

# POSTHUMANISTLIKU TEATRITEKSTI VÕIMALIKKUSEST

RIINA ORUAAS

**T**eater ja dramaturgia on alates XX sajandi teisest poolest põhjalikult muutunud. Üks suur muudatuste käivitaja on olnud meedia ja tehnoloogia uuel tasemel integreerimine teatrisse ja etenduskunsti. Selle tulemusel on teisenenud nii teatripraktikad, dramaturgia kui ka teooriad, mille kaudu teatrist ja dramaturgiast kõneletakse. Laialivalguva postmodernismi asemel kasutatakse teatriuurimises lavastuse struktuuri selgitavat postdramaatilise teatri teooriat. Teatriuurimises on levimas ka posthumanismi teooriad, mis keskenduvad peamiselt tehnoloogilisele etenduskunstile, kus teose keskmes pole enam tegelane ega näitleja. Näitekirjanduse analüüsimisel on posthumanismi mõistestikku rakendatud vähem, kuid seegi kohaneb muutuva kultuurikonteksti ja esteetikaga. Ka eesti dramaturgiast leiab rea virtuaalreaalsuse ja tehnoloogilise ulmega suhestuvaid tekste, mis kutsuvad oma temaatikaga esile posthumanistliku lugemisviisi või loovad niisuguseid uusi dramaturgilisi struktuure ja tegelasi, et võib küsida, kas posthumanistlik teatritekst saab olla võimalik.

Artiklis vaatlen XXI sajandi eesti näidendeid, milles on eri viisidel küsimuse all tegelane kui subjekt, tema teadvus, keha ja suhestumine tehnoloogiaga: Andreas W ja Jaak Tombergi tehnoloogilise teatri tekstieksperiment „uus elysium. une luup” (2001), kadrinoormetsa postdramaatiline „go neo und romantix” (2013), Cabaret Rhizome'i intermediaalse osalusteatri stsenaarium „Otsuse anatoomia” (2015) ja Siret Campbelli draama „Beatrice” (2017). Viimast võrdlen Von Krahli teatri lavastuse „Lõpp” („The End”, 2010) kollektiivselt loodud alustekstiga ning šoti autori Stef Smithi näidendiga „Tüdruk masinas” („Girl in the Machine”, 2017).

Kasutan teadlikult sõnu *teatritekst* ja *näitekirjandus* selleks, et teema lahti haakida sõna *draama* žanrilisest konnotatsioonist, teisalt oleks tänapäeval suuresti teatripraktikaga seostuv *dramaturgia* mõiste selles kontekstis liiga lai. Posthumanistlik dramaturgia esineb näiteks tehnoloogilises teatris, mis pole aga kaugeltki sõnapõhine etenduskunst. Siinses artiklis on kõne all (sõna)teatri jaoks kirjutatud tekstid, mida võib vaadelda lavastusest eraldi-seisvana. Teatritekst on siinses tähenduses teatris esitamiseks kirjutatud või koostatud tekst, mis võib, aga ei pruugi vastata traditsioonilistele žanrireeglitele või kompositsiooniprintsiipidele. Üldistades võib öelda, et küllaltki inimesekeskses eesti näitekirjanduse traditsioonis on ulme ja tehnoloogia teemad olnud tagaplaanil ning vähesed inimese ja tehnoloogia suhteid kujutavad näidendid on suured erandid.

## Posthumanism ja näitekirjandus

Posthumanismi mõiste tähistab eemaldumist nii humanismist kui ka inimesest endast (Callus, Herbrechter 2013: 144). Posthumanistlikud teooriad on suunatud tulevikku, need tegelevad tehnoloogiast küllastunud maailmaga (tehnokultuuriga) ning inimkonna ja inimesekäsituse radikaalse muutusega. Posthumanistlikud teooriad rõhutavad inimesekeskse maailmapildi taandumist, käsitledes inimest kui informatsiooni ja tema suhet tehnoloogiaga (Hayles 1999) või mõtestades ümber inimese suhet looduse ja keskkonnaga (Alaimo 2010; Braidotti 2013). Rosi Braidotti „Posthumaanne” („The Posthuman”) on teravalt humanismikriitiline teos, kus löögi all on seesama liberaal-individualistlik subjekt, kelle täiuslikkus või täielikkus (ingl *perfectibility*) seisneb tema autonoomias ja enesemääramises (Braidotti 2013: 23). Osaliselt puudutab siinne käsitlus ka posthumanismiga lähedalt seotud transhumanistlikku mõttesuunda, inimese ja tema bioloogiliste piiride tehnoloogia abil laiendamise teemat, eelkõige teadvuse digiteerimise ideed (Bostrom 2005), mis peaks aitama ületada üksikisiku surma ja maailmalõppu. Eraldi käsitlust võimaldab kriitilise posthumanismi feministlik tagapõhi, mis jääb käesolevas artiklis avamata, kuigi naistegelaste perspektiiv pole analüüsiks valitud näidendites sugugi tähtsusetu.

Kui post- ja transhumanism on uus inimesekäsitlus, siis näitekirjanduses väljendab seda posthumanistlik tegelane. Üks peamisi posthumanistlike teooriate allikaid humanitaarteadustes on Katherine N. Haylesi (1999) monograafia virtuaalsetest kehast küberneetikas, kirjanduses ja informaatikas. Raamat käsitleb ulmekirjandust, mille näitel Hayles mõtestab täielikult ümber inimese ja tehnoloogia suhted. Ta defineerib nelja punkti kaudu selgelt, mis on *posthuman* – ingliskeelne mõiste, mida võib tõlkida kui „inimesejärgset” ja samuti kui „posthumaanset” ehk „inimlikkusejärgset”; ent väljendi *post-human condition* (vrd „postmodernne olukord”) sisuliselt täpsem eestikeelne vaste oleks ehk „inimesekeskse maailmapildi järgne olukord”. Alljärgnev on Haylesi raamatu ilmselt enim tsiteeritud lõik, mis moodustab sellest lähtuva posthumanistliku teooria tuuma:

Esiteks seab posthumanistlik vaade informatsioonilised mustrid võimalikest materiaalistest kehastustest ettepoole, nii et bioloogilist kehastumist nähakse mitte elu vältimatuse, vaid ajaloolise juhuseks. Teiseks käsitleb posthumanistlik vaade teadvust – mida peeti Lääne traditsioonis inimese identiteedi asupaigaks ammu enne seda, kui Descartes mõtles, et ta on arutlev mõistus – kui epifenomeni, kui evolutsiooni tõusikut, mis püüab väita, et see ise ongi suur etendus, kuigi tegelikult on see vaid väike kõrvalliin. Kolmandaks, posthumanistlikus vaates mõeldakse kehast kui esmasest proteesist, mida me kõik õpime kasutama, nii et keha teiste proteesidega laiendamine või asendamine saab osaks protsessist, mis algas enne meie sündi. Neljandaks ja kõige olulisemaks tunnuseks on see, et nii nendel kui ka muudel viisidel seadistatakse inimkeha selliselt, et seda võiks liidendada tarkade masinatega. Posthumanism pole olemuslikke erinevusi või absoluutseid eraldusjooni kehalise eksistentsi ja arvutisimulatsiooni, küberneetilise mehhanismi ja bioloogilise organismi, roboti teleoloogia ja inimlike eesmärkide vahel. (Hayles 1999: 2–3)

Kõik neli posthumanistlikku tunnust on esil ka analüüsiks valitud näidendites: esile kerkivad elu, teadvuse ja subjekti, keha enda ja keha kui tehnoloogilise sulami teemad. Hayles on defineerinud posthumanistliku subjekti nii: „Posthumanistlik subjekt on sulam, heterogeensete komponentide kogum, materiaaal-informatsiooniline entiteet, kelle piire pidevalt konstrueeritakse ja rekonstrueeritakse” (Hayles 1999: 3). Haylesi järgi ei toimi posthumaanne subjekt seega samadel alustel, kui inimsuhetele keskendunud draama puhul oleme harjunud. Suhtedraama tegelane lähtub tavapäraselt oma mõistusest, emotsioonidest ja/või füsioloogilistest tungidest (seksuaalsus). Tekstianalüüsis huvitabki mind eelkõige tegelaspoetika ehk tegelase loomine, tegelase kui subjekti piirid ning olemus. Millest on tehtud posthumanistlik näidenditege lane? Kui traditsiooniline näidendisubjekt on asetatud vastastikku kellegi või millegagi (teisega), siis kes on posthumanistliku tegelase teine ja kuidas ta toimib? Jätan kõrvale asjaolu, et teatrilaval kehastab fiktsionaalset tegelast luust ja lihast inimene, samuti kõrgtehnoloogilise etenduskunsti radikaalsed näited (*performance*’i-kunstnik Stelarc jt). Haylesi raamat on keskendunud tehnokultuurile ja ulmekirjandusele, ning ka osa siin käsitletud teatritekstidest liigituvad ulmekirjanduseks. Ulme ei ole aga ainus posthumanismi avaldumise võimalus. Inimese ja tehnoloogia suhted võivad teatris ilmned ka teisiti kui kõrgtehnoloogilise tulevikunägemusena, näiteks poeetilises vormis („go neo und romantix”) või viisis, kuidas tekst on lavastuses mõeldud vaatajaga suhestumiseks („Otsuse anatoomia”).

