

Drama i cyberpunk
(Kompjutor Tanje Radović)

Drama *Kompjutor* mlade hrvatske dramske spisateljice Tanje Radović napisana je 1996. godine. Svoju je praizvedbu doživjela u Centru za kulturu Trešnjevka 1997. godine.¹ Tom prigodom kazališna kritičarka Nataša Govedić ustvrdila je da ovaj komad Tanje Radović *na jedinstven način u Hrvatskoj (a možda i šire) progovara o suvremenim paranojama ljudi prema računalima, osobito strahovima tzv. 'malih' privatnika, koji računalo shvaćaju kao opasnu konkurenciju opipljivoj i vidljivoj papirnoj birokraciji. Junakinja teksta je gđa. Voditelj, koja živčano guta goleme količine antibiotika i sanja o direktorskoj poziciji u udruženju svih malih tvrtki, pa na računalo pristaje samo porad mogućnosti kontrole nad svojim konkurentima. Po dolasku računala, jedini zaposleni član te firme, 'obostrano spolni' Winnie, iskreno se oduševi virtualnim stvarnostima, do te mjere da postanje njihov 'reklamer' (predstava nudi duhovit niz parodičnih reklama odigranih s ritmom ča-ča-ča u pozadini i tekstom o 'najjeftinijem te ekološkom godišnjem odmoru u virtualnoj stvarnosti, sa ili bez virtualnog partnera'). Treći je lik kompjuterski serviser Mr. Computing, koji, služeći se računalom (ili: služeći 'mu') tobože uvjerava svoje mušterije u prednosti kibernetike, a zapravo gleda kako da im deset puta proda istu stvar, po mogućnosti svaki puta sve skuplje.(...) Bogu (onom kasparovskom) hvala da je netko od hrvatskih dramatičara zapazio da živimo na samom kraju dvadesetog stoljeća, a ne ispred vječno recikliranog Hada i umorne*

¹ Drama je prvi je puta objavljena u Zborniku *drama i predložaka za igre praizvedenih u programu 21. susreta zagrebačkih kazališnih amatera* u izdanju Kulturnog centra Peščenica, Zagreb, 1997. Objavljena je i u autoričinoj knjizi dramskih tekstova *Iznajmljivanje vremena*, Zagreb, 2001.

*postmoderne kao kulta prerađivanja starijih predložaka*² Pohvalama upućenim samoj autorici kritičarka pridodaje i one scenografiji (koju potpisuje Ivo Knezović) i kompjuterskim efektima (za koje je ponajprije zaslužna Helena Bulaja-Madunić)³ koji su se pobrinuli za projekcije, off-zvuke računala, uopće – stvaranje virtualne scenografije 'cyber-pozornice', što po njenu sudu Tanja Radović i nije željela pokazati (već joj se, jednostavno, o.p. ACM), otelo.⁴ Iz navedenog se dade naslutiti da u trenutku pisanja svog osvrta kritičarka nije bila upoznata s tekstom predstave. Jer, dojam da je riječ o cyberpunku primarno ishodi iz samog tekstualnog predloška. Da *Kompjutor* nije tek 'omaška', već zaista cyberpunk drama, temelj na kojeg su vješti i ambiciozni suradnici mogli uspješno nadograditi svoje intermedijalne maštarije pokušat ću eksplicirati u nastavku svog rada.

Imanentan, dakle, po mome sudu tekstualnom predlošku Tanje Radović pojam cyberpunk⁵ posljednji je u slijedu faza ili 'valova' koji tvore modernu povijest znanstvene fantastike. U kritičkoj i teorijskoj literaturi definira se najčešće kao žanrovska odrednica primarno vezana uz književni opus Williama Gibsona i drugih spisatelja koji su stvorili vizije budućih svjetova kiberprostora, uključujući sva njihova tehnička dostignuća i borbe za moć. Prateći razvoj elektroničnih medija s pojmovima kiberprostor i kiborg,⁶ kao i nizom sličnih

² Govedić, Nataša, *Osvetnici Kasparova*, Vijenac, V, 1997, 89, str. 28.

³ Valja napomenuti da se je kritičarki potkrala pogreška – studenti elektrotehnike (kako navodi u svom tekstu) nisu sudjelovali u izradi scenografije i kompjuterske grafike.

⁴ Isto.

