorfiseerimise sügavaim juur näib olevat selles, et anda karjasele vääriline vastasmängija. Ainult võrdsete vastaste võitlus võib kulgeda pingeliselt.<sup>18</sup>

Koera ja lammaste juures rõhutatakse pigem nende loomapäraseid jooni. Kõigepealt väljendub see iseloomulike hääliitsuste (haukimine, määgimine) matkimises, kuid loomade käitumist püütakse jäljendada muulgi viisil. Koeralt on mõnikord nõutud koguni nelja- või kolmekäpakil (üks jalg üleval märkimaks saba) käimist. Tavaliselt ei astu koer mängu jooksul palju üle oma koerafunktsioonidest. Ainult vähestes teisendites lubatakse tal rääkida, enamasti on ta karjase tumm, aga arusaaja kaaslane — suur jagu karjase teksti on suunatud koerale (eriti 2. ja 3. stseen). Nii on koeralgi antropomorfseid jooni, ehkki tunduvalt vähem kui hundil.

Lambad moodustavad sündmustiku põhiskeemis ühe tegelasühiku.

<sup>16</sup> Sealsamas, lk. 66.

<sup>17</sup> M. Peet, lk. 67.

<sup>18</sup> R. Lehmann, lk. 166.

Mõne tegevuslõigu kordamine, nagu lammaste äraviimine ükshaaval, on kunstiline võte pinge tõstmiseks, kuid see ei muuda sündmustiku põhiskeemi — mäng oleks võimalik (kuigi tunduvalt vähem huvitav) ainult ühe lambaga. Kuid see üks lammas peab olema, et «Lambamäng» saaks üldse toimuda. Käib ju karjase ja hundi võitlus lammaste pärast, nad on konflikti põhjuseks, ise küll sellesse sekkumata. Ses mõttes on lamba roll koera omast olulisem, varianditi koera osa polegi. Mängu intriigis osalevad lambad üsna passiivselt — neid karjatatakse, neid aetakse ära, neid lastakse üle kepi hüpata jne. Passiivsus on muidugi kooskõlas ka lammaste loomapärase karakteriga.

Intriigi arendamises osutavad omapoolset initsiatiivi peamiselt karjane ja hunt. Kuid nendegi osavõtt võistlusest pole igal mängumomendil ühesugune. Mängu esimesel poolel on aktiivsem hunt, kelle tegutsemine viib konfliktini, teisel poolel ründab karjane. Kõrvaltegelastest on mõnel määral omaalgatust koeral. Loomtegelaste aktiivsus mängu intriigi juhtimisel langeb kokku nende antropomorfisuse astmega: kõige aktiivsem on hunt ja temal on ka kõige rohkem inimlikke jooni, järgneb koer, kes on vähe inimestatud, üsna passiivsed on lambad, nende kujutamisel ongi ülekaalus loomapärsed jooned. See on veelkordseks kinnituseks eespool öeldule, et dramaatiliseks pingestamiseks on vaja võimalikult võrdväärseid vastaseid.

**Tegevus.** «Lambamäng» on lavastatud draamateos. See tähendab, et «peale kujundite loomise sõnaliste vahenditega [on] kasutada ka need väljendusvahendid, mida annab lava».<sup>19</sup> Sündmustik esitatakse tegevuse kaudu, sündmusi näideldakse. Mingil määral taotleb selline ettekanne tõelise sündmuse illusiooni,<sup>20</sup> ja seda muidugi ka mängu puhul. Nii draamateose ettekanne kui ka etendusmäng on mingi tegelikkuse lõigu reprodutseerimine kunsti vahenditega. «Draama on oleviku kunst.»<sup>21</sup> Eriti «olevikuline» on selline lihtsa struktuuriga etendusmäng, mille süžeearendus on ühesuunaline: see kulgeb ranges põhjuste-tagajärgede seoses ajaliselt olevikus toimuvate sündmuste reana.

Dramatismi aluseks olev vastuolu, tegelaste otsene ja varjatud võitlus (s. t. teose intriig) väljendub tegevuse kaudu. Tegelast ja tegevust pole draamas võimalik teineteisest lahutada: teatud karakteriga inimesed tegutsevad teatud viisil.<sup>22</sup> Täiesti ilmselt on see väide kehtiv ka sirgjoonelistel tegelastega etendusmängude kohta: need on tüüpilistes olukordades tegutsevad tüüpilised karakterid.

Vanemates laulumängudes üldse võimalikest tegevuse liikidest on «Lambamängu» esindatud kaks — dramaatiline ja sportlik. Dramaatiline on mängu tegevus tervikuna. Sportlik tegevus seevastu ei oma mängu kujunduslike komponentide hulgas iseseisvat tähendust, vaid on põimunud dramaatilise tegevusega ja saab selle osaks. Kuid sportliku tegevuse elemendid (jooks, hüppamine) on siin kahtlemata olemas.

Dramaatilises tegevuses võime täheldada kaht eri laadi: 1) puhtdramaatiline tegevus, mis on otseselt tingitud mängu süžeesst ja arendab intriigi (tegelaste tulek ja minek, karjase uinumine ja ärkamine jms.), ja 2) imiteeriv tegevus, mis kujundab tausta, olustikku, ilustab mängu. Ka imiteeriv tegevus kasvab välja süžeesst, kuid pole tingimata vajalik mängu intriigi arendamiseks. Tavaliselt illustreeritakse imiteeriva tegevusega mõnd teksti, näit. karjase aiategemine ekspositsioonilaulu ajal või hundi

<sup>19</sup> B. S ö ö t, lk. 146.

<sup>20</sup> Sealsamas, lk. 146.

<sup>21</sup> R. L e h m a n n, lk. 164.

<sup>22</sup> Sealsamas, lk. 167.

heinaniitmine ~ supisegamine karjase ja hundi dialoogi ajal. Laiemalt võttes on imitatsioon muidugi kogu tegevuse alus ning mängu tegelikus esituses on mõlemat laadi tegevusmomendid põimunud.

