

## UTJECAJ DIGITALNE TEHNOLOGIJE NA OBLIKOVANJE DRAMSKIH LIKOVA

*Iva Rosanda Žigo i Adriana Car-Mihec*

UDK: 821.163.42-2:004

Propitivanje granica ljudskosti i ljudskoga u odnosu i s obzirom na prirodu, ali i tehnološki kontekst koji sve snažnije prodire kako u prirodu, tako i u naše društveno, političko i kulturno okruženje, osobito je popularna tema suvremenih društveno i humanistički orijentiranih rasprava. Na navedeno je, dakako, utjecao i nagli razvoj informacijsko-komunikacijskih tehnologija koje posljednjih tridesetak godina mijenjaju sve oblike društvenoga i umjetničkoga djelovanja. Živimo u vremenu snažne kompjutorizacije kulture, vremenu računalne revolucije koja direktno utječe na stvaranje novih kulturnih formi, ali je ta ista kompjutorizacija pridonijela i redefiniranju postojećih kulturno-umjetničkih oblika. Uzevši u obzir navedeno, u radu smo se koncentrirali na dramske tekstove objavljene u dramskim zbornicima *Nagrada Marin Držić* u razdoblju od 2010. godine do 2019. godine, te smo nastojali odgovoriti na sljedeća pitanja: jesu li digitalne tehnologije prisutne u suvremenom hrvatskom dramskom pismu i kako one eventualno utječu na stvaranje novih obrazaca u strukturiranju dramskoga lika. Na postavljena pitanja nastojale smo odgovoriti služeći se teorijskim instrumentarijem posthumanizma pa smo prisutnost posthumanističkih elemenata i utjecaja digitalne tehnologije u analiziranim dramskim tekstovima detektirale na dvjema razinama. Na prvoj

razini riječ je o specifičnostima u opisima scenskih prostora, a na drugoj o činjenici da tehnologija postaje dijelom habitusa dramskoga lika koji se uzdiže na razinu društvene norme i posjeduje sposobnost voditi njegovo cjelokupno ponašanje i razmišljanje.

Ključne riječi: digitalna tehnologija; dramski lik; novi mediji; posthumanizam; posthumanistički subjekt

## UVOD

Nagli razvoj informacijsko-komunikacijskih tehnologija utjecao je tijekom posljednjih tridesetak godina na sve oblike društvenoga i umjetničkoga djelovanja. Živimo u vremenu snažne kompjutorizacije kulture, vremenu računalne revolucije koja je direktno utjecala na stvaranje novih kulturnih formi (poput, primjerice, videoigara i virtualnih svjetova), ali je ta ista kompjutorizacija pridonijela i redefiniranju postojećih kulturno-umjetničkih oblika.<sup>1</sup> U tom smislu značajne promjene doživjele su primarno vizualne umjetnosti (npr. film, fotografija i dizajn), međutim niti ostale umjetnosti nisu mogle biti pošteđene promjena s obzirom na to da se one posredno ili neposredno bilježe na svim planovima čovjekova djelovanja. Zanimljivo je u tom kontekstu promatrati i kazališnu umjetnost, odnosno načine na koje je računalna tehnologija utjecala na stvaranje dinamičnih i osobito značajnih promjena, ne samo u dramskom teatru, nego i u plesu, performansu; utjecala je na stvaranje novih dramskih formi, ali i na izvedbe koje nerijetko poprimaju

---

<sup>1</sup> »Razvoj biotehnologije i kibernetike, te sve prisutniji bioznanstveni diskurs kojim dominira koncepcija 'prevladavanja ljudskog' potiču stvaranje 'novih svjetova' primjerenih posljednjim oblicima inteligentnog života. Spajanje tehnologije, znanosti i ekonomije, posebice izraženo u biotehnologiji, generiralo je specifičnu tehnokulturu organiziranu na instrumentalnosti i stvaranju 'umjetnih' zajednica i kultura. Tehno-znanstveni sustav nije samo utjecao na stvaranje svijeta stakla, čelika, plastike, autoputova i sl., već i na stvaranje novih oblika kulture kao što su kibernetički prostor i virtualna stvarnost, te novih 'umjetnih' oblika života.« (Nikodem, 2008: 210)

oblike interaktivnih instalacija koje se, primjerice, prikazuju i na internetu (Dixon, 2007: 20). Suštinski i po prirodi, multimedijalna umjetnost pod utjecajem novih tehnologija stvara nove obrasce te pred istraživača postavlja jedan od temeljnih problema – promjene u teorijsko-metodološkom pristupu proučavanja kazališnoga i dramskoga fenomena. Drugim riječima, prelaskom iz doba starih u doba novih medija, kako digitalne i u prvom redu računalne medije naziva Lev Manovich (2001.) – ustaljene znanstveno-istraživačke metode i pristupi stavljeni su pred kušnju, a to nam zasigurno djeluje kao poziv na promjenu paradigme. Netom iznesenom problematikom nećemo se u ovom radu detaljno baviti, no važno ju je napomenuti radi širega kontekstualiziranja naše teme i razumijevanja termina koje ćemo u nastavku koristiti.

Možemo li ili ne pojedine oblike suvremenih dramskih formi svesti pod pojam novih medija, još je jedno od niza pitanja koje ćemo za sada ostaviti po strani.<sup>2</sup> Na njega ćemo u ovom radu tek djelomično odgovoriti iz razloga što ćemo se prvenstveno usredotočiti na sve one promjene koje se u koncepciji dramske strukture, poglavito u strukturiranju i percepciji dramskoga lika, događaju pod utjecajem digitalnih tehnologija i novih medija. U tu smo svrhu istražili dramske tekstove objavljene u dramskim zbornicima *Nagrada Marin Držić* u razdoblju od 2010. do 2019. godine, te smo nastojali odgovoriti na sljedeća pitanja: jesu li digitalne tehnologije prisutne u suvremenom hrvatskom dramskom pismu i kako one eventualno utječu na stvaranje novih obrazaca u strukturiranju dramskoga lika. Naše istraživanje pokazalo je kako je tijekom promatranoga devetogodišnjega razdoblja u kontekstu nagrađivanih