⁵ Pojam cyberpunk prvi je upotrijebio Bruce Bethke u svojoj pripovijetci o računalnim hakerima *Cyberpunk* u časopisu *Amazing Stories*, a popularizirao ga je pisac i urednik časopisa *Asimov's Gardner Dozois*. *Cyberpunk* kovanica je nastala od riječi *cyber* (kibernetički) i *punk* (otpadnik, mizerna osoba na rubu društva). O njenu prijevodu na hrvatski jezik vidi u: Strpić, Ognjen, *Uvodna bilješka*, u: *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk – Kulture tehnološke tjelesnosti*, ur. Fatherstone, Mike i Burrows, Roger, Zagreb, 2001, str. 7 – 10.

⁶ Pojam kiborg neologizam je kojeg su predložili M.E. Clynes i N.S. Kline 1960. godine kako bi opisali *samoregulacijske ljudsko-strojne sustave* i posebno *egzogeno proširen*

izvedenica (a svih vezanih uz pojam kibernetike⁷) u opticaj on ulazi osamdesetih godina prošlog stoljeća. 1984. godina presudna je za dalju budućnost tog pojma, jer upravo te godine William Gibson objavljuje roman *Neuromancer* u kojem cyberpunk dobiva svoj pravi oblik i prepoznatljivost u širim krugovima. Reagirajući na nove svjetove s kojima se suočavamo na prekretnici dvaju stoljeća iste je godine Donna Haraway objavila i prijelomni tekst *Kiborški manifest: znanost, tehnologija i socijalistički feminizam krajem 20. stoljeća* koji, po sudu kritičara, predstavlja jednu od najvažnijih kulturalnih studija kraja 20. stoljeća. Riječ kiborg, preuzeta, kako i tvrdi David Thomas, zbog njezinih polisemičnih značenja kod te socijalističko-feminističke povjesničarke biologije ima društveni smisao, kao *retorička strategija i ... politička metoda*, tj. kiborg za nju nije samo hibrid stroja i organizma, već *i stvorenje društvene zbilje kao i stvorenje fikcije*.⁸ Uspjeh knjiga, filmova o kiborzima, kao i utjecaj spomenutog kiborškog manifesta u kojem je D. Haraway statusu kiborga pridodala osloboditeljski potencijal za budućnost žena i civilizacije uopće nameće zaključak da je termin kiborg sa svim svojim izvedenicama postupno evoluirao u kulturnu razinu koja obuhvaća različite pojave iz humanog, strojnog i punk svijeta. Uključuje on iznimno bogatu filmsku, romanesknu, strip produkciju, način odijevanja i stil života ili, kako i tvrdi priređivač temata *Znanstvena fantastika i teorija* u časopisu *Treći program hrvatskog radija*, br. 53/54 iz 1998. godine Zoran Roško: *Treba dakle 'vjerovati' da sa svojim 'proširivanjem implikacije metafikcije... šezdesetih i sedamdesetih' kiberpunk nije samo 'neizbježan rezultat odgovora umjetnosti na tehnološki milje koji proizvodi postmodernu kulturu u širem smislu' (Larra McCaFFerey), nego i to da je,*

organizacijski kompleks koji nesvjesno funkcionira kao integrirani homeostatski sustav. (Tomas, David, *Povratna sprega i kibernetika*, u: *Kiberprostor...*, str. 61.)

⁷ Pojam kibernetike skovan je 1948. g. kao opis nove znanstvene discipline koja ujedinjuje teoriju komunikacija i teoriju upravljanja. Vidi: Featherstone, Mike, Burrows, Roger, *Kultura tehnološke tjelesnosti*, u: *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk – Kulture tehnološke tjelesnosti*, ur. Featherstone, Mike i Burrows, Roger, Zagreb, 2001, str. 15.

⁸ Thomas, D., n.d., str. 62.

riječima R. U. Siriusa, 'kiberpunk pobjegao iz književnog žanra u kulturološku zbilju.⁹