Ivan Callus ja Stefan Herbrechter (2008) väidavad, et posthumanistlik lugemine on lugemine vastu iseennast, oma sügavale juurdunud enesemõistmist ühe teatava „liigi” esindajana. „See tähendab inimesse teisesuse projitseerimist, tähendab nii sümpaatia kui ka empaatia tundmist selliste vaatepunktide vastu, mis tühistavad identiteedi ja muudavad selle segaseks, samal ajal taaskinnitades seda, mis on tuttav ja piiritlev” (Callus, Herbrechter 2008: 95). Posthumanistliku lugemisviisi on võimaldanud inimese ja teise, loomuliku ja võõrustust tekitava terviklikkuse dekonstruktsioon (Callus, Herbrechter 2008: 96). Posthumanistliku lugemisviisi peamine joon on hoolivus, lugeja või vaataja võime aktsepteerida endast erinevat, posthumanistlikku. Seega on küsimus eetikas, mis sisaldab ka humanismi: posthumanistlik lugemisviis ei muuda inimese olemust radikaalselt ega defineeri teisiti, mida tähendab olla inimene. Samuti pole see dehumaniseeriv ega nihilistlik (Callus, Herbrechter 2008: 109).

Posthumanistliku lugemisviisi paradoks kerkib esile seoses uusaegse draama kui humanismi kontekstis tekkinud nähtusega. Draama kui žanr sündis juba valgustusajal, mis tähtsustas eriti üksikinimest, ning Peter Szondi järgi on olnud draama mõistmise peamine kriteerium, et see on üles ehitatud inimestevaheliste suhete kujutamisele (Szondi 1963: 15). Szondi sedastab: „Uusaegne draama tekkis renessansis. See tulenes vaimsest pingutusest, mille tegi äsja eneseteadvusele tulnud (end loonud) inimene, kes pärast keskaegse maailmapildi lagunemist püüdis luua kunstitegelikkust, milles ennast kinnitada ja mida peegeldada ainult inimestevahelistel suhetel põhinevates representatsioonides. Inimene ilmus draamasse ainult kui kaasinimene.” (Szondi 1963: 15)

Szondi osutab, et draama sündis teatava maailmapildi tingimustes: draama endassesuletus ning täielik inimesekesksus on renessansis sündinud humanistliku maailmavaate peegeldus. Kuid alles valgustuse ja romantismi ideedes ja Hegeli filosoofias tõusis tegelane kui terviklik ja individuaalne subjekt oma sisekonfliktidega draama peategelaseks, kuni pudenes omaenda subjektiivsuses laiali (Fuchs 1996b: 27). Selline traditsioon kehtis modernistliku näitekirjanduseni, mida Szondi nimetab draama kriisiks. Elinor Fuchsi (1996a) väitel on postmodernistliku draama üks võtmeküsimusi subjekti teadvus. Ajalooliselt on draamakäsituse tuum draamateoorias ja filosoofias nihkunud tegevuselt (Aristoteles) tegelasele (Hegel, Friedrich Schlegel), sealt edasi tegelase sisekosmosesse, isegi inimmaailmast välja ülemeelisele ja spirituaalsele väljale. Teadvus asendas tegevuse kui peamise tõmbenumbri. Teadvusest sai nii draama teema kui ka struktuurne printsiip. (Fuchs 1996a: 169–170) Postmodernistlikus näitekirjanduses tegeletakse veel aktiivselt inimese ja tema eksistentsiga, kuid usk inimesse kui tervikusse ja maailma ratsionaalsesse korrastatusse on kadunud. Postdramaatilise teatri mõiste on konstrueeritud XX sajandi teisel poolel esile kerkinud esteetika kirjeldamiseks (Lehmann 1999). Sellises teatris lakkas normina kehtimast draama dialoogiline, tegelasele ning tegevuse edasiviimisele keskendunud terviklik struktuur. Nii postmodernistlikku elutunnetust kui ka postdramaatilisi vormitunnuseid võib leida kõigist siin vaatluse alla tulevaist posthumanistlikule lugemisele avatud tekstidest, kuid ometi on neis midagi, mis viib nad seni tuntud lugemisiisidest eemale. Kuigi postdramaatiline teater ja dramaturgia on tänaseks tavapärased, oleme endiselt harjunud lugema näidendit tegelase ja tegelastevaheliste suhete kaudu, seetõttu ongi järgnevate tekstianalüüside fookuses tegelane kui subjekt. Otsin näidenditest tegelasi, kes suhestuvad tehnoloogia ja/või keskkonnaga viisidel, mis seostuvad posthumanistliku subjektikäsitusega.

## **Andreas W ja Jaak Tombergi „uus elysium. une luup”**

Andreas W ja Jaak Tombergi „uus elysium. une luup”<sup>1</sup> on kirjutatud 1990. aastate lõpus tekkinud esimeses tehnoloogilise teatri laines. See on näidend arvutigeeniusest paul kleest<sup>2</sup> ja tema ümber tekkinud intriigist. Teised tegelased on klee loodud virtuaalsed tegelased: noored naised lara, jodie ja helen ning kaks noormeest, slavik ja sebastian. Aeg ega ruum pole täpsemalt määratletud, dialoogid vahelduvad paul klee monoloogidega. Kuigi tegu on humanoidide või hologrammidega, kelle keelekasutus on tehnoloogilisest sõnavarast poeetilisel viisil küllastunud, on tegelased äärmiselt inimlikud noored. Pealiin on segasevõitu suhtenelinurk klee, lara, jodie ja slaviku vahel. Slaviku ja jodie juhusuhtest tekkinud pettumust valab jodie välja, maalides pilti, mis algselt kujutab slavikut, siis aga teiseneb XX sajandi alguse avangardse kunstniku Paul Klee sürrealistlikuks maaliks „Angstanspruch III” (1939).

<sup>1</sup> Esietendunud ühenduse Lendav Hollandlane ja Tartu Teatrilabori lavastusena Vanemuise kontserdimajas 11. VI 2001.

<sup>2</sup> Näidendis kirjutatakse kõik nimed väikeste algustähtedega, puuduvad ka lause alguse esisuurtähed.

Kunstnikunimele viitava klee ning arvutimängu- ja animetegelase, seiklejast arheoloogi Lara Croftiga sarnaneva lara suhe on komplitseeritum. Nad on konfliktsetes ja seksuaalselt laetud looja ja loodu suhtes. klee on larana programmeerinud oma ideaalse. Ometi lara iseseisvub ja muutub. Ta on olemuselt virtuaalne, kuid allub emotsioonidele – vihastades hakkab ta keha haihtuma. klee on justkui ebaõnnestunud Pygmalion, kes loob naise mitte kivist, vaid valemitest, ning naine iseseisvub, tema tahte enam allumata. Tahet väljendab antud juhul kood, millele lõpuks klee ise allub tugevamini kui lara. klee jääb enda loodud maailmas võõraks, nagu ta ise tunnistab, sealjuures on ta ka ise kodeeritud.

