

Mediji kao dramski izazov

U uvodnom dijelu svoje studije *Postmoderne virtualnosti* povjesničar Mark Poster navodi da se u osvit 21. stoljeća odvijaju dvije inovativne rasprave vezane uz općekulturne uvjete života: jedna od njih bavi se "postmodernom" kulturom, tj. društvom, a druga masovnim promjenama u komunikacijskim sustavima. Pritom, ističe, postmoderna se kultura najčešće opisuje kao alternativna postojećem društvu i usmjerava se na pojavu novoga individualnog identiteta, točnije položaja subjekta koji napušta zahtjeve modernog pojedinca za racionalnošću i autonomijom. Diskurs, pak, vezan uz nove komunikacijske sustave najčešće predstavlja ključ za bolji život i pravednije društvo te se sve više posvećuje nadolazećem tehničkom povećanju opsega razmjene informacija, kao i načinima na koje će te prednosti pridonijeti postojećim pojedincima i institucijama. Nastojeći spojiti spomenute rasprave zaključuje da su elektronički mediji dvadesetog stoljeća uzrok dubokoj transformaciji kulturnog identiteta. Točnije: *Ako se za moderno društvo može reći da se zalaže za pojedinca koji je racionalan, autonoman, centriran i stabilan (...) onda možda postmoderno društvo nastaje odgajanjem oblika identiteta koji su različiti od moderniteta, pa čak suprotstavljeni modernitetu. A tehnologije elektroničke komunikacije značajno uvećavaju te postmoderne mogućnosti.*¹ Suvremene tehnologije ne promatra pritom kao *unapređenje već oblikovanih pojedinaca* (što bi podrazumijevalo zbrajanje dobrih i loših utjecaja tehnologije, više kvantitativnu, a ne kvalitativnu promjenu društva i kulture), nego kao *dubinsku transformaciju* koja se očituje u samoj promjeni identiteta: *elektroničke komunikacije subjekt konstituiraju drugačije nego što to čine glavne moderne institucije. Ako moderna, ili način proizvodnje, označava shematizirane prakse koje stvaraju*

¹ Poster, Mark, *Postmoderne virtualnosti*, u: *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk – Kulture tehnološke tjelesnosti*, ur. Fatherstone, Mike i Burrows, Roger, Zagreb, 2001, str. 119.

*identitete kao autonomne i (instrumentalno) racionalne, postmodernizam ili način informacije ukazuje na komunikacijske prakse koje subjekte konstituiraju kao nestabilne, višestruke i raspršene.*²

Slične rasprave o utjecaju novih medija³ komuniciranja u posljednjih dvadesetak godina nalazimo u nizu studija koje se bave radikalnim promjenama u općim uvjetima suvremenog života i načinima na koje su isti bitno promijenili razumijevanje stvarnosti. Prepune utopijskih, distopijskih te heterodistopijskih mogućnosti slažu se one uglavnom oko činjenice da je novo medijsko doba kraja dvadesetog stoljeća imalo ogroman utjecaj na ustroj društvenog života i oblika kulturnog identiteta u kojem su telefon, radio, film, televizija, video kao njegov kreativni izraz te u najnovije doba računala i njihova interakcija u "multimediju" rekonfigurirali stvarnost, u njoj sveprisutnu riječ, zvukove i slike kultivirajući potpuno nove oblike osjećajnosti. U tom se kontekstu ljudska bića sve više isprepliću s tehnologijom i jedni s drugima posredstvom tehnologije, a stare podjele između specifično ljudskog i specifično tehnološkog postaju sve zamršenije. Sve fluidnije jastvo tvori se u uskoj interakciji sa strojnim vezama, a sve češćim pitanjem pri definiranju ljudskog identiteta, kako ističe Sherry Turkle, javlja se ono: živimo li ovaj život na ekranu ili onaj u ekranu. Gradeći "znanje" o svijetu oko sebe i u sebi samom, današnji se čovjek sve manje služi "izravnim", "neposrednim" iskustvom, a sve više medijima prenesenim, "drugim", "posrednim" iskustvima.⁴ Problematiziranje pojma identiteta tako se

² Isto, str. 129.

³ Pojam *medij* ovdje rabimo u sljedećem značenju: *suvremeno sredstvo za prenošenje informacija (novine, radio, TV, Internet i sl.). (Hrvatski enciklopedijski rječnik 6, Novi Liber, Zagreb, 2004, str. 121).* O shvaćanju pojma mediji danas vidi i: Mikulić, Borislav, *Glasovi iz kante, McLuhan, digitalni apsolut i problem regresivnog napretka (Prilog materijalističkoj epistemologiji medijskog diskursa)*, u: http://www.sac.org.yu/komunikacija/casopisi/fid/XXVIII/index.html?stdlang=ser_lat (25.05.2006)

⁴ O tome na koji su način u suvremenom, medijima nastanjenom svijetu promijenjeni uvjeti uspostavljanja identiteta vidi u: Biti, Marina, *Identitet i pitanje virtualnosti*, u: *Riječki filološki dani, Zbornik radova s Međunarodnoga znanstvenog skupa Riječki filološki dani održanog u Rijeci od 18. do 20. studenoga 2004*, Filozofski fakultet Rijeka, Rijeka, 2006, str. 559 – 572.

dovodi u vezu s tzv. kulturom simulacije⁵ koja bitno utječe na njegovo prihvaćanje u kontekstu postmodernističke kompleksnosti i rasredištenja.

Jedan od prvih kazališnih kritičara koji se je bavio medijima (posebice u za to vrijeme popularnom televizijom i videom⁶) u kontekstu hrvatske dramske i kazališne produkcije kraja osamdesetih godina prošlog stoljeća svakako je Dalibor Foretić.⁷ U svojoj kratkoj natuknici nastaloj u povodu objavljivanja dramskog teksta *Video fabula* Ivana Bakmaza taj nas autor (pozivajući se na jednog od najpoznatijih teoretičara medija M. McLuhana⁸) upozorava na činjenicu da su suvremeni mediji komuniciranja bitno utjecali na promjenu ljudske osjećajnosti, te dodaje: *Na stanovit način oni našu psihi rascjepljuju. S jedne strane, zatravljeni smo njihovim učincima koji nam otvaraju nove obzore stvarnog i imaginarnog svijeta. S druge pak strane, osjećamo i stanovit otpor prema takvom komuniciranju sa svijetom, negdje u podsvijesti naslućujemo da takvo komuniciranje nije 'ono pravo'.*⁹ Osim toga, tvrdi da pravih primjera koji

⁵ Vidi: Turkle, Sherry, *Identitet u doba Interneta*, u: *Književna smotra*, XXXI, 1999, 114, str. 5 – 13.

⁶ Valja napomenuti da su se s pojmom medija najprije povezivali tzv. elektronski mediji (radio i televizija) i njima srodni oblici posredovanja slike (film, video). S probojem se elektronske tehnologije prema digitalizaciji na prijelazu 70-ih i 80-ih taj pojam bitno proširuje i u sebe infiltrira kablovsku televiziju, kompjutere, digitalne fotoaparate, mobilne telefone i kamere te strojeve za simulaciju kretanja u virtualnom prostoru i vremenu.

⁷ U ovom tekstu želja mi je razmotriti pitanja na koji su način spomenuti, bitno izmijenjeni uvjeti života utjecali na razvoj hrvatskog dramskog pisma s kraja dvadesetog i početka dvadesetprvog stoljeća. Pritom se neću baviti utjecajem novih, zavodljivih medija na hrvatsku kazališnu praksu u svezi kojih Lada Čale Feldman ističe: *Poseban krug putanja o prirodi kazališta kao medija što rabi ljudsko tijelo i prostorno vremenske zadatosti zbilje otvara odnos s novim medijima koji u avangardnim predstavama dvadesetog stoljeća. A posebice u intermedijalnim predstavama osamdesetih i devedesetih, ravnopravno ukoračuju u prostor pozornice kao sustvaratelji scenske slike, u nastojanju da upozore na 'promijenjene uvjete promatranja i nove parametre senzibiliteta koje diktiraju institucionalizirane prakse konstruiranja, procesiranja i širenja slika svijeta (televizija, video, film, MTV, reklame, novine, itd).'* (Čale-Feldman, Lada, *Teatar u teatru u hrvatskom teatru*, Zagreb, 1997, str. 278).

O literaturi vezanoj uz spomenutu problematiku vidi i u: *Postmoderna drama (terminološki aspekti)*, u: *Fluminensia*, 11, 1-2, 1999, str. 49–72 .

⁸ O posljedicama McLuhmanove teorije vidi:

http://www.sac.org.yu/komunikacija/casopisi/fid/XXVIII/index_html?stdlang=ser_lat.