Jedan od najuglednijih teoretičara postmodernih poetika koji je cyberpunk na neki način uveo u *mainstream* teoriju dodaje: *Na kraju, što god bi još kiberpunk mogao biti, on je prikladno ime za pisanje koje nastaje tamo gdje se približavajuće putanje znanstvenofantastičke i postmodernističke poetike napokon križaju.*¹⁰ Upravo u tom kontekstu valja promotriti intervju Tanje Radović objavljen u osječkom časopisu Aleph u kojem autorica eksplicite progovara o svojoj naklonjenosti postmodernim postupcima i strategijama (rascjepkanost subjekta, fragmentarnost, stiliziranost, igrivost, parodičnost, istrošenost tradicionalnih vrijednosti), kao i opsjednutosti otuđenošću, virtualnim svjetovima, kompjuterskim programima, entropijom, umjetnim svjetovima, raspadom lika koje, drže teoretičari, možemo smatrati tipičnim cyberpunk motivima, te ističe: *U klasično postavljanim suodnosima likova u svijetu gdje još postoji čvrsto ustanovljeni moral, konvencije, društvene zadaności, likovi se dovode do moralnog, materijalnog, duhovnog deziluzioniranja te do fizičkog, psihičkog, intimnog, emocionalnog i društvenog stradanja. U naše doba posvemašnjih pomicanja granica i općeg deziluzioniranja i kaosa čini mi se da se likovi mogu još jedino rasplinuti u posvemašnjem otuđenju ili virtualnosti. Preispitivanje svih ostalih vrijednosti na način kako se to činilo, danas je demode, iscrpljeno i uzaludno. (...) ono što muči dramatičare današnjice (naravno da neprestano govorim i o sebi) je raspad osobnosti lika, bolje rečeno – postmoderna rascjepkanost osobnosti.*¹¹

Njeni su likovi, tvrdi, zahvaćeni *entropičnim silama otuđenja*, nisu u stanju *uspostaviti vlastitu osobnost i stvarnost koja se pred njihovim očima raspada*. Upravo takve protagoniste srećemo u njenom *Kompjutoru*, drami

⁹ Roško, Zoran, Uvod – 'Ostavimo budućnost za sobom': znanstvena-kiberpunk-fantastika i **cyber**-modernizam, u: *Treći program hrvatskog radija*, 53-54, 1998, str. 269.

¹⁰ McHale, Brian, *Prema poetici kiberpunka*, u: *Treći...*, str. 274.

¹¹ Radović, T., n.d., str. 24.

podijeljenoj u dva dijela. U prvom od njih, sastavljenom od četiriju kratkih, čvrsto strukturiranih, sukcesivnih dramskih scena, sudjeluju tri funkcijski jasno raspoređena dramska lika: Gospođa Voditelj (simbol paranoičnog straha od uvođenja kompjuterske tehnologije), Vinnie (oduševljeni haker) i Gospodin Computing (beskrupulozni osvajač tržišta za prodaju računalne opreme). Iz vrlo šturih didaskalijskih natuknica tog dijela o prostoru u kojem se odvija radnja ne doznajemo ništa. Scenske upute ne nalazimo niti u dijalozima uvijek binarno sučeljenih protagonista radnje. Sva je pažnja usmjerena na dijalog, točnije na temu računala čija egzistencija, najjednostavnije rečeno, predstavlja žanrovsku konstantu cyberpunka. Pritom računalo od čije nabavke za svoju malu, privatnu firmu zazire gospođa Voditelj nije ovdje važno samo kao stroj, već je ono osobita metonimija za ljudsko postojanje. Opisujući, naime, kao i većina cyberpunk pisaca gradnju svijeta kao *ekstrapolativnu*¹² Tanja Radović polazi u svome tekstu od aktualnog stanja iskustvenog svijeta, njemu svojstvenog paničnog straha i tjeskobe od računalne tehnologije sposobne da nad svijetom preuzme kontrolu i uništi sjećanja što je vidljivo već iz prvih dijaloških replika sučeljenih protagonista drame:

G. VODITELJ: Sve definitivno propada, Vinnie.

VINNIE: Pa...

*G. VODITELJ: Tako je. Svi se polako približavamo kaosu. Zato i uvodimo kompjutor.*¹³

U neodređenom, praznom prostoru sadašnjice iz replika gospođe Voditelj neprestano, dakle, izvire strah i nesigurnost kad je u pitanju kupovina kompjutora. Jer, poznata je činjenica da su, za razliku od sve dosadašnje tehnologije (televizora, videa, radija i sl.), odnosi koje suvremeni čovjek ima sa svojim računalom bitno različiti. *Tko meni garantira ako crkne sistem, da kompjutor neće sve pojesti? Kompjutor nema prošlost... Čovjek se polako*

¹² O Malmgrenovim terminima *ekstrapolacija* i *spekulacija* vidi u: McHale, B., n.d., str. 273.