Elysoni väljadele (ka Elüüsiumi) siirduvad antiikmütoloogias pärast surma kangelaste ja filosoofide hinged. Näidendis ei ole tegevuskohta kirjeldatud, kuid kui kogu tegevus toimub abstraktses kohas nimega uus elysium, siis on virtuaalreaalsus tõlgendatav surmana. Näidendi juhatavad sisse kunstnik Paul Klee tsitaat ja hauakiri, kus rõhutatakse abstraktsust ning Klee ihalust eemalduda „siin ja praegu” reaalsusest. Selline eelhäälestus juhatab lugeja ebatavalisse maailma, kus kehtivad pigem kunsti ja matemaatika kui elu reeglid: „plastiline, voolav maailm. servadelt nõrguvad mõisted. [---] pime, lage, ilma koordinaatideta ruum.” (Andreas W, Tomberg 2001: 9).

Kuigi ruum on ambivalentne, on keha selles virtuaalnäidendis äärmiselt tähtis. Samas hägustuvad kehadevahelised piirid, kuna kleel on võimalik oma teadvuse asukohta muuta (remark: „klee lingib ennast heleni pähe, me näeme muutust mingil intuiitiivsel tasandil, mitte otse” (Andreas W, Tomberg 2001: 9)) ning kaovad ka subjektidevahelised piirid. klee on justkui demiurg, kellele teised peaksid alluma. Iseäralik pingeväli tekib tegelaste programmeeritud ning seksuaalse ja emotsionaalse olemuse vahele:

lara  
mida sa teeksid, ma tahtsin teada. armunud üldse oled kunagi olnud või?  
helen  
ei, ma koosnen ühtedest ja nullidest. muidugi olen.  
(Andreas W, Tomberg 2001: 20)

Näidendis on näha virtuaalreaalsuse ja nn analoogmaailma binaarsus. Näiteks on paralleelsed tegevused programmeerimine ja maalimine: klee loob inimesi arvutitega, jodie maalides. Omal kombel on just jodie maalimisakt inimese loomine. Dihhotoomia ei ole täielik, sest jodie maal kordab juba olemas olevat, ta ei loo midagi originaalset. Sarnane paralleel on klee ja heleni vahel: klee mõistab kõike matemaatiliselt, helen tunnetab inimesi intuitsiooni kaudu.

Tegelaskõne on näidendis mitmekihiline, argisesse ja slängikõnesse on põimitud nii kultuuriajaloolisi viiteid kui ka kõrgtehnoloogilist keelt, mille täpset mõtet on sageli raske jälgida. Keeleline hübriidsus – segunevad matemaatiline mõistestik, kõnekeel ja kultuuriajaloolised vaimukused – asetab teksti post-teooriate võrgustikus positsioonile, kus puhtalt postdramaatiliseks tekstiks on seda raske pidada, kuna tegu on selgelt suletud fiktsionaalse tekstiga, ning postmodernismiga ühendavad seda keeleline mitmekihilisus ja keelemängud, samuti subjekti problemaatika. Traditsiooniliselt näitekir-

janduse keskmeks olnud suhtetemaatika on nihestatud, arvestades tegelaste virtuaalseid ja seksuaalseid suhtemustreid. Lõpus jääb kõlama hoopis lesbi-line erootika, mis mittetraditsioonilise identiteedi märgina sobitub samuti postmodernismiga. „uus elysium” avab kaks nii postmodernismi kui ka post-humanismi kontekstis olulist teemat, milleks on teadvus ja keha. Näidendi põhiteema on siiski inimestevahelised suhted, kuid keskkond ja inimesekäsi-tus on juba posthumanistlikud.

### kadrinoormetsa „go neo und romantix”

kadrinoormetsa (Kadri Noormetsa) tekst „go neo und romantix”<sup>3</sup> ei suhestu näitekirjandusega probleemivabalt, kuna tegu on väga avatud vormis ja poeetilise tekstiga, kuid see põhineb siiski dialoogilisel ja teataval määral tegevuslikul struktuuril. Tekst on välja antud ka raamatuna (Noormets 2013), milles on eri kunstnike loodud graafiline disain sama oluline kui tekst.

Esmapilgul jääb näidendist mulje kui raskesti jälgitavast psühheedest ja isegi grafomaansest sõnavoost. Süvenedes leiab näidendist üsna mõistetavad tegelased, dialoogid-monoloogid ja edasiarendatava algsituatsiooni. Põhirõhk on seisunditel ja tegelaste sisemaailmadel, mitte nendevahelistel suhetel. Näidend algab cucu<sup>4</sup> unetuse ja tundega, et keegi istub öösel toolil ta magamistoas, DJ gooma mängib talle elektroonilist muusikat. Õige pea on gooma ise sama unetu ning tunnetab kellegi kohalolu oma toas. Tegelasest lisanduvad tätoveerija miss mix ja maatrix. Näidendi lõpposas ilmuvad veel neon ja romaan, kes asuvad justkui mingil teisel tasandil, nad ei suhtle ühegi teise tegelasega, kuid kordavad nende stseene.

Tegelaste sotsiaalset identiteeti avavad muusikaga seotud mõisted: pop-ja postromantika. Mõistete täpne sisu ei selgu, kuid need seostuvad popkultuuri alternatiivsete suundadega. Kui cucu kurdab goomale oma magamatust, ilmnevad järgmised põhimotiivid: tätoveeringud ja neoonvärv. gooma sõnul on cucu „liiga *suss*” (Noormets 2013: 9), et neoni tajuda, ning asub teda letargias välja tooma. cucu sisekõne põhjal võib oletada, et tal on depressiivse või isegi piiripealse isiksuse häire, kuid antud juhul ei ole oluline kirjandustegelasele diagnoosi panemine, vaid seisund ja selle kirjeldamisel tekkivad tähendused.

Oma psüühilise seisundi kirjeldamisel kasutab cucu sõna *ekvalaiser* (Noormets 2013: 10) – see on helipuldi seade, millega reguleeritakse heli sagedust ja tämbrit. gooma muusikat kirjeldades toob ta sisse ka sõna *maatriks*, mis matemaatikas tähendab tabelit, mille abil on võimalik uurida mitmesuguseid suuremaid võrgustikke. gooma muusika on „mingisugune maatriks” (Noormets 2013: 11). Läbivad sõnad on ka *rütm*, *vibratsioon* ja *võnkumine* ning muud sarnased kujundid. „Raviprotseduuri” ehk „audio-neuroloogilisse heliekskursiooni” (Noormets 2013: 14) kuulub gooma helide ja cucu piltide seostamine:

<sup>3</sup> Esitatud Eesti Draamateatri sarjas „Esimene lugemine” 25. V 2012 (lavastajana juhendas Kristo Viiding) ja lavastatud Vanemuise teatris 25. IV 2015 (lavastaja Andres Noormets).

<sup>4</sup> Ka selles näidendis kirjutatakse kõik nimed väikeste algustähtedega ja puuduvad lause alguse esisuurtähed.

„pane minu abstraktsed heliskulptuurid oma piltidesse,” ütleb gooma cucule (Noormets 2013: 11). See tõepoolest toimub: tekst küllastub ülimalt meelelistest visioonidest. Muusika kõrval domineerivad looduspildid: alustassidest läbi lendavad linnud ja naha all ronivad krokodillid, kirsid ja õunad. Seda võib nimetada sünnesteeksiaks ehk mitmiktajuks, kuna ühe meele stimuleerimine vallandab reaktsiooni teises. Nende sürrrealistlike kujutluspiltide abil jõuab cucu justkui tervenemiseni, kuid variseb siis lõplikult kokku.