⁹ Foretić, Dalibor, *Čovjek i njegovi produžeci*, u: *Scena*, 2, 1988, str. 138.

bi se ozbiljno pozabavili tim rascjepom ima zapravo vrlo malo – i to ne samo u hrvatskoj, već i u svjetskoj dramskoj produkciji uopće, *više se možda osjeća indirektan utjecaj toga rascjepa u mijenama dramske osjećajnosti*.¹⁰ Izuzmemo li primjer radio-drame Vladimira Gerića *Off ili Poskok i ptica* koja se bavi sličnim problemima u radijskom mediju (a koji je izveden krajem sedamdesetih), jedan od prvih pokušaja da se dramski uobličeni odnos čovjeka i njegovih medijskih produžetaka u nas po Foretićevu je sudu upravo spomenuta, a u kritičkoj literaturi gotovo posvema zanemarena, *Video fabula*¹¹ kojoj, tri godine kasnije, Ivan Bakmaz pridružuje tematski srodan *Video-život*.¹² Tim svojim dramama ovaj dramatičar reagira na sociološku činjenicu u kojoj su (počevši već od sedamdesetih godina) televizija i njoj pridruženi fenomen kućnog videa postali jednim od glavnih prijenosnika realnosti te tematizira medije kao jedne od ključnih činilaca privatnog i političkog života suvremenog čovjeka.

Bakmazovi su "video svjetovi" odraz gubitka neposrednog dodira čovjeka i njegove obiteljske, društvene, prirodne okoline, odslik otupljenja osjetila, izolacije i pasivne mentalne podčinjenosti propisanim, medijski posredovanim obrascima življenja. Nastanjeni su izgubljenim ljudima obezličenim *stereotipovima suvremenog života, patnički zatvoreni u ćelije modernih suburbanih spavaonica*¹³ u neprestanoj potrazi za smislom i osobnošću. Izgubivši prirodno okruženje i perspektivu, ti usamljeni protagonisti ni u jednom trenutku nisu sigurni što je istina, a što ne, te u pokušaju iznalaženja smisla pokušavaju ponovnom proizvodnjom (video) stvarnosti istu redefinirati, proizvesti nove doživljaje, novu osjećajnost, novo znanje.

Medij videa glavnim protagonistima *Video fabule* - Febu i Febi nije tek posrednik koji prenosi neki sadržaj, već osobit produžetak, sredstvo uz pomoću

¹⁰ Isto.

¹¹ Tekst je objavljen u časopisu *Scena*, 2/1988, str. 113 – 72.

¹² Tekst je objavljen u časopisu *Prolog*, VI. (XXIII), 1991, 22, str. 63 – 94.

¹³ Foretić, D., n.d., str. 139.

kojeg ti bezlični i u umjetnim okruženjima izgubljeni subjekti uvježbavaju i oformljuju vlastitu socijalnu i emocionalnu sredinu. On je integralni dio njihovog prirodno-umjetnog okruženja, pokraj i u kojem žive lišeni mogućnosti uspostave bilo kakve komunikacije. Jer, postojeći bezimeno i besmisleno u otuđenom svijetu prenapućenom krhotinama riječi, Febo i Feba razgovaraju tek banalnim i osakaćenim rečenicama, šablonama govornih fraza kojima, neprestano ih kumulirajući, izivljavaju svoju nemoć u apsurdnim i lascivnim jezičnim kalamburima tipa:

*Moj vas ganja oko panja... moj vas mota oko plota... moj vas nađe ispod lađe... moj vas mune preko Une... moj vas rine preko Drine u tri pičke materine... moj vas vrti sve do smrti... moj vas mota oko plota... mota oko plota...*¹⁴

Preko narodnih poslovice, starogradskih pjesama, najrazličitijih jezičnih obrazaca, dječjih pjesmica, grotesknih, na trenutke potpuno automatiziranih i grčevitih (često potpuno ispraznih i naizgled nefunkcionalnih) asocijativnih nizova Ivan Bakmaz kroz niz od deset scena (simetrično raspoređenih u dva dijela drame) varira fragmente različitih vidova ljudskog otuđenja (bračnog u sceni *Video-trokut*, prirodnog – *Video-izlet*, emocionalnog – *Video-čuvstva u samoći*, socijalnog – *Video-poraz*, itd.). Njegovi su likovi upućeni na medij kao, kako i tvrdi Foretić, jedino oživotvorenje njihovih najintimijih poriva, *na konstituiranje jednog svijeta lažnog u njegovoj providnosti, ili, kao jedino sredstvo premošćenja (...) kojim oni i između sebe uspostavljaju komunikaciju.*¹⁵ Svjesni činjenice da im iskustvo videa omogućuje da sebe dožive u ulogama "drugih", grade oni tijekom dramske radnje svoju video fabulu – priču – nadomjestak stvarnog svijeta putem kojega izražavaju svoje skrivene porive, erotske imaginacije, uživaju, putuju, bore se, "uvježbavaju" emocije, pobunu,

¹⁴ Bakmaz, Ivan, *Video-fabula...*, str. 131.

¹⁵ Foretić, n.d., str. 139.

vlastiti život,¹⁶ ali i vlastitu smrt. Oslanjajući se na tehnologiju videa pokušavaju dakle konstituirati osjećaj subjektivnosti i zadovoljstva što u sažetom obliku ponajbolje možemo iščitati iz sljedećih ulomaka sedme slike ove drame:

FRAK 2: Dugo smo razmišljali kako pomoći našem narodu da preživi, kad nam na špic sjede ideja koja će i tebe sigurno oboriti na guzicu.

FRAK 4: Bacit ćemo se u proizvodnju... video kazeta s najrazličitijim životnim situacijama. Kao što su naši djedovi i bake kupovali ploče da bi slušali glazbu po želji i vlastitom nahođenju, tako ćemo i našem radnom čovjeku omogućiti da posegne za situacijom koju je poželio ili koje se zaželio. Svejedno.

(...)

*FRAK 1: Priznat ćeš da je to ogroman skok. Glazbu možeš slušati a uz naše video situacije moći će se lijepo živjeti. (...) Realna nas situacija prisiljava da izaberemo razvojni put s video-situacijama. (...) Bitno je da se ljudi ispušu, isprazne kako im već priroda nalaže. Kad to ne mogu u stvarnoj situaciji, neka to učine u video-situacijama...*¹⁷

Zarobljeni u "tamnici jezika" Bakmazovi protagonisti svoje osamljene i gole fabule, postmoderne, raspršene i višestruke video "male priče" nude tek kao nadomjestak života dvojeći istodobno u njihovu smislenost. Febina finitivna rečenica: *Možda je netko zainteresiran za osamljenu i голу fabulu*¹⁸ stoga predstavlja tek rekapitulaciju gorke besmisli koju autor u svom narednom tekstu *Video-životu* religijskim aluzijama bitno revidira. Osim toga, motivske silnice tog drugog, dramaturški bitno pročišćenijeg teksta obojene su i mnogobrojnim političkim i ideološkim konotacijama kao nerazdvojnim činiocima identifikacije osobnosti njenih protagonista. I u njemu, baš kao i u *Video fabuli*, u središtu radnje nalazimo bračni par u zrelim godinama, Jelu i Duju, koji u potrazi za

¹⁶ Kako i tvrdi FRAK 3: *Recimo da je naš čovjek zaboravio kako treba živjeti. Zašto ga video situacije ne bi na to podsjetile? Treba se najprije lijepo roditi, pa lijepo učiti i jasno diplomirati, pa tek kad si siguran da si sazeo, lijepo se vjenčati, a onda, bogami, lijepo zasukati rukave da bi mogao lijepo umrijeti.* (Bakmaz, n.d., str. 130)

¹⁷ Bakmaz, n.d., str. 130.

¹⁸ Isto, str. 138.

osmišljenjem vlastita života dolaze u moderno namješten apartman kako bi snimili "popravljenju", ideološkim zahtjevima vremena i društveno sankcioniranom obrascu prilagođenu video-snimku vlastitog života:

JELA: Svi su se naši prijatelji već pobrinuli za video-vječnost. Pozivaju nas na svečane projekcije. Neugodno mi se odazvati kad ne možemo uzvratiti. Samo smo mi bijele vrane. Hoćeš da nam se dogodi što i Majerovima? Ne znaju što imaju, a umrli su bez video-vječnosti.

DUJE: Da se razumijemo, draga Jele. Na video-život pristao sam ne zbog vječnosti i prestiža – već zbog vjere da se u našem odnosu može nešto promijeniti samo ako popravimo svoj život. (...)