¹³ Radović, T., *Kompjutor*, u: *Iznajmljivanje vremena*, Zagreb, 2001, str. 87.

srozava i civilizacija ide svome kraju...Entropija radi svoje. A sistem polako curi dok se ne pretvori u konačni kaos. – samo su neki od primjera iz kojih se oslikavaju paranoična promišljanja što u današnjem, visokoinformacijskom svijetu muče mnoge ljude, a frustrirajuća iskustva straha, bijesa, nemoći, izgubljenih spisa, računalnih virusa i padova sustava neke su od njima svojstvenih emocija koje prepoznajemo u ovoj drami. Njima je pridružen i strah od računalske tehnologije koja djeluje kao osobiti oblik nadzora, posebice od činjenice da je ona (u obliku velikih korporacija¹⁴) u stanju preuzeti potpunu kontrolu i tehnološkim razvojem ostaviti male tvrtke bez posla, da će ljudska bića pritom biti nadomještена, a ljudi postati strojevi, jer *kompjutori će izbrisati tragove normalnog postojanja*.¹⁵

Strah od budućnosti u kojeg je uronjena kompletna cyberpunk kultura, pa tako i ova drama dodatno je opterećena i sviješću gospođe Voditelj o iscrpljenosti i zagađenosti suvremene civilizacije, činjenice da ni *u hrani, ni u prirodi više nema ničega* te da nas posvuda okružuju *nadomjesci*. Taj kiberpanski poznati motiv proteze u prvom dijelu drame Tanje Radović jedna je od za taj žanr tipičnih inačica 'uzgoja' novih pojedinaca. Osim nje, koja predstavlja jednu od varijanti ljudsko-strojnog sustava, hibrida čovjeka i stroja u kojem dijelovi stroja čine nadomjeske koji su integrirani u ljudski organizam, autorica koristi i pojam *klona* koji je, kako tvrdi McHale, biopankerska inačica cyberpunkskog SF-a. Baš kao i kod većine cyberpunk pisaca i kod Tanje Radović strojno usmjerena inačica doživljava se kao ona koja pojačava ljudske sposobnosti bez kojih bi ljudi, kako tvrdi gospođa Voditelj, *poumirali*, odnosno u biopunk varijanti ona prijeti gubitkom razlikovnosti (*Što je čovjek bez neuroza? Sterilna, prazna, klonirana duhovna barbika!*¹⁶)

¹⁴ Strah od multinacionalnih korporacija koje posjeduju gotovo svakoga motiv je vrlo čest u cyberpunk romanima.

¹⁵ Isto, str. 89.

¹⁶ Isto, str. 96.

Tako postavljena slika svijeta u drami *Kompjutor* povlači za sobom i model nestabilna, podvojena, problematična jastva. Punom snagom ona se projicira kroz prisustvo (glasa) kompjutora u drugom dijelu drame - ključnog predmeta kojim cyberpunk pisci, tvrdi McHale, utjelovljuju i ilustriraju problematiku jastva. Sam kompjutor – *ogromno, starinsko, drveno računalo s kuglicama* na scenu stupa u završnoj slici prvoga dijela. Njemu autorica pridružuje dobro poznati znanstvenofantastični kliše: temu iz simfonijske pjesme R. Straussa *Tako je govorio Zaratustra*, pri čemu, u cyberpunk maniri, taj SF-ov motiv obrađuje tipično parodijski: pojava arhaičnog, danas potpuno zastarjelog abaka¹⁷ tu je obgrljena muzičkom apologijom 'natčovjeka', citatom vezanim uz Kubrickov film *2001: Odiseja u svemiru* koji putem blistavih scena visoke tehnologije sugestivno progovara, između ostalog, o utjecaju tehnologije na čovjeka, o njegovu robovanju vlastitim pomagalicama i napose o potrebi čovjekove evolucije kako bi mogao upoznati, istražiti i osvojiti svemir. Ti apokaliptički, izrazito dramatski i emotivni muzički akordi signifikantna su muzička podloga koja podupire, slično kao u filmu, temu (paradoksalne) potrage za višom inteligencijom koja u *Kompjutoru* okončava simbolično: u *svečanoj, sugestivnoj slici i mraku*.

¹⁷ Prvo poznato pomagalo za obavljanje osnovnih aritmetičkih operacija je *abak* (eng. *abacus*), za kojega se pouzdano zna da je u uporabi barem 5000 godina. Ta naprava vrlo je slična računalo s kuglicama koje je donedavno bilo u uporabi i u našim osnovnim školama. Podrijetlo riječi abak je nepoznato, ali je moguće da potječe od grč. *abakos*, što znači tabla ili ploča. Prva abak računala sastojala su se od niza kanala urezanih u zemlju ili pijesak i nekoliko kamenčića koji su služili za računanje. Tek kasnije ova su se računala izrađivala od kuglica nanizanih na šipke. Tri su se glavne vrste abaka zadržale u uporabi do danas: kineski, japanski i uski. Kineski abak pojavio se u 13. stoljeću i sastoji se od 13 šipki s po dvjema kuglicama u gornjem dijelu i 5 kuglica u donjem dijelu svake šipke. Japanski abak, inačica kineskog, potječe iz 17. stoljeća, a ima 21 šipku s po jednom kuglicom u gornjem dijelu i 4 kuglice u donjem dijelu svake šipke. Ruski abak ima deset šipki s po deset kuglica. Abak je vrlo jednostavno i vrlo praktično pomagalo. Lagan i malih dimenzija, jeftin i jednostavan za proizvodnju, abak je svakom pristupačan. Za rad s abakom ne treba biti pismen i ne treba poznavati matematičku notaciju, pa je i vrlo lako primjenjiv. Na Dalekom istoku ostao je u širokoj uporabi do današnjih dana, dok su ga Europljani izbacili iz uporabe potkraj 17. stoljeća uvođenjem arapskih brojeva i računanjem na papiru.