Imiteeriva tegevuse puhul võib kasutatavate võtete järgi eristada kaht konkreetsetasandit. Esimese tasandi imitatsioon on väga konkreetne, põhineb otseselt meelte andmeil (näit. tööliigutuste matkimine). Samale tasandile kuuluks loomade imiteerimine nende häälitsusi, liikumist ja käitumist jäljendades. Loomi selliste lihtsate võtetega matkima on võimelised juba aastased lapsedki. See on algeline ja otsene, kuid olulist tabav ja ilmekas. Niimoodi antakse edasi vastava olendi tüüpiline olemus. Teise tasandi imitatsioon on tunduvalt vähem konkreetne, põhineb vastava tegevuse mõne joone abstraherimisel. Nii saadakse mingi tingmärk, s. o. otsese jäljendamise asemel on kokkuleppeline tegevus (näiteks kepiga vastu maad toksimine kujutab aiategemist). Mõlemad võtmed on küllaltki tinglikud, sest ka esimesel tasandil matkiti ainult mõnd eriti ilmekat joont — kõik muu tuli juurde mõelda, kujunevat pilti oma fantaasia abil täiendada. Niisugune kujutamisaal on omane just lastepärasele piirideta fantaasiale, milles pole hirmu illusiooni rikkuda. See on omapärane realistliku ja tingliku segu, kus kõik võib tähendada kõike, kuid seejuures ometi kasvab kunstiline kujutamine otseselt välja reaalelu eeskujudest.

**Tegelaste kõne.** Nagu eespool öeldud, on kõige rohkem teksti inimesest peategelasel, karjasel. Tema monoloogiga algab mäng. See on värssmonoloog ja esitatakse lauldes. Laulu kaudu selgub peategelase isik (tema amet, suhtumine pereliikmetesse) ja tegevuskoht (karja juures). Laulus vihjatakse võimalikele konfliktidele. Niisiis on laulus olemas nii eepiline, dramaatiline kui ka lüüriline element. Dramaatiline on laul seetõttu, et ta on draamateosele ekspositsiooniks, sisaldab konflikti alget ja on ühe tegelase monoloog. Eepiline element väljendub tegelasi ja situatsiooni tutvustavas jutustuses, lüüriline kangelase elamuste ja suhtumiste kirjelduses. Tuleb märkida, et ka laulu lühem kuju, kus esinevad ainult motiivid *mina hoian eide utte ja teen aeda, teritan teivast* (kas koos või üksikult), annab kõik sissejuhatuseks vajaliku (ainult väga kokkusurutuna), kuid tavaliselt puudub teise konflikti mainimine. Oma poeetiliselt struktuurilt esindab «Lambamängu» laul puhast regivärssi, mis näitab, et laul peab olema üsna vana, tekkinud regivärsilise rahvalaulu aktiivse käibimise ajal. Laul ja mäng näivad olevat käibeale läinud koos, sest laulu põhimotiivid on tüübikindlad või vähemalt mänguomased.

Laulmine võib täiesti sujuvalt üle minna kõnelemiseks. Nii on karjase pöördumine hundi poole, samuti teatamine, et ta kavatseb uinuda, sageli värss- või proosakõnes.<sup>23</sup> Hilisemas arengujärgus on mõnikord kogu ekspositsioon antud värsskõnena.

Peale ekspositsioonilaulu «Lambamängus» tavaliselt laulmist pole. Ainult mõnes variandis esineb otsimislaul, mida on enamasti lauldud, kuid ka kõneldud.

Proosakõne jaotub «Lambamängus» üldjoontes kaheks: traditsiooniline ja improviseeritud tekst. Traditsioonilisest tekstist eralduvad vormellikud repliigid, millest osa oma poeetilise konstruktsiooni poolest läheneb luulele. Ka sellelt aluselt lähtudes võib «Lambamängu» proosakõne jaotada kaheks: tavaline proosakõne (traditsiooniline ja improvisatsiooniline) ja poeetiliselt töödeldud vormelid. Improviseerimine toimus etteantud teemal: kojumineku põhjendamine, lammaste otsimine jms. Improviseeritud rep-

<sup>23</sup> Selline võte näib olevat vanemates laulumängudes üsna üldine, näiteks «Pajamängu» on teretamine ja pöördumine proosakõnes, siis minnakse üle laulmisele.

liigid põimusid tavaliselt traditsioonilistega. Näide osaliselt improviseeritud tekstist: «... läheb jälle kodu, kas uue kuue mõetu andma, käksi pada vaatama ehk korpa ahjust välja võtma jne.»<sup>24</sup> Peale nende tüüpiliste põhjenduste (neid on «Lambamängu» kirjapanekutes korduvalt) võis olla teisi, tekstis tähistab neid *jne*. Improviseeritud kõnet pole kirjapanekutes täpsemalt ära toodud: «Siis hakkab karjane lambaid otsima, küsib ühe ja teise käest, kas keegi on minu lambaid näinud, üks juhatab sinna, teine teisale...»<sup>25</sup> Küsimusele «Kas oled minu lambaid näinud?» oli tavaline vastus: «Ei ole!», kuid nähtavasti võidi juttu arendada hoopis pikemalt (viiteid selle kohta on), üleskirjutustes aga selliseid juhusliku ilma vastuseid sõna-sõnalt registreeritud pole. Küllalt suur oli varieerumine mõnede erilistest stilistikanõuetest vabade traditsiooniliste repliikide piires. Näiteid: «Jää, Muri, lambaid hoidma, ma lähen kodu sööma!»<sup>26</sup>, «Muri, vaata sa lammaste järele! Ma lähen eide käest võid-leiba ja taadi käest piiputubakat saama.»<sup>27</sup>, «Koer, vaade eläde järgi, ma lään kodu pehmet leiba otsmel!»<sup>28</sup> Kojumineku põhjendusi on väga palju, aga ikka jäävad nad sama repliigi variantideks. Suur jagu traditsioonilist teksti on aga vähevarieeruv, nagu näiteks karjase ja hundi dialoogi (6. stseen) küsimustevastuste piirkomplektid ja vahekomplektide esimesed küsimused. Neid võiks nimetada «Lambamängu» kinnisrepliikideks. Kuigi neil pole pärisvormelitele omast stilistilist töötlust, erinevad nad muust proosakõnest oma sõnavaralise koosseisu ja grammatilise ehituse püsivuse poolest (vt. tabelid 1–4) ning kuuluvad vormellike repliikide hulka.

