

Драјан Ђорђевић

УКРШТАЊЕ ПЕСНИЦА, ПРЕПЛИТАЊЕ ТЕЛА И ЗАМЕНА ИДЕНТИТЕТА: *STRIKING VIPERS* (2019)

У једној од епизода знамените британске серије *Црно ојлегало* (*Black Mirror*), под називом „*Striking Vipers*“ (Netflix, јун 2019),¹ описана је узбудљива прича о два Афроамериканца, пријатеља из младости, који се поново срећу, након много година, и настављају тамо где су у момачким данима стали: на дан прославе Денијевог (Danny Parker: Anthony Mackie) тридесет осмог рођендана – који се у међувремену оженио својом љубави из младости, девојком по имену Тео (Theo Parker: Nicole Beharie) – појављује се изненада њихов некадашњи, заједнички цимер: Карл Хутон (Karl Houghton: Yahya Abdul-Mateen II). За разлику од свог ситуираног и конформизованог пријатеља, Карл и даље живи „као момак“, јашући на таласу самачких авантура, сасвим далеко од прорачунатих и инертних породичних прослава, окупљања и дејчјих забава. Као да зна да је Денију управо потребан неко ко ће разумети његову потискивану потребу да на тренутак напусти учмалост света брачних обавеза и кодираног понашања, Карл пријатељу поклања најновију инсталацију омиљене борилачке видео-игре, *Striking Vipers*, коју су некада знали да играју до раних јутарњих часова. За разлику од претходних верзија игре, ова – како се у серији помиње – „х“ верзија носи још и ознаку „VR“ – *virtual reality* („виртуелна стварност“) – а играчу омогућава пуни телесни доживљај борбе (бол, повреде). Дени, који већ дуго није у завидној физичкој форми (чему је главни узрочник стара повреда колена), осећа се препорођеним у атлетском телу кинеског аватара по имену Ленс (Lance; Луди Лин). То је заправо исти аватар који је он у младости експлоатисао у старијим верзијама игре, као што и Карл поново бира исту борбену Швеђанку, непобедиву Роксет (Roxette: Pom Alexandra Klementieff).



Илустрација 1: Danny & Karl

¹ Наслов епизоде идентичан је називу виртуелне игре коју протагонисти у епизоди играју. С обзиром на праксу непревођења назива виртуелних игара, и сами одустајемо од тога да за потребе текста енглеску ситагму *striking vipers* преведемо са „отровне настрљивице“.



Илустрација 2: Roxette

И док неке теорије савремене културе – па и гејминга – уче о комерцијализацији доколице и о томе да су наше слободе у либерализму привидне и да смо тек идиоти у служби робе и њеног протока, неке друге теорије говоре и о могућностима креативног алтернирања задатих капиталистичких модуса.² Тако је и у овом случају: као и било која друга видео-игра и измишљена комбативна игра *Striking Vipers X* намењена је првенствено ринг-борбама ограниченог броја понуђених аватара, у исто тако ограниченом броју предвиђених борбених амбијената, попут *Crystal Beach*, *Panda Mountain*, *Secret Temple*, *Shinjuku Alley*, *Big Apple*, *Ice Field*, *Golden Gate* итд. Међутим, након прве рунде у којој Роксет „разбија“ Ленса – уз пратећа накарадна и фриволна добацивања, својствена мушким кочоперним разговорима³ – друга рунда завршава моћним ножним захватом насртљиве Роксет и заједничким клинч-превртањем, све до ивице ринга. Дахтање и кратак тренутак примирја међу испреплетаним борцима прекида се снажним пољупцем. Збуњени оним што се догодило, ривали напуштају игру, али ће се у виртуелни ринг вратити већ сутрадан. Још увек несређених мисли (при чему је јасно да је Дени, а не Карл, тај који се све време „ломи изнутра“), и након што су започети љубавни инцидент овог пута довели до краја, стају пред исто оно питање које у том

² За Ника Дајер-Витфорда (Nick Dyer-Witheford) и Грега де Појтера (Greig de Peuter) виртуелне игре представљају конститутивни медиј глобалног хиперкапитализма XXI века, али и делезијанску „линију бекства“: „Као што заступају Империју, виртуелне игре исто тако говоре у име мноштва које тражи излаз у субверзивним и алтернативним експериментима“ (Vitfordf, de Pojter, 2020: 240–1). У вези са реченим треба обратити пажњу и на филм *Хејџер* (*Sala samobójców. Hejter*) пољског редитеља Јана Комасе (2020), у ком антијунак – интернет трол – Томаж Гемза, користећи се заводљивим виртуелним женским аватаром, врбује стварног атентатора унутар онлајн мултиплејера.

