

Dragan Đorđević

UKRŠTANJE PESNICA, PREPLITANJE TELA I ZAMENA IDENTITETA: *STRIKING VIPERS* (2019)

U jednoj od epizoda znamenite britanske serije *Crno ogledalo* (*Black Mirror*), pod nazivom „Striking Vipers“ (Netflix, jun 2019),¹ opisana je uzbudljiva priča o dva Afroamerikanca, prijatelja iz mladosti, koji se ponovo sreću, nakon mnogo godina, i nastavljaju tamo gde su u momačkim danima stali: na dan proslave Denijevog (Danny Parker: Anthony Mackie) trideset osmog rođendana – koji se u međuvremenu oženio svojom ljubavi iz mladosti, devojkom po imenu Teo (Theo Parker: Nicole Beharie) – pojavljuje se iznenada njihov nekadašnji, zajednički cimer: Karl Huton (Karl Houghton: Yahya Abdul-Mateen II). Za razliku od svog situiranog i konformizovanog prijatelja, Karl i dalje živi „kao momak“, jašući na talasu samačkih avantura, sasvim daleko od proračunatih i inertnih porodičnih proslava, okupljanja i dečjih zabava. Kao da zna da je Deniju upravo potreban neko ko će razumeti njegovu potiskivanu potrebu da na trenutak napusti učmalost sveta bračnih obaveza i kodiranog ponašanja, Karl prijatelju poklanja najnoviju instalaciju omiljene borilačke video-igre, *Striking Vipers*, koju su nekada znali da igraju do ranih jutarnjih časova. Za razliku od prethodnih verzija igre, ova – kako se u seriji pominje – „x“ verzija nosi još i oznaku „VR“ – *virtual reality* („virtuelna stvarnost“) – a igraču omogućava puni telesni doživljaj borbe (bol, povrede). Deni, koji već dugo nije u zavidnoj fizičkoj formi (čemu je glavni uzročnik stara povreda kolena), oseća se preporođenim u atletskom telu kineskog avatara po imenu Lens (Lance; Ludi Lin). To je zapravo isti avatar koji je on u mladosti eksploatisao u starijim verzijama igre, kao što i Karl ponovo bira istu borbenu Šveđanku, nepobedivu Rokset (Roxette: Pom Alexandra Klementieff).



Ilustracija 1: Danny & Karl

¹ Naslov epizode identičan je nazivu virtuelne igre koju protagonisti u epizodi igraju. S obzirom na praksu neprevođenja naziva virtuelnih igara, i sami odustajemo od toga da za potrebe teksta englesku sitagmu *striking vipers* prevedemo sa „otrovne nasrtljivice“.



Ilustracija 2: Roxette

I dok neke teorije savremene kulture – pa i gejminga – uče o komercijalizaciji dokolice i o tome da su naše slobode u liberalizmu prividne i da smo tek idioti u službi robe i njenog protoka, neke druge teorije govore i o mogućnostima kreativnog alterniranja zadatih kapitalističkih modusa.² Tako je i u ovom slučaju: kao i bilo koja druga video-igra i izmišljena kombativna igra *Striking Vipers X* namenjena je prvenstveno ring-borbama ograničenog broja ponuđenih avatara, u isto tako ograničenom broju predviđenih borbenih ambijena, poput *Crystal Beach*, *Panda Mountain*, *Secret Temple*, *Shinjuku Alley*, *Big Apple*, *Ice Field*, *Golden Gate* itd. Međutim, nakon prve runde u kojoj Rokset „razbija“ Lensa – uz prateća nakaradna i frivolna dobacivanja, svojstvena muškim kočopernim razgovorima³ – druga runda završava moćnim nožnim zahvatom nasrtljive Rokset i zajedničkim klinč-prevrtanjem, sve do ivice ringa. Dahtanje i kratak trenutak primirja među isprepletanim borcima prekida se snažnim poljupcem. Zbunjeni onim što se dogodilo, rivali napuštaju igru, ali će se u virtualni ring vratiti već sutradan. Još uvek nesređenih misli (pri čemu je jasno da je Deni, a ne Karl, taj koji se sve vreme „lomi iznutra“), i nakon što su započeti ljubavni incident ovog puta doveli do kraja, staju pred isto ono pitanje koje u tom trenutku postavlja i gledalac: da li su Karl i Deni, prijatelji i nekadašnji cimeri, sve vreme zapravo latentni homoseksualci?