Ono što se u prvom dijelu drame pojavljuje na idejnom planu u drugom (koji je realiziran kao figurativni odraz teme kompjutora i njemu svojstven rasap subjekta) prelazi u sam svijet djela. Lica tu postupno prolaze kroz svoje dezintegrativno iskustvo zahvaljujući pojavi novog 'protagonista' – Glasa (kompjutora) kojim se otvara svaka od sedam predstojećih scena. Prizori su pritom montirani kao faze u otvaranju *windowsa* s glasnim zapovijedima na engleskom koje, kako drama napreduje, vode radnju kroz različite kompjutersko-scenske razine: od prve scene kada igra započinje (*Sistem on-line. Start windows. Open play. Open first scene.*¹⁸), potom druge u kojoj Vinnie uvjerava G. Voditelj u različite mogućnosti 'suradnje' s kompjutorima (*Open second scene. Dialog boxes. Compatibility options.*¹⁹), treće u kojoj G. Voditelj traži pomoć od G. Computinga kako bi zaštitila svoju firmu (*Open third scene. Search for help. Protect document. Save.*²⁰), četvrte u kojem G. Voditelj pokušava napraviti rez i ponovno preuzeti kontrolu nad Vinniem (*Open fourth scene. Bold. Underline. Cut. Repeat. Soft return.*²¹), pete koja oslikava Vinnia u svijetu računalne igre (*Open fifth scene. Play games.*²²), šeste koja nadalje varira i produbljuje sliku svijeta u virtualnoj stvarnosti (*Open sixth scene. Creating style. Special text effects. Save.*²³), te posljednje, sedme u kojoj se igra pretvara u *grešku* (*Open seventh scene. Error.*²⁴), a Glas kompjutora više ne predstavlja samo sažeti okvir za razumijevanje nadolazeće scene, već preuzima ulogu djelatnog subjekta, protagonista koji konačno preuzima vlast.

Prvim dijelom drame najavljeni samo kao 'sporni', 'prijeteći', ali još uvijek statični cyberpunk motivi u drugom dijelu *Kompjutora* bitno se, dakle, produbljuju te postaju nosivim, dinamičnim elementom njegove dramske

¹⁸ Isto, str. 98.

¹⁹ Isto, str. 101.

²⁰ Isto, str. 104.

²¹ Isto, str. 107.

²² Isto, str. 111.

²³ Isto, str. 112.

²⁴ Isto, str. 113.

strukture. Već u prvoj sceni nailazimo na cyberpunk tipičnu sliku hakera – u ovom slučaju Vinnia koji pomoću kacige, naočala i njima pridruženim elektroničkim rukavicama uz pratnju techno glazbe izvodi stilizirane pokrete kretanja u virtualnoj stvarnosti – usporedno gibanje, lebdenje, 'surfanje'.²⁵ Virtualna stvarnost²⁶ u koju se on uživljava i koju opisuje tipično je računalno stvoreno mjesto kojeg njen sudionik 'gleda' s pomoću vizira reagirajući pritom na podražaje ostalih sudionika ili pak na atraktivne maštarije koje, različite od zbiljske stvarnosti, oživljavaju igru, uspostavljaju nove razine imaginacije:

VINNIE: *Fenomenalno, gospodine Computing! Kako je dobro biti on-line! Osjećam se on-life! Ja sam on-life! (...) Jurio sam svemirskim brodom fantastičnom brzinom, a zvijezde su se rasprskavale oko mene... sve je bilo puno bljeskova koje sam ja izazvao!*²⁷