³ Није немогуће да је аутор ове епизоде (Charlie Brooker) иронично експлоатисао грубе и почесто безазлене вербалне размене типичне за мушкарце, чији је циљ да у физички пораз противника упише и фигуративни. А он, као што је познато, увек призива гротескне сексуалне заплете и расплете, који почесто превазилазе не хетеросексуални, већ и хомосексуални имагинаријум, и то у правцу содомије и канибализма. У том духу и Дени је, у једној прилици, много пре него што су се упустили у виртуелну реализацију развратних компетитивних зарицања, поручио Карлу: „Спреми се да ти полозим буљу“ (превод на српски језик је радикалнији и бесмисленији него што је то у оригиналу: „Get ready to get your ass kicked“). Карл му узвраћа суровошћу још веће бесмислице: „Стварно? Има да ти Роксет одјебе главу!“ („Yeah? Roxette’s gonna fuck your head off!“) – „То чак и нема никаквог смисла!“, коментарише Дени. „Шта то уопште значи??“

тренутку поставља и гледалац: да ли су Карл и Дени, пријатељи и некадашњи цимери, све време заправо латентни хомосексуалци?



Илустрација 3: Lance & Roxette

Коментар да „свако мушко пријатељство носи у себи хомоеротски набој“ безазлен је и готово вулгаран приступ семантици описане ситуације.⁴ Више од тога, и у духу целог *Black Mirror* серијала, овде је реч о томе на које све начине технологија осваја упоришне тачке човекове интиме и како је све могуће одговорити на тај облик колонијализације.⁵ Епизода „Striking Vipers“ даје још једну изванредну илустрацију у погледу разноврсности идентитетских модалитета који запоседају битак, али и које битак захтева, посебно у доба глобалне популарне културе (чији је доминантни експонент у серији гејминг). У пољу популарне културе идентитетски модалитети бивају умножени, постају све разноврснији и флуиднији, а у случају да се каже како они услед свог стереотипног и конзументског карактера никада не могу да читају довољну комплексност битка – њу је могуће детектовати у идентитетским комбинацијама и усложњавањима. И оно што је најважније, у доба популарне културе полиидентитетски склоп битка постаје све очигледнији и освешћенији, толико да се сасвим отвара непредвидивој плаузабилности игре: „Изгледа да смо сада геј“, каже након полног чина Роксет, седећи на хриди Кристалне плаже и гледајући у пучину. Док Ленс размишља шта би уопште на то рекао, Роксет додаје: „Ало, шала!“, да би потом и Ленс приметио како му све то што се међу њима управо догодило чак уопште не делује као геј-ситуација.

Неко би добацио: није да није. Али, заиста, када се зброје маскулина комбативна реторика и на неколико нивоа травестивни карактер оствареног хетеросексуалног односа Денија и Карла (технолошки посредовано родно и расно пресвлачење), ипак је на крају тешко уперити прст на неки децидни тип сексуалности који се овде заиста објавио. Његово именовање чини се ако не већ излишним, онда бар споредним задатком, с обзиром на то да је пред нама на делу демонстрација неодбрањивости ужитка, проистеклог из плаузабилности виртуелне игре – и у погледу „линија бекства“, и у

⁴ Power, E. 2019.

⁵ Посебно треба обратити пажњу на епизоде претходних серијала које је такође режирао Овен Харис (Owen Harris): „Be Right Back“ (2013) и „Sun Junipero“ (2016).

погледу идентитетског пресвлачења, као и екстатичног пражњења, па и збуњености и стрепње, који су изазвани неочекиваном алтернацијом игре. Ако се подсетимо класификације игара, коју је у својој утицајној књизи *Игре и људи: маске и занос* (1958/1979) предложио Роже Кајоа (Roger Callois), разликујући четири категорије игара узвишених назива: *agon* (комбативне и компетитивне игре), *alea* (хазардне игре), *mimicry* (игре маскирања, коју овде, у тексту, описујемо у форми травестије, односно „пресвлачења“) и *ilinx* (игре транса и заноса)⁶ – тада треба приметити – када је реч о алтернацији игре коју изводе Дени и Карл – да они једну агонално-мимикријску игру трансформишу у игру мимикрије и заноса: да бол-ужитак преводе у занос-ужитак. У кључу оваквог разумевања – уз додатак да је Кајоа мимикрије и игре заноса држао за прецивизацијске лудичке изразе, које у историјском следу замењује цивилизацијски и мање маштовит пар *agon-alea* – заокрет Денија и Карла може да се тумачи и као субверзиван, с обзиром на то да се спрам захтеване борбености окрећу обнављању потиснуте имагинације, лудости и делиријума.⁷