² Za Nika Dajer-Vitforda (Nick Dyer-Witheford) i Grega de Pojtera (Greig de Peuter) virtualne igre predstavljaju konstitutivni medij globalnog hiperkapitalizma XXI veka, ali i delezijansku „liniju bekstva“: „Kao što zastupaju Imperiju, virtualne igre isto tako govore u ime mnoštva koje traži izlaz u subverzivnim i alternativnim eksperimentima“ (Vitford, de Pojter, 2020: 240–1). U vezi sa rečenim treba obratiti pažnju i na film *Hejter* (*Sala samobójców. Hejter*) poljskog reditelja Jana Komasa (2020), u kom antijunak – internet trol – Tomaž Gemza, koristeći se zavodljivim virtualnim ženskim avатарom, vrbuje stvarnog atentatora unutar onlajn multiplejera.

³ Nije nemoguće da je autor ove epizode (Charlie Brooker) ironično eksploatisao grube i počesto bezazlene verbalne razmene tipične za muškarce, čiji je cilj da u fizički poraz protivnika upiše i figurativni. A on, kao što je poznato, uvek priziva groteskne seksualne zaplete i rasplete, koji počesto prevazilaze ne heteroseksualni, već i homoseksualni imaginarijum, i to u pravcu sodomije i kanibalizma. U tom duhu i Deni je, u jednoj prilici, mnogo pre nego što su se upustili u virtualnu realizaciju razvratnih kompetitivnih zaranja, poručio Karlu: „Spremi se da ti polomim bulju“ (prevod na srpski jezik je radikalniji i besmisleniji nego što je to u originalu: „Get ready to get your ass kicked“). Karl mu uzvraća surovošću još veće besmislice: „Stvarno? Ima da ti Rokset odjebe glavu!“ („Yeah? Roxette’s gonna fuck your head off!“) – „To čak i nema nikakvog smisla!“, komentariše Deni. „Šta to uopšte znači??“



Ilustracija 3: *Lance & Roxette*

Komentar da „svako muško prijateljstvo nosi u sebi homoerotski naboj“ bezazlen je i gotovo vulgaran pristup semantici opisane situacije.⁴ Više od toga, i u duhu celog *Black Mirror* serijala, ovde je reč o tome na koje sve načine tehnologija osvaja uporišne tačke čovekove intime i kako je sve moguće odgovoriti na taj oblik kolonijalizacije.⁵ Epizoda „Striking Vipers“ daje još jednu izvanrednu ilustraciju u pogledu raznovrsnosti identitetskih modaliteta koji zaposedaju bitak, ali i koje bitak zahteva, posebno u doba globalne popularne kulture (čiji je dominantni eksponent u seriji gejming). U polju popularne kulture identitetski modaliteti bivaju umnoženi, postaju sve raznovrsniji i fluidniji, a u slučaju da se kaže kako oni usled svog stereotipnog i konzumerskog karaktera nikada ne mogu da očitaju dovoljnu kompleksnost bitka – nju je moguće detektovati u identitetskim kombinacijama i usložnjavanjima. I ono što je najvažnije, u doba popularne kulture poliidentitetski sklop bitka postaje sve očigledniji i osvešćeniji, toliko da se sasvim otvara nepredvidivoj plauzabilnosti igre: „Izgleda da smo sada gej“, kaže nakon polnog čina Rokset, sedeći na hridini Kristalne plaže i gledajući u pučinu. Dok Lens razmišlja šta bi uopšte na to rekao, Rokset dobacuje: „Alo, šala!“, da bi potom i Lens primetio kako mu sve to što se među njima upravo dogodilo čak uopšte ne deluje kao gej-situacija.

Neko bi dobio: nije da nije. Ali, zaista, kada se zbroje maskulina kombativna retorika i na nekoliko nivoa travestivni karakter ostvarenog heteroseksualnog odnosa Denija i Karla (tehnološki posredovano rodno i raso presvlačenje), ipak je na kraju teško uperiti prst na neki decidni tip seksualnosti koji se ovde zaista objavio. Njegovo imenovanje čini se ako ne već izlišnim, onda bar sporednim zadatkom, s obzirom na to da je pred nama na delu demonstracija neodbranljivosti užitka, proisteklog iz plauzabilnosti virtuelne igre – i u pogledu „linija bekstva“, i u pogledu identitetskog presvlačenja, kao i ekstatičnog pražnjenja, pa i zbunjenosti i strepnje, koji su izazvani neočekivanom alternacijom igre. Ako se podsetimo klasifikacije igara, koju je u svojoj uticajnoj knjizi *Igre i ljudi: maske i zanos* (1958/1979)

⁴ Power, E. 2019.