---

<sup>2</sup> Manovich naime istupa protiv popularnoga shvaćanja novih medija prema kojima se oni najčešće vezuju uz korištenje računala prvenstveno za distribuciju i prikazivanje, a ne i za proizvodnju. U skladu s navedenim, tekstovi koji se posreduju preko računala (web-lokacije i elektroničke knjige) smatraju se novim medijima, ali ne i tekstovi na papiru. Slično je i s fotografijama pohranjenima na, primjerice, USB-uređaju i za čije je gledanje potrebno računalo. Takve fotografije drže se novim medijima, ali te iste fotografije tiskane u nekoj knjizi zapravo nisu novi mediji. Ovo je mišljenje, želi li se shvatiti cjelokupni utjecaj računala na kulturu, prema Manovichu ograničavajuće. Računalna medijska revolucija, prema ovom autoru, utječe na sve stupnjeve komunikacije, uključujući akviziciju, manipulaciju, memoriranje i distribuciju. Jednako tako, ona pogađa sve vrste medija – tekstove, nepokretne, pokretne slike, zvuk i prostorne konstrukcije (Manovich, 2001: 60-62).

dramskih tekstova objavljeno svega sedam tekstova koji su na neki način povezani s prvim i u kontekstu ovoga rada temeljnim istraživačkim pitanjem. Riječ je o sljedećim dramskim tekstovima: J. Boko, *O kupusu i bogovima* (2010.),<sup>3</sup> H. Hitrec, *Asasin* (2010.), K. Špoljarić, *Nula kuna po minuti* (2010.),<sup>4</sup> D. Pešut, *L.U.Z.E.R.I.* (2012.),<sup>5</sup> D. Pešut, *(Pret)posljednja panda ili statika* (2013.),<sup>6</sup> D. Pešut, *Olympia stadion (trilogija)* (2017.)<sup>7</sup> i E. Tomičić, *#ostavljamvamsvojekodoveihvalazaprijateljstvo ili #bitćesveokej* (2019.).<sup>8</sup>

## ODREĐENJE POJMA *POSTHUMANIZAM*

Promišljanje dramske i kazališne umjetnosti u svjetlu novih tehnologija, odnosno razmišljanje o utjecaju informacijsko-komunikacijskih tehnologija na umjetnost i kulturu u teorijskom smislu nerijetko otvara vrata konceptu posthumanizma. Unutar ovoga koncepta otvara se analogijom i problematika poslijeljudskoga i neljudskoga pa se teorijsko-konceptualni okvir za određivanje ovih pojmova okreće razvojnoj strategiji tehnološkog sustava usmjerenoga prema ljudskom tijelu i svijesti (usp. Nikodem, 2004: 182).<sup>9</sup> Drugim riječima, posthumanizam se pojavljuje kao

---

<sup>3</sup> Dramski tekst osvojio je drugu nagradu, koju je ravnopravno dijelio s *Libretom* Irene Škorić.

<sup>4</sup> Dramski tekst *Asasin* autora Hrvoja Hitreca nastao je prema istoimenom romanu. *Asasin* i *Nula kuna po minuti* dijelili su 2010. godine treće mjesto.

<sup>5</sup> Dramski tekst osvojio je prvu nagradu.

<sup>6</sup> Dramski tekst osvojio je prvu nagradu. Drama je praižvedena u režiji Saše Božića i produkciji Zagrebačkoga kazališta mladih. Godine 2019. ovu je dramu na pozornici bečkog Burgtheatera postavio redatelj Nicolas Charaux.

<sup>7</sup> Dramski tekst osvojio je treću nagradu.

<sup>8</sup> Dramski tekst osvojio je treću nagradu.

<sup>9</sup> U općem smislu, ideja posthumanizma javlja se kao ideja nadilaženja modernog humanizma i moguće ju je detektirati u klasičnim teorijskim sustavima, npr. u Marxovoj kritici lažne univerzalnosti građanske moralnosti, Nietzscheovoj kritici kršćanske etike, demokracije i socijalizma, kao i u Heideggerovoj kritici metafizike (Nikodem, 2008: 215).

*teorija i praksa određivanja ljudskog kroz biotehnoško posredovanje. Ostavljajući kriterije prirode, mita, religije, evolucije, kulture, politike i nacije, »posthumanizam«, u određivanju razlika »ljudskog« i »poslijeljudskog«, preuzima kriterije tehnologije i znanosti [...] U suvremenim teorijskim pristupima »posthumanizam« se kao teorijski pojam razvija unutar strukturalizma i poststrukturalizma, gdje se humanizam odbacuje kao filozofska iluzija, a suvereni subjekt zamjenjuje sustavom jezika i želja (Lévi-Strauss, Barthes, Foucault, Lacan), socioekonomskim strukturama (Althusser), te medijima i tehnologijom (Baudrillard). (Nikodem, Brstilo, 2012: 63, 64)*

Posthumanizam ne bi trebalo shvatiti kao dokidanje humanizma, nego prije kao njegovu kritiku. Jednako tako, riječ je o konceptu koji se pojavljuje zapravo i prije i poslije humanizma, tj. prije u smislu povezanosti ljudskoga bića s biološkim, ali i tehnološkim svijetom, a poslije u kontekstu povijenoga razdoblja utemeljenoga na decentralizaciji subjekta (usp. isto). Temeljni cilj posthumanizma očituje se u oslobađanju od ograničenosti ljudskih tijela i radikalnom produženju života, što bi trebalo voditi konačnoj pobjedi nad smrću (usp. isto).<sup>10</sup>

Većina, nadalje, rasprava koje nastoje objasniti ovaj teorijski pravac, a posebice kada je riječ o teatru ali i o ostalim vrstama umjetnosti, polazište nalazi u razvoju kibernetike kao preteči posthumanizma, ali i u integralnom elementu velikoga broja digitalnih izvedbi (Dixon, 2007: 166). Kibernetika je, naime, predstavljala novi pristup znanstvenoj teoriji i praksi koju su tijekom Drugoga svjetskoga rata razvili znanstvenici Claude Shannon i Norbert Wiener,

---

<sup>10</sup> Dakako, mogućnosti »poboljšanja« tijela i produženja života otvaraju niz moralnih i socijalnih dvojbi pa se u pokušaju njihova objašnjenja nameću dva suprotstavljena stajališta. Prvo stajalište naziva se transhumanizam, koji zagovara *tehnološka poboljšanja* u kontekstu kojih je sadašnju ljudsku prirodu moguće unaprijediti korištenjem primijenjenih znanosti (produljenje životne dobi, poboljšanje zdravlja, proširenje intelektualnih i fizičkih sposobnosti itd.). Drugo stajalište naziva se *biokonzervativizam*, koji se protivni mogućnostima tehnološke intervencije u ljudsku prirodu pa bi nastojanje da se tehnologijom ljudi zapravo poboljšaju u konačnici odvelo u dehumanizaciju (usp. Nikodem, Brstilo, 2012: 65, 66).