Takva stvarnost podrazumijeva ujedno i za njene sudionike fascinantno posjedovanje drukčije ličnosti, mnogostrukih identiteta. U njenu okruženju Vinnie odbacuje sva svoja nezadovoljstva²⁸ vezana uz stvarni svijet te, ushićeno uzvikujući *Ja imam moć!*, prelazi u potpuno novi svijet u kojem je sve moguće. Svjestan činjenice da virtualna stvarnost usisava svoje korisnike snažnije od bilo kojeg medija G. Computing u toj prvoj sceni upozorava (doduše, vrlo površno jer, kako i tvrdi gospođa Voditelj, njegov probitak ovisi o tome koliko sve ostale drži u neznanju) Vinnia na moguće opasnosti od predugog boravka u virtualnoj stvarnosti. Njegova replika *Zbog umjetnih podražaja mogao bi poremetiti*

²⁵ Isto, str. 98.

²⁶ Termin *virtualna stvarnost* skovao je Jaron Lanier, bivši predsjednik tvrtke VPL Reseach Inc. U Kaliforniji i odnosi se na sustave koji omogućuju stvarni osjećaj uronjenosti u simuliranu okolinu. Većina teoretičara drže da je taj pojam jedna od inačica općeg pojma *kiberprostor*. Vidi: Featherstone, M., Burrows, R, n.d.

²⁷ Radović, T., , str. 98.

²⁸ VINNIE: *(opijeno) Oh, gospodine Computing! Nisam se ja rodio za to da mi svatko može tresnuti u lice: 'Vinnie, krepak ćeš u ovoj firmi, tako je sporo i dosadno, ništa se ne događa, a vrijeme ti prolazi, nema nekog smisla, jer kad bi ga bilo, ne bi prolazio i ne bi bilo dosadno kao što je sada.' Sam sam sebi govorio: 'Vinnie, promijeni stvarnost u kojoj živiš.' I evo ga, dogodilo se.* (Radović, T., n.d., str. 99.)

*prirodne.*²⁹ upućuje dobre poznavatelje cyberpunk žanra na pojam tzv. Sindroma drugog svijeta (SDS) poznatog kao akutnog oblika tjelesne amnezije koja može prerasti u Bolest drugog svijeta (BDS), tj. kako tvrdi Michael Heim *Česta virtualnost može dovesti do problema s kinestetikom zbog vizualnog osjećaja vlastita identiteta, što je bolest koju već poznajemo kod slabosti od stimulatora i stresnog načina života s tehnologijom. SDS spaja slike i očekivanja od drugog svijeta i ometa percepciju ovog svijeta, čineći nas podložnima greškama kod pogrešno prepoznatih konteksta, Virtualni svijet upada u naše aktivnosti u primarnom svijetu i obrnuto. Reakcije koje pripadaju jednom svijetu ispadaju iz sinkronizacije s drugim. SDS pokazuje kako se ljudi, još uvijek izvan faze, spajaju sa strojem.*³⁰

Vinniev lik u ovome tekstu prikazan je kao za popularnu kulturu tipičan haker, mlad, društveno neprilagođen i statusno marginalan muškarac koji jedino putem računalne tehnologije vidi mogućnost svoje afirmacije. U njegovoj je osobi u potpunosti autorica uspjela ostvariti temeljnu viziju cyberpunka o (groteskno infantilnoj) nadmoći identiteta izvedenog iz simuliranog virtualnog svijeta nad klasičnim, stvarnim iskustvom. Naime, samo uz pomoću artefakata tehnologije Vinnie je u stanju konstruirati osjećaj subjektivnosti i razlikovanja od drugih. Bez nje on postaje jednostavno *entropija*,³¹ te stoga i nije čudno da vrlo promptno prihvaća zahtjeve G. Computinga i odlučuje postati njegovim pomoćnikom u reklamiranju i demonstraciji kompjuterske tehnologije koja mu nudi jedinstvenu mogućnost izbavljenja od ograničenja fizičke stvarnosti i fizičkog tijela. Samo uz njenu pomoć on može realizirati svoju fantaziju o svemoći i uključiti se u Mrežu: *VINNIE: (poletno) Ne trebate brinuti gospodo Voditelj. Postat ćemo pravi kompjuterski centar. Povezat ćemo se u veliku mrežu, Narast će naša moć. Bilijuni informacija slijevati će se u nas! Bit ćemo*

²⁹ Isto.

³⁰ Heim, Michael, *Projektiranje virtualne stvarnosti*, u: *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk – Kulture tehnološke tjelesnosti*, ur. Fatherstone, Mike i Burrows, Roger, Zagreb, 2001, str. 102.

