

DRAMA I *CYBERPUNK*

(*Kompjutor Tanje Radović*)

PREMIJERE
 MEĐUNARODNA
 SCENA
 ONI KOJI
 DOLAZE...
 AKTUALNOSTI
 DRUGA
 STRANA
 VOX
 HISTRIONIS
 IZ POVIJESTI
 TEORIJA
 NOVE KNJIGE
 DRAME

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 papirnatoy 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 postaje njihov "reklamer" (predstava nudi duhovit niz parodičnih reklama odigranih s ritmom ča-ča-ča u pozadini i tekstem 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 kasparskom) hvala da je netko od hrvatskih dramatičara zapazio da živimo na samom kraju dvadesetog stoljeća, a ne ispred vječno recikliranog Hada i umorne postmoderne kao kulta preradivanja starijih predložaka.² Pohvalama upućenim samoj autorici kritičarka pridodaje i one scenografiji (koju potpisuje Ivo Knezović) i kompjutorskim efektima (za koje je ponajprije zaslužna Helena Bulaja-Madunić),³ koji su se pobrinuli za projekcije, off zvu-*

ke računala, uopće – stvaranje virtualne scenografije "cyber pozornice", što po njezinu sudu *Tanja Radović i nije željela pokazati*, već joj se, jednostavno, o. p., ote-
 lo.⁴ Iz navedenog se daje naslutiti da u trenutku pisanja svog osvrtu kritičarka nije bila upoznata s tekstem predstave. Jer, dojam da je riječ o *cyberpunku* primarno ishodi iz samog tekstualnog predloška. Da *Kompjutor* nije tek "omaška", nego uistinu *cyberpunk* drama, temelj na koji 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 *cyberpunk*⁵ 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 pisatelja koji su stvorili vizije budućih svjetova kiberprostoru, uključujući sva njihova tehnička dostignuća i borbe za moć. Prateći razvoj elektroničkih medija pojmovima kiberprostor i kiborg,⁶ kao i nizom sličnih izvedenica (a svih vezanih uz pojam kibernetike⁷), on u optjecaj ulazi osamdesetih godina prošlog stoljeća. Godina 1984. 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, prema 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, nego *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 Mc Caffrey), nego i to da je, 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 o opsjednutosti otuđenošću, virtualnim svjetovima, kompjutorskim programima, entropijom, umjetnim svjetovima, raspadom lika koje, drže teoretičari, možemo smatrati tipičnim *cyberpunk* motivima, te ističe: *U klasično postavljenim suodnosima likova u svijetu gdje još postoji čvrsto ustanovljeni 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. (...) Ono što muči dramatičare današnjice (naravno da neprestano govorim i o sebi) je raspad osobnosti lika, bolje rečeno – postmoderna rascjepkanost osobnosti.¹¹

Njezini su likovi, tvrdi, zahvaćeni *entropičnim silama otuđenja*, nisu u stanju *uspostaviti vlastitu osobnost i stvarnost koja se pred njihovim očima raspada*. Upravo takve protagoniste susrećemo u njezinu *Kompjutoru*, drami 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 kompjutorske 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 ni u dijalogima uvijek binarno sučeljenih protagonista radnje. Sva je pozornost usmjerena na dijalog, točnije na temu računala čija egzistencija, najjednostavnije rečeno, predstavlja žanrovsku konstantu *cyberpunka*. Pritom računalo od čije nabavke za svoju malu, privatnu tvrtku zazire Gospođa Voditelj nije ovdje važno samo kao stroj, nego 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 kompjutorske 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 razli-
 čiti. *Tko meni garantira ako crkne sistem, da kompjutor
 neće sve pojesti? Kompjutor nema prošlost... Čovjek
 se polako srozava i civilizacija ide svome kraju... Entro-
 pija radi svoje. A sistem polako curi dok se ne pretvori
 u konačni kaos.* – Ovo su samo neki od primjera iz kojih
 se oslikavaju paranoična promišljanja što u današnjem,
 visokoinformacijskom svijetu muče mnoge ljude, a fru-
 strirajuća iskustva straha, bijesa, nemoći, izgubljenih
 spisa, kompjutorskih virusa i padova sustava neki su
 od njima svojstvenih osjećaja koje prepoznajemo u ovoj
 drami. Njima je pridružen i strah od kompjutorske teh-
 nologije koja djeluje kao osobiti oblik nadzora, pose-
 bice od činjenice da je ona (u obliku velikih korporaci-
 ja¹⁴) u stanju preuzeti potpunu kontrolu i tehnološkim
 razvojem ostaviti male tvrtke bez posla, da će ljudska
 bića pritom biti nadomještena, a ljudi postati strojevi,
 jer kompjutori će izbrisati tragove normalnog postoja-
 nja.¹⁵