upozoravajući na pomak od čisto tehnološkoga i inženjerskoga moda koji je prešao granice fizičkoga objekta te se okrenuo mogućnostima rasplamsavanja na različite entitete.<sup>11</sup> U kontekstu razvoja kibernetike još je jedno nezaobilazno ime, ono britanskoga računalnoga znanstvenika Alana Turinga. U svojem radu iz 1950. godine *Computing Machinery and Intelligence*, preuzimajući model stare viktorijanske salonske igre, poznate kao *igra imitacije*, postavlja temeljno istraživačko pitanje – može li stroj misliti?, te kreira dobro poznati Turingov test koji je postao agenda za brojne rasprave u području umjetne inteligencije tijekom narednih triju desetljeća te je značajno utjecao na razvoj i formiranje kibernetičkih strojeva (usp. Jordan, 2015: 20).

Iz toga se razloga kibernetika, ostavimo li po strani pitanja etičke i/ili bioetičke prirode, nastoji istražiti i postati sastavnim dijelom različitih znanstvenih disciplina (biologija, medicina, informacijske znanosti itd.), ali istodobno postaje i dijelom različitih umjetničkih područja (Dixon, 2007: 166). Potonje zapravo najbolje potvrđuje konceptualni umjetnik Stelarc koji u svom radu upotrebljava naprednu kibernetiku te nerijetko inzistira upravo na zamjeni fizičkoga tijela ili dijelova tijela s robotskim protezama (isto). Za Stelarca ljudsko je tijelo zastarjela kategorija, a tehnološko *koloniziranje tijela predstavlja kraj evolucije* (Nikodem, Brstilo, 2012: 66). Katherine Hayles (1999.) upozorava na načine na koje kibernetika konfigurira tijelo i unutar koje se tijelo shvaća kao informacijski sustav, što je u konačnici zapravo vrlo izazovno za propitivanje i redefiniranje središnjih vrijednosti liberalnoga humanizma.<sup>12</sup> Ovi i slični primjeri otvaraju u kontekstu humanističke misli

---

<sup>11</sup> Riječ kibernetika dolazi od grčke riječi *κυβερνάω* (kybernao) što znači vodim, kormilarim, upravljam. Pojam kiborg dolazi od kibernetički organizam, a predložen je da bi označio spajanje ljudskog i strojnog u svrhu pojačavanja ljudskih sposobnosti pod određenim, za ljudski život neprimjerenim uvjetima. Pojam su 1960. godine na simpoziju Psihofiziološki aspekti leta u svemir predložili Manfred E. Clynes, stručnjak za invenciju računala, i Nathan S. Kline, klinički psihijatar [...] Smatrali su da bi ljudi, uz pomoć implantanata i droge, mogli modificirati svoje tijelo i tako opstati u svemiru bez svemirskih odijela (Nikodem, 2004: 175-76).

<sup>12</sup> Jedna od središnjih kibernetičkih ideja jest da su ljudi prije obrasci informacija, nego spoj krvi, kosti, neurona i sinapsi. »Za Wienera, neki organizmi, kao što je čovjek, teže izvjesno vrijeme održati, pa čak i povećati stupanj svoje organiziranosti, kao lokalne

jednu od u posljednje vrijeme osobito popularnih tema, onu koja se odnosi na proučavanje odnosa na relaciji čovjek-stroj.<sup>13</sup>

Bez obzira, naime, na činjenicu što su povezani s modernom filozofijom, »konceptije kiborga, i posebno odnosi kiborg/ljudsko biće/subjekt ipak predstavljaju bitnu oznaku postmodernog razdoblja« (Nikodem, 2004: 179). U tom smislu, Mark Poster drži kako računalne komunikacije za razliku od načina na koji to rade moderne institucije, bitno drugačije organiziraju koncepciju subjekta (isto).

*Upravo u tom smislu i Kenneth Gergen razmatra postmodernu subjektivnost kao raspršenu, fragmentiranu, višestruku subjektivnost koja samu sebe ne promišlja kao »jedno«, već kao »mnogi«. Njegov ključni pojam zasićenog jastva odnosi se na teoriju kako nas je razvoj komunikacijskih tehnologija potaknuo da jedni drugima koloniziramo mozgove. (isto)*

Prema tome, nije teško zaključiti kako nove tehnologije utječu na nove mogućnosti poigravanja s identitetom, bilo u smislu prostornog i vremenskog razmještanja subjekta, bilo destabilizacijom postojećih hijerarhija (onih društveno organiziranih, primjerice rodnih, socijalnih i sl.) (Nikodem, 2008:

---

enklave u općoj struji sve veće entropije, sve većega kaosa i dediferencijacije« (Nikodem, 2004: 176).

<sup>13</sup> »Važno je istaknuti kako idejnu koncepciju kiborga možemo promatrati i kao logičan i nužan nastavak zapadno-filozofijske koncepcije ljudskog bića kao subjekta. Georges Bataille smatra da je u zapadnoj tradiciji subjekt određen pomoću različitosti, različitosti od nekih objekata i različitosti od drugih subjekata« (isto).

Dakako, u razmatranju koncepcije kiborga nezaobilazne su i teoretske postavke Donne Haraway (1991.). Prema toj autorici, kiborg je nastao kao posljedica triju rascjepa. »Prvog, između ljudskog i životinjskog, koji je potaknut teorijom evolucije Charlesa Darwina i kasnijim pokretima za zaštitu okoliša i oslobađanje životinja; drugog između prirodnog i umjetnog, svijesti i tijela, samorazvijajućeg i izvanjski konstruiranog sve nejasnije [...] I trećeg, između fizičkog i nefizičkog, jer se pod pojmom 'suvremenih strojeva' sve više podrazumijevaju računalni programi i neopipljivi sustavi podataka 'napravljeni od sunčevog svjetla, oni su u potpunosti svijetli i čisti jer nisu ništa drugo nego signali, elektromagnetski valovi, odlomci spektra. Ti strojevi su u najvećoj mjeri prenosivi i mobilni. Za razliku od ljudi, kiborzi su 'eter' i 'suština'« (Nikodem, 2008: 212).

211). Međutim, važno je naglasiti kako posthumanizam ne znači kraj čovjeka, već znači kraj jedne političke, socijalne, kulturne ere, odnosno načina na koji se o čovjeku i njegovu odnosu spram svih ostalih elemenata političkoga, znanstvenog, religijskog, odnosno bilo kojeg drugog društvenoga segmenta uobičajilo gledati tijekom posljednjih nekoliko stoljeća.