Не, заиста није довољно рећи да су пред нама два виртуелно заблудела и изопачена пријатеља. Јохан Хојзинга (Johan Huizinga) био је у праву када је тврдио да „[о]нај тко у вјечним обратима појма игре и збиље осјећа како му се магли дух, тај ће упориште, које му је потонуло у логици, поново пронаћи у етици. Игра по себи [...] налази се онкрај подручја моралних засада“.⁸ Виртуелизација искуства кроз игру неодложно води ужитку и њим се оправдава; али треба истаћи да игра као таква управо представља сам универзални принцип културе, јер се „[к]ултура [...] не зачиње као игра, нити из игре, већ прије свега у игри“, како пише Хојзинга.⁹ Да је лудички егзибиционизам пријатеља универзалног карактера – а не изопачење изопачених – томе у прилог говори и мимикрија, односно идентитетска перверзија коју изводе Дени и Тео, стварни хетеросексуални пар епизоде. Није без значаја, дакле, то што епизода управо отпочиње приказом из прошлости њихових љубавних игара – ситуацијом у којој они, за баром ноћног клуба, глуме први сусрет и флерт. Све док у њихов разговор не ступи Карл, у друштву извесне девојке, и не разоткрије да су „незнанци“ заправо уходани љубавници и његови цимери, и сама гледатељка бива увучена у представљену игру завођења, проживљавајући је као сусрет потпуних странаца. На тај начин лако је разумети узбуђење и „вожњу“, коју

⁶ Види: Кајоа 1979, од стр. 40. и даље; Божовић, 2013: стр. 80. и даље.

⁷ „[...] прелаз на цивилизацију у правом смислу речи намеће прогресивно уклањање тог примата споја *ilinx*-а и *mimicry* и њихово замењивање приматом, у друштвеним односима *agon-alea*, такмичења и среће [...] Било како било, узрок или последица, сваки пут кад нека развијена култура успе да изрони из првобитног хаоса, констатујемо осетно опадање снага и прерушавања. Оне тада губе стару превагу, одбачене су на периферију јавног живота, сведене су на све скромније и нередовније улоге, ако не и илегалне и кажњиве, или сатеране у ограничени и регулисани домен игара и фикције, где људима пружају вечито иста задовољства, али ублажена и намењена само разоноди и разбијању досаде или одмору од посла, међутим, овог пута без лудости и делиријума.“ (Кајоа, 1979: 122). Изнето схватање кореспондира са нешто другачијом поставком Јохана Хојзинге, у корист *ајона* (види: Хуизинга, 1970: 99–105).

⁸ Huizinga, 1970: 283.

⁹ Huizinga, 1970: 104; Хојзингино схватање културе неодвојиво је од признавања њеног лудичког састојка.

је у одглумљеном флерту осетила Тео, изјављујући потом Денију Паркеру, на подијуму за плес: *Hey, that little role-play act, the stranger thing at the bar ... got me hot as fuck!*¹⁰

Наговештени еротски имагинаријум двоје љубавника није богзна колико необичан и невероватан; но овде ваља истаћи нешто друго: да је за ужитак пресудан начин на који се одабрана или додељена улога игра. То, уосталом, Денију не говори само Тео, већ и Карл, који ће много година касније хвалити његову способност да одигра одабрану улогу унутар игре *Striking Vipers X*. Након што Дени буде раскинуо њихову виртуелну везу (схватајући у којој мери она компромитује његову еротску стварност коју дели са супругом), остављени Карл ће му, после извесног времена, изјавити како је у међувремену пробао све комбинације које игра нуди (а додали бисмо: и комбинације које игром нису предвиђене) – и секс са компјутерски контролисаним противницима (који му је деловао, како каже, као сношај са гуменом лутком, уз примедбу да су ти карактери програмирани само за борбу); да је покушао и са другим стварним играчима, који су контролисали Ленса; затим и са мушким и женским карактерима и играчима; да је пробао и масовни мултиплејер секс; да је, коначно, содомисао Тундру, поларног медведа... И да га ништа није „урадило“ као када се њих двојица сретну у виртуелном простору. Или укратко: упркос испрограмираном карактеру виртуелног света, али и упркос прорачунатости стварног света, јасно је да се и Тео и Карл слажу око тога да, спрам свега што је у виртуелним играма и у стварном животу задато, Дени Паркер заправо одлично игра своје љубавничке улоге.