Enamik «Lambamängu» proosatekstist on tavalises kõnekeeles. Poeetiline on ta vaid sedavõrd, kui võrd iga rahvaluule- või kirjandusteose tekst on poeetiline, s. t. kunstilistele eesmärkidele allutatud. Neist igapäevakõne repliikidest eristuvad teravalt sellised vormellikud repliigid, mida esineb lammaste otsimise stseenis ja eriti opositsiooniliste tegelaste dialoogis vahekomplektide alaküsimuste-vastuste osas (vt. tabelid 1–4). Need nn. pärisvormelid erinevad muust just oma stilistilise kujundatuse poolest. Kasutatavaimad on eufoonia tasandile kuuluvad võtted (algriim, paradigmaatiline lõppriim) ning kordusfiguurid (anafoor ja epifoor). Metafoorseiks võib pidada mõningaid hundi vastuseid (*lammaste asemel kivid-kännud, silmade asemel taevatähekesed, kõrvade asemel raudrõngakesed, nina asemel lättekooguke* jne.).

«Lambamängu» dialoogide ja monoloogide vahekorda võrreldes selgub, et monoloogide osa on üllatavalt suur: 1. stseen (ekspositsioon) on üles ehitatud värssmonoloogile, 2. stseeni põhiversioonid on enamasti samuti monoloogilised. Suur osa karjase kõnet on küll suunatud koerale, kes näib seda hästi mõistvat, kuid koerale pole antud sedavõrd antropomorfseid jooni (välja arvatud mõned üksikud teisendid), et ta võiks vastata. Otsimisstseenis võib esineda nii monoloogi kui ka dialoogi. Otse dialoogile on üles ehitatud väga dramaatiline vastaste kohtumise stseen. Dialooge on ka viimastes stseenides, kus on palju improviseeritud tegevust ja kõnet ning kõik osavõtjad on «laval» ja tegevuses. Monoloogide suhteline rohkus seletub sellega, et enamik tegelasi on loomad, kel puudub inimkõne. Draamaomane kontrastiprintsiip rakendub siin mitmeti: peategela-

<sup>24</sup> H (=J. Hurda rahvaluulekogu ENSV TA Kirjandusmuuseumis) II 55, 215/6 (5); Tarvastu, 1895.

<sup>25</sup> H III 21, 144/6; Suure-Jaani, 1894.

<sup>26</sup> ERA (=Eesti Rahvaluule Arhiivi kogu ENSV TA Kirjandusmuuseumis) II 108, 224/6 (24); Kursi, 1937.

<sup>27</sup> ERA II 86, 365/9 (296); Kullamaa, 1934.

<sup>28</sup> H II 56, 723/6 (2); Karksi, 1896.

sed (s. o. inimtegelane ja temale vastandatud antropomorfne loomtegelane) eristuvad kõrvaltegelastest just inimkõne valdamise poolest.

**Kostüüm, rekvisiit, dekoratsioon.** Tegelaeste kostümeerimist selle sõna täies tähenduses «Lambamängus» ei esinenud. Tavaliselt käis mäng ilma igasuguse maskeeringuta. Üksikuid kostümeerimisvõtteid on mõnikord siiski olnud, varianditi on näiteks hunt kandnud pahupidi kasukat. Saba märkimiseks võis koeral ja hundil olla õletuust vöö vahel. See on mänguline tingmärk, nagu neid tuleb ette ka rekvisiitide osas.

Ainuke vältimatu ese «Lambamängus» oli kepp, mis täitis mitut funktsiooni. Ametitunnusena on kepil tähtis osa karjase välises kujunduses. Tingmärgi tähenduse saab kepp aiategemisel. Edaspidi on ta jälle lihtsalt kepp — karjase tööriist, mis osutub eriti vajalikuks lammaste tervise proovimisel. Hundil võib olla oma kepp, mis on tal vikatiks heinaniitmisel ja kulbiks ~ lusikaks supikeetmisel.

Kepp on oluline abivahend mitmes teiseski laulumängus. «Kosjamängus» näiteks on üks ja seesama kepp vaesele kosilasele kepiks ja rikkale hobuseks, kusjuures hobune võib silmapilkselt taas kepiks muunduda, et eemale peletada kallalekippuvaid koeri. Kepiga kaevatakse süteauku «Kullimängus», songitakse maad «Naerimängus», kepp võib ehtida laeva ostma tulnud kapteni jms. Kepp on tõepoolest draamaelementidega mängude universaalne rekvisiit, sellise koha on ta saavutanud nähtavasti oma käepärasusega ja sobivusega paljudeks otstarveteks. Kepi kasutamise võimalusi võrreldes ilmneb jälle selgesti mängulise tinglikkuse kaks tasandit: esimesel tasandil on kepp oma otseses funktsioonis (karjase tööriist, kosilase või kapteni kepp), teisel tasandil sümboliseerib ta mingit muud eset (kulpi, vikatit, labidat) või koguni olendit (hobust).

Üksikutes «Lambamängu» teisendites on mainitud muidki esemeid. Nii võis karjane lambaid otsides küsitletavaile pakkuda tubakat (võrdluseks tubaka pakkumine tüdrukute emale «Kosjamängus» ning tubaka ja viina pakkumine laeva kauplemisel — nähtavasti oli seegi üks olustiku loomise tüüpdetailide draamaelementidega mängudes). Pakkumine võis toimuda tõelise tubakakoti või mingi seda sümboliseeriva eseme abil. Sellega seotud tegevus oli aga juba puhtmiimiline: võeti olematut tubakat, topiti piipu või ninasse, aevastati mõnuga jne. Juhuslikumalt oli selliseid tingesemeid kasutusel teisigi: karjane nõudis lambanahku või -liha, hunt andis ükskõik missuguse käepärase eseme või lihtsalt maast krahmatud prahti jms. Kuid kõik see, välja arvatud kepp, polnud obligatoorne.