Seisund, mida otsitakse, on gooma sõnul „neoon-rakurs” (Noormets 2013: 26–29). See on mingi vaateviis, aga ka olemise viis. Neon on keemiline element, värvi andev väärisgaas, kunstlik aine, mida looduses teadaolevalt ei esine. *Neo* tähendab kreeka keeles ’uus’. Neoonvärvid on tuntud oma erksuse poolest, ja seda lubab ka gooma cucule: „aga ma panen su helendama. tagasi helendama.” (Noormets 2013: 13) Neon ja neoonrakurs saavad kujunditeks, mis tähistavad nii uut kui ka säravat, samal ajal kunstlikku. Ambivalentseks muutub neooni kujund seetõttu, et just „neoonrakursis” näeb cucu visioone, milles domineerivad looduskujundid ning tema enda keha. Loodus ja keha, selle kaudu ka isiksus ja tema teadvus saavad üheks kangaks, mis võngub elektroonilise muusika rütmis. Ainsad teisenemised selles kangas on niinimetatud salakohad. Saladuskohad (cucu sõnastuses) ja salakohad (neooni sõnastuses) on neooni sõnul midagi sellist:

et on kohad. alad inimese kehas või kehal, kus on korruga näiteks kaks elu sees. inimene ise oma eluga ja pildi-ise samuti oma eluga. ja siis on nende integratsioon. [---]

see on lihtsalt ülimalt isiklik ja privaatne. et see. mõni pole nii isiklikult ennast elusees näinudki. ei näegi kunagi ehk. [---] kogu aeg on süsteemis. süsteemis, mis on konkreetne ja kõike tunnetav. süsteemis, mis teab öelda, et näiteks nüüd ongi surm.

ma kuulsin, et virtuaalmaailmal on näiteks superteadvus. ja ma ei ütle ei. (Noormets 2013: 46)

Niisiis on salakohad tihendatud piirikohad, kus saavad kokku erinevad reaalsused (inimene ise ja pilt), need on isiklikud ja samal ajal osa mingist süsteemist. See süsteem võimaldab seda, et sõbrad näevad samu unenägusid (näiteks kuldsõrmuse puruna ninna tõmbamisest, mis on selles psühheedeelses tekstis ainus viide narkomaaniale). Ootuspäraselt lõpeb tsiteeritud lõik viiteta virtuaalmaailmale, millel võib olla superteadvus. Virtuaalsus ja internet ei ole näidendis läbivad teemad, nii nagu on elektrooniline muusika. Elektrooniline muusika ise saab keskkonna mõõtmed, see tähistab oluliselt rohkemat kui esteetilist maitset. Elektrooniline muusika on olemuselt tehnoloogiline – mitte looduslik, mitte loomulik, ometi mõjutab see inimkeha oma vibreerimise ja võngetega. Elektroonilisele muusikale on iseloomulik pulseeriv rütm, traditsioonilise harmoonia puudumine ning ühest seisundist teise kulgumine. Poetilisel tasandil haihtubki näidendis piir füüsilise ja virtuaalse vahel, kuna tehnoloogiline ja kehaline keel on niivõrd põimunud.

Salakohtade teema ja „süsteemina” kirjeldatav suurem võrgustik sarnanevad Hasso Krulli (2018) arusaamaga väekohtadest ja kosmilisest reaalsusest. Looduslike väekohtade üle mõtiskledes lisab Krull looduslikule perspektiivile

kosmilise ja müütilise ning leiab uue eetilise imperatiivi – posthumanistliku. Inimene on osa laiast võrgustikust, kus avaldub loomismüüt ja inimene saab kontakti kosmilise dimensiooniga. „Väekohad moodustavad seega omamoodi võrgustiku, kosmilise kommunikatsiooni kanga. Tänapäeval tõtatakse seda kohe võrdlema internetiga.” (Krull 2018: 85) kadrinoormetsa tekstis puudub kosmogooniline mõõde, kuid ka tema kirjeldab teisenenud teadvuse seisundi kaudu saavutatavat sidet millegi suuremaga. Krull kõneleb looduslikest püha-paikadest, kadrinoormets erelistest paikadest inimese kehal. Krulli kosmilise kommunikatsiooni asemel on kadrinoormetsal elektrooniline muusika, kuid mõlemad on interneti paralleeli suhtes ettevaatlikud. Mõlema maailmapilti ühendab idee, et inimese kui subjekti ja tema keskkonna piirid pole selgelt määratletud: ära võib kaduda väekohta, aga ka muusikasse või tapeeti. Tekstis esinevad mõisted *kood* ja *muster* on laiemad kategooriad kui üks programm või programmeeritud tegelane kui subjekt. Mina eksisteerimine on üldse kahtluse all. Krulli vaade posthumanismile on muuhulgas sügavalt ökoloogiline, ja kuigi „go neo und romantix” otseselt ei soodusta ökokriitilist tõlgendust, pakub seda võimalust nt prügikriitika ning munemise kui arhetüüpse tegevuse esinemine (muna on sage loomislugude sümbol).

kadrinoormetsa „go neo und romantix” ja tema süneestetidest tegelased ühendavad seega keskkonna- ja tehnoloogiasuunalised posthumanistlikud mõtteviisid. Kuigi tegu on äärmiselt sõnaküllase ja poeetilise tekstiga, ei tõuse keeleline ja terviklik subjekt kui humanistliku mõtteviisi ja dramaturgia kese muude meediumite taustal esile, ta pole raamatus primaarne ei teksti ega selle esituse tasandil. Raamatu graafiline kujundus on kooskõlas sisuga: sõnad lahustuvad piltidesse, nagu tegelane neon sulandub tapeeti. Posthumanismi kontekstis kerkib esile subjekti piiri küsimus, subjekt lahustub oma keskkonda ja teistesse tegelastesse. Näidend haakub tugevasti Braidotti ideede lähtekohaga, milleks on looduse ja kultuuri pidevus (Braidotti 2013: 2).

## Cabaret Rhizome'i „Otsuse anatoomia”

Väiketheater Cabaret Rhizome on oma tegevuse jaoks sisse seadnud kaks spetsiifilist teatriruumi, mida nimetatakse Erinevate Tubade Klubiks (ETK)<sup>5</sup>. Ruumide publikuala on sisustatud eri mööblifirmade toodanguga, nii et vaatajate jaoks moodustuvad pooleldi eraldatud saarekesed – elutoad pehme mööbli, teleriekraani ja kohvilauaga. Nii saavad laudade taga kokku vähem või rohkem juhuslikult tekkinud seltskonnad. Kohvilaud on tegelikult nutilaud: sellel vastavaid kettaid keerutades on võimalik sekkuda etenduse käiku.

„Otsuse anatoomia”<sup>6</sup> oli interaktiivne lavastus, kus ühte noorde perekonda planeerimata lapsena sündinud poisi elukäigu üle otsustasid vaatajad erinevate ülesannete ja mängude kaudu. Lugu koosnes kaheksast stseenist, mille läbimängimisel kordus neljaetapiline struktuur:

<sup>5</sup> Tallinnas Telliskivi loomelinnakus ja Tartus Aparaaditehases.

<sup>6</sup> Esietendunud Cabaret Rhizome'is 19. V 2015 trupi ühistööna.



- 1) tseremooniameistri luuletus, mis üldistab otsuse tüübi,
- 2) vahetekst tutvustab konteksti,
- 3) draamastseen mängib lahti otsustuskohani kulgeva olukorra,
- 4) publik otsustab (Cabaret Rhizome 2015).

Lavastuse stsenaarium koosnebki neljast failist: ühes on luuletekstid, teises elutubade ekraanidele kuvatud vahetekstid, kolmandas draamastseenide dialoogid ning neljandas lavastuse struktuuri selgitus. Tseremooniameistri metafoorsed luuletused on vajalikud üldise rütmistatuse huvides. Vaimukate keelemängude tõttu on tekstidel ka poeetiline väärtus, kuigi mitte väga kõrge. Vahetekstid on lakoonilised ja informatiivsed; peategelase iseloomujooned, otsused ja kujunemist mõjutavad asjaolud võetakse lühidalt kokku. Süžeed kandvad dialoogid on argises keeles, tegelaskõnes antakse kõige olulisem info, et jõuda otsustuskohani.