³¹ Vidi: Radović, n.d., str. 101.

snažni, gospođo Voditelj!.³² Mreža je prostor paralelnog života, komunikacijska, društvena činjenica, mjesto novog socijalnog kontakta, virtualno područje u kojem se upoznaju novi prijatelji s kojima je moguće živjeti život paralelan stvarnom životu. Do punog izražaja dolazi u petoj i šestoj slici drugog dijela drame koje neposredno donose na pozornicu, McHaleovim rječnikom rečeno, slike *mikrosvijetova* preuzete (u slučaju pete scene u kojoj Vinnie s virtualnim partnerom igra igru potapanja brodova) iz infantilnog područja dječjih virtualnih igara, ali i mnogo ozbiljnijih, odraslim virtualnim korisnicima prispodobivih produžetaka romantičnog, točnije seksualnog karaktera (kao u šestoj sceni) oblikovanih prema diktatu užitka i žudnje. Slika tijela, iako bitno reducirana u odnosu na mnoge druge romaneskne inačice, u ovoj je drami također slijedi san kiberkulture o bijegu od tijela što ga računala pružaju ljudima. Jer, kako i tvrdi Deborah Lupton, tjelesnost se u cyberpunk kulturi, pa time i literaturi najčešće prikazuje kao nesretna prepreka interakciji s ugodama računala, o *tijelu se govori kao o 'mesu', mrtvome mesu koje okružuje aktivni um, koji konstituira 'autentično' ja*.³³ Vinnieva vizija tijela uklapa se u taj kontekst što se daje iščitati iz sljedećih replika:

*VINNIE: Eto, gospođo Voditelj, vidim da se u ovoj stvarnosti ne živi dobro. Gledajte kako je, na primjer, vama. Stalno ste bolesni. Boli vas glava i mnogi organi, imate alergiju i viruse, svaki dan. Vaše je tijelo pod pritiskom stvarnosti. Tko bi to izdržao? Ne živi se dobro. Svi ćemo se razboljeti. A znate li vi da bi s kompjutorom mogli ozdraviti? Kao prvo, napustit ćemo 'real life'. Tu su osnovni uzroci vaših bolesti.*³⁴

U virtualnoj stvarnosti u kojoj se utapa Vinnievo tijelo doživljava i svoju rodnu redefiniciju: *imam dvadeset godina i obostranog sam spola. Mrzim klasne, rasne i novčane razlike, mrzim bolesti, probleme i dosadu, mrzim 'real*

³² Isto, str. 102.

³³ Lupton, Deborah, *Otjelovljeno računalo/korisnik*, u: *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk – Kulture tehnološke tjelesnosti*, ur. Fatherstone, Mike i Burrows, Roger, Zagreb, 2001, str. 146.

³⁴ Radović, T., n.d., str. 103.

life'.³⁵ Ukratko rečeno, susreti s virtualnom stvarnošću njemu koji želi *zauvijek ostati mlad* daju privid kontrole nad realnošću, prirodom, neposlušnim rodom, materijalnim statusom i rasom obilježenim smrtnim tijelom, osjećaj potpune identifikacije i simetrije među pojedincima. Navode ga na odustajanje *od jedinstva i koherencije vlastitog identiteta i na psihološkoj i na društvenoj razini*.³⁶

Njemu je, naravno, suprotstavljena gospođa Voditelj čije ulaske na scenu autorica simbolično podcrtava glazbom 60.tih. Bez obzira na nezadovoljstvo kojeg osjeća prema stvarnom svijetu ona ne želi prihvatiti Vinnievu utopijsku vizuru novog svijeta. Prilagodba kompjuterskoj tehnologiji u njenu je slučaju posve pragmatične prigode – ona je njoj tek pomoćno sredstvo u ostvarenju želje za preuzimanjem mjesta ravnatelja Udruženih malih firmi. Novi identiteti koje nudi Vinnie, sugestija da u virtualnoj stvarnosti možemo predstaviti sebe kako god poželimo u njenu je slučaju doživljena kao neizrecivo bezdušna, prazna i jalova. Promjena koja kod Vinnia djeluje, kako ističe i sama gospođa Voditelj, kao droga³⁷ za nju je tek obmana koja čovjeka, ma kako bio svjestan apokaliptičnog stanja današnjice, nije u mogućnosti osloboditi od obaveza stvarnoga svijeta,³⁸ a Vinnie je tek *virtualni primjerak uzaludnosti ljudskog postojanja*.³⁹

Vinnie i gospođa Voditelj simboli su, dakle, dvaju potpuno oprečnih (utopijskih / distopijskih) pogleda na iskustva visokotehnološki razvijene današnjice. Dok je Vinnie pod utjecajem agresivnog marketinga G. Computinga

³⁵ Isto, str. 113.