Strah od budućnosti u koji je uronjena kompletna
cyberpunk kultura pa tako i ova drama dodatno je opte-
 rećena i sviješću Gospođe Voditelj o iscrpljenosti i zaga-
 đenosti suvremene civilizacije, činjenice da ni u hrani,
 ni u prirodi više nema ničega te da nas posvuda okružju
nadmjesci. Taj kiberpanski poznati motiv proteze u
 prvom dijelu drame Tanje Radović jedna je od za taj žanr
 tipičnih inačica “uzgoja” novih pojedinaca. Osim nje, ko-
 ja predstavlja jedan od oblika ljudsko-strojnog sustava,
 hibrida čovjeka i stroja u kojem dijelovi stroja čine nadom-
 jeske koji su integrirani u ljudski organizam, autorica
 koristi i pojam *kloona* koji je, kako tvrdi McHale, bio-
 pankerska inačica kiberpanskog 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 Gospo-
 da Voditelj, *poumirali*, odnosno u *biopunk* varijanti ona
 prijeti gubitkom razlikovnosti. (*Što je čovjek bez neuro-
 za? Sterilna, prazna, klonirana duhovna barbika!*)¹⁶

Tako postavljena slika svijeta u drami *Kompjutor* po-
 vlači za sobom i model nestabilna, podvojena, proble-
 matična jastva. Punom snagom ona se projicira kroz
 prisutnost (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 kuglica-
 ma* – na scenu stupa u završnoj slici prvoga dijela. Nje-
 mu autorica pridružuje dobro poznat znanstvenofanta-
 stični kliše: temu iz simfonijske pjesme R. Straussa *Ta-*

ko je govorio Zaratustra, pri čemu, u *cyberpunk* maniri,
 taj SF-ov motiv obrađuje tipično parodijski: pojava ar-
 haičnog, danas potpuno zastarjelog abaka¹⁷ tu je obgr-
 ljena muzičkom apologijom “nadčovjeka”, citatom veza-
 nim uz Kubrickov film *2001: Odiseja u svemiru* koji pu-
 tem blistavih scena visoke tehnologije sugestivno pro-
 govora, između ostalog, o utjecaju tehnologije na čovje-
 ka, o njegovu robovanju vlastitim pomagalicama i napose
 o potrebi čovjekove evolucije kako bi mogao upoznati,
 istražiti i osvojiti svemir. Ti apokaliptički, izrazito dramati-
 ski i emotivni glazbeni akordi signifikantna su podloga
 što 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 idejn-
 om planu, u drugom (koji je realiziran kao figurativni
 odraz teme kompjutora i njemu svojstven rasap subjek-
 ta) 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 glas-
 nim zapovijedima na engleskom koje, kako drama na-
 preduje, vode radnju kroz različite kompjutorsko-scen-
 ske razine: od prve scene kada igra započinje (*Sistem
 on-line. Start windows. Open play. Open first scene.*),¹⁸
 potom druge u kojoj Vinnie uvjerava Gospođu Voditelj u
 različite mogućnosti “suradnje” s kompjutorima (*Open
 second scene. Dialog boxes. Compatibility options.*),¹⁹
 treće u kojoj Gospođa Voditelj traži pomoć od G. Compu-
 tingu kako bi zaštitila svoju tvrtku (*Open third scene.
 Search for help. Protect document. Save.*),²⁰ četvrte u
 kojoj Gospođa Voditelj pokušava napraviti rez i ponovno
 preuzeti kontrolu nad Vinniejem (*Open fourth scene.
 Bold. Underline. Cut. Repeat. Soft return.*),²¹ pete koja
 oslikava Vinnieja u svijetu računalne igre (*Open fifth sce-
 ne. Play games.*),²² šeste koja nadalje varira i produblju-
 je sliku svijeta u virtualnoj stvarnosti (*Open sixth scene.
 Creating style. Special text effects. Save.*),²³ te posljed-
 nje, sedme, u kojoj se igra pretvara u *pogrešku* (*Open
 seventh scene. Error.*),²⁴ a Glas kompjutora više ne pred-
 stavlja samo sažet okvir za razumijevanje nadolazeće
 scene, nego preuzima ulogu djelatnog subjekta, prota-
 gonista koji konačno preuzima vlast.