Duje: Ovo je jedinstvena prilika da popravimo svoj život.¹⁹

No, za razliku od *Video fabule* na čijoj pozornici realni protagonisti kroz stalnu suigru i pretapanje sa slikama (koje se odvijaju u dnu sobe na ekranu u veličini filmskog platna na kojem se pojavljuju osobe u prirodnoj veličini kao da se pojavljuju na sceni²⁰) već snimljene "fabule" pokušavaju dokučiti zaboravljeno, propušteno, društvenim konvencijama "ogledno" i "primjereno", u *Video-životu* Jela i Duje uz pomoć lakaja, Glumaca i Snimatelja tek kreću u proizvodnju vlastitog života – slike – produžetka. Nakon niza scena pokusa životnih epizoda i njihovih snimanja, na kraju same drame slijedi svečana projekcija, kako tvrdi L. Čale Feldman, finalna prilika za *konzumentski užitak u vlastitu ovjekovječenju polučenom prekrajanjem i kondenzacijom* što će život učiniti *sadržajnim predmetom posjedovanja i, prema potrebi, nuđenja i traženja na socijalnom tržištu. Međutim, privid autonomnosti odluke o proizvodnji vlastita života-snimke, kao i privid osobnosti njegove režije, koji Bakmaz stvara bračnim prepirkama glede relevantnosti pojedinih životnih trenutaka, kao i načina njihove izvedbe i video-prezentacije, u posljednjem se prizoru ruši – dolazak u kuću u kojoj se proizvode video-iluzije značio je za Jelu i Duju*

¹⁹ Bakmaz, *Video-život*, str. 64-65.

²⁰ Bakmaz, *Video-fabula*, str. 113.

*pristanak na prostituciju koja nadilazi puko ogoljivanje pred znatiželjom objektivne kamere: vrpce prepunjene privatnim zbivanjima dopušteno je izrađivati samo onima koji su svoje biografije znalački podredili državnoj priči, nadosobnoj povijesti – u protivnom, kao što biva s Jelinim i Dujinim životom, njihova će kaseta biti izbrisana, a kraj komada obilježuje groteskni ostatak posuđen tim poništenim identitetima: 'Sad nam jedino preostaje da gledamo kako drugi žive'.²¹ No, dodali bismo ovom podužem citatu iz zaista studiozne i iscrpne analize Čale Feldmanove, u *Video-životu* (za razliku od *Video fabule*) iza spomenute Jeline rečenice slijedi preobrazba i osvješćenje²² - Duje i Jela na ekranu ugledaju upravo proklijalo sjeme te zagrljeni promatraju na ekranu sliku upravo proklijalog sjemena uz zvuke završne pjesme:*

*Bog je posadio malo sjeme
u zemlji moga vrta
Bog je posadio malo sjeme
na početku moga puta
Htio bih da raste sjeme
htio bih da daje plod
Ali vrijeme njegova cvata
njega poznaje samo Bog²³*

U toj posljednjoj sceni autor dakle sintetizira iskustvo svog izrazito ironijski obojenoga političkoga dramskog diskursa s vjerom u mogućnost iskupljenja, prisustvo *Duha svetog*²⁴ uz čiju samo pomoć u suvremenom,

²¹ Čale Feldman, , n.d., str 281 – 282.

²² DUJE: *Ne znam kako da ti objasnim, Jele moja, ali ja stvarno živim. Taj Lakaj pojma nema kakvu mi je uslugu učinio. Po prvi put u životu ja živim. Htjeli smo sačuvati i obraniti život, ali život se ne može zaustaviti u sebi. Sad se ne mogu obraniti od života koji navire u meni* (Bakmaz, *Video-život*, str. 93)

²³ Isto.

²⁴ Bakmaz, Ivan, *Zahvaljujem Duhu Svetom*, u: *Prolog*, VI, 1991, 22, str. 62.

falsificiranom, tupom, ideološki nadziranom svijetu, suočenje s konačnim krahom ipak ne vodi u konačnu propast, već budi smisao, osvješćenje i nadu.

U oba Bakmazova teksta svijet normalnog, svakodnevnog i onaj drugi, snimljeni, projicirani video svijet, zauzimaju istopravne razine jednakomjerno izvrgnute ruglu, kako i tvrdi Lada Čale Feldman, kao ontologije bez kakvoće i strukture, pri čemu video-projekcije *zadobivaju nedvojbeni prezirni prizvuk dvaput kopijom 'odgođene' stvarnosti shvaćene kao prilike za autentičnim iskustvom*.²⁵ U njihovu su okruženju protagonisti žrtve-ovisnici otuđenog, ideološki izmanipuliranog, tehnološkim razvojem razorenoga prirodnog konteksta u čijem razorenom središtu upravo mediji nameću mjerila valjanosti svijeta u kojem živimo, potiskuju i nadomještaju čovjekove kreativne slike, pothranjuju njegovu pasivnost, uvježbavaju njegovu podčinjenost autoritetima. Njihovo je jastvo pri tom u potpunosti rascijepljeno, fluidno, neprestano obnavljajuće (ali istovremeno i razarajuće) u interakciji sa svojim medijskim produžecima, video nadomjescima. U vrlo pak uskom rascjepu između dviju jednako groteskno razmravljenih razina tek uz Božju pomoć, tipično za Bakmaza, u *Video-životu* može proklijati sjeme nade i iskupljenja.

Uz miteme urbane, visokotehnološki razvijene stvarnosti, dosad uglavnom strane našoj dramskoj literaturi, vezani su i dramski tekstovi mlade hrvatske dramske spisateljice Tanje Radović čije se ime u hrestomatijama i antologijama hrvatske dramske književnosti navodi zasad tek sporadično i oprezno.²⁶ Kazališna kritika pak o njenim predstavama najčešće govori kao o jednom, u odnosu na dosadašnju kazališnu produkciju, potpuno novom dramskom rukopisu koji progovara o začudnoj projekciji otuđene budućnosti, fascinaciji

²⁵ Čale Feldman, n.d., str. 282.

²⁶ Boris Senker u svojoj *Hrestomatiji hrvatske drame – II dio (1941 – 1995)*, Zagreb, 2001. Tanju Radović spominje kao predstavnicu tzv. *techno drame*. Sanja Nikčević njeno ime veže uz val *nove hrvatske drame* (vidi: Nikčević, Sanja, *Antologija na novata hrvatska drama*, Skopje, 2002)

umjetnim svjetovima kompjuterske tehnologije, o suvremenim paranojama ljudi prema računalima, izoliranosti, osamljenosti i bešćutnosti današnjeg vremena.²⁷ Na tragu Bakmazovih *Video-svjetova*, ona je u svojim dramskim tekstovima zaokupljena intervencijom tehnologije u ljudsku prirodu, ljudskim iskustvima koja više nisu direktna, već sekundarna i posredovana medijima. Njezine se drame ne odvijaju u prirodnim okruženjima već u prostorima stvorenim ljudskom rukom – zatvorenim sobama gradskih stanova, malih tvrtki, virtualnim prostorima Mreže, kupeima u vlaku, na vrhu planine na kojem je smješten radiotelevizijski i mobitel odašiljač... Integrativnim momentom tih otuđenih, paranoičnih prostora postaje upravo suvremena medijska tehnologija koja posvema gasi prirodno ljudsko iskustvo. Ona nije tek posrednik koji prenosi neke sadržaje, već postaje njegovim glavnim upravljačkim čimbenikom, u isto je vrijeme i prijatelj i neprijatelj, obožavana i omražena, u potpunosti mijenja ljudsku subjektivnost, doživljava prostora i vremena, tjelesnog prisustva.

Na koji način mediji oformljuju vlastitu socijalnu sredinu, preoblikuju društveni život i interveniraju u ljudsku prirodu možemo vidjeti već iz jednog od prvih tekstova Tanje Radović – *Mačjoj glavi*²⁸ – u kojoj ta mlada dramatičarka progovara o bijegu od stvarnosti koji protagoniste, Ženu i Muža, odvodi u svijet glamuroznih holivudskih televizijskih sapunica. Televizijska je tehnologija ovdje opisana kao važan čimbenik u životu suvremenog čovjeka - proizvedeći specifične neuropsihološke reakcije, ona izaziva zbunjenost i podčinjenost slikama koje emitira te u potpunosti izolira ljude jedne od drugih, od okruženja u kojem žive, od vlastitih osjetila. Ona sistematski mrvi i fragmentira sliku svijeta stvarajući tip masovne kulture u kojoj su životi ljudi tek *banalne i plitke priče*:

²⁷ O izvedbama autoričinih drama vidi: <http://web.vip.hr/robert.ravnic.vip/Macija%20glava%20predstava.htm> (26. 10. 2005).

²⁸ *Mačja glava*, Plima, VII, 2000, 18, Zagreb, str. 3 – 19. Tekst je nastao 1995. g. (vidi: *Hrvatska drama 4*, Bilten hrvatskog centra ITI, Zagreb, 1998, str. 32), a praižveden je 1996. g. u režiji Smiljane Davide Čuke od strane Studentskog kazališta *Ivan Goran Kovačić*.

ŽENA: Televizija je udaljila muža i ženu. Definitivno. To su izmislili pobornici samačkog života. S televizijom kao da nisi sam. A nisi ni s drugim. Tko zna gdje s i(...) Recimo, izumro je razgovor... izumro je seks... izumrla je kavica, gatanje...

MUŽ: (ne skida pogled s ekrana)... čijanje perja, komušanje kukuruza...