³⁶ Robins, Kevin, *Kiberprostor i svijet u kojem živimo*, u: *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk – Kulture tehnološke tjelesnosti*, ur. Fatherstone, Mike i Burrows, Roger, Zagreb, 2001, str. 205.

³⁷ G. VODITELJ: *Znaš što, Vinnie: ja se ne drogiram*. (Isto, str. 103)

³⁸ VINNIE: *Sada smo kompletni, gospođo Voditelj. Možemo početi sve ispočetka*.

G. VODITELJ: *Ispočetka?! A što smo radili sve ove godine?! Mi smo sad na kraju, a ne na početku! Ma što ste zapeli za ovu malu firmu?! Krenite od stvaranja svijeta – ispočetka! Svijet je ionako stvoren na lijevu nogu!* (Isto, str. 102.)

³⁹ Isto, str. 106.

u potpunosti prožet 'vizijama', utopijskim nadahnućima i osjećajima, tehnološkim imaginarijem koji pokreće fantaziju o nadmoći ljudi nad stvarnošću, prirodom i vlastitom naravi, gospođa Voditelj protivnik je gubitka kontrole, apsolutni je pobornik teorije neizbježnog kaosa.⁴⁰ Opasnosti koje ona naslućuje u sedmoj se, završnoj sceni pretvaraju u stvarnost kada (baš kao i HAL u Kubrickovoj *Odiseji*) kompjutor u potpunosti izmiče ljudskoj kontroli i preuzima vlast: *Kompjutor je preuzeo kontrolu. (...) Događa se nešto čudno... kompjutor poništava entropiju... zaključava pristup podacima... organizira se... (...) Vlast prelazi u anorgansko. (...) Kompjutor je postao... Ravnateli...*⁴¹ Tematiziranje rasapa identiteta, fragmentacija osobnosti tu se i na formalnom i na idejnom planu u potpunosti oslobađaju u izrazito fragmentarnoj (i nadasve regresivnoj) slici u kojoj poludjeli kompjutor napušta svoju 'jaku' poziciju teksta, prijetećeg motiva, uranja u radnju drame te potpuno zavlada njenim protagonistima. Gospođu Voditelj *zamrzne u beskonačnu repeticiju svoga žuđenoga 'govora zahvale' glede imenovanja na mjesto direktorice, Vinnie postane Lion King iz Disneyeva animiranog filma, a Mr. Computing zaustavljen je u trenutku uspješne prodaje sve to novijeg i novijeg i najnovijeg (najskupljeg) tipa računala.*⁴²

Na kraju bih samo dodala - drama *Kompjutor* začudni je, u kontekstu hrvatske dramske književnosti jedinstveni odraz postmodernog doba u kojem nestabilni, raspršeni i višestruki subjekti tvore puzzle 'malih priča' (Lyotard) za koje je nemoguće reći koja je zapravo (kako i primjećuje Nataša Govedić) ispravna i kojoj pripada konačna pobjeda: zabludjelim ljudima ili nadmoćnom, poludjelom stroju. Jer, potragu za odgovorom na za cyberpunk i

⁴⁰ O pregledu teorije kaosa i pojmu entropije vidi u: Porush, David, *Prigogine, kaos i suvremena znanstvena fantastika*, u: *Treći program hrvatskog radija*, 53-54, 1998, str. 312 – 324.

⁴¹ Radović, T., n.d. str. 116-117.

⁴² Govedić, n.d., str. 28.

postmodernizam svojstvenu ontološku⁴³ dilemu izraženu Vinnievim pitanjima *Odakle sam? Zašto sam ovdje? Kamo idem?*⁴⁴ u tom dramskom tekstu zaključuje pluralistička, parodijska, raspršena, centrifugalna⁴⁵ slika u kojoj se svi likovi zaglavljaju, parafrazirajmo samu autoricu, u svojim žuđenim ulogama, upadaju u virtualnu sliku sebe samih te bez odgovora na pitanje što zapravo jesu⁴⁶ ostaju osuđeni na beskonačno ponavljanje u neodređenom prostoru kompjuterske halucinacije.

⁴³ O ontološkoj dominantu u znanstvenoj fantastici i postmodernističkoj književnosti vidi u: McHale, B., n.d.

⁴⁴ Radović, T., n.d. Str. 118.

⁴⁵ O pojmu *centrifugalno jastvo* vidi: McHale, B., n.d.

⁴⁶ Ili, kako bi rekao McHale, *Koje je moje jastvo?*.