Prvim dijelom drame najavljeni samo kao “sporni”,
 “prijeteći”, ali još uvijek statični *cyberpunk* motivi u dru-
 gom dijelu *Kompjutora* bitno se, dakle, produbljuju i po-

staju nosivim, dinamičnim elementom njegove dramske strukture. Već u prvoj sceni nailazimo na *cyberpunk* tipičnu sliku hakera – u ovom slučaju Vinnieja koji pomoću kacige, naočala i njima pridruženim elektroničkim rukavicama uz pratnju techno glazbe izvodi stilizirane pokrete kretanja u virtualnoj stvarnosti – usporedno glibanje, lebdenje, "surfanje".²⁵ Virtualna stvarnost²⁶ u koju se on uživljava i koju opisuje tipično je kompjutorski stvoreno mjesto koje njezin sudionik "gleda" s pomoću vizira, reagirajući pritom na podražaje ostalih sudionika ili pak na atraktivne maštarije koje, različite od zbiljske stvarnosti, oživljavaju igru i 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 njezine sudionike fascinantno posjedovanje drukčije osobnosti, mnogostrukih identiteta. U njezinu 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) Vinnieja na moguće opasnosti od preduga boravka u virtualnoj stvarnosti. Njegova replika *Zbog umjetnih podražaja mogao bi poremetiti prirodne*²⁹ upućuje dobre znalce *cyberpunk* žanra na pojam tzv. sindroma drugog svijeta (SDS), koji je poznat kao akutni oblik tjelesne amnezije što može prerasti u bolest drugog svijeta (BDS), tj., kako tvrdi Michael Heim: *Česta virtualnost može dovesti do problema s kinestikom 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

Vinniejev lik u ovome tekstu prikazan je kao za popu-

larnu kulturu tipičan haker, mlad, društveno neprilagođen i statusno marginalan muškarac koji jedino putem kompjutorske tehnologije vidi mogućnost svoje afirmacije. U njegovoj je osobi autorica u potpunosti 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 pa stoga i nije čudno da vrlo promptno prihvaća zahtjeve G. Computinga i odlučuje postati njegovim pomoćnikom u reklamiranju i demonstraciji kompjutorske tehnologije koja mu 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 slijevat će se u nas! Bit ćemo snažni, gospođo Voditelj!*³² 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 stvarnom životu. Do punog izražaja dolazi u petoj i šestoj slici drugog dijela drame koje na pozornicu neposredno donose, 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 prisposodivih 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 kompjutori pružaju ljudima. Jer, kako i tvrdi Deborah Lupton, tjelesnost se u *cyberpunk* kulturi, a time i u 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 Vinniejeva vizija tijela uklapa se u taj kontekst, što se daje iščitati iz ovih 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, Vinniejevo tijelo doživljava i svoju rodnu redefiniciju: *Imam dvadeset godina i obostranog sam spola. Mrzim klasne, rasne i novčane razlike, mrzim bolesti, probleme i dosađu, mrzim "real life"*.³⁵ Ukratko rečeno, susreti s virtualnom stvarnošću njemu koji želi zauvijek ostati mlad daju privid kontrole nad realnošću, prirodom, neposlušnim rodnom, 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-ih. Bez obzira na nezadovoljstvo koje osjeća prema stvarnom svijetu, ona ne želi prihvatiti Vinniejevu utopijsku vizuru novog svijeta. Prilagodba kompjutorskoj tehnologiji u njezinu je slučaju posve pragmatične prirode – ona je njoj tek pomoćno sredstvo u ostvarenju želje za preuzimanjem mjesta ravnateljice udruge malih tvrtki. 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 Vinnieja 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 obveza 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 visokotehnoški 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 protivnica je gubitka kontrole, apsolutna je zagovornica 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... Ravnatelj...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 njezinim protagonistima. Gospođu Voditelj zamrzne u beskonačnu repeticiju svoga žude-noga "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* za čudni je, u kontekstu hrvatske dramske književnosti jedinstven odraz postmodernog doba u kojem nestabilni, raspršeni i višestruki subjekti tvore slagalicu "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 ontološku⁴³ dvojbu izraženu Vinniejevim pitanjima *Odakle sam? Za što sam ovdje? Kamo idem?*⁴⁴ u tom dramskom tekstu zaključuje pluralistička, parodijska, raspršena, centrifugalna⁴⁵ slika u kojoj se svi likovi zaglavljaju, parafraziramo 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 kompjutorske halucinacije.