Peaaegu kõik stseenid leiavad aset perekonna korteri köögis, etenduses vaheldus vaid digitaalselt kuvatav taust. Stseenis, kus laps saab oma kombineesoni ise selga või vajab selles ema abi, pannakse paika ta peamine iseloomujoon – allaheitlikkus või iseteadlikkus. Järgnevad koolimine, valikud Eestisse jäämise ja Rootsi mineku, töö ja ülikooli vahel jne. Valikute hulka kasvab geomeetrilise jadana, kus jada kordaja on 2. Kuue tehte järel on võimalikud 64 erinevat stsenaariumi. Igal etendusel mängitakse lugu läbi kaks korda. Kahe nähtud etenduse põhjal võin väita, et esimestel mängukordadel lõppes peategelase elu üsna õnnelt, pärast seda tegi publik kõik endast ole-neva, et tal paremini läheks.

Lavastuse ja teksti käik on algoritmiline: etteantud valikute vahel tehakse selged otsused, ka otsuse tegemise koht on ette määratud ning tagasiteed ei ole. Programmeerimiskeeletele omaselt on võimalik ka ettemääratud kohas aset leidev juhuvalik, kus kasutaja ise tegelikku otsust langetada ei saa. 64 võimalikku lõplahendust kõrvutades selgub, et kuigi autorid pole reaaleluliste faktidega koonerdanud, on tegelase elukäik ja isegi iseloom kindlate valikute alusel programmeeritav. Selline lahendus võtab peategelaselt humanistlikule maailmapildile omase kindlapiirilise subjektsuse ning muudab ta puhtaks informatsiooniks.

Mitmekihiline on lavastuse pealkiri. Loo tegelaste perekonnanimi on Otsus, see selgub aga alles stsenaariumi lõpu poole. Seega on sõna *anatomia* pealkirjas ambivalentne. Ühest küljest tegeletakse lavastuses otsustusprotsessidega ühiskonnas (publiku vaates), teisalt peategelase elukäigu ülesehitusega. „Võõrsõnade leksikoni” järgi tähendab *anatomia* inimese organismi ja selle elundite ehitust, kuid kehalisus on nii tekstis kui ka lavastuses tagaplaanil. Samas viitab sõna teistes keeltes inimese loomisele ja olemusele loodusteaduslikus, aga mitte hingelises, psühholoogilises või sotsiaalses tähenduses. Lavastuse kandev struktuur on digitaalne, selle loogika informatsiooniline: inimese loomist mõistetakse seega kui teatavate valikute jada. Pingeväli tekib „Otsuse *anatomia*” digitaalsuse ja dramaatilisuse ning kultuurilis-sotsiaalsete kihistuste vahel. „Otsuse *anatomia*” ühendab arvutimängu ja teatri loogika, sealjuures on info- ja kommunikatsioonitehnoloogiates kontseptuaalselt oluliseks elemendiks – liideseks (ingl *interface*) – digitaliseeritud kodune kohvilaud ja

sellel läbi viidud mängud. Draama kui inimesekeskse kunsti programmeeritud olemus on sellega nähtavale toodud.<sup>7</sup>

Algoritmiline struktuur käivitab vaatajates jagatud kultuurilised stsenaariumid. Siin sobib kõrvutamiseks näide digitaalse kunsti ja etendus-kunstide piirialalt. Edward Scheer on Dennis Del Favero virtuaalreaalsuse projekti „Stsenaarium” („Scenario”, 2011) kui posthumanistliku dramaturgia näidet nimetanud liigagi tuttava situatsiooni õõvastavaks taasesituseks (Scheer 2012: 24). „Stsenaarium” oli interaktiivne töö, kus vaatajad pidid oma virtuaalsete avataride abil kokku panema katkise virtuaallapse.<sup>8</sup> Mõistega *posthuman performance* tähistab Scheer digitaalse ajastu inimese kogemust, inimese ja masina vahelist interaktsiooni. See interaktsioon sisaldab aga ka kordamist: taasesitatakse inimese mälust (kultuurilisest repertuaarist) tuttavaid tegevusi ja käitumisi, antud juhul eriti äärmuslikul viisil perekon-naelu. (Scheer 2012: 25) Scheer toetub Diana Tayloriga raamatule „Arhiiv ja repertuaar” („The Archive and the Repertoire. Performing Cultural Memory in the Americas”, 2003). Tayloriga järgi on stsenaariumid tähendust loovad paradigma-d, mis struktureerivad sotsiaalseid keskkondi, käitumisi ja võimalikke väljundeid. Stsenaariumid toovad nähtavale selle, mis on juba olemas: kum-mitused, kujutlused, stereotüübid. Stsenaarium sisaldab nii lugu kui ka selle esitamist, kumbki ei loo tähendusi kunagi esimest korda. (Taylor 2003: 28) Scheer peab stsenaariumide all silmas vormelstruktuuride ehk kultuuris kin-nistunud esituste ja esitusviiside variatsioone, kollektiivsete arusaamade vormimist sündmuseks, millele on omane kummaline tuttavlikkus (Scheer 2012: 23). „Stsenaariumis” ja Scheeri käsitluses põimuvad kultuurimälus sügaval asetsevad mustrid ning kõrgtehnoloogiline mäng, kus inimese ja masina piir-jooned on muudetud ambivalentseks.

„Otsuse anatoomia” ei ole kaugeltki nii sünge kui „Stsenaarium”, kuid sarnane on just stsenaariumil põhinemine, teatavast vormelstruktuurist läh-tumine, teisalt interaktiivsus ja ekraan kui tegelaste ja vaatajate jagatud keskkond. Tegelased on vaid pooleldi autonoomsed, sõltudes publiku tegevus-est. Selles sõltuvussuhtes käivituvadki kogukonda kujundavad stsenaariu-mid. „Otsuse anatoomias” on nendeks sotsiaalselt hinnatud isikuomadused (iseteadlikkus), sotsiaalne keskkond (eliitkool või äärelinnakool), peresuhted (lahutus, valik isa ja ema vahel), kodu- ja välismaa valik (Eesti või Rootsi), meelelised ahvatlused (narkotablett), haridus ja töö, pärandi hoidmine (isa korteri müümine või allesjätmine). Etenduse käiku ja peategelase elu kujun-davad kaks vormelstruktuuri: ühelt poolt mänguline algoritm, teisalt sot-siaalsed normid. Sotsiaalsete normide ja praktikate täitmine on see tuttav-lik, mille taasesitamise poole püüeldakse, programmeerituse teadvustamine tekitab aga võõristust, muudab tegelase identiteedi ja selle piirid segaseks.

<sup>7</sup> „Otsuse anatoomiaga” võrreldav näide on Suurbritannia etenduskuntnike trupi Blast Theory „Karen”. See on mobiilirakendus, kus kasutajaga suhtleb Kareni-nimeline tegelane. Kasutajal on võimalik oma valikutega loo kulgu teataval määral mõjutada, kuid narratiiv jääb põhiosas samaks.

<sup>8</sup> „Stsenaariumi” üheks algallikaks oli 2008. aastal ilmsiks tulnud äärmuslik juhtum, kus austerlane Joseph Fritzl hoidis 24 aastat oma tütart Elisabethi keldris seksiorjana vangis, kuni naisel õnnestus põgeneda. Intsesti tulemusena sündis mitu last, kellest osa surid.

Niisiis ei saa peategelast kuidagi käsitleda humanismi ja valgustusfilosoofia vaimust sündinud individualiseeritud ja autonoomse subjektina. Tehnoloogia ei esine millegi väljaspoolse või agressiivse, vaid sulandub „Otsuse anatoomias” jagatud kultuurilistesse praktikatesse. „Otsuse anatoomia” tegelane on seetõttu veel radikaalsemalt programmeeritud kui vaid fiktsionaalsed koodid põhinevad „uue elysiumi” tegelased.

### Siret Campbelli „Beatrice”

Siret Campbelli „Beatrice”<sup>9</sup> on ulmenäidend („tulevikuromanss”). Lugu algab noore lapseootel abielupaari Tomi ja Kristi pulma-aastapäevaga. Näidendi alguses on ka stseen, kus Beatrice’i-nimeline naine vajub unne. Hiljem selgub, et see oli hetk, kui tema teadvus kustutati ning alles jäi vegeteeriv keha.