⁵ Posebno treba obratiti pažnju na epizode prethodnih serijala koje je takođe režirao Owen Harris (Owen Harris): „Be Right Back“ (2013) i „Sun Junipero“ (2016).

predložio Rože Kajoa (Roger Calliois), razlikujući četiri kategorije igara uzvišenih naziva: *agon* (kombativne i kompetitivne igre), *alea* (hazardne igre), *mimicry* (igre maskiranja, koju ovde, u tekstu, opisujemo u formi travestije, odnosno „presvlačenja“) i *ilinx* (igre transa i zanosa)⁶ – tada treba primetiti – kada je reč o alternaciji igre koju izvode Deni i Karl – da oni jednu agonalno-mimikrijsku igru transformišu u igru mimikrije i zanosa: da bol-užitak prevode u zanos-užitak. U ključu ovakvog razumevanja – uz dodatak da je Kajoa mimikrije i igre zanosa držao za precivilizacijske ludičke izraze, koje u istorijskom sledu zamenjuje civilizacijski i manje maštovit par *agon-alea* – zaokret Denija i Karla može da se tumači i kao subverzivan, s obzirom na to da se spram zahtevane borbenosti okreću obnavljanju potisnute imaginacije, ludosti i delirijuma.⁷

Ne, zaista nije dovoljno reći da su pred nama dva virtuelno zabludela i izopačena prijatelja. Johan Hojzinga (Johan Huizinga) bio je u pravu kada je tvrdio da „[o]naj tko u vječnim obratima pojma igre i zbilje osjeća kako mu se magli duh, taj će uporište, koje mu je potonulo u logici, ponovo pronaći u etici. Igra po sebi [...] nalazi se onkraj područja moralnih zasada“.⁸ Virtuelizacija iskustva kroz igru neodložno vodi užitku i njim se opravdava; ali treba istaći da igra kao takva upravo predstavlja sam univerzalni princip kulture, jer se „[k]ultura [...] ne začinje kao igra, niti iz igre, već prije svega u igri“, kako piše Hojzinga.⁹ Da je ludički egzibicionizam prijatelja univerzalnog karaktera – a ne izopačenje izopačenih – tome u prilog govori i mimikrija, odnosno identitetska perverzija koju izvode Deni i Teo, stvarni heteroseksualni par epizode. Nije bez značaja, dakle, to što epizoda upravo otpočinje prizorom iz prošlosti njihovih ljubavnih igara – situacijom u kojoj oni, za barom noćnog kluba, glume prvi susret i flert. Sve dok u njihov razgovor ne stupi Karl, u društvu izvesne devojke, i ne razotkrije da su „neznanci“ zapravo uhodani ljubavnici i njegovi cimeri, i sama gledateljka biva uvučena u predstavljenu igru zavođenja, proživljavajući je kao susret potpunih stranaca. Na taj način lako je razumeti uzbuđenje i „vožnju“, koju je u odglumljenom flertu osetila Teo, izjavljujući potom Deniju Parkeru, na podijumu za ples: *Hey, that little role-play act, the stranger thing at the bar ... got me hot as fuck!*¹⁰

Nagovešteni erotski imaginarijum dvoje ljubavnika nije bogzna koliko neobičan i neverovatan; no ovde valja istaći nešto drugo: da je za užitak presudan način na koji se oda-

⁶ Vidi: Kajoa 1979, od str. 40. i dalje; Božović, 2013: str. 80. i dalje.