*ŽENA: Sve je definitivno izumrlo. Muž je izumro zajedno sa ženom. (stanka) Recimo, muž više ne bi prepoznao svoju ženu da ona kojim slučajem osvane na ekranu. Naprimjer, da reklamira sredstva za čišćenje. Prošla bi sasvim nezapaženo. Možda bi imala više sreće u vremenskoj prognozi...*²⁹

Svojim hipnotičkim utjecajem u potpunosti potiskuje stvarnost,³⁰ pa slično poput Bakmazovih junaka i bezimena Žena u *Mačjoj glavi* rezignirano konstatira: *Možda bi trebalo snimiti život svakog od nas pa ga puštati na videu. Odjednom bi postao strašno zanimljiv. Svi bi htjeli neku ulogu. Puno je teže sjediti, a ne sudjelovati, da znaš!*³¹

Sukladno tezi poznatog teoretičara medija Marshalla McLuhana koji je u svojoj knjizi *Gutenbergova galaksija: nastajanje tipografskog čovjeka*³² analizirao utjecaj različitih medija na europsku kulturu i ljudsku svijest i u svijetu *Mačje glave* tehnologija televizije nije tek sredstvo koje se upotrebljava već je ona sredstvo uz pomoću kojeg se preobražavaju ljudi i narušava njihova priroda. Ona ovdje preuzima ulogu uznemirujućeg simbola otuđenja, a bijeg koji nudi potpuno je sukladan moralnoj i društvenoj ispraznosti nositelja dramske radnje. Jer, slika bezbrižne stvarnosti koja se prikazuje u holivudskim TV-sapunicama, najomiljenijem obliku "gubljenja vremena" naše današnjice, u potpunoj je (kako smo dijelom mogli i vidjeti iz citirana odlomka) suprotnosti sa stvarnim problemima koje muče Ženu i Muža. Njezin je prostor tek obmana,

²⁹ Radović, Tanja, *Mačja glava*, u: *Iznajmljivanje vremena*, Meandar i SKUD "I.G.Kovbačić", Zagreb, 2001, str. 12-13.

³⁰ Vidi npr. scenu 16.

³¹ Isto, str. 13.

³² McLuhan, Marshall, *Gutenbergova galaksija: nastajanje tipografskog čovjeka*, Beograd, 1973.

groteskna metonimija društvenog stanja koje proizvodi model življenja što se zasniva na potpunom izostanku međusobne komunikacije. No za razliku od Bakmazova, apsolutno je apolitična te lišena bilo kakvih ideoloških vertikalna i polemičkih tonova. Pokušaj je izlaska iz njena svijeta osuđen na neuspjeh jer, pothranjujući svakodnevno čovjekovu pasivnost, medij televizije u svijetu Tanje Radović uvježbanom rukom podčinjava njene protagoniste, sigurnom, hipnotičkom snagom potiskuje njihovo iskonsko jastvo i pretvara ljude u svoje replike.³³

Nakon *Mačje glave* i njenih, kako i ističu M. Featherstone i R. Burrows, *privatiziranih dramskih povlačenja u televiziju i video*, dakle, u - po definiciji bitno pasivne i ne-interaktivne medije, Tanja je Radović u svojim narednim tekstovima u sve većoj mjeri zaokupljena novijim, interaktivnim medijima komunikacije: kompjuterima, računarskim igrama, Internetom. Njena drama *Iznajmljivanje vremena*³⁴ u tom je kontekstu na neki način "prijelazni" tekst u kojem autorica varira teme ljudske izoliranosti i depersonaliziranosti načete u *Mačjoj glavi*, ali i najavljuje svoju zaokupljenost strahom od nove, kompjuterske tehnologije koji do punog izražaja dolaze u njenu *Kompjutoru*.³⁵ U kontekstu

³³ Više vidi u: Car-Mihec, Adriana, *Struktura prostora u ranim dramama Tanje Radović*, u trenutno još neobjavljenom zborniku *Krležini dani u Osijeku 2005 – Riječ, tijelo i prostor u hrvatskoj dramskoj književnosti i kazalištu*.

³⁴ Taj je dramski tekst prvi puta objavljen u časopisu *Glumište: Iznajmljivanje vremena*, Glumište, I, 1998, 1, Zagreb, str. 83 – 94. Isti je objavljen i u *Zborniku drama i predložaka za igre praižvedenih u programima 22. i 23. susreta zagrebačkih kazališnih amatera*, Zagreb, Kulturni centar Peščenica, 1999, kao i u već spomenutoj autoričinoj (istoimenoj) zbirci *Iznajmljivanje vremena* iz 2001. Tekst je nastao 1995. g. (vidi: *Hrvatska drama 4*, Bilten hrvatskog centra ITI, Zagreb, 1999, str. 34). Studentsko kazalište *Ivan Goran Kovačić* praižvelo je taj tekst 1999. g. u režiji Tanje Radović i Roberta Zuberu.

³⁵ Tekst je objavljen i u *Zborniku drama i predložaka za igre praižvedene u programu 21. susreta zagrebačkih kazališnih amatera*, Zagreb, Kulturni centar Peščenica, 1997. Nastao je 1996. (vidi: *Hrvatska drama 5*, Bilten hrvatskog centra ITI, Zagreb, 1998, str. 32). Svoju je praižvedbu u kolektivnoj režiji Studentskog kazališta *Ivan Goran Kovačić* doživio u Centru za kulturu Trešnjevka 1997. godine. Tom je prigodom kazališna kritičarka Nataša Govedić ustvrdila da on 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 papirnatost birokraciji te dodaje: *Bogu (onom kasparovskom) hvala da je netko od hrvatskih dramatičara zapazio da živimo na*

hrvatske dramske književnosti to je djelo, uz njenu narednu dramu *Mreža*³⁶ jedinstveni i zapravo vrlo rijedak primjer tzv. *cyberpunk* dramskog rukopisa³⁷ - pojma koji se u kritičkoj i teorijskoj literaturi najčešće objašnjava kao jedna od posljednjih faza koja tvori modernu povijest znanstvene fantastike. *Cyberpunk* se definira 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 elektroničkih medija s pojmovima kiberprostor i kiborg,³⁸ kao i nizom sličnih izvedenica (a svih vezanih uz pojam kibernetike³⁹) taj pojam u opticaj ulazi osamdesetih godina prošlog stoljeća. Godina 1984. presudna je za daljnju budućnost toga 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

samom kraju dvadesetog stoljeća, a ne ispred vječno recikliranog Hada i umorne postmoderne kao kulta prerađivanja starijih predložaka. (<http://web.vip.hr/robert.ravnic.vip/Kritike.htm> /26.10.2005/)

³⁶ Tekst je napisan 1998. (vidi: *Hrvatska drama 6/7*, Bilten hrvatskog centra ITI, Zagreb, 2001, str. 40)

³⁷ 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* je kovanica 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.

³⁸ Pojam *kiborg* neologizam je koji su predložili M.E. Clynes i N.S. Kline 1960. godine kako bi opisali *samoregulacijske ljudsko-strojne sustave* i posebno *egzogeno proširen organizacijski kompleks koji nesvjesno funkcionira kao integrirani homeostatski sustav*. (Tomas, David, *Povratna sprega i kibernetika*, u: *Kiberprostor...*, str. 61)

³⁹ Pojam *kibernetika* skovan je 1948. g. kao opis nove znanstvene discipline koja ujedinjuje teoriju komunikacije i teoriju upravljanja. Vidi: Featherstone, Mike, Burrows, Roger, *Kultura tehnološke tjelesnosti*, u: *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk – Kulture tehnološke tjelesnosti*, ur. Fatherstone, Mike i Burrows, Roger, Zagreb, 2001, str. 15.

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*.⁴⁰ 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. 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, riječima R. U. Siriusa, 'kiberpunk pobjegao iz književnog žanra u kulturološku zbilju*.⁴¹

Jedan od najuglednijih teoretičara postmodernih poetika koji je cyberpunk na neki način uveo u *mainstream* teoriju ovakvom promišljanju dodaje i sljedeće: *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*.⁴² Upravo u tom kontekstu valja promotriti i sljedeći odlomak iz intervju Tanje Radović u kojem autorica eksplicitno progovara o svojoj naklonjenosti postmodernim postupcima i strategijama (rascjepkanost subjekta, fragmentarnost, stiliziranost, igrivost, parodičnost, istrošenost tradicionalnih vrijednosti), kao i opsjednutosti

⁴⁰ Thomas, D., n.d., str. 62.

⁴¹ Roško, Zoran, Uvod – 'Ostavimo budućnost za sobom': *znanstvena-kiberpunk-fantastika i cyber-modernizam*, u: *Treći program hrvatskog radija*, 53-54, 1998, str. 269.

⁴² McHale, Brian, *Prema poetici kiberpunka*, u: *Treći...*, str. 274.