Kuigi temaatika on ulmeline, on tekst kujutamiskiisilt ja ülesehituselt realistlik suhtedraama, kus peateemad arendatakse välja tegelaskõnes. Näidendi põhiintriig on seotud suurkorporatsiooni Life Energy Innovations (LEI) tehnoloogiliste lahenduste integreerimisega inimeste igapäevaellu. Tomi ja Kristi sõber Yock käib LEI-s „tööl”, rentides oma aju globaalsele võrgustikule, mida nimetatakse Ühisajuks. Tema naine Laura on lasknud paigaldada oma haigele vanaisale Moochi-nimelise kiibi, mis jälgib vanaisa tervist ja võimaldab teda surma järel digiteeritud teadvusena ellu äratada, näidendis eufemistlikult „tagasi tuua” (Campbell 2017: 28–30). Kõige suurem LEI skeptik on teksti esimeses pooles Tom, kes läheb õige pea tülli Kristiga, kellele on raseduse lõpujärgus loote ja ema tervise jälgimiseks paigaldatud samuti Moochi-nimeline kiip. Kristi on lasknud digiteerida ka oma teadvuse. Tülist ärritununa põhjustab Kristi autoavarii ja hukkub, laps suudetakse päästa. Tom on selle järel raskete valikute ees, mida kujundavad lapse sünd, naise surm, ema hooldus ja suurkorporatsiooni kõikjale ulatuv digitaalne mõju.

Tom valib Kristi teadvuse sisselülitamise. Ta teeb seda justkui läbi mõtlemata, uudishimust või igatsusest – lihtsalt sellepärast, et tal on käepärast üks karp, milles olev kiip ühildub ta kodu helisüsteemiga. Esialgu ilmub Kristi vaid häälena, hiljem ka pildina. Järgmise sammuna laseb Tom ta päriselt tagasi tuua – Kristi teadvust kandev kiip sisestatakse näidendi alguses „magama jäänud” Beatrice’i kehasse. Sellega sõlmitakse näidendi tegelik intriig: selgub, et füüsiline keha ja digitaalne teadvus ei ühildu sugugi valutult, Tom ei suuda uut Kristit omaks võtta ning Kristi ei tea, kes ta tegelikult on. Pixie-nimeline häkker leiab LEI võrgust üles andmed Beatrice’i mineviku kohta: tegu oli raske depressiooni all kannatanud naisega, kellelt saadi õigused ta kehale manipulatsiooniga. Kristi/Beatrice lahkub Tomi juurest enne, kui ta seda uudist kuuleb. Näidend lõpeb stseeniga, kus naine tuleb tagasi, nimetades end Beatrice’iks, ning kõigi eelduste kohaselt võiksid nad Tomiga uut elu alustada.

Näidendi keel on ilma eriliste rõhutusteta argine ja peaaegu kõnekeelne, poeetilisi väljendeid kuigivõrd ei leia. Tehnoloogilisi mõisteid kasutatakse sujuvalt ja põhiküsimused inimese olemuse kohta on peidetud argivestlustesse. Dissonantsi ja võõristust loob pigem LEI korporatsiooni sile ja kompaktne rek-

<sup>9</sup> Esietendunud Vanemuise teatris 21. X 2017 (lavastaja Ain Mäeots).

laamkeel. Nii pealkirjas kui ka lavastuse teemades leidub viiteid varasematele kultuuritekstidele, eriti Dante Alighieri „Jumalikule komöödiale”, ning näha võib ka seoseid Orpheuse ja Euridyke müüdiga. Dante teose struktuuri näidend aga ei järgi, samuti puudub religioosne dimensioon. Näidendi humanistliku konteksti moodustavad põhiküsimused: mis juhtub inimesega pärast surma ning kas igavene elu on võimalik ja millisel viisil? Campbelli vastuseks on, et kuigi teadvust on (selles fiktsionaalses lähitulevikus) võimalik panna kiibile ja transportida plastmasskarbis, pole inimese tagasitulek surmast päriselt võimalik. Kristi/Beatrice on küborg, hübriidne olend, kelle keha ja teadvus ei saa kokku enne, kui keha eelnev identiteet pole tuvastatud.

Yock, kirglik LEI pooldaja, tunneb siirast huvi ka Kristi uue elu vastu, kuid põrkub ise oma naise Laura humanistlike vaadetega. Laura keeldub Yocki tagasi toomast, kui mehega peaks midagi juhtuma – rõhutades inimese ainukordsust, ükskõik kui täpse koopia võimatust. Laura võrdleb inimest maaliga, mis erineb radikaalselt infoajastu mõtteviisist, kus originaali ja koopia erinevus on muutunud peaaegu tühiseks. Näidendis jääb kõlama ainukordsus, humanistlik idee unikaalsusest. Kuigi inimese teadvust mõistetakse informatsioonina, ei ole selles tekstis inimene tervikuna taandatav andmeteks, vaid seisneb veel milleski.

Posthumanismi kontekstis on märkimisväärne, et tekst toob esile selle diskursuse ühe peamise teema ehk teadvuse kui informatsiooni. Siiski ei käsitleta tegelase keha kui pelgalt proteesi, pigem näidatakse sellega kohanemise raskusi ning seda, kuidas keha ja teadvus ei ole nende lahutamisel ja liitmisel neutraalsed „anumad” ega „täidised”, vaid sümbioosis moodustavad teadvusliku subjekti.

„Beatrice” nõuab võrdlust kahe tekstiga. Üks neist on Von Krahli Teatri „Lõpp”<sup>10</sup>, teine briti autori Stef Smithi näidend „Tüdruk masinas”<sup>11</sup>, mis on düstopiline tulevikupilt sellest, kuidas tehisintellekt võtab inimese elu ja teadvuse üle. Von Krahli Teatri rühmatööna valminud lavastuse inspiratsiooniallikaks olid samal ajal levinud kuuldused maailmalõpust. Mängitakse läbi võimalik stsenaarium, kuidas üks teatritrupp ja sõpruskond valmistub maailma hukuks. Näidend algab trupi viimase etendusega enne maailmalõppu, lastele mängitud looga maailma ühe varaseima religioosse juhi, Zarathustra lapsepõlvest ja valgustumisest.

Kujutatakse teadvustatult lõppevaid inimsuhteid ning olukorraga leppimist, selle taustal aga Euroopa Liidu tasandil väljatöötatud süsteemi, kuidas maailmalõpp „üle elada”. Nimelt on igal inimesel võimalik 8GB mahus oma mälu salvestada, mille järel keha utiliseeritakse. Paraku ei ela süsteem maailmalõppu üle ning arvutimonitoridest koosnevas installatsioonis võis etenduses jälgida, kuidas inimesed kadusid ükshaaval „offline” ehk lõplikku olematusse. Ka siin esitatakse ulmekirjandusele omane küsimus, kas teadvus võib eksisteerida kehast eraldi (vastuseks on ei), kuid maailmalõpu ja lunastuse küsimuste kaudu lisandub kristlik taust ning autonoomse, oma saatust kontrolliva indiviidi kui omaette väärtuse säilitamise kaudu humanistlik kontekst.

<sup>10</sup> Esietendunud Von Krahli Teatris 19. III 2010 trupi ühistööna pealkirja all „The End”.

<sup>11</sup> Esietendunud 5. IV 2017 Edinburghis Traverse Theatre’is.

Selle näidendi filosoofilised kihistused vajavad eraldi analüüsi, kuid inimese identiteediga seostuvad kaks aspekti: mälu ja teadvus. 8GB mahus ei salvestata mitte kogu teadvust, vaid eelkõige mälu, mis jääb kandma inimese identiteeti. Nihilistlikud ja perverssedki viisid oma mälu salvestada on iroonilises kontrastis riikliku „abiga” mälu salvestamisel, mis säilitab küll stereotüüpseid isamaapilte, kuid ei märka vaimse puudega inimese seksuaalset kuritarvitamist. Peale mälu ja sellest tulenevalt inimese identiteedi ning teadvuse säilitamise tõuseb esile küsimus, milline teadvus üldse on eelistatud. Korduv motiiv, mis seostub kristliku, täpsemalt Püha Franciscuse ideega lunastada kõigepealt need, kellel pole teadvust, on lapsed. Ulmeline tulevikustsenaarium „Lõpus” ebaõnnestub, teksti lõpus jäävad kõlama kaks arhetüüpset kujundit: naerev laps ja maiade ennustusega seotud raisakotkas (vt pikemalt Karulin 2010). Lavastuses oli sealjuures stseen lahendatud nii, et remargis kirjeldatud naervat last mängis Tiina Tauraitte, kes oli eelnevalt kehastanud kuritarvitatud idioti ning kelle mängulaad varasemast kuigivõrd ei erinenud. Lõplikku vastust uue elu võimalikkuse kohta ei anta, kuid võimalik lahendus on siiski humanistlikus paradigmas.