Iz ovoga sažetoga prikaza osnovnih teorijskih postavki posthumanizma možemo zaključiti kako se kroz odnos čovjek-stroj aktualizira u prvom redu pitanje čovjekova tijela. Poboljšanja koja je moguće postići zahvaljujući tehnološkim intervencijama, kako smo nastojali pokazati, aktualiziraju niz zanimljivih tema vrijednih rasprave. Težnja da se tijelo učini ako ne besmrtnim, onda barem dugovječnijim poziva na redefiniranje ne samo načina na koje subjekt percipira kategorije prostora i vremena, nego i načine na koje u okviru ovih kategorija u konačnici i egzistira. Jednako tako, ponovno se aktualizira problematika dualizma (tijelo-um), ali i pitanja shvaćanja slobode i demokracije. U tehnološki upravljanoj i organiziranoj svijetu ruše se općeprihvaćeni i općepoznati koncepti i to u svim segmentima čovjekova djelovanja, od osobnoga i intimnoga preko socijalnoga, religijskoga, kulturnoga, znanstvenoga do političkoga i ekonomskoga.

## POJAM *POSTHUMANIZAM* U KONTEKSTU RASPRAVA O DRAMI I KAZALIŠTU

Poveznicu između koncepta posthumanizma i suvremenih dramskih i teatarskih strujanja moguće je pronaći, kako to dobro sugerira Lepage, u postdramskom kazalištu Hans-Thiesa Lehmana (2004.). Lehmann, naime, upozorava kako tradicionalne teatarske i dramske forme slabe i kako one više nisu u skladu s našim iskustvom. Uočava razvoj nove paradigme, dakle postdramskoga kazališta, koja postaje neophodan odgovor modernom medijski i tehnološki posredovanom svijetu u kojem se naša povezanost s drugima, ali i s nama samima bitno mijenja (Lepage, 2008: 138). Lehmana, doduše, ne



treba tumačiti kao zagovaratelja teorije posthumanizma, ali njegova studija *Postdramsko kazalište* (2004.) pokazuje smjerove prema kojima se suvremena drama i kazalište kreću i koji definitivno uključuju posthumanistički koncept.<sup>14</sup> Međutim, čini se kako je pojam posthumanizam ušao u teatrološku literaturu 1999. godine kada je Matthew Causey prizvao taj termin za objašnjenje estetskih efekata koji se u teatru događaju pod utjecajem digitalnih tehnologija (Jordan, 2015: 27). Osvrćući se na razvoj interneta, videa i medija, Causey se slaže kako pojava kazališta u virtualnom prostoru uspostavlja jedinstveni estetski objekt te drži da je tehnološki razvoj, osobito značajan za konac 20. stoljeća, zapravo i uveo kazalište u posthumanističku fazu (isto). *Postorganska izvedba*, kako je naziva Causey, nastaje iz napetosti između materijalnog i virtualnoga, a veliku dramu suvremenoga zapadnjačkoga subjektiviteta moguće je konfigurirati kao tranzicijski proces od isključivo organskog ljudskog do tehnološki integriranog entiteta (usp. isto).

Izuzev Causeya, u dramatološkim i teatrološkim studijama anglosaksonskoga govornoga područja koncept posthumanizma naišao je uistinu na plodno tlo. Tako su se u literaturi ustalili termini poput, primjerice, *posthuman drama* (Jordan, 2015.), *digital performance* (Dixon, 2007.), a i niz je drugih autora, npr. J. Parker-Starbuck (2011.), R. Klich i E. Scheer (2012.), koji primjenjuju teoriju posthumanizma u analizi predstava kojima je svojstvena prisutnost digitalnih tehnologija na sceni. U našoj literaturi uistinu neizmjeran doprinos posthumanističkim temama dao je Žarko Paić koji se u svojem petoknjžju *Tehnosfera* bavi

*filozofijskom i kulturalnom, strukturalnom i kibernetičkom antropologijom, teorijom informacije i komunikacije, analizom posthuman-*

---

<sup>14</sup> I sam Lehmann kaže kako se na prvi pogled može činiti da je budućnost kazališta u prilagođavanju informatičkim tehnologijama, ubrzanoj cirkulaciji slika i simulakruma. Ne osporava činjenicu da je upotreba novih i starih auditivnih i vizualnih medija, filma, projekcija, zvučnih krajolika, videa, rafiniranih svjetlosnih prostora, oslonjena na naprednu računalnu tehnologiju već dovela do stvaranja *high tech teatra*. No, istodobno pokazuje skepsu prema ovoj vrsti teatra te ističe kako bi trebalo provjeriti »događa li se zaista u high tech teatru često primjetno brisanje granica između virtualnosti i realnosti ili se prije stvari dispozicija da sve opažanje proglasi trajno sumnjivim« (Lehamann, 2004: 298).

*izma i transhumanizma, filozofijom biologije, preispitivanjem metafizičkog nasljeđa svih temeljnih kategorija Zapada u rasponu od bitka, bića, volje, života, egzistencije, svijesti, tjelesnosti s obzirom na nastanak mogućnosti stvaranja promijenjene genetske i informacije strukture bitka uopće.*<sup>15</sup>

U područje posthumanističkih tema mogu se uvrstiti i one rasprave koje u središte propitivanja postavljaju relaciju čovjek-životinja, ili se pak u potpunosti usmjeruju na koncept animalizma. U tom je kontekstu važno istaknuti dva velika zbornika rasprava u izdanju Hrvatske sveučilišne naklade, Instituta za etnologiju i folkloristiku, *Kulturni bestijarij* (2007.) i *Književna životinja. Kulturni bestijarij II. dio* (2012.). U kontekstu dramatološke literature, izuzev primjerice tekstova posvećenih cyberpunk dramama (Car-Mihec, 2006., Car-Mihec – Rosanda Žigo, 2018.) te utjecaju medija na hrvatsku dramsku produkciju devedesetih godina prošlog stoljeća (Car-Mihec, 2007.) još uvijek nisu napravljeni takvi značajniji iskoraci, a čemu vjerojatno razloge u najvećoj mjeri valja tražiti u žanrovskim i tematskim specifičnostima domaće dramske i teatarske produkcije. Međutim, važno je naglasiti da je teorijski koncept posthumanizma u principu moguće primijeniti i u kontekstu onih tekstova i predstava u kojima je intervencija digitalnih tehnologija minimalna, ili čak nedostaje. Iz toga nam se razloga učinilo posebno uzbudljivim istražiti tekstove makar i s minimalnim uplitanjem tehnologija u organizaciju dramskoga teksta kako bi ukazali na promjene koje one unose u strukturiranje dramskoga lika.