Põhiliselt loodi kogu olustikukujutus (s. o. nii kostüümid, rekvisiidid kui ka dekoratsioonid) sõnalis-miimiliselt. Esemeline «lavakujundus» puudus täiesti. Tõepoolest, ei märgita ju millegagi metsa ega karjamaad, kus «Lambamängu» tegevus toimub, samuti pole näha talumaja, kus karjane käib — sellest kõigest on ainult juttu või siis luuakse mingi kohta või olustikku märkiv detail pantomiimilaadselt, jäljendavate liigutustega. Ilmekas näide sellest, kuidas mängija sõnade ja liigutustega kujundab «plastilise» dekoratsiooni, on aiategemine: karjane käib kepiga vastu maad kopsides ümber lammaste ja laulab: «Teen aeda, teritan teivast...». P. Bogatõrjov rõhutab, et dekoratsiooni loomine teatraalsete liigutustega on rahvateatrile väga omane.<sup>29</sup> Näiteks mängu lõpetamisel vigaste lammaste «tapmisega» ei tarvitsenud olla ühtki tõelist ega asendavat eset, kogu stseen kulges jantliku miimilise mänguna. Esemeliste vahendite vähesusest või puudumisest hoolimata tekib tehtavatest toimingutest visuaalselt tajutav kujutus.

<sup>29</sup> П. Г. Богатырев, Заметки о народном театре. Acta Ethnographica Academiae Scientiarum Hungaricae 19, 1970, lk. 53—63.

**Ruum ja aeg.** P. Bogatõrjov kirjutab oma artiklis slaavi rahvateatrist, et täielik dekoratsiooni puudumine rahvateatris, kui mitte arvestada selle sõnalist kirjeldust, on orgaanilis-struktuuralselt seotud kunstilise aja ja ruumi märkimisega rahvadraamas üldse.<sup>30</sup>

Kuigi «Lambamängus» ei ole otsesõnalist kohakirjeldust, selgub tegevuspaik siiski mängijate teksti kaudu. Võime selle paigutada kuhugi metsa lähedale, võib-olla metsakarjamaale. Kohta ega aega täpsemalt ei piiritleta, tegemist on mingi üldise, tüüpilise olukorraga. Mängu keskel tegevuspaik muutub, see kandub karja asukohast hundi asukohta. Vahepeal läheb karjane koju, teksti järgi otsustades üsna kaugele. Karjane astub tavaliselt vaid mõne sammu eemale, kuid reeglina ei kuule ega näe enam seda, mis toimub karja juures. Karjane otsib lambaid, küsitseb toasolijaid, koer ajab jälgi; lambad on paari-kolme meetri kaugusel, kuid neid ei märka ei karjane ega koer. Võiks öelda, et nad viibivad erinevates mänguruumides. Vajalikke varjavaid ja eraldavaid dekoratsioone tekitavad mängijate sõnad, tegelikult sünnib kõik silma all ja nähtav koht «laval» ei muutu kogu mängu jooksul. Selle tagajärjel toimub ruumi deformatsioon — kokkusurutud pinnal kujutatakse hoopis suuremat tegevusvälja, seejuures aga ei püütagi alati suurema tõepärasuse saavutamiseks viia kaugemal asuvat «lava taha» või kuhugi varjatud kohta, aitab mõnesammulisest eemaldumisest.

Oma tähelepanekutes märgib P. Bogatõrjov, et kunstiline aeg rahvadraamas erineb teravalt astronoomilisest ajast.<sup>31</sup> «Lambamängus» pole see mittevastavus küll eriti järsk, siin ei ole üksikute juhtumite vahet mitmeid aastaid. Sündmused rulluvad pidevalt järgnevatena, kõik leiab aset justkui praegusel momendil. Et aga tegevus toimub selle aja jooksul, mis tema peale kulub kokkusurutud ruumis, siis deformeerub vastavalt ka aeg. Sündmustik voolab kiirendatud tempos, teistsugust illusiooni ei püütagi luua. See kõik iseloomustab veel kord etendusmängude tinglikkust, mis suuresti erineb klassikalise, «suletud» kunstidraama lavastuslikust tinglikkusest.

**Mängu kirjapanek ja tegelik esitus.** Etendusmängude näol on meil tegemist draamateostega, mis teatud määral luuakse uuesti igal mängukorral — osavõtjate koostöös sünnib uus «lavavariant». Selle kirjalik registreerimine toimub aga enamasti tagantjärele, sageli hulk aastaid hiljem ühe osavõtja (või pealtnägija või koguni teistelt kuulnu) jutu põhjal. Traditsioonis kinnistunud mäng eeldab ka mingite reeglite olemasolu. Kõige selle tõttu on mängu tekst (s. o. kirjeldus) oma olemuselt kolmetähenduslik. Kõigepealt sisaldab see nagu kirjanduslik draamateoski tegelaste kõne (dialogid ja monoloogid) ning remargid (tegelaste välise kirjelduse, nende paiknemise ja liikumise juhendi). Teiseks kirjeldatakse selles üht kunagi toimunud mängukorda, konkreetset etendust, paremal juhul üsna detailselt, nii et mõnel määral selgub ka mängijate individuaalne osatähtsus. Kolmandaks ilmneb kirjapanekust mängu reeglistik, s. o. ettenähtud rollid, tegevuse põhiskeem, teksti tüübikindlad osad jms. Enamasti pole üleskirjutused siiski kuigi täielikud. Selle põhjuseks on unustamine ja oskamatus mängu tagantjärele detailideni rekonstrueerida ning küsitluse ja kirjeldamise meetodika läbimõtlematus. Isegi parimal juhul, kui kirjeldaja on ise mängus osalenud ja mäletab seda hästi, saame teada peamiselt tegevuse põhipunktid. Kirjapanekud annavad edasi ennekõike traditsioonilise, korduvalt esinenu; improvisatsiooniline osa tuleb ridade vahelt välja lugeda, väheste vihjete abil rekonstrueerida. Eriti puudulikult

<sup>30</sup> Sealsamas, lk. 57.

<sup>31</sup> Sealsamas, lk. 60.

on registreeritud kõne improviseeritud osad, tavaliselt annavad neid edasi niisugused märkused: rääkis sellest ja sellest, rääkis umbes nii, rääkis, kuidas oskas, või siis tuuakse ära mõni üksik repliik otseste või kaudse kõnena ning lisatakse sellele *jne*. Kirja on pandud peamiselt teksti tüübi-kindlad ja vormellikud osad. Ebamääraselt on kirjeldatud ka imiteerivaid tegevusi. On küllalt tavaline, et tervet stseeni märgib kirjanekus üksainus lause. Kujukas näide on vigaste lammaste tapmine, mille kohta võib lugeda järgmist: «... kes aga komistas, arvati vigaseks, tapeti ära ja nüliti nahk maha»<sup>32</sup> või «... kes nüüd üle ei karga, seda üle talve ei jäeta ja tapetakse nüüd ära. Tapmine sünnib niimoodu, kuidas kõige naljakani on.»<sup>33</sup> Muidugi on siin tegemist otseste jäljendamisega, stseeni eeskujuks on tegelikkus. Ettekujutamisel aitavad kaasa teadmised etendusemängude kunstilistest võtetest, kuid mingil juhul ei kattu selline kujutluspilt päris üheselt kunagise tegeliku instseneeringuga.