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 ustanovljen moral, konvencije, društvene zadanoosti, 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. Granice prema otupjelosti i ravnodušnosti jako su se pomaknule. Caruje narcisoidni i sebi neizmjereno važni ego u svom mikrokozmosu. Ja taj ego razvlačim do apsurd. Izvrgujem ruglu moderne fobije i opsjednutosti egom. Što mi drugo preostaje? Pisac je uronjen u vlastito vrijeme i ne može mu izmaknuti. (...) ono što muči dramatičare današnjice (naravno da neprestano govorim i o sebi) je raspad osobnosti lika, bolje rečeno – postmoderna rascjepkanost osobnosti.*⁴³

Njeni su likovi, dodaje, zahvaćeni *entropičnim silama otuđenja* te stoga nisu u stanju *uspostaviti vlastitu osobnost i stvarnost koja se pred njihovim očima raspada*. Vidljivo je to upravo na primjeru triju jasno funkcijski raspoređena protagonista njena *Kompjutora*: Gospođe Voditelj, Vinniea i Gospodina Computinga, koji su zaokupljeni temom računala i 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*,⁴⁴ Tanja Radović polazi u svome tekstu od aktualnog stanja iskustvenog svijeta, njemu svojstvenoga paničnog straha i tjeskobe od

⁴³ Radović, Tanja, *O dramskom činjenju*, ALEPH, X, 2005, 12, Osijek, str. 24.

⁴⁴ O Malmgrenovim terminima *ekstrapolacija* i *spekulacija* vidi u: McHale, B., n.d., str. 273.

računalske tehnologije sposobne da nad svijetom preuzme kontrolu i uništi sjećanja.⁴⁵ 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 srozava i civilizacija ide svome kraju...Entropija radi svoje. A sistem polako curi dok se ne pretvori u konačni kaos.* Ovo su samo neke od replika Gospođe Voditelj, 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 osobit oblik nadzora, a posebice od činjenice da je ona (u obliku velikih korporacija⁴⁶) 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.*⁴⁷

Strah od budućnosti u koji je uronjena kompletna cyberpunk kultura, pa tako i ova drama, dodatno je opterećen 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 proteže se u prvom dijelu drame Tanje Radović i jedna je od za taj žanr tipičnih inačica "uzgoja" novih pojedinaca. Osim strojno usmjerene cyberpunk inačice, koja predstavlja jednu od varijanti ljudsko-

⁴⁵ Vidljivo je to primjerice 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.* (Radović, T., *Kompjutor*, u: *Iznajmljivanje vremena*, Zagreb, 2001, str. 87)

⁴⁶ Strah od multinacionalnih korporacija koje posjeduju gotovo svakoga motiv je vrlo čest u cyberpunk romanima.

⁴⁷ Isto, str. 89.

strojnog sustava, hibrida čovjeka i stroja u kojem dijelovi stroja čine nadomjestke koji su integrirani u ljudski organizam, autorica koristi i pojam *klona* koji je, kako tvrdi McHale, biopankerska varijanta kiberpanskog SF-a.⁴⁸ 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!*⁴⁹).

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-ovski motiv obrađuje tipično parodijski: pojava arhaičnog, danas potpuno zastarjelog abaka,⁵⁰ tu je obgrljena muzičkom apologijom "nadčovjeka", citatom

⁴⁸ Brian McHale ističe: *Strojno usmjeren kiberpunk proizvodi elektroničke i mehaničke surogate ljudskih bića (robote, umjetne inteligencije), a biopankerska inačica 'uzgaja' nove pojedince, doslovno umnožavajući jastvo. Dok strojno usmjerena inačica pojačava i proširuje ljudske sposobnosti mehaničkim sredstvima (protezama, uređajima 'waldo'), biopunk postiže isto uz pomoć biotehnika, proizvodeći nove, preoblikovane ljudske vrste...* (McHale, B., n.d., str. 282.)

⁴⁹ Radović, T., n.d., str. 96.

⁵⁰ Prvo poznato pomagalo za obavljanje osnovnih aritmetičkih operacija je *abak* (eng. *abacus*), za koje se pouzdano zna da je u uporabi barem 5000 godina. Ta naprava vrlo je slična računalu 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. Lagan i malih dimenzija, jeftin i jednostavan za proizvodnju, abak je svakom pristupačan, za rad s njime 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.

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*.

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 zapovjedima 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.*⁵¹), potom druge u kojoj Vinnie uvjerava G. Voditelja u različite mogućnosti "suradnje" s kompjutorima (*Open second scene. Dialog boxes. Compatibility options.*⁵²), treće u kojoj G. Voditelj traži pomoć od G. Computinga kako bi zaštitila svoju firmu (*Open third scene. Search for help. Protect document. Save.*⁵³), četvrte u kojem G. Voditelj pokušava napraviti rez i ponovno preuzeti kontrolu nad Vinnijem (*Open fourth scene. Bold. Underline. Cut. Repeat. Soft return.*⁵⁴), pete koja oslikava Vinnija u svijetu računalne igre (*Open fifth scene. Play games.*⁵⁵), šeste koja nadalje varira i produbljuje sliku svijeta u virtualnoj stvarnosti (*Open sixth scene. Creating*

⁵¹ Isto, str. 98.

⁵² Isto, str. 101.

⁵³ Isto, str. 104.

⁵⁴ Isto, str. 107.

⁵⁵ Isto, str. 111.

style. Special text effects. Save.⁵⁶), te posljednje, sedme u kojoj se igra pretvara u grešku (Open seventh scene. Error.⁵⁷), 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 strukture. Već u prvoj sceni nailazimo na, za cyberpunk tipičnu, sliku hakera – u ovom slučaju Vinnia koji pomoću kacige, naočala i njima pridruženih elektroničkih rukavica uz pratnju techno-glazbe izvodi stilizirane pokrete kretanja u virtualnoj stvarnosti – usporedno gibanje, lebdenje, 'surfanje'.⁵⁸ Virtualna stvarnost⁵⁹ u koju se on uživljava i koju opisuje tipično je računalno stvoreno mjesto koje njen sudionik "gleda" pomoću vizira, reagirajući pritom na podražaje ostalih sudionika ili pak na atraktivne maštarije koje, različite od zbiljske stvarnosti, oživljavaju igru, uspostavljaju nove razine imaginacije.⁶⁰

Takva stvarnost podrazumijeva ujedno i za njene sudionike fascinantno posjedovanje drukčije ličnosti, mnogostrukih identiteta. U njenu okruženju Vinnie odbacuje sva svoja nezadovoljstva⁶¹ vezana uz stvarni svijet te, ushićeno uzvikujući *Ja imam moć!*, prelazi u potpuno novi svijet u kojem je sve moguće.

⁵⁶ Isto, str. 112.

⁵⁷ Isto, str. 113.

⁵⁸ Isto, str. 98.

⁵⁹ 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.

⁶⁰ Npr. 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!* (Radović, T., n.d., str. 98)

⁶¹ 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)

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) Vinnija na moguće opasnosti od predugog boravka u virtualnoj stvarnosti. Njegova replika *Zbog umjetnih podražaja mogao bi poremetiti prirodne*⁶² 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.*⁶³

Vinniev lik u ovome tekstu prikazan je kao, za popularnu kulturu tipičan haker, mlad, društveno neprilagođen i statusno marginalan muškarac koji jedino putem računarske tehnologije vidi mogućnost svoje afirmacije. U njegovoj je osobi u autorica potpuno uspjela ostvariti temeljnu viziju cyberpunka o (groteskno infantilnoj) nadmoći identiteta izvedenog iz simuliranoga 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*,⁶⁴ 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

⁶² Isto.

⁶³ Heim, Michael, *Projektiranje virtualne stvarnosti*, u: *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk – Kulture tehnološke tjelesnosti*, ur. Fatherstone, Mike i Burrows, Roger, Zagreb, 2001, str. 102.

⁶⁴ Vidi: Radović, n.d., str. 101.

nudi jedinstvenu mogućnost izbavljenja od ograničenja fizičke stvarnosti i fizičkog tijela. Samo uz njezinu pomoć on može realizirati svoju fantaziju o svemoći i uključiti se u Mrežu: *VINNIE: (poletno) Ne trebate brinuti gospođo 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 snažni, gospođo Voditelj!*.⁶⁵ Mreža je prostor paralelnog života, komunikacijska, društvena činjenica, mjesto novoga socijalnog kontakta, virtualno područje u kojem se upoznaju novi prijatelji s kojima je moguće živjeti život paralelan stvarnome životu. Do punog izražaja to dolazi u petoj i šestoj slici drugog dijela drame koje neposredno donose na pozornicu, McHaleovim rječnikom rečeno, slike *mikrosvjetova* 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 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*.⁶⁶ Vinnijeva 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

⁶⁵ Isto, str. 102.

⁶⁶ Lupton, Deborah, *Otjelovljeno računalo/korisnik*, u: *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk – Kulture tehnološke tjelesnosti*, ur. Fatherstone, Mike i Burrows, Roger, Zagreb, 2001, str. 146.