---

<sup>15</sup> Izvor: [http://www.sandorf.hr/blogitem.php?item\\_id=240&type=4&tag=Tehnosfera%20I%20-%20%C5%BDrtvovanje%20i%20dosada](http://www.sandorf.hr/blogitem.php?item_id=240&type=4&tag=Tehnosfera%20I%20-%20%C5%BDrtvovanje%20i%20dosada), pristupljeno 10. veljače 2021.

## POSTHUMANISTIČKI SUBJEKT I DRAMSKI LIK

U nastojanju da predstavimo dramski lik iz perspektive posthumanizma potrebno je iznijeti detaljnije određenje termina posthumanistički subjekt. Na temelju istraživanja Hayles, Herbrechter, Wolfe i Carlson, gore spomenuti Richard Jordan u svojoj doktorskoj disertaciji naslovljenoj *Posthuman Drama* (2015.) iznosi iznimno zanimljive teze. U tom kontekstu ističe kako je posthumanistički subjekt zapravo biološki čovjek koji izjednačava, uspoređuje ili modelira svoj identitet s umreženim, inteligentnim mašinama. Riječ je, dakle, o figuri jedinstvenoj upravo digitalnom dobu (Jordan, 2015: 27).<sup>16</sup> Slijedom navedenoga, a za našu temu osobito zanimljivim držimo mišljenje Hayles prema kojem razvoj kibernetike od sredine 20. stoljeća ne preobražava samo strojeve koje je dizajnirao čovjek, nego i način na koji je čovjek pod utjecajem tehnologije počeo misliti o sebi. Sukladno navedenom, Hayles zaključuje kako smo mi na neki način oduvijek bili *postljudi* i to prije nego što smo postali liberalni subjekti kartezijanske misli (Hayles, 1999: 291). Preobražen terminologijom inteligentne mašine, posthumanistički subjekt postaje pluralistička montaža, distribuirana spoznaja smještena u različitim dijelovima, međusobno povezana tek nekim neznatnim zajedničkim karakteristikama (Jordan, 2015: 19). Tako je liberalni subjekt zapravo demontiran, u kibernetičkom svijetu, te su u drugi plan stavljani bilo kakav osjećaj za autonomiju, racionalizam i sloboda od volje drugih (usp. isto).

U kontekstu promatranih drama moguće je istaknuti kako između njih i hrvatskoga dramskoga pisma druge polovice devedesetih godina prošloga stoljeća, kao i onoga koje je obilježilo prve godine novoga tisućljeća, postoje stanovite sličnosti. Svima je karakterističan poseban vid *poetike odsutnosti* za

---

<sup>16</sup> Važno je naglasiti da se u literaturi spoj posthumanizma i tehnologije spominje 1976. godine u studiji *Prometheus as Performer: Toward a Posthumanistic Culture*, Ihaba Hassan. Hassan, pozivajući se na Foucaulta, utvrđuje kako se humanizmu bliži kraj te ističe kako začuđujuće konvergencije imaginacije i znanosti, mita i tehnologije u suvremenoj kulturi te nagli razvoj u znanosti, filozofiji i umjetnoj inteligenciji doprinosi rekonfiguraciji svijeta te poziva na redefiniciju paradigme humanizma (Jordan, 2015: 18).

koju je još Dubravka Vrgoč obrazložila kako »raspršuje središte, uklanja Subjekt i destabilizira značenja« (Fuchs u Vrgoč, 1997: 126). Karakteristično im je, baš kao i generaciji koja je obilježila konac osamdesetih i devedesete godine 20. st., negiranje linearne konstrukcije, odbacivanje logičnih postupaka i sl. (usp. isto, 129). Mogli bismo kazati kako se kroz svih sedam drama provlače, Rafoltovim riječima, male teme – obiteljski problemi, individualne ili privatne sudbine, koje »mogu i hoće postati društveno simptomatične, odnosno koje mogu i uistinu hoće pokrenuti raspravu o (problemima) obiteljskog nasilja ili o eksploataciji žena« (Rafolt, 2011: 24-25). Njihova struktura, što je karakteristika većine primjera suvremenog dramskog stvaralaštva, organizirana je na sustavu opreka život/smrt, prisutno/odsutno, rubno/središnje, govor/pismo, odnosno, kako upozorava Vrgoč, naglašenim opsesivnim slikama koje se oblikuju upravo zahvaljujući suprotnostima.

*U rascjepu između označitelja i označenog, u ponoru jezika, svatko se osjeća odbačenim usmjeravajući se uzaludno prema Drugome, te na taj način trajno imenuje manjkavost, svoju odanost u svijetu. (Vrgoč 1997: 135) Opsesivne slike [...] usmjeravaju sklopove dramaturgijskih funkcija prema polovima, između kojih se odvija radnja uvjetovana kretanjem po pravcu što ga određuju dvije suprotnosti. (isto)*

Međutim, ono po čemu se ovi dramski tekstovi razlikuju i što je ujedno i razlog njihova predstavljanja u drugačijem teorijskom ozračju, jest prije svega prisutnost novih tehnologija i njihova važnost za oblikovanje dramskoga lika. Još važnije, ono što razlikuje ove dramske tekstove u odnosu na dramsko pismo posljednjih dvaju desetljeća jest i onaj generalni stav prema tehnologiji koji se najčešće očituje bilo kao pozitivan, bilo kao negativan. Upravo je u navedenom i temeljna razlika između postmodernizma i posthumanizma. U tom je kontekstu važno istaknuti upravo Dixonove teze prema kojima postmodernizam tehnologiju uglavnom pozicionira u okvire negativnih tvrdnji,<sup>17</sup> dok posthumanistička misao zauzima neutralni stav (Dixon, 2007:

---

<sup>17</sup> Spomenuto se očituje i na primjeru hrvatske postmodernističke dramske produkcije – usp. Car-Mihec, 2007.