1 Drama je prvi put objavljena u Zborniku *drama i predložaka za igre proizvedenih 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.

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

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

4 Isto.

5 Pojam *cyberpunk* prvi je upotrijebio Bruce Bethke u svojoj pripovijetki 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 njezinu 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 koji su predložili M. E. Clynes i N. S. Kline 1960. godine kako bi opisali *samoregulatorske 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.)
- 7 Pojam kibernetike skovan je 1948. g. kao opis nove znanstvene discipline koja ujedinjuje teoriju komunikacija i teoriju upravljanja. Vidi: Fatherstone, Mike i Burrows, Roger, *Kultura tehnološke tjelesnosti*, u: *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk – Kulture tehnološke tjelesnosti*, ur. Fatherstone, Mike i Burrows, Roger, Zagreb, 2001., str. 15.
- 8 Thomas, D., n. d., str. 62.
- 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 kubernika*, u: *Treći...*, str. 274.
- 11 Radović, T., n. d., str. 24.
- 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.
- 14 Strah od multinacionalnih korporacija koje posjeduju gotovo svakoga motiv je vrlo čest u *cyberpunk* romanima. Isto, str. 89.
- 15 Isto, str. 96.
- 17 Prvo poznato pomagalo za obavljanje osnovnih aritmetičkih operacija jest *abak* (eng. *abacus*), za koji se pouzdano zna da je u uporabi barem 5000 godina. Ta naprava vrlo je slična računalici s kuglicama koja je donedavno bila u uporabi i u našim osnovnim školama. Podrijetlo riječi *abak* nepoznato je, ali je moguće da potječe od grč. *abakos*, što znači ploča. Prvi abaci sastojali su se od niza kanala urezanih u zemlju ili pijesak i nekoliko kamenčića koji su služili za računanje. Tek kasnije izrađivali su se od kuglica nanizanih na šipke. Tri su se glavne vrste abaka zadržale u uporabi do danas: kineski, japanski i ruski. 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 praktično pomagalo. Lagan i malih dimenzija, jeftin i jednostavan za proizvodnju, pristupačan je svakome. 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.
- 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.
- 25 Isto, str. 98.
- 26 Termin *virtualna stvarnost* skovao je Jaron Lanier, bivši predsjednik tvrtke VPL Research Inc. u Kaliforniji i odnosi se na sustave koji omogućuju stvaran osjećaj uronjenosti u simuliranu okolinu. Većina teoretičara drži da je taj pojam jedna od inačica općeg pojma *kiberprostor*. Vidi: Fatherstone, 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 češ 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.)
- 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, T., n. d., str. 101.
- 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.
- 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, gospodo Voditelji. 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.
- 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., n. d., str. 28.
- 43 O ontološkoj dominantni u znanstvenoj fantastici i post-modernističkoj 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?*