Nagu Campbelli „Beatrice’is”, toimub ka Smithi näidendis tegevus lähitulevikus. Näidendi tegelased on kolmekümnendates eluaastates abielupaar Polly ja Owen. Naine teeb edukat karjääri agressiivset virtuaalreaalsust tõkestavas korporatsioonis, mees töötab haiglas. Intriigi käivitab tehnoloogiline peakomplekt Black Box, mis tunneb ära inimese emotsionaalsed hetkevajadused ja asub teda rahustama. Black Box sekkub tegevusse häälena, seega võib seda dramaturgilises mõttes nimetada kolmandaks tegelaseks. Kõik inimesed selles ühiskonnas kannavad naha all nn kodanikukiipi (Citizen Chip). Polly ja Oweni abielu hakkab alla käima, kui naine veedab Black Boxi lummuses rohkem aega kui oma mehega. Polly isiksus laguneb, ta muutub tahtejõuetuks ega lahku enam kodust. Black Box hakkab käituma kui viirus või narkootikum, sundides inimesi oma teadvust digiteerima, et elada igavesti. Black Boxi on võimalik ajutiselt lõhkuda, kuid see ilmub üha uuesti ja muutub järjest võimsamaks. Ühel hetkel on Black Box niivõrd levinud, et inimesed tulevad tänavale protestima, ja linnas tekib kaos. Koos toiduabipakiga saabub Polly ja Oweni ukse taha uus Black Box, millele naine enam vastu panna ei suuda – ta laseb oma teadvuse säilitada, et saavutada igavene elu, ning sureb.

Smithi näidendi põhikonflikt on võrreldav „Beatrice’i” Tomi ja Laura protestiga üldise „kiibistamise” vastu, kuid nemad ei võta sama selget seisukohta. Virtuaalse ja reaalse pörkumine on näidendis „Tüdruk masinas” tugevalt duaalne: meeleline, kehaline ja „tervemõistuslik” on vastandatud läikivale, samal ajal tabamatule ning agressiivsele tehisobjektile. Virtuaalne elu toob endaga kaasa füüsilise surma, mille tunnuseks on lagunevate kehade lehk. Mõlemat näidendit iseloomustab virtuaalreaalsuse totaalsus, kusjuures võib eristada nn kurje ja häid tehiskeskkondi. Näiteks on kodanikukiip pigem positiivne, Black Box aga selgelt kuri. „Beatrice’is” on asi ambivalentsem: kõrgtehnoloogiline meditsiin on küll inimese teenistuses, kuid samu tehnoloogiaid rakendava suurkorporatsiooni LEI motiivid pole selged.

Korduvad posthumanistlikud teemad on taas teadvus, hing, surm ja igavese (tehnoloogilise) elu võimalikkus. Globaalse virtuaalreaalsuse motiiv, mis hakkas arenema „Lõpus” ja ilmnis ka „Beatrice’is”, on Smithi näidendis

muutunud kõikehõlmavaks teiseks. Seega on vormilt küllaltki traditsiooniline draama „Tüdruk masinas” posthumanistlik düstopia: esiplaanil on vaieldamatult inimese ja tehnoloogia suhe, kuigi lepitamatul viisil, mida võimendab konfliktipõhine draamavorm.

## Kokkuvõtteks

Artiklis keskenduti neljale teatritekstile, lisaks vaadeldi võrdluseks lühemalt veel kaht näidendit. Kolmes analüüsiks valitud tekstis on mängitud transhumanistliku teadvuse digiteerimise ideega, kuid üheski neist pole lahendus positiivne, isegi kui antud fiktsionaalses maailmas osutub see tehniliselt võimalikuks. Peaaegu kõigis näidendites on sisse toodud ka surma teema, kõige vähem ehk „Otsuse anatoomias”, kus isa surm ei saavuta teiste tekstidega võrdväärset eksistentsiaalset mõõdet. Kõige radikaalsemat virtuaalfantaasiat ehk virtuaalreaalsust kui teistsugust reaalsust kujutab varaseim, 2001. aastal esietendunud näidend „uus elysium” – ja samal ajal on see süžee tasandil puhas suhtedraama. Kaks kõige värskeimat, 2017. aasta teksti „Beatrice” ja „Tüdruk masinas” on vormilt traditsioonilised, keskendudes abielupaaride suhetele, kuid neid tegelasi mõjutavad kõige enam tehisisintellekt ning ebausaldusväärsed küberkorporatsioonid. Iseloomulik on keelekasutus, mis viimasel kümnendil on muutunud märkimisväärselt argisemaks: tehnoloogia sulandub igapäevaelu sujuvalt. Ainult kaks näidendit, „uus elysium” ja „go neo und romantix” otsivad aktiivselt (omas ajas) uut poeetikat kujundite ja dialoogivormi tasandil. „Beatrice”i tegelaskõne on argine ning vorm isegi konventsionaalselt dramaatiline. „Otsuse anatoomia” rakendab postdramaatilisi strateegiaid, sh keeleregistrite vahetust, kuid tekstisegmentide sees hoitakse sama stiili.

Kui järjestada Haylesist lähtudes näidendite tegelased, tuleb välja alljärgnev muster: „uue elysiumi” tegelased on kontrastselt virtuaalsed ja kehalised, digitaalsele närvivõrgustikule ülesehitatud kehasid juhivad peamiselt bioloogilised tungid (seksuaalsus). Nad on paradoksid, duaalsed sulamid, piiriolendid erinevate esteetikate ristumispaigas. „Otsuse anatoomias” konstrueeritakse subjekt vastavalt arvutiprogrammile ja sotsiaalsetele käitumismustritele. Tuumnarratiiv on perekond, kuid teadvustatakse selle narratiivi konstrueeritust. Kehalisus on tagaplaanil, kuid subjektile puuduvad teda sootsumist eristavad piirid. Tekst näitab inimese programmeeritud olemust põhimõttelisemal tasandil, kui katsetas „uus elysium” oma virtuaalfantaasias, ja demonstreerib sealjuures vastuvõtjale tema valikuid ja nende tagajärgi. „go neo und romantix” katsetab keha ja teadvuse piiridega, subjekt sulandub elektroonilisse keskkonda ning looduse, inimese ja tehnoloogia piirid hägustuvad. Selle näidendi tegelased on posthumaansed sulamid, sealjuures lisandub tehnoloogilisele (mitte kuigi tugevalt manifesteeritud) ökoloogiline aspekt. Kristi/Beatrice on küborg, kelle konstruktsioonis on näha kartesiaanlik mõtlemine (keha ja vaimu eristus) ja tunnetatud konflikt humanistliku maailmapildi väljavahetamisega tehnoloogiakeskse vastu. Võrdlusest ilmnes, et „Lõpp” käsitleb taassünnimüüti, mille tehnoloogiline lahendus ebaõnnestub, kuid

humanistliku väljapääsu võimalus jäetakse alles. „Tüdruk masinas” kujutab transhumanistliku düstoopia globaalse tehiseintellekti rünnakut, kus inimese ja tehnoloogia konflikt on esitatud eriti teraval kujul. Maa maailm väljub inimeste kontrolli alt ja individuaalne tahe on lõppenud.