153). Navedeno je očito u dramskim tekstovima o kojima je u ovom radu riječ s obzirom na to da se u svima pojavljuju digitalne tehnologije. I bez obzira na to jesu li one prisutne primjerice u opisima scenskoga prostora, ili se pak likovi iz videoigara direktno uvode u dramsku radnju, ili pak mobilni telefoni služe kao osnova za realizaciju cjelokupne dramske komunikacije, ili se tek sporadično spominju internet, društvene mreže ili neki drugi medij – činjenica jest da iz ovih dramskih tekstova nije moguće iščitati nekakav prevladavajući stav prema novim tehnologijama. U tom su smislu u potpunosti neutralni, odnosno možemo zaključiti kako tehnologija koegzistira s ostalim elementima u strukturi dramskoga teksta ne kao nekakvo strano tijelo, nego kao njihov sastavni dio. Dakako, slijedom navedenoga neizbježno je istaknuti kako nagrađivane autore, bez obzira na to što pripadaju različitom generacijskom krugu, povezuje upravo zajedničkih desetak posljednjih godina unutar kojih djeluju. Riječ je, naime, o razdoblju koje obilježava silovit uzlet i sada već neizbježna prisutnost informacijsko-komunikacijskih tehnologija, što se, bilo eksplicitno bilo implicitno, i odražava na stvaralaštvo svih spomenutih autora.

Prisutnost digitalnih tehnologija, analogijom i posthumanističkih elemenata moguće je u ovim dramama, dakle, pratiti na dvije temeljne razine. Na prvom mjestu zanimljivo je spomenuti opise scenskih prostora pa tako, primjerice, Jasen Boko u svojoj drami *O kupusu i bogovima* prostor odvijanja dramske radnje opisuje na sljedeći način:

*Polumrak je u prostoriji bez namještaja. Dojam HI-TECH prostora u kojem vlada spartanski red, neka vrsta polukružnog transparentnog platna između pozornice i publike.* (Boko, 2010: 165)

I u većini ostalih tekstova karakteristični su neodređeni opisi prostora ili pak oni u potpunosti nedostaju, što nam otvara mogućnost misliti kako se prostori odvijanja dramske radnje u ovim dramama približavaju zapravo kiberprostoru, kao prostoru koji se »projicira kao istovrsno 'nigdje-negdje'« (Robins, 2001: 196). Slijedom navedenoga zanimljivo je spomenuti Stengerovu usporedbu kiberprostora i Oza – »on postoji, mi dospijevamo onamo, ali on nema lokaciju; on otvara prostor za kolektivnu restauraciju i za mir...« (isto).

Prostori odvijanja dramske radnje mogu se, prema tome, iskusiti u različitim stupnjevima osobnosti i kroz uronjenost u različiti simbolički modus. Ta su mjesta zapravo virtualno utjelovljene metafore u koje tijelo od krvi i mesa ne može ući, ali zato mogu odvojena spektralna tijela i višestruke osobnosti. U takvim je prostorima onda i moguće oživjeti cara Dioklecijana i Svetoga Duju (J. Boko, *O kupusu i bogovima*) koji se iščuđavaju primjerice informatizaciji radnih prostora, virtualnoj stvarnosti i suvremenom Splitu općenito. No, jednako je tako moguće u dramsku radnju uvesti lik iz akcijsko-pustolovne videoigre *Assassin's Creed* prema kojoj Hitrec i nadjeva ime svojoj drami.

*(Altair, lik iz igrice Assassin's Creed. Ispod dugog crnog kaputa vidi se mač koji visi o metalom pojasu, svijetle korice, iznad pojasa utaknuti u vodoravne korice s obje strane grudi nalaze se četiri bodeža. Vjerojatno ima i peti, skriven u leđima (vidjet ćemo ga poslije), i šesti koji u borbi iskače s onog mjesta gdje su mu davno odrezali prst na lijevoj ruci.)*

*LATICA: To si zbilja ti.*

*ALTAIR: Altair... (lagano se nakloni). Ne trebaš se bojati. Tebi sada više nitko i ništa ne može nauditi. Ja ću te čuvati.*

*LATICA: Tebe su poslali ili si sam došao?*

*ALTAIR: Teško je reći. No da, s vremenom sam počeo samostalno odlučivati, ionako oni to ne znaju.*

(Hitrec, 2010: 289)

Možemo zaključiti kako Altair, lik iz videoigre, poput Odiseja ulazi u dramsku radnju kako bi spasio Laticu uvodeći u dramski dijalog uobičajeni jezik i terminologiju videoigara. Istodobno Altairu pridaje odlike ljudskoga, emocionalnoga bića što nas navodi na zaključak kako Hitrec zapravo evocira tipično poslijeljudsko stajalište prema kojem značajna razlika između tjelesne egzistencije i računalne simulacije, kibernetičkoga mehanizma i biološkog organizma, svrhovitosti robota i ljudskih ciljeva, u konačnici postaje nebitna (Hayles, 1999: 2).

Druga, dominantna razina na kojoj je moguće pratiti prisutnost i utjecaj digitalnih tehnologija na oblikovanje suvremenoga dramskoga lika jest ona

u kojoj tehnologija (mobiteli, društvene mreže, računala, internet, zanimanja koja pod utjecajem novih medija u posljednje vrijeme postaju osobito popularna, poput primjerice *fashion bloggera*) postaje sastavnim dijelom habitusa dramskoga lika. Taj se tehnološki habitus uzdiže na razinu društvene norme i ima tendenciju voditi njegovo cjelokupno ponašanje i razmišljanje.

Navedeno osobito dolazi do izražaja u Tomičičevoj drami *#ostavljam-vamsvojekodoveihvalazaprijateljstvo ili #bitće sveokej* (2019.), u kojoj u naslovu, te posebno u popisu likova (@dječakkojiseubio\_14, @ivan\_13, @majka\_40, @otac\_40) primjećujemo eksplicitno uplitanje digitalnih tehnologija u oblikovanje dramskoga teksta, napose dramskoga lika.