Не треба помислити да је са реченим љубавни троугао троје Афроамериканаца докраја концептуализован. За ужитак игре под маскама није ништа мање важан временско-просторни контекст, односно хронотоп, у који се *role-play act* поставља. И он емитује неодбрањиве афродизијачке силе, готово сличног интензитета: у случају Денија и Тео – ако то већ није и стереотипни случај љубавног искуства младих – то свето време и свети простор еротске помаме представљају време-простор ноћног клуба, које је овде, у односу на Бахтинов појам хронотопа, примереније разумети као очевидни пример онога што је Мишел Фуко (Michel Foucault) одредио као хетеротопију: као „простор маштања“, у ком је насумичност и разноврсност света добродошла и на чијем улазу се не дају никакве гаранције у погледу сигурности културних, вредносних, моралних и идентитетских концепата.¹¹ Тај стварни имагинативни простор, са својим специфичним временом, не само да дозвољава већ и прописује „уигравање“, како Хојзинга и тумачи етимологију

¹⁰ „Хеј, она твоја чудна представа тамо, за баром... наложила ме је исто као и јебачина!...“

¹¹ Исто. Конкретно, за Фукоа, идеална илустрација хетеротопије био је „брод из маште“ – „плутајући комад простора“ и „највеће складиште имагинације“, „које од луке до луке, од дока до дока, од бордела до бордела, попут колонија, иде онолико далеко колико потрага за закопаним то изискује“. По угледу на француског мислиоца, и Пол Гилрој (Паул Гилроу) је почетком деведесетих година XX века у креолизујуће воде „Црног Атлантика“, поринуо „брод робова“ као „живи, микрокултурални, микрополитички систем у покрету“ (*The Black Atlantic: Modernity and Double Consciousness*, 1993). Такође, на овом месту вредно је споменути и брод *Дубровник* – хетеротопију зенитисте Љубомира Мицића; брод лошег комфора, без властите и националне физиономије, пуног изненађења и музичке какофоније која је долазила са грамофона и излизаних плоча са „страном“ музиком; амбијент „дезинтеграције порекла и аутентичности, што је уједно и разлог због ког се један парадоксални балкански милитант, Барбарогеније Децивиллизатор, у њему осећао посве нелагодно“ (Ђорђевић, 2016: 47; Мицић, 1993: 6–9).

речи „илузија“ (од лат. *in-lusio*).¹² Паралелно с овим, треба обратити пажњу и на хетеротопијски карактер виртуелног простора игре *Striking Vipers X*: ограниченој лепези понуђених аватара (пored Ленса, Роксет и содомисаног поларног медведа, у епизоди се спомиње још само извесни Нагато), игра нуди и ограничени број егзотичних просторно-временских модалитета. На тај начин динамизује се не само садистичко танатос-задовољство правоверних играча-бораца, већ и еротски каприц пријатеља, који својим љубавним дуелима неочекивано алтернирају „програмску схему“ видео-игре. Није, према томе, реч само о томе да Дени има изванредну способност да тумачи додељени или одабрани карактер; и сама спацијална динамика игре – опционална скоковита измена егзотичних и урбаних простора, у које се ситуира њихов егзибиционизам – значајно доприноси „дугом даху“ њихове авантуре. Уосталом, у томе и треба тражити одговор на питање зашто Дени и Карл неће успети да пренесу свој однос из виртуелног света у стваран, након контролног пољупца којим је Дени желео да провери недоумице у погледу могућег хомосексуалног карактера њиховог односа. Ту ће се заправо видети да је њихов *role-play* искључиво везан за маштенски, хетеротопијски диспозитив игре.¹³

На Карлово инсистирање да с овим сазнањем могу да наставе где су стали с игром, започеће стварна туча међу стварним пријатељима, у стварном ноћном и кишном, урбаном амбијенту, због чега бивају приведени у стварну полицијску станицу. Тео долази по супруга, те је коначно дошло време да од њега сазна целу истину у вези с његовим „захлађењем односа“ и избегавањем брачних дужности. Тај разговор је за гледаоца излишан, како су редитељ и сценариста серије сасвим добро проценили, те су одмах прешли на епилог, а то је сретни и прагматични споразум брачних партнера: једном годишње, на Денијев рођендан, пријатељи ће моћи да „укрсте песнице“ и испреплету тела у виртуелном простору VR игре *Striking Vipers X*, док ће Тео отићи у стваран бар – у ком ће бити и глумица и публика, препуштајући се игри завођења заједно са другим, пролазним, могућим и немогућим љубавницима.



Илустрација 3: Danny Parker & Lance

¹² Huizinga, 1970: 23.

¹³ Значајно радикалније схватање виртуелног простора представљено је у епизоди „Сан Јуниперо“ истог серијала, у ком виртуелни свет постаје рај за две преминуле љубавнице. Остаје у памћењу цинични коментар јунакиње Елдер Кели (Елдер Келлу: Денисе Бурсе): *Uploaded to the cloud, sounds like heaven.*