Improviseerimise osa selgub kõige paremini mängu elava esituse jälgimisel. Nii näiteks tuli 1972. aasta suvel Setumaal filmimise juures «Kosjamängu» pärast lühikest vaheaega korrata. Põhijoontes oli kõik sama: ema ja tütreid kodusid, algul tuli rikas kosilane, siis vaene. Kuid piasjades muutus paljugi, eriti täienesid dialoogid ja monoloogid ning lisandus hulk illustreerivaid detaile koerte peletamisel, tubaka pakkumisel, tegelaste žestides, miimikas ja koguni riietuses. Osavõtjate loominguuline fantaasia oli läinud liikvele.

Improviseerimine toimuski peamiselt piasjades, mängu põhiskeem pidi jääma samaks. Mõnikord improviseeriti rohkem, teinekord vähem, kuid mängu tekst on igal juhul vaesem tegelikust esitusest. Olemasolevad paremadki kirjanekud annavad küll edasi mängu tüüpilised jooned, kuid suhteliselt vähe on jälgi individuaalsest loominguist. Et aga «Lambamängust» on üleskirjutusi väga palju, siis kogusummas selguvad neist küllalt ilmekalt traditsioonilise ja improviseerimise, tüüpilise ja individuaalse suhted selles mängutüübis.

Iga süsteem püüab ennast säilitada. Teatud süsteemi kujutab endast ka mängutüüp. Mänguvariant sünnib traditsiooni ja improviseerimise koostöös nagu iga muugi rahvaluuleteos. Kuid siin on need suhted mitmeti keerukamad kui näiteks laulu või jutu puhul.<sup>34</sup> Esiteks juba seetõttu, et improviseerimine on etendusemängu olemusse programmeeritud — olemasoleva põhiskeemi raamides sündis iga kord uus esitus. Varieerimisvõimalusi suurendas seegi, et mängijaid oli palju, iga variandi loomisest võttis osa mitu isikut. Pealegi on etendusemängud väga paljudest komponendist koosnev sünkreetiline rahvaluuleliik — see lisab varieerimisvõimalusi plahvatuslikult.

**Võrdlusjooni teiste vanemate laulumängudega.** Etendusemängudes pole mingi kindla joonisega liikumine või paiknemine obligatoorne, juba see eristab neid teistest vanematest draamaelementidega laulumängudest. Järgnevalt püütakse tuua mõningaid võrdlusjooni etendusemängude (neid esindaks «Lambamäng») ja kindla joonisega (vanemate laulumängude puhul on see kas sõõr või voor) mängude vahel ennekoike just nende draamatilise struktuuri seisukohast.

<sup>32</sup> H, Kase, 59<sup>a</sup>/60 (2); Halliste-Karksi, 1868.

<sup>33</sup> H III 21, 144/6; Suure-Jaani, 1894.

<sup>34</sup> Laulu esitus oli tavaliselt suunatud olemasoleva säilitamisele, laulik muutis meele teksti siis, kui ta tahtis sisu osas midagi uut või vormi osas midagi paremini öelda. Jutu, s. o. proosateksti esitus oli vabam. Siingi peeti kinni peamiselt mingist põhiskeemist, kuid jutt ei koosne nii pajudest eri komponentidest nagu mäng ning selle esitab üksainus inimene.



Voormängud jagunevad laulu funktsiooni arvestades ekspositsioonlauluga ja intriigi arendava dialooglauluga mängudeks; vastavalt sellele kujuneb nende draamatiline struktuur. Sõõrmängude omavaheline põhi-erinevus tuleneb ennekõike draamaelementide laadist ja sellest lähtudes rühmituvad nad draamatilise tegevusega ja imiteeriva tegevusega mängudeks. Vastavalt muutub laulu funktsioon — esimeses rühmas on laul ekspositsiooniks, teises saadab laul kogu mängutegevust.

Etendusmängudes on kõik kujunduslikud komponendid, kaasa arvatud laul, allutatud mängu draamatilisele põhiolemusele. Kindla joonisega mängudes laulu olemus enamasti kahestub: süžee osana on ta draamaelement, rütmilise liikumise saatjana on laul aga seotud tantsuelementidega (võiks öelda, et laulu sõnad on seotud ühe kunstiliigiga, laulu meloodia teisega). Või siis muutub laulu osa mängu draamatilises struktuuris — ta ei ole enam sissejuhatuseks, vaid kuulub mängu põhiossa, arendades kas otseselt intriigi (mõned voormängutüübid) või juhtides peategelase tegevust (imitatsioonmängud). Etendusmängudes ei ole üldse tantsuelemente, kindla joonisega mängudes võivad nad omandada aga küllalt olulise koha mängu väljendusvahendite hulgas (eriti esimeses, ekspositsioonilises osas). Kõige ilmekamaks näiteks on «Pajamängu» üks arendusi, milles draamatiline tegevus puudub hoopis, draamaelementidest jäävad püsima ainult vastandatud tegelusrühmad, kes lauldes oma repliike esitavad, kogu mäng on üles ehitatud laulule ja tantsulisele liikumisele. Kui etendusmängudes võibki esineda spordielemente, saavad need siin draamatilise tegevuse osaks. Seevastu paljude kindla joonisega mängude lõpplahendus baseerubki sportlikul tegevusel (jooks tagaajamisega, tugeva kätehoiuga moodustatud sõõrist väljarabelemine, mängijatevoori lahtirebimine jms.). Laialdasem liikumine koondub mängu lõpposa, eelmistes osades paikneb mängijate enamik mingi kinnisvõttega seotud joonisena, mis ei võimalda suuremat tegutsemist.