Nadalje, gotovo sve dramske likove spomenutih tekstova karakterizira letargičan odnos prema stvarnosti, nedostatak jasne slike o budućnosti, uronjenost u vlastite svjetove, uopće zaokupljenost sobom koja katkada dobiva obrise narcisoidnosti, ali i tuge i usamljenosti. Svojtstven im je, nadalje, tipičan jezik mladih ljudi koji obiluje prostotama, seksualnim aluzijama, anglizmi, inače svojtstveni pri uporabi računalnih tehnologija ili mobitela, kao i brzo izmjenjivanje replika koje ponekad nalikuju brzom pisanju u prostoru za poruke na kakvoj mobilnoj ili računalnoj aplikaciji:

*MARIN: Marija?*

*MARIJA: Marin.*

*MARIN: Bok.*

*MARIJA: Bok.*

*ANA: Gdje?*

*MARIN: U gradu.*

(Pešut, 2013: 59-60)

Jednako tako, nerijetko se propituju i danas osobito prisutne teme vršnjačkoga nasilja koje u novije vrijeme i u prostorima medija i društvenih mreža dobivaju posve nove dimenzije:

*ROZA: Četiri videa u ukupnom trajanju 6 minuta i 25 sekundi. [...]*

*Stižu jedan za drugim preko whatsapp na moj mobitel [...]*

*MARTIN: Iphone je zaista brz.*

*Prvi video u trajanju od jedne minute i trideset pet sekundi  
Se otvara.  
Na njemu gola djevojka leži,  
Gotovo nepomična.  
Stenje.  
Okolo nje su tri gola mladića.  
Ne!  
[...]  
TRI ZLOČESTE DJEVOJČICE: [...]  
Potom su nam stigla tri videa  
Gdje Mariju iz c razreda jebu tri frajera.  
Odmah smo ustanovili da se radi o kurvi,  
Pijanoj kurvi koja je to i zaslužila,  
Pa smo slale dalje.*

(Pešut, 2017: 223-224, 228)

Općenito bismo mogli reći da je za većinu dramskih likova karakteristično odsustvo čvrstih stavova, ideja i uvjerenja. Doduše, autori kreiraju nove, ne toliko dramske koliko medijske prostore, koji likovima pak otvaraju mogućnosti nove slobode, ali i nove oblike kontrole. Njihova egzistencija nalikuje onome što Arthur Kroker naziva *iskopčanošću ljudskoga tijela s planeta* (usp. Nikodem, 2008: 211). Isključeni su i neprisutni, emocionalni siromašni te često nisu u mogućnosti realizirati »empatiju sa stvarnim ljudskim potrebama i problemima, potaknuti su uronjenošću u nove virtualne svjetove kojima prevladava kruženje simboličkoga predstavljanja rastjelovljenog jastva« (isto). Svijet drže pozornicom, vlastite živote nizom izvedbi, neprestano se iznova stvaraju, a običaji i tradicija su im najčešće nepoznanica.

Napokon, dramski likovi u ovim dramama bez obzira na nerijetke seksualne aluzije, zapravo su u većini slučajeva aseksualna bića, kiborzi, figure svijeta *post-spola* kako bi to rekla Donna Haraway (2004.). Oni istupaju kao pojedinci, kao hibridni identiteti, fragmentirani, istodobno kozmopolitski usmjereni i privrženi nekom imaginarnom nacionalnom prostoru, spolno neodređenom i ideologijski labilnom (usp. Paić, 2005: 99). Nećemo ih



okarakterizirati kao tipične kiborge, nego prije kao biološka bića protjerana u tehnološki svijet unutar kojega još uvijek traže svoje mjesto. I baš poput kiborga ukazuju na razlike koje postoje između prirodnog i umjetnog, tijela i uma, samooblikovanja i vanjskog dizajniranja.

## ZAKLJUČAK

Propitivanje granica ljudskosti i ljudskoga u odnosu i s obzirom na prirodu, ali i tehnološki kontekst koji sve snažnije prodire kako u prirodu, tako i u naše društveno, političko i kulturno okruženje, osobito je popularna tema suvremenih društveno i humanistički orijentiranih rasprava. Navedenom, kako smo nastojale pokazati, teško odolijeva dramatiološka i teatrološka literatura, a očiti su pomaci i u konkretnom umjetničkom stvaralaštvu. Dakako, vizualne su umjetnosti pod izravnijim i snažnijim utjecajem digitalnih tehnologija, no ne smijemo smetnuti s uma da i književnost, odnosno dramska književnost jednako tako doživljavaju promjene u tom smislu. U novom, medijski i tehnološki posredovanom svijetu dramska i kazališna umjetnost otvaraju se novim mogućnostima. S dramskom i kazališnom porukom, kao što je to slučaj s medijskim porukama uopće, moguće je manipulirati i modelirati prvenstveno posredstvom informacijsko-komunikacijskih tehnologija, što nas približava pojmu novih medija na način na koji ga od *The Language of the New Media* (2001.), preko studije *Software Takes Command* (2013.) do studije *Cultural Analytics* (2020.), razvija Lev Manovich. Novi mediji su, kako to konstantno apostrofira taj autor, ujedno i dominantni »proizvođači« kulturnih artefakata pa, potpomognuta novim tehnologijama, suvremena kultura zapravo postaje medijska, preciznije kazano, računalna, programibilna. U predstavljenoj analizi navedeno smo konstantno imali na umu, no dramskim smo tekstovima pristupili iz obrnute perspektive pa smo ovom prilikom tek ukazale na promjene koje se pod utjecajem novih tehnologija događaju u suvremenom dramskom pismu, prvenstveno u strukturi i životu dramskoga lika. U tu smo svrhu ostale

u prvom redu unutar teorijskih okvira posthumanizma koji nam je ponudio adekvatan instrumentarij za elaboriranje temeljnih misli.

Sukladno svemu navedenom, zaključujemo kako nove tehnologije ne samo što postaju neizostavni alat bez kojega pojedina znanstvena dostignuća naprosto više nisu moguća, one jednako tako na široka vrata ulaze u umjetnost, ali i u doslovno sve znanstvene discipline. Utječu na, što smo već u uvodnom dijelu našega rada istaknule, promjene teorijsko--metodoloških okvira te postaju jednako tako neizostavni alat u službi znanstvenih istraživanja. Svjedočimo vremenu velikih obrata na koje nisu imune, ma koliko god to mi htjeli ili ne htjeli priznati, niti humanističke znanosti.

## LITERATURA

- Car-Mihec, Adriana. 2006. »Drama i cyberpunk (Kompjutor Tanje Radović)«. *Kazalište*. 9, 25/26. 104-109.
- Car-Mihec, Adriana. 2007. »Mediji kao dramski izazov«. *Dani Hvarskoga kazališta. Prešućeno, zabranjeno, izazovno u hrvatskoj književnosti i kazalištu*. HAZU – Književni krug. Zagreb-Split. 489-517.
- Car-Mihec, Adriana – Rosanda Žigo, Iva. 2018. »Reprezentacija tijela u cyberdramama Tanje Radović«. *Sarajevski filološki susreti: zbornik radova*. Bosansko filološko društvo. Sarajevo. 319-332.
- Dixon, Steve. 2007. *Digital Performance. A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*. MIT Press. Cambridge.
- Haraway, Donna J. 1991. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Association Books. London.
- Hayles, N. Katherine. 1999. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago Print. Chicago.
- Jordan, Richard. 2015. *Posthuman Drama: Identity and the Machine in Twenty-First-Century Playwriting*. A thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy (Creative Writing) at The University of Queensland in 2015.