*vi da bi s kompjutorom mogli ozdraviti? Kao prvo, napustit ćemo 'real life'. Tu su osnovni uzroci vaših bolesti.*⁶⁷

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 life'.*⁶⁸ 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, daju osjećaj potpune identifikacije i simetrije među pojedincima. Navode ga na odustajanje *od jedinstva i koherencije vlastitog identiteta i na psihološkoj i na društvenoj razini.*⁶⁹

Njemu je, naravno, suprotstavljena gospođa Voditelj čije ulaske na scenu autorica simbolično podcrtava glazbom 60-ih. Bez obzira na nezadovoljstvo koje osjeća prema stvarnom svijetu, ona ne želi prihvatiti Vinnijevu utopijsku vizuru novog svijeta. Prilagodba kompjuterskoj tehnologiji u njezinu je slučaju posve pragmatične prirode – 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 njezinu je slučaju doživljena kao neizrecivo bezdušna, prazna i jalova. Promjena koja kod Vinnia djeluje, kako ističe i sama gospođa Voditelj, kao droga,⁷⁰ za nju je tek obmana koja čovjeka, ma kako bio svjestan apokaliptičnog stanja današnjice, nije u mogućnosti osloboditi od obaveza stvarnoga svijeta,⁷¹ a Vinnie je tek *virtualni primjerak uzaludnosti ljudskog postojanja.*⁷²

⁶⁷ Radović, T., n.d., str. 103.

⁶⁸ Isto, str. 113.

⁶⁹ 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.

⁷⁰ G. VODITELJ: *Znaš što, Vinnie: ja se ne drogiram.* (Isto, str. 103)

⁷¹ VINNIE: *Sada smo kompletni, gospođo Voditelj. Možemo početi sve ispočetka.*

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 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.⁷³ 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... Ravnatelj...*⁷⁴ Tematiziranje rasapa identiteta i fragmentacija osobnosti se tu i na formalnom i na idejnom planu u potpunosti oslobađaju u izrazito fragmentarnoj (i nadasve regresivnoj) slici u kojoj poludjeli kompjuter napušta svoju "jaku" poziciju teksta, prijetjećeg 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.⁷⁵

Drama *Kompjutor* začudan je, u kontekstu hrvatske dramske književnosti jedinstven odraz postmodernoga doba u kojemu nestabilni, raspršeni i višestruki

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)

⁷² Isto, str. 106.

⁷³ 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.

⁷⁴ Radović, T., n.d. str. 116-117.

⁷⁵ Govedić, n.d., str. 28.

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 postmodernizam svojstvenu ontološku⁷⁶ dilemu izraženu Vinnijevim pitanjima *Odakle sam? Zašto sam ovdje? Kamo idem?*⁷⁷ u tom dramskom tekstu zaključuje pluralistička, parodijska, raspršena, centrifugalna⁷⁸ slika u kojoj se svi, istovremeno i smiješni i potpuno isprazni likovi zaglavljaju, parafriziramo samu autoricu, u svojim žuđenim ulogama, upadaju u virtualnu sliku sebe samih te bez odgovora na pitanje što zapravo jesu,⁷⁹ ostaju osuđeni na beskonačno ponavljanje u neodređenom prostoru kompjuterske halucinacije.

Vinnijeva opsjednutost virtualnim svijetom, njegova već spomenuta mržnja prema *real lifeu* vodi nas sljedećem autoričinu tekstu, njenoj *Mreži* čija se radnja⁸⁰ kompletno odvija u prostoru Mreže⁸¹ - nakon što u uvodnoj (pravoj

⁷⁶ O ontološkoj dominantu u znanstvenoj fantastici i postmodernističkoj književnosti vidi u: McHale, B., n.d.

⁷⁷ Radović, T., n.d. Str. 118.

⁷⁸ O pojmu *centrifugalno jastvo* vidi: McHale, B., n.d.

⁷⁹ Ili, kako bi rekao McHale, *Koje je moje jastvo?*

⁸⁰ Za razliku od *Kompjutora* u svezi kojeg je za pretpostaviti da se (unatoč izostanku bilo kakvih podataka o mjestu radnje u didaskalijskim natuknicama njegova prvog dijela) zbiva u prostorima male tvrtke.

⁸¹ Kiberprostor je globalna računalna mreža informacija. Razlikujemo tri temeljna koncepta kiberprostora: Barlovljevski kiberprostor, prostor prividne stvarnosti, te Gibsonovski kiberprostor. Više vidi u: Afrić, V., *Stvaranje umreženog čovjeka*, http://infoz.ffzg.hr/afric/MetodeII/Arhiva02_03/KiraljDa.htm (31.01.2006).

Gibsonov kiberprostor, nazvan još i 'matrica', jest trodimenzionalna mreža ('šahovska ploča u tri dimenzije, beskrajna i savršeno prozirna') u kojoj se koncentracije podataka (koje čuvaju korporacije, vladine agencije, vojska, itd.) predstavljaju obojenim geometrijskim oblicima: (...). Korisnik tog sustava ima privid da se kreće među tim predstavama kao po krajoliku, ali posve mentalnom i virtualnom krajoliku. Matrica je 'konsenzualna halucinacija', naime, svi oni koji se 'uključuju' u bilo koji od terminala doživljavaju isti halucinatorni krajolik. (McHale, n.d., str. 279)

Pojam mreže, tj. kiberprostora M. Featherstone, M. i R. Burrows, definiraju kao informacijski prostor u kojemu su podaci oblikovani tako da onome tko sa njima radi daju privid kontrole, premještanja i pristupanja informacijama, pri čemu on ili ona mogu biti povezani s velikim brojem korisnika uz pomoć marioneti slične simulacije što se odvija u petlji povratne sprege s korisnikom. Virtualna stvarnost predstavlja krajnje proširenje tog procesa i nudi čisti

SF) sceni dvojica astronauta (lutajući u skafanderima *kao da su u bestežinskom stanju*) s pomoću *naprave-ispitivača* pronađu tragove inteligentnog života, na pozornici se pojavljuje NET⁸² koji *počinje buditi svoju aktivnost; na tankim ploham postavljanim na različitim nivoima i pod različitim kutovima projicira se raskošna i vrlo živa vizualna aktivnost NET-a u obliku kompjuterske 3D animacije.*⁸³ Mreža,⁸⁴ tj. NET, istovremeno je i prostor i protagonist radnje prisutan putem razglasa kao *kompjuterski generiran glas, ujedno i projiciran na platnu*⁸⁵ koji izgovara svoje prve replike *I am the NET. I am that which is happening.*⁸⁶ U nju koja postoji i nigdje i svagdje, ulazi Orfej, mladi protagonist koji živi za ushićenje što mu ga ona pruža. Slično kao i Vinnie, i on je prikazan kao kompjuterima zaluden, tipičan haker, dakle, kako i tvrdi Deborah Lupton, kao mlad, socijalno neprilagođen muškarac⁸⁷ kojemu je život na/u računalu životna opsesija. Oslobođen prepreka vlastitoga organskog tijela, on (infantilan i smiješan) uživa u intelektualnoj nadmoći⁸⁸ u prostoru mrežne stvarnosti u kojoj međudjeluje s ostalim virtualnim entitetima (pa i sam postaje entitetom u toj stvarnosti). Nematerijalan, slobodan i posvema opsjednut beskrajnom snagom i

informacijski prostor nastanjen raznim kibernetским automatima, ili podatkovnim konstruktima, koji korisniku omogućuju da se živopisno i potpuno osjetilno uklopi u umjetnu okolinu. (Featherstone, Mike, Burrows, Roger, n.d., str 15)

⁸² NET je skraćenica eng. riječi *network* što u prijevodu znači *Dva ili više povezanih računalnih sustava...* (*Informacijski enciklopedijski rječnik, M-Z*, au. i ur. Panian, Željko, Zagreb 2005, str. 55).

⁸³ Radović, Tanja, *Mreža*, u: *Iznajmljivanje vremena*, Zagreb, str. 124.

⁸⁴ Nju ... *simbolizira ogroman krug – scenografski element s ugrađenom svjetlošću koja aktivno pulsira; projekcije se međusobno preklapaju u živoj aktivnosti.* (Isto.)

⁸⁵ Isto.

⁸⁶ Isto.