Etendusmängudele kõige lähedasemad on ekspositsioonlauluga voo- ja sõõrmängud, ometi on siingi suuri erinevusi nii draamatilises struktuuris kui ka kujunduslikes komponentides. Laulu kahestunud funktsioonist oli juba juttu. Draamateose sissejuhatuseksena ta tutvustab tegelasi ja lähtesituatsiooni ning annab konflikti alge täpselt samuti nagu etendusmängudes. Põhitegevuse arendus (tinglikult võib mängu seda osa nimetada dispositsiooniks) sisaldab kokkuserutult enamiku olulisi süžeealisi momente, nagu sõlmituse, konflikti, kulminatsiooni ja pöörde, kuid ühtki neist ei arendata pikemalt ja mõjukamalt välja. Kuni lõpplahenduseni püsib tegelaste koosseis sama ega ole olulisi muutusi ka nende paiknemises. Mängu draamatiline põhiosa haarab seega üheainsa stseeni, sellele järgneb kohe lõpplahendus, mis enamasti baseerub hoopis teist liiki tegevusel. Tuleb veel kord rõhutada, et voo- ja sõõrmängude iga osa on küllalt iseseisev ja huvipakkuv just oma väljendusvahendite iselaadsusega (poeesia, muusika, koreograafia, draamatika, sport — vt. tabel 6).

Draamaomased väljendusvahendid on ekspositsioonlauluga voo- ja sõõrmängudes üldiselt samad mis etenduslikes. Tegevusel on kaks laadi —

Tabel 6

**Ekspositsioonlauluga voormängu kompositsioon ja väljendusvahendid**

	Sõnalis-muusikaline osa	Tegevuse liik
Ekspositsioon	laul	tantsuline tegevus
Dispositsioon	proosadialoog	draamatiline tegevus
Konklusioon	(«Nõelamängus» laul)	sportlik tegevus

puhtramaatiline ja imiteeriv. Uldjoontes on näitlemist kindla joonisega mängudes vähem, piiratumad on ka tegelaste kõnevõimalused, kuid see olukord on tüübiti ja varianditi erinev. Nii on «Kullimängus» pikk dialoog ja seda ilmestatakse imiteeriva tegevusega, «Laevamängus» on laeva kauplemisel rohkesti võimalusi improviseerimiseks, «Hobusemängus» võivad varianditi lõppu liituda jant.ikud instseneeringud (nagu «Lambamänguski»). Samad on ka proosakõne olemuslikud tunnused: enamasti on see traditsiooniline kõne, mis võib olla vabam (s. t. suuresti varieeruvad kõnekeele repliigid) või vormelliku iseloomuga (s. t. kinnistunud kujuga repliigid). Vormellikud repliigid on kas tüübikindlad või stereotüüpsed. Peale selle erinevad vormellikud repliigid omavahel veel stilistilise kujundatuse poolest (s. t. on kas tavalise kõnekeele fraasid või teatud kindlatele poeetilistele võtetele ülesehitatud fraasid).

Täielikult improviseeritud kõnet esineb kindla joonisega mängudes suhteliselt harvem. Tegelaste ja olustiku kujutus loodi siingi sõnalis-miimiliselt, esemelisi abivahendeid kasutati veel vähem kui etendusmängudes. Nii inim- kui ka loomtegelasi kujutati tüüpilisi jooni jäljendades. Imiteerimisvõtted kuuluvad kahele tinglikkusetasandile, mõlema eeskujuks on tegelikkuse mudel. Esimesel tasandil püütakse reaalse eeskuju mõnd tunnust täpselt matkida, teisel see aga abstraheritakse ja tekivad mängulised tingmärgid. Mängulisi tingmärke, sümboleid on mitmesuguseid ning nad võivad olla antud sõnade, liigutuste või esemete abil. Nii näiteks tähistab mängijatevoori rütmiline kõikumine laeva liikumist, mingi juhuslik ese tubakakotti jms. Esemete ja žestide tähendust kinnitavad tihtipeale juurdekuuluvad sõnad. Kuid need märgid on sõnadetagi hästi mõistetavad ja paljud neist pole stereotüüpsed mitte ainult meie mängumaterjali piires, vaid internatsionaalses ulatuses.

Niisiis peituvad erinevused etenduslike ja kindla joonisega vanemate laulumängude vahel nende dramaatilises põhistruktuuris, mida väljendab süžee kokkusurutus viimati mainituis (seetõttu on dramaatilist tegevust ja proosakõnet vähem ning improviseerimisvabadus piiratum). Puhtramaomased väljendusvahendid aga on nii etenduslikes kui ka kindla joonisega mängudes põhiliselt samad. Voor- ja sõõrmängud on üldiselt rangelmini reglementeeritud kui etendusmängud, kuid nad on mitmekesisemad kujunduslike komponentide poolest ja suurem on neis ka laulu osakaal.

**Lõpetuseks.** Avatud vorm, mis üldse on omane rahvaluuleteostele, iseloomustab ka vanemaid laulumänge ning seob nad ühtsesse kompleksi rahvadraama ja -teatriga. Rahvaluuleteoste avatud vorm on otseselt tingitud sellest, et teost säilitati mälus ning esitati ja anti edasi suuliselt, millega kaasnes vabadus ja paratamatus teatud määral improviseerida. Paljudest asjaoludest (rahvaluule liik, esitaja individuaalsed omadused jms.) sõltuvalt improviseeriti vähem või rohkem. Etendusmängudes, samuti rahvadraama ettekandmisel oli improviseerimine lausa olemuslik printsiip, täie iseenesestmõistetavusega improviseeriti igas esitus. Teiselt poolt olid etendusmängude (ja rahvadraamade) mõned traditsioonilised osised väga kindlad ja püsivad, mida näitab ka kivilinenud mänguvõtete ja repliikide suur osakaal. Need olid nagu tugev toestik, millele ehitati igakordne esitus. Improviseerimisvabadus aga võis ulatuda tervete suurte osade juurdemonteerimiseni. («Lambamängus» näiteks ilmneb see kontamineerumises teiste mängutüüpidega ning suhteliselt iseseisvate instseneeringute ja laulude lisandumises. «Lambamängu» vorm jääb avatuks sellest hoolimata, et talle on omane sisuline terviklikkus ja kompaktsus ning sümmeetriline, tasakaalustatud kompositsioon.)