⁷ „[...] prelaz na civilizaciju u pravom smislu reči nameće progresivno uklanjanje tog primata spoja *ilinx-a* i *mimicry* i njihovo zamenjivanje primatom, u društvenim odnosima *agon-alea*, takmičenja i sreće [...] Bilo kako bilo, uzrok ili posledica, svaki put kad neka razvijena kultura uspe da izroni iz prvobitnog haosa, konstatujemo osetno opadanje snaga i prerusavanja. One tada gube staru prevagu, odbačene su na periferiju javnog života, svedene su na na sve skromnije i neredovnije uloge, ako ne i ilegalne i kažnjive, ili saterane u ograničeni i regulisani domen igara i fikcije, gde ljudima pružaju večitost zadovoljstva, ali ublažena i namenjena samo rasonodi i razbijanju dosade ili odmoru od posla, međutim, ovog puta bez ludosti i delirijuma.“ (Kajoa, 1979: 122). Izneto shvatanje korespondira sa nešto drugačijom postavkom Johana Hojzinge, u korist *agona* (vidi: Huizinga, 1970: 99–105).

⁸ Huizinga, 1970: 283.

⁹ Huizinga, 1970: 104; Hojzingino shvatanje kulture neodvojivo je od priznavanja njenog ludičkog sastojka.

¹⁰ „Hej, ona tvoja čudna predstava tamo, za barom... naložila me je isto kao i jebačinal!“

brana ili dodeljena uloga igra. To, uostalom, Deniju ne govori samo Teo, već i Karl, koji će mnogo godina kasnije hvaliti njegovu sposobnost da odigra odabranu ulogu unutar igre *Striking Vipers X*. Nakon što Deni bude raskinuo njihovu virtuelnu vezu (shvatajući u kojoj meri ona kompromituje njegovu erotsku stvarnost koju deli sa suprugom), ostavljeni Karl će mu, posle izvesnog vremena, izjaviti kako je u međuvremenu probao sve kombinacije koje igra nudi (a dodali bismo: i kombinacije koje igrom nisu predviđene) – i seks sa kompjuterski kontrolisanim protivnicima (koji mu je delovao, kako kaže, kao snošaj sa gumenom lutkom, uz primedbu da su ti karakteri programirani samo za borbu); da je pokušao i sa drugim stvarnim igračima, koji su kontrolisali Lensa; zatim i sa muškim i ženskim karakterima i igračima; da je probao i masovni multiplejer seks; da je, konačno, sodomisao Tundru, polarnog medveda... I da ga ništa nije „uradilo“ kao kada se njih dvojica sretnu u virtuelnom prostoru. Ili ukratko: uprkos isprogramiranom karakteru virtuelnog sveta, ali i uprkos proračunatosti stvarnog sveta, jasno je da se i Teo i Karl slažu oko toga da, spram svega što je u virtuelnim igrama i u stvarnom životu zadato, Deni Parker zapravo odlično igra svoje ljubavničke uloge.

Ne treba pomisliti da je sa rečenim ljubavni trougao troje Afroamerikanaca dokraja konceptualizovan. Za užitak igre pod maskama nije ništa manje važan vremensko--prostorni kontekst, odnosno hronotop, u koji se *role-play act* postavlja. I on emituje neodbranjive afrodizijačke sile, gotovo sličnog intenziteta: u slučaju Denija i Teo – ako to već nije i stereotipni slučaj ljubavnog iskustva mladih – to sveto vreme i sveti prostor erotske poma-me predstavljaju vreme-prostor noćnog kluba, koje je ovde, u odnosu na Bahtinov pojam hronotopa, primerenije razumeti kao očevitni primer onoga što je Mišel Fuko (Michel Foucault) odredio kao heterotopiju: kao „prostor maštanja“, u kom je nasumičnost i raznovrsnost sveta dobrodošla i na čijem ulazu se ne daju nikakve garancije u pogledu sigurnosti kulturnih, vrednosnih, moralnih i identitetskih koncepata.¹¹ Taj stvarni imaginativni prostor, sa svojim specifičnim vremenom, ne samo da dozvoljava već i propisuje „uigravanje“, kako Hojzinga i tumači etimologiju reči „iluzija“ (od lat. *in-lusio*).¹² Paralelno s ovim, treba obratiti pažnju i na heterotopijski karakter virtuelnog prostora igre *Striking Vipers X*: ograničenoj lepezi ponuđenih avatara (pored Lensa, Rokset i sodomisanog polarnog medveda, u epizodi se spominje još samo izvesni Nagato), igra nudi i ograničeni broj egzotičnih prostorno- -vremenskih modaliteta. Na taj način dinamizuje se ne samo sadističko ta-

¹¹ Isto