⁸⁷ D. Lupton ističe: *...'šmokljani' i 'hakeri' su beziznimno muškarci, obično u kasnoj adolescentskoj dobi, koji se tipično portretiraju kao društveno neprilagođeni i spektakularno fizički neprivlačni: nose debele, neugledne naočale, imaju suvišak kilograma, blijedi su, bubuljičave kože, s jadnim smislom za odijevanje. Njihova su tijela meka, a ne čvrsta, zbog premalo fizičke aktivnosti i previše brze hrane. (...) Prema mitologiji, šmokljanima su računala postala opsesija uslijed nedostatka društvenog položaja i fizičke neprivlačnosti. Izolirani od 'stvarnog' svijeta, oni postaju još odsječeniji od društva.* (Lupton, D., n.d., str. 148)

⁸⁸ *ORFEJ: ... Ludo sam sretan! Ima ovdje toliko toga! Orfej je prava, nevjerojatno inteligentna faca!* (Radović, T., n.d., str. 125)

srećom uspješno prevladava prepreke i provaljuje zabrane što mu ih nameće Vođa koji polaže pravo na vlasništvo i kontrolu nad Mrežom. Na svojim surferskim stazama sreće Kiborga, *zgodnu bigenetičku ženu-stroj, izrazito hladnog, techno dizajniranog androgina izgleda*,⁸⁹ čiju šifru uspijeva vrlo lako 'provaliti' jer mu je (mitskom) logikom zadana. Riječ je dakako o Euridiki, u ovom slučaju softverski simuliranoj ženi koja (sukladno svom žanrovskom uzusu) za svog partnera postaje stvarnim entitetom u umjetnoj stvarnosti prožetoj erotskom žudnjom i užitkom:

*ORFEJ: (surfa na NET-u; projekcije Kiborga ga obavijaju; čuje se techno verzija glazbenog motiva 'Orfej i Euridika' Glucka; Orfej se utapa u projekcijama erotski ponesen, projekcija Kiborga djeluje hladno erotski, techno spotovski, bez komunikacije) Euridikaaa... Euridika... savršena si... uzbuđuješ me... aaa... (imitira njen način) Bi li željela voditi ljubav sa mnom?... Bi li željela voditi ljubav sa mnom? (...), Nemoj nestati, Euridika. Uzbuđuje me jačina tvog softvera, dok surfam. Ušao sam u tebe, Euridika. Želim voditi ljubav s tobom.*⁹⁰

Sindrom, tj. "Bolest drugog svijeta" – motiv tek najavljen u *Kompjutoru* – u ovom je tekstu u potpunosti ogoljen, realiziran kao snažan satirički kibernetički fantazam koji duhovito poništava tragičnu mitsku podlogu na kojoj je sazdan: neodgovorno prekršivši dobro znan uvjet da ne smije provaljivati u nedozvoljena područja Mreže, Orfej je kažnjen progonstvom u realnu stvarnost, za njega *strašno mjesto* u kojem je sve *gluho i tupo, prazno, sporo i ubitačno*.

U podtekstu prisutna slika idealne Euridike u *Mreži* je osmišljena kao erotična *slika na NET-u* očaravajuće ljepote i izazovnih proporcija⁹¹ na koju se

⁸⁹ Isto, str. 126.

⁹⁰ Radović, T., str.- 130.

⁹¹ Vidi npr.: *VOĐA: ... Izgledaš zapravo realistično. Čak i površina kože... (prelazi joj prstima po koži) i pod prstima (počne ju pipkati)... izvanredan bionički materijal! Ovo je genetički točno (sve lascivnije ju dira i sa se pritom uspaljuje; na sceni se pojavljuju Kiborgove projekcije). Koja te budala dizajnirala? Za koga vruga moraš izgledati tako privlačno? To je suludo, hakeri se lijepe za tebe...* (Radović, T., str. 132)

logiraju svi hakeri. U funkcijskom smislu dodijeljena joj je uloga mrežnog policajaca čiji je zadatak privući, označiti i potom izvršiti egzekuciju svih neodgovornih hakera koji nedozvoljeno napadaju Mrežu. Svojom magnetskom privlačnošću ona u svoju praznu, nepostojeću stvarnost nezadrživo usisava zaludene članove NET-bratstva, kao i njihove Vođe – iz pozicije *onog što se događa i što želi biti upoznato* s početka teksta Mreža (poput kompjutera u prethodnoj drami) na njegovu kraju nadrasta sve pojedinačno, ljudsko i svezvremensko: *I am all those who are. Those who are not will never happen. I am and I shall be until the end of the eternity. (...) I am the NET. Would you like to be introduced?*⁹² i postaje apokaliptičnim simbolom potpune erozije granice između ljudskog i strojnog.

Iskazujući strah od svjetskih trendova razvoja informacijskih tehnologija koji najavljuju stvaranje cyberpunk slike svijeta i gubitak kontrole nad vlastitom okolinom u kojoj će nam preostati samo još privid kao jedini model opstanka na svijetu, *Mreža* Tanje Radović, možemo zaključiti, prava je cyberpunk drama koja u potpunosti devalorizira mitsku podlogu na kojoj nastaje. Ona funkcionira kao duhovita, snažna satira fascinacije umjetnim svjetovima, metafora obeznačenja i rasapa današnjeg svijeta u kojem su genetske tehnologije i novorazvijeni računalni programi omogućili produkciju života kao bića na računalu.

Intervencija nove tehnologije u ljudsku prirodu, njeno uništavanje ljudske mašte i nadahnuća, potraga za identitetom u svijetu neograničenih i necenzuriranih medijskih utjecaja, teme su i sljedećih, još neobjavljenih, ali na radijskom programu izvedenih autoričinih tekstova: *Sunčeve pjege* (2001) i *Središte života* (2003).⁹³ Kao i sve dosad spomenute i one su, rekao bi Lehmann, inspirirane tehnikom medija, gdje pripada *brzo smjenjivanje slika, tempo*

⁹² Radović, T., str. 138-139.

⁹³ *Središte života* je na Hrvatskom radiju izvedeno pod nazivom *Plastične đurđice* 2005. godine.

*konverzacije u kraticama, svijest o gegu karakteristična za televizijske humoristične serije, aluzije na trivijalnu zabavu televizije, na filmske i televizijske zvijezde, na svakodnevnicu industrije i zabave i njezine autore, citati iz pop-kulture, popularnih filmova i vrućih (...) U tim formama najčešće prevladava parodijski i ironijski ton (...)*⁹⁴ U prvospomenutoj od njih autorica, slično kao i u *Mačjoj glavi*, tj. *Iznajmljivanju vremena*, radnju smješta u dnevni boravak obiteljskog doma u kojem dvoje tinejdžera, sin i kćer, šuteći i tipkajući sjede u udobnim foteljama svatko za svojim računalom. Potpuno izolirani od vanjskog svijeta oni pohađaju školu preko Interneta dok njihov nezaposleni otac sumanuto obilazi rasprodaje, kupujući "najpovoljnije" stvari i ležerno troši teško zarađeni novac njihove već umorne beskrajno i nezadovoljne majke. Starija, pak, kći, slično kao i otac, ne radi već ima *malu pauzu* kako bi vidjela *što želi u životu*. Kako bi se mogla *konačno ostvariti*, ona puno spava, opušta se i stimulira uz pomoć spravice koja ti, kako prostodušno tvrdi njena netom pristigla baka, *prodrma mozak pa osjetiš da si živa*.⁹⁵ Njihova je groteskna stvarnost jednostavno medijatizirana/preobražena posredstvom (televizijskih i računalnih) medija što za posljedicu ima neprepoznavanje vlastitoga, raspadajućeg svijeta. Izolirani od vanjskog svijeta, potpuno otuđeni i zaglupljeni, neprestano napeti, bijesni i nezadovoljni⁹⁶ žive svoju apsurdnu svakodnevnicu ispunjenu pasivnim gledanjem ispraznih američkih serija, promidžbenih poruka, video igrica, on-line rješavanjem školskih obaveza, neobuzdanim kupovanjem što, napokon, narušava dolazak bake koja unošenjem tradicionalnih, duboko ljudskih vrijednosti uspijeva u njima pobuditi osjećaj zajedništva i ljubavi.

⁹⁴ Lehmann, Hans-Thies, *Postdramsko kazalište*, Zagreb, 2003, str. 307.

⁹⁵ Radović, Tanja, *Sunčeve pjege* (ruk.), str. 10.

⁹⁶ Vidi:

BAKA: Morala bi se opustiti kod kuće.

MAMA: Opustiti se? Ovdje su svi napeti. Mi se jedva savladavamo. Da nema vas, već bi bila bitka.

TATA: O čem ti pričaš?