Seega on suurem osa käsitletud tekste sellised, mis traditsioonilisele draamale omaselt tegelevad inimestevaheliste suhetega (Szondi 1963) ning kus tehnoloogiale astutakse vastu. Naudingut pakkuva inimkeha, looduse ja tehnoloogia sümbioosi pakub vaid „go neo und romantix”, mis ühtlasi on siinses valikus draamavormist kõige kaugemal. Kõik vaadeldud tekstid asuvad mingites murdekohtades, tegeledes ühel või teisel viisil inimesega juba olemasolevates või ulmelistes tehnoloogilistes keskkondades. Tehnoloogia võib saada kõikehõlmavaks ja ähvardavaks teiseks, kuid ka inimese osaks või utopiliselt võimaluseks, mis annab uue elu. Tehnoloogiline tegelane, bioloogilise ja tehnoloogilise sulam, seab lugeja eetiliste ja filosoofiliste küsimuste ette. Callus ja Herbrechter sõnastavad posthumanistliku lugemisviisi väljakutse uues kultuurilises ja tehnoloogilises situatsioonis: kas lugeja hoolib inimekonnast piisavalt, et lasta posthumaansel olemas olla? (Callus, Herbrechter 2008: 108) Tegelasel kui tehnoloogilise teise aktsepteerimise ja hoolivuse märk on eelkõige Kristi/Beatrice, kellele keha, vaimu ja tehnoloogia konfliktide lepitamise teel antakse uue elu võimalus.

„Beatrice” tõestab, et traditsiooniline draamavorm võib olla avatud posthumanistlikele teemadele ning kriitilisele posthumanistlikule lugemisviisile. Draamasse on lisandunud teistsugused dialoogipartnerid ning draama kujutamissfäär on taas väljumas inimestevaheliste suhete ringist. Posthumanistlik teatritekst realiseerib lisaks uuele inimesekujutusele ka teistsugust poeetikat nii tegelasel kui ka dramaturgilise struktuuri tasandil. Posthumanistlik subjekt on Braidotti järgi dünaamiline, mitteühtne, eksisteerides vahealal, ning ka vaadeldud tekste võib iseloomustada kui „teisenemise dramatiseerimise” (Braidotti 2013: 164) näiteid. Poeetika tasandil teisenevadki nendes näidendites tegelane ning tema loomise viisid, aktualiseerub tegelasel kui subjekti piir suhtes nii ühiskonna, looduse kui ka tehnoloogiaga. Kuigi realistliku draama moraal võib olla selgem, avavad vormilt eksperimentaalsemad tekstid esteetiliselt ja filosoofiliselt põnevamaid sfääre, realiseerides posthumanistliku subjektikäsituse ka poeetika tasandil.

*Artikkel on seotud personaalse uurimisprojektiga PUT1481 („Imaginaarsete narratiivsete stsenaariumide roll kultuuridünaamikas”) ning Eesti-uuringute Tippkeskusega.*

## Käsikirjad

Andreas W, Tomberg, Jaak 2001. uus elysium. une luup. Käsikiri Eesti Teatri Agentuuris.

Cabaret Rhizome 2015 = Ajar Ausma, Päär Pärenson, Anatoli Tafitsuk, Joonas R. Parve, Liisa Linhein, Otsuse anatoomia. [Luule. Dialoogid. Vahetekstid. Selgituseks tekstide juurde.] Käsikiri Cabaret Rhizome'is ja Eesti Teatri Agentuuris.

Von Krahli Teater 2010 = Mari Abel, Tiina Tauraitse, Riina Maidre, Erki Laur, Taavi Eelmaa, Juhan Ulfsak, The End. Käsikiri Von Krahli Teatris ja Eesti Teatri Agentuuris.

## Kirjandus

- Alaimo, Stacy 2010. *Bodily Natures: Science, Environment, and the Material Self*. Bloomington: Indiana University Press.
- Bostrom, Nick 2005. Transhumanist values. – *Journal of Philosophical Research*, kd 30, Ethical Issues for the Twenty-First Century, lk 3–14.
- Braidotti, Rosi 2013. *The Posthuman*. Cambridge–Malden: Polity Press.
- Callus, Ivan, Herbrechter, Stefan 2008. What is a posthumanist reading? – Angelaki. *Journal of the Theoretical Humanities*, kd 13, nr 1, lk 95–111.
- Callus, Ivan, Herbrechter, Stefan 2013. *Posthumanism*. – *The Routledge Companion to Critical and Cultural Theory*. 2. tr. Toim Simon Malpas, Paul Wake. Abingdon–New York: Routledge, lk 144–153.
- Campbell, Siret 2017. *Beatrice*. Tallinn: Eesti Teatri Agentuur.
- Fuchs, Elinor 1996a. The death of character. – E. Fuchs, *The Death of Character. Perspectives on Theater after Modernism*. Bloomington–Indianapolis: Indiana University Press, lk 169–176.
- Fuchs, Elinor 1996b. The rise and fall of the character named Character. – E. Fuchs, *The Death of Character. Perspectives on Theater after Modernism*. Bloomington–Indianapolis: Indiana University Press, lk 21–35.
- Hayles, Katherine N. 1999. *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago–London: The University of Chicago Press.
- Karulin, Ott 2010. Kuus naervat last nutmas. – *Teater. Muusika. Kino*, nr 12, lk 19–23.
- Krull, Hasso 2018. Kosmiline mälu. Posthumanistliku eetika imperatiiv. – *Vikerkaar*, nr 1–2, lk 84–94.
- Lehmann, Hans-Thies 1999. *Postdramatisches Theater*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren.
- Noormets 2013 = kadrinoormets, go neo und romantix. Tallinn: Lugemik.
- Scheer, Edward 2012. Posthuman scenarios and performative media. – *Performance Research: A Journal of the Performing Arts*, kd 17, nr 3, lk 23–32.
- Smith, Stef 2017. *Girl in the Machine*. (NHB Modern Plays.) London: Nick Hern Books.
- Szondi, Peter 1963. *Theorie des modernen Dramas 1880–1950*. (Edition Suhrkamp 27.) Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Taylor, Diana 2003. *Acts of transfer*. – D. Taylor, *The Archive and the Repertoire. Performing Cultural Memory in the Americas*. Durham–London: Duke University Press, lk 1–52.

*Riina Oruaas (snd 1981), doktorant, teatriteaduse assistent Tartu Ülikooli kultuuri-teaduste instituudis (Ülikooli 16, 51014 Tartu), riina.oruaas@ut.ee*



## What is a posthuman theatre text?

Keywords: dramaturgy, subjectivity, consciousness, corporeality, technology

In this article, I read a selection of 21<sup>st</sup> century Estonian plays through the lenses of posthumanism. I examine the matters of subjectivity, corporeality, consciousness and relation to technology of the characters based on Katherine N. Hayles' pioneering *How We Became Posthuman* (1999) and Rosi Braidotti's *The Posthuman* (2013); some relevant ideas of transhumanism exceeding the biological limits of the human organism (Nick Bostrom) are also considered.

The first selected play is *uus elysium. une luup* (new elysium. dream loupe, 2001) by Andreas W and Jaak Tomberg. The play is a textual experiment of the technological theatre, the action takes place in virtual reality. *go neo und romantix* (2013) by Kadri Noormets is postdramatic and highly poetical. *Otsuse anatoomia* (Anatomy of Decision/Otsus, 2015) is a scenario of interactive theatre in Cabaret Rhizome, consisting of 64 possible plot developments. The audience are invited to influence the events in a family called Otsus ('Decision'). Siret Campbell's drama *Beatrice* (2017) is a science fiction romance depicting an attempt of prolonging the human life after the death of the physical body. This analysis is supported with two examples, *Girl in the Machine* (2017) by Scottish author Stef Smith, and *The End* (2010), a group work of Von Krahl Theatre performers.

Although the form of drama appears to be productive representing the ethical conflicts of a possible transhumanist future, the posthuman ideas appear in a more intriguing way in experimental texts. The ideas of posthuman subjectivity appear in the ways the concepts of body and consciousness are entangled in each text. Posthuman subjects can be amalgams (Hayles), socially and digitally programmed (Edward Scheer), but they are always dynamic and exist in an in-between zone of different concepts of the human and poetics of dramaturgy. The relation to technology is dominantly conflicted or dystopic, but might also form a challenging continuum of the human, technology and nature.

*Riina Oruaas* (b. 1981), MA, University of Tartu, Institute of Cultural Research (Ülikooli 16, 51014 Tartu), doctoral student, assistant in theatre research, [riina.oruaas@ut.ee](mailto:riina.oruaas@ut.ee)