Kogu «lavastuslik», s. o. etendamise-mängimise põhiprintsiip leiab väljenduse avatud vormis. Üht selle tunnust võiks näha juhuslike juuresviibi-

jate kaasatõmbamises mängu, s. t. terava eraldusjoone puudumises mängijate-näitlejate ja pealtvaatajate vahel, samuti varjavate ja eraldavate dekoratsioonide puudumises: kogu tegevus, ka see, mis «suletud» lavastuses viiakse lava taha või kuhugi varjatud kohta, toimub vaataja silma all. See tähendab, et pole püütudki luua illusiooni, mis aitaks vähendada tingliku, kunstilise aja ja ruumi ning tegeliku aja ja ruumi mittevastavust. Eelöeldu näib olevat ühine kirjanduseelse näitemängu paljudele liikidele, kuid seda laadi tinglikkust lavastamisel on rakendanud ka hilisemad, juba kirjandusliku draamaga seotud teatrid.

Teadupärast on rahvadraamal ja -teatril tohtu palju vorme. Ajastu ja keskkonna läheduse tõttu on meie etenduspõhise mõtet võrrelda Euroopa keskaegse ja hilisema talupojateatriga ning seda ennekõike just kujutamismetodite ja väljendusvahendite osas. Et nii draamaelementidega laulumängud kui ka rahvapärased näitemängud sisaldavad selliseid kujunduslikke komponente, nagu laulud, tantsu-, pantomiimi- ja akrobaatikaelemendid, siis võib oletada muidki olulisi ühisjooni selles valdkonnas. Toetudes P. Bogatõrjovile, kes on uurinud rahvateatri kunstivahendeid, tuleb tõdeda, et meie etenduspõhise ja näiteks slaavi talupoegliku rahvateatri mõningail vormidel ongi palju sarnaseid võtteid, kas või kunstilise aja ja koha märkimine sõnade ja nn. teatraalsete liigutustega, üldse esemeliste kujundusvahendite asemel sõnalis-miimiliste kasutamine. Lisaks sellele esineb lausa samu või väga sarnaseid üksikvõtteid nii otsesema imitatsiooni kui ka mänguliste tingmärkide osas. On iseenesestmõistetav, et tööliigutuste matkimisel põhinevad mänguvõtted võivad olla väga sarnased, seetõttu pakub rohkem huvitavat tingmärkide võrdlemine. Näiteks kas või selline sümbol, nagu kepiga toksimine vastu maad koos väikesel pinnal ringiliikumise, mis «Lambamängus» tähendab aia tegemist, märgib ühes tšehhi-slovaki jõulunäidendis pikka teekonda. Sel juhul on võte sama, tähendus aga teine. Kuid võte ja tähendus võivad ka kokku langeda. Nii luuakse vene rahvadraamas «Лодка» paadi plastiline kujutus ligilähedalt sama moodi nagu meie «Laevamängus». E. Enäjärvi-Haavio on artiklis «Über nordische Kinderspiele» toonud ühe hoopis kauge paralleeli. Ta märgib, et selliste võtetega mängivad ka näiteks Guajaana noored laevasõitu linna. Selline internatsionaalsus näitab ilmekalt, et mitmesuguste rahvapäraste draamavormide kujundusprintsipiides on palju ühist.

Kõike eeltoodut arvesse võttes võib küll väita, et kuigi meil ei ole olnud arenenud rahvadraamat ja rahvateatrit, vaesustaksime oma rahvaloomingut ülekohtuselt, kui me üldse ei pööraks tähelepanu selle draamažanridele. Draama ja teatri mingid ilmingud on meil olemas juba etenduspõhiste ja laiemalt võttes üldse draamaelementidega laulumängude näol, ning kindlasti tähistavad need üht etappi draamakunsti arengus. Veelgi olulisem on, et paljudest eri komponentidest koosnev ja igakordses esituses uuesti loodav mäng, mis on süžeearenduselt küll väga lihtne ja vahenditelt primitiivne, sisaldab dispoitsioone ja elemente kõigi arenenud ja arendatud draamažanride ja teatrivormide jaoks. Niisiis ei märgi vaadeldud mängud ainult draamakunsti ajaloolise arengu etappi, vaid tähendavad midagi hoopis enam — on selle algvorme, selle mitmekesiste võimaluste läte. Selline embrüonaalne võimalustepaljus õigustab ka teema käsitlemist väga mitmesugustest aspektidest.

P. МИРОВ

## О ДРАМАТИЧЕСКИХ ЭЛЕМЕНТАХ В СТАРИННЫХ ПЕСЕННЫХ ИГРАХ

## Анализ «Игры в овцу»

## Резюме

Одну из подгрупп старинных песенных игр составляют игры-спектакли, которые характеризуются особенно обширными и разнообразными драматическими действиями. В статье выводится драматическая сущность одного из игр-спектаклей. Анализируется с наибольшим количеством вариантов «Игра в овцу». В первой части статьи сделана попытка свести ряд сцен «Игры в овцу» к модели образцового драматического произведения, исходящей от нормативной теории драмы Г. Фрейтага и других. В структуре «Игры в овцу» содержатся традиционные сюжетные элементы, композиция соответствует в общих чертах упрощенной сюжетной схеме пятиактной драмы. В ходе анализа следили и за вариацией, выведены более существенные версии в каждой сцене. При сравнении вариантов выяснена редакция игры.

Кроме того, выявлены основные мотивы экспозиционной песни по частотности их выступления, а также выведены закономерности диалогических структур.