MAMA: Bijesni smo, stalno, ne znam zašto. (Radović, T., n.d., str. 13)

Sunčeve pjege simbolička su slika prijetećega, narastajućega "digitalnog" društvenog trenda u kojem elektronički mediji najvažniji oblik ljudskog komuniciranja – društvenost – posreduju zapravo tehnologijom. Njome autorica ironično (ponovno) preispituje pitanja identiteta u suvremenom svijetu,⁹⁷ moral, svjetonazor, obitelj i obiteljske odnose, zbilju i privid, otuđenost, hipnotički učinak suvremenih medija te moć marketinga – temu koja će do puna izražaja doći u njezinu *Središtu života*. U tom, zasad posljednjem autoričinu tekstu, ona vrlo oštro i otvoreno progovara o presudnoj ulozi medija u sustavu indoktrinacije, koji u današnjem svijetu ljude uči kako se trebaju ponašati, što moraju misliti, kako živjeti. Prikazujući i tu suvremeno društvo kroz prizmu snažnog razvoja informacijskih tehnologija, u središte radnje uvodi lik Viktora – mladića koji godinu dana živi izolirano na vrhu planine radeći na radio-, TV- i mobitel-odašiljaču. Zaintrigirani tajanstvenim načinom njegova života u posjet mu dolazi četvoro prijatelja (Vanja, Mila, Đurđica i Bobo). Vrlo brzo otkrivamo da *odašiljač na kojem Viktor radi nije običan, već vrlo sofisticiran uređaj za emitiranje zračenja koji dovode do promjena u ljudskom mozgu i ponašanju.*⁹⁸ Ili, kako tvrdi Viktor: *...Zračenjima se utječe na centar u mozgu koji daje osjećaj središta života. Svaki puta kada se neka robna marka reklamira, pukne te direktno u taj centar. To ne osjećaš kao: ja bezuvjetno to moram imati! Kada prihvatimo poruku probaj, imaj, kupi, zauzvrat dobivamo osjećaj da smo u središtu života. To je divan, ekstatičan i vrlo seksualan osjećaj. Svi su ljudi za tim, a vidiš, on djeluje na nivou nagona. Iskorištava naše dobre seksualne instinkte, tako da će nam na kraju uništiti pravi seks. Seksualnu sreću potpuno će zamijeniti kupovnom moći.*⁹⁹ Riječ je, zapravo, o već globalno raširenom fenomenu tzv. *netokracije* – pojmu usko vezanom uz razvoj informacijskih

⁹⁷ Vidi npr. S.Kći: *Bako, u tvoje vrijeme ljudi su se naprosto rađali tako da su znali tko su, što su i što žele od života. Mi smo danas samo zbunjeni. Ja moram saznati što me veseli, što me ne veseli.* (Radović, T., n.d., str. 11)

⁹⁸ *Hrvatska drama i kazalište*, br. 9-10, Hrvatski centar ITI, Zagreb, 2004, str. 36.

⁹⁹ Radović, Tanja, *Središte života* (ruk.), str. 26.

znanosti koji upućuje na novu teoriju koju su razradili švedski filozofi Alexander Bard i Jan Söderquist,¹⁰⁰ a koji je vezan uz pojavu tzv. netokrata, grupe ljudi izuzetnih socijalnih vještina i talenata za manipulaciju i distribuciju informacija. Njihova je moć sadržana u činjenici da znaju upravljati informacijskim mrežama i vladati novim oblicima komunikacije. To je, kako i tvrdi Viktor ...*najmoćnija tehnokratska elita svijeta – ona koja posjeduje informacije i vlada Internetom. Zovu je netokracija... Osim što manipuliraju informacijama, bave se i njihovim utiskivanjem u svijest ljudi. Oni su bogovi na mreži. Internet, televiziju, radio, mobitele – povezali su u strogo kontroliranu mrežu medija. To se ne da probiti. Sve se to sklapa, zatvara i guta u sebe cijeli svijet.*¹⁰¹

U ovoj je drami strah od u *Kompjutoru* već naznačenog gubitka kontrole nad vlastitim životom i svijetom uopće u potpunosti ogoljen. Viktoru suprotstavljeni protagonisti oslikani su (kao i u većini ostalih tekstova Tanje Radović) kao potpuno pasivni konzumenti i potrošači proizvoda. Živeći u suludom, hladnom, otuđenom potrošačkom društvu iz zaigranih i kreativnih bića mijenjaju se u sebične i pasivne potrošače koji vegetiraju izolirano u stanju trajne hipnoze i ovisnosti, potpražnjene svjesnosti i otupjelosti prema slikama vlastite ličnosti. Zavedeni različitim metodama marketinga (autorica, za razliku od Bakmaza čiji je dramski diskurs uvijek politički obojen, misli ponajprije na utjecaje ekonomskog tipa) uživaju isključivo u zabavi i trošenju. Mediji su uspjeli nad njima pružanjem osjećaja užitka ostvariti potpuni nadzor. Eventualna je dobrobit koju oni sobom donose (u smislu poboljšanja kvalitete života uslijed korištenja informacijske tehnologije), a koja se u autoričinu *Kompjutoru* u nekoj mjeri još i daje naslutiti, u *Središtu života* potpuno ukinuta. Izbavljenje iz začarana kruga indoktrinacije porukama reklamne industrije koja podupire ne samo masovnu potrošnju, već i način života, sustave vrijednosti, odnos prema

¹⁰⁰ Bard, Alexander, Söderquist, Netokracija, *Differo*, Zagreb, 2003.

¹⁰¹ Radović, T., n.d., str. 17.

društvenim institucijama, obitelji i svijetu općenito po autoričinu (čini se prilično utopijskom) sudu ipak je moguće – i to samo zahvaljujući djelovanju osviještenih pojedinaca koji su, poput Viktora, spremni preuzeti odgovornost za budućnost čovječanstva: *Radim na kontra-mreži (pada u zanos) Potpuno sam u tome... kad dođe vrijeme bit će to veliki preokret... svijet će se vratiti u svoje prirodno ležište... ponovno ćemo učiti biti čisti... vratit će se ljubavi, prijateljstva, milosti, ako to možeš razumjeti... svijet će vratiti izgubljeno, ono što je progutao... ljudi će dobiti iskonsko središte života koje im pripada.*¹⁰²

Ukratko, *Središte života* je snažna osuda suvremenog društva u kojem masovni mediji imaju ogromnu moć manipuliranja masama. I u toj drami, kao i u većini ostalih spisateljičinih tekstova, moramo se zauvijek oprostiti s tradicionalnim, statičnim i zatvorenim poimanjima prostora i vremena i prevladati ih novim, disipacijskim kategorijama.¹⁰³ Jer svi se oni temelje na činjenici da se u ovo naše, kompjutersko doba elektronskim medijima bez ikakva napora spajaju heterogeni vremenski prostori što (u većoj ili manjoj mjeri) na trenutke stvara dojam posvudašnje istodobnosti. Kontinuitet dramske radnje razbijene na niz dinamičnih slika koje se izmjenjuju u brzom tempu najčešće je u njima narušen naglim pomacima u nadrealnost, umetanjem zamrznutih scena, ubacivanjem mnogobrojnih auditivnih i vizualnih projekcija, zvučnih i svjetlosnih prostora vezanih uz razvijenu kompjutersku tehnologiju što, naravno, ponajviše dolazi do izražaja u autoričnim žanrovski najradikalnijim i najprofiliranijim dramama *Kompjutoru* i *Mreži*.

Mediji su, zaključimo na kraju, ključni izazov u dramskom svijetu Tanje Radović. Kao direktan produžetak vlasti kojoj se pruža golema mogućnost upravljanja pojedincima radi komercijalnih ciljeva, oni u potpunosti manipuliraju svjetonazorom svojih protagonista. Medijska tehnologija presudno intervenira u njihovu prirodu izazivajući poremećaje u percepciji ne samo

¹⁰² Isto, str. 27.

¹⁰³ Vidi: Featherstone, M., Burrows, R., n.d., str. 33.

okolnog svijeta, već i njih samih. U svijetu virtualne zbilje ove mlade hrvatske dramatičarke istinu ne posreduju objektivne činjenice već (televizijski, kompjuterski) ekrani, a ljudi (izgubivši kontekst i perspektivu u apsurdnom krugu svojih repetitivirajućih klišeja) znaju samo ono što im nameću mediji. Postupno, ali sigurno gašenje ljudskog iskustva postaje temelj upravljanja tim otuđenim i duhovno ispražnjenim jedinkama. A onaj tko ima nadzor nad procesima takvoga ponovnog proizvodjenja stvarnosti, taj uspješno redefinira stvarnost za ostale i proizvodi cijeli svijet čovjekova doživljaja, njegovo znanje i njegovu osjećajnost. Stoga drame Tanje Radović (baš kao i one Ivana Bakmaza) zapravo funkcioniraju kao snažna satira, alegorija su medijalizirane ljudske prirode. Zrcaleći u sebi realnost raspršenog kompjuterskog vremena u elektronskom prostoru, u potpunosti se oslanjaju na tehnologiju kojom su u isto vrijeme i fascinirane, ali i istinski preplašene i zgrožene. Izražavaju one snažnu tjeskobu, panično vibriranje između iskonsko ljudskog (asociranog s osjećajima, erosom, ljubavlju, pogreškama, nadama) i strojnog elementa (vezanog uz želje za drugačijim životom, bijegom, zdravljem, tjelesnom nepovredljivošću) i u konačnici su duboko konzervativne i antitehnologijske, nepopustljivo kritički nastrojene prema snažnoj eroziji ljudskog u suvremenom, dehumaniziranom i otupjelom svijetu sveopće mehanizacije i izoliranosti.