- Klich, Rosemary – Scheer, Edward. 2012. *Multimedia Performance*. Palgrave Macmillan. Basingstoke.
- Književna životinja – Kulturni bestijarij II. dio*, 2012. Ur. Marjanić, Suzana i Zaradija-Kiš, Antonija. Hrvatska sveučilišna naklada – Institut za etnologiju i folkloristiku. Zagreb.
- Kulturni bestijarij*. 2007. Ur. Marjanić, Suzana i Zaradija-Kiš, Antonija. Hrvatska sveučilišna naklada – Institut za etnologiju i folkloristiku. Zagreb.
- Lehmann, Hans-Thies. 2004. *Postdramsko kazalište*. Centar za dramsku umjetnost i Centar za teoriju i praksu izdavačkih umjetnosti. Zagreb – Beograd.
- Lepage, Louise. 2008. »Posthuman Perspectives and Postdramatic Theatre: the Theory and Practice of Hybrid Ontology in Katie Mitchell's *The Waves*«. *Culture Studies of Journal of University Jaime I*. 6. 137-149.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. MIT Press. Cambridge.
- Manovich, Lev. 2013. *Software Takes Command*. MIT Press. Cambridge.
- Manovich, Lev. 2020. *Cultural Analytics*. MIT Press. Cambridge.
- Nikodem, Krunoslav. 2004. »Tehno-identiteti kiborga. Rastvaranje jastva u interesu preživljavanja«. *Socijalna ekologija*. 13, 2. 175-196.
- Nikodem, Krunoslav. 2008. »Ljudsko – konačna granica. Biotehnologija (ra) stvaranja i dolazak poslijeljudskoga«. *Filozofska istraživanja*. 28, 1. 209-221.
- Nikodem, Krunoslav – Brstilo, Ivana. 2012. »Kiborzi i »djeca po narudžbi« 2.0: prihvaćenost koncepcija poslijeljudskog života u hrvatskom društvu«. *Revija za sociologiju*. 42, 1. 61-87.
- Paić, Žarko. 2005. *Politika identiteta. Kultura kao nova ideologija*. Izdanja Antibarbarus. Zagreb.
- Parker-Starbuck, Jennifer. 2011. *Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersection in Multimedia Performance*. Palgrave Macmillan. Basingstoke.
- Rafolt, Leo. 2011. *Priučen na tumačenje. Deset čitanja*. Zagrebačka slavistička škola. Zagreb.
- Robins, Kevin. 2001. »Kiberprostor i svijet u kojem živimo«. *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk. Kulture tehnološke tjelesnosti*. Naklada Jesenski i Turk. Zagreb.
- Turing, Alan. M. 1950. »Computing Machinery and Intelligence«. *Mind*, 59, 236. 433-460. Dostupno na: <https://academic.oup.com/mind/article/LIX/236/433/986238>.

Vrgoč, Dubravka. 1997. »Nova hrvatska drama«. *Kolo, časopis Matice hrvatske*. 6, 2. 125-183.

## INTERNETSKI IZVOR

[http://www.sandorf.hr/blogitem.php?item\\_id=240&type=4&tag=Tehnosfera%20I%20-%20%C5%BDrtvovanje%20i%20dosada](http://www.sandorf.hr/blogitem.php?item_id=240&type=4&tag=Tehnosfera%20I%20-%20%C5%BDrtvovanje%20i%20dosada), pristupljeno 10. veljače 2021.

## DRAMSKA DJELA

- Boko, Jasen. 2010. *O kupusu i bogovima*. Nagrada Marin Držić, Hrvatska drama 2010. Disput. Zagreb. 165-199.
- Hitrec, Hrvoje. 2010. *Asasin (urbana bajka)*. Nagrada Marin Držić, Hrvatska drama 2010. Disput. Zagreb. 265-301.
- Špoljarić, Karmela. 2010. *Nula kuna po minuti*. Nagrada Marin Držić, Hrvatska drama 2010. Disput. Zagreb. 367-398.
- Pešut, Dino. 2012. *L.U.Z.E.R.I. (drama u tri neobilježena čina)*. Nagrada Marin Držić, Hrvatska drama 2012. Disput. Zagreb. 171-221.
- Pešut, Dino. 2017. *Olympia stadion (trilogija)*. Nagrada Marin Držić, Hrvatska drama 2013. Disput. Zagreb. 223-307.
- Pešut, Dino. 2013. *(Pret)posljednja panda ili statika*. Nagrada Marin Držić, Hrvatska drama 2013. Disput. Zagreb. 11-79.
- Tomičić, Espi. 2019. *#ostavljamvamsvojekodoveihvalazaprijateljstvo ili #bitćesveokej*. Nagrada Marin Držić, Hrvatska drama 2019. Disput. Zagreb. 253-273.

## DIGITAL TECHNOLOGIES AND THEIR INFLUENCE ON THE CREATION OF DRAMATIC CHARACTERS

### *Abstract*

Questioning the boundaries of humanity and humanness in relation to nature and to technology which significantly pervades nature and our social, political and cultural environment, makes for a particularly popular topic of contemporary discussions in social sciences and humanities. In part, it is a consequence of a strong development of information and communication technologies, influencing and changing all aspects of social and artistic activity. We live in times of strong computerization of culture, times of computational revolution which directly influences the creation of new cultural forms, but also develops and redefines the existing forms of culture and art. Having that in mind, in this paper we concentrated on dramatic texts published in drama digests of Marin Držić Award in the period from 2010 to 2019 and tried to answer the following questions: are digital technologies present in contemporary Croatian dramatic texts, and do they somehow influence the formation of new patterns in creation of a dramatic character. We tried to answer these questions by using the theoretical apparatus of posthumanism and detecting the presence of posthumanist elements and influences of digital technologies in analysed texts on two levels. On the first level we were studying the characteristics of scene space descriptions and on the second the fact that technology, raised to the level of social norm and capable of directing the character's behaviour and thinking, becomes a part of the habitus of dramatic character.

Key words: digital technology; dramatic character; new media; posthumanism; posthumanist subject