Вторая часть статьи сосредоточена на рассмотрении образов и выразительных средств. Действующие лица одноплановы и прямолинейны, они характеризуются типичными чертами. Главному действующему лицу — человеку — противопоставляют антропоморфное действующее лицо — животное. Активность животного в интриге игры совпадает со степенью его антропоморфности. Среди вербальных выразительных средств наибольшего внимания заслуживает прозаическая речь, которая в общих чертах делится на традиционный и импровизационный тексты. Традиционный текст выступает в свободной форме (в основном варьирующие разговорные реплики) или носит характер формулы (утвержденные в своей форме реплики). Реплики-формулы выступают как устойчивые типы или как стереотипные. Кроме того, они отличаются еще поэтической образностью. Костюмы и реквизиты в «Игре в овцу» минимальны и случайны, бытовая обстановка создается в основном с помощью слов и мимики. Приемы имитации относятся к двум условным уровням, в основе которых лежит модель действительности. На первом уровне стараются точно подражать некоторым существенным чертам реального типа, на втором — происходит абстрагирование, возникают условные знаки. Игровые условные знаки и символы разнообразны, они могут быть даны словами, жестами, предметами. Несмотря на условность, эти знаки хорошо понятны, и многие из них являются стереотипными не только применительно к нашим игровым материалам, но и в интернациональном плане. Своеобразная условность игры-спектакля проявляется и в изображении места и времени. На ограниченной территории изображается во много раз большее поле действия, в связи с чем происходит пространственная деформация, которая в свою очередь вызывает временную деформацию. Основной упор сделан на своеобразной условности игр-спектаклей, которая значительно отличается от условности постановок художественной драмы. Открытая форма, которая вообще свойственна произведениям народного творчества, объединяет игры-спектакли в единое целое с народной драмой и народным театром. Эстонские игры-спектакли имеют много общего с театральными явлениями европейской крестьянской среды, особенно на уровне образных компонентов и выразительных средств.

Институт языка и литературы  
Академии наук Эстонской ССР

Поступила в редакцию  
3/III 1975

R. MIROV

## DRAMA-ELEMENTE DER ALTEN SINGSPIELE

## Analyse des «Schafspiels»

## Zusammenfassung

Eine Untergruppe der alten estnischen Singspiele bilden die Aufführungsspiele, die sich durch eine besonders ausgedehnte und abwechslungsreiche dramatische Handlung auszeichnen. Im vorliegenden Artikel wird der Versuch gemacht, den dramatischen Gehalt eines solchen Aufführungsspiels zu bestimmen. Analysiert wird das «Schafspiel», das den größten Variantenreichtum aufweist.

Im ersten Teil des Artikels wird die Szenenreihe des «Schafspiels» nach Möglichkeit dem Modell eines vorbildlichen dramatischen Werkes untergeordnet, wobei als Ausgangspunkt die normative Dramentheorie von G. Freytag u. a. zu betrachten ist. In der Struktur des «Schafspiels» sind die traditionellen Sujetelemente enthalten, und der Aufbau des Spiels entspricht im allgemeinen dem vereinfachten Schema eines klassischen 5-aktigen Dramas. Im Laufe der Analyse werden auch mögliche Variierungen in Betracht gezogen und die wesentlichen Versionen der einzelnen Szenen berücksichtigt. Dabei ergibt der Vergleich der einzelnen Varianten die Grundredaktion des Spiels. Anschließend werden die Hauptmotive des Expositionsliedes auf Grund der Häufigkeit ihres Vorkommens unterbreitet und auf die Gesetzmäßigkeit der Dialogstruktur hingewiesen.

Im zweiten Teil des Artikels werden hauptsächlich die Mittel der Bildlichkeit und die stilistischen Ausdrucksmittel untersucht. Die Charaktere sind einseitig und geradlinig, sie werden durch typische Wesenszüge gekennzeichnet. Dem als Hauptheld auftretenden Menschen wird der anthropomorphe Tierheld gegenübergestellt. Die Aktivität der Tierhelden bei der Intrigenführung im Werk stimmt mit der Stufe ihrer Anthropomorphose überein. Von den verbalen Ausdrucksmitteln der Charaktere verdient besondere Aufmerksamkeit die Prosarede, die im allgemeinen auf zweierlei Art und Weise zum Vorschein kommt: als traditioneller Text und als improvisierter Text. Der traditionelle Text ist entweder ziemlich frei gestaltet (d. h. besteht aus stark variierten umgangssprachlichen Repliken) oder besitzt formelhaften Charakter (d. h. besteht aus in formaler Hinsicht feststehenden Repliken). Die formelhaften Repliken bestehen entweder aus bestimmten Replikentypen oder sie besitzen stereotypen Charakter, wobei sie sich gerade durch poetische Bildlichkeit unterscheiden. Kostüme und Requisiten sind im «Schafspiel» seltene und bloß gelegentlich vorkommende Erscheinungen, da die Milieudarstellungen grundsätzlich mit Hilfe verbal-mimischer Mittel zustande kommen. Das Imitationsverfahren stützt sich auf zwei Vereinbarungsebenen, wobei das Wirklichkeitsmodell in beiden Fällen als Vorbild dient. Im Fall der ersten Ebene handelt es sich um die exakte Imitation gewisser der Realität kennzeichnender Merkmale, auf der zweiten Ebene wird die Realität jedoch abstrahiert, was das Entstehen verschiedenartiger vereinbarter Zeichen, d. h. Symbole bewirkt, die durch Worte, Bewegungen oder Gegenstände weitergegeben werden. Ungeachtet ihres symbolischen Charakters sind diese Zeichen gut verständlich, wobei ein großer Teil von ihnen nicht nur in den estnischen Singspielen, sondern auch in internationalem Umfang stereotype Bedeutung besitzt. Die Eigenart eines solchen auführungsspiels äußert sich gleichfalls in einer bedingten Darstellung von Ort und Zeit: ein äußerst begrenztes Gebiet steht für einen bedeutend größeren Tätigkeitsbereich, was eine Deformation des Ortes verursacht, wobei die letztere wiederum eine Deformation der zeitlichen Ebene bewirkt. Dieser den Aufführungsspielen eigenen Bedingtheit gilt gerade die Richtung des vorliegenden Artikels, da sich diese Bedingtheit in hohem Maße von der bühnenmäßigen Bedingtheit eines «geschlossenen» Kunst dramas unterscheidet. Die den folkloristischen Werken im allgemeinen eigene offene Form vereinigt sowohl Aufführungsspiele als auch Volksdrama und Volkstheater zu einem gemeinsamen Ganzen. Überhaupt weisen die estnischen Aufführungsspiele gerade hinsichtlich der Bildlichkeit und der stilistischen Ausdrucksmittel viel Gemeinsames mit dem europäischen, in der bäuerischen Umwelt spielenden Drama auf.

*Institut für Sprache und Literatur  
der Akademie der Wissenschaften  
der Estnischen SSR*

Eingegangen  
am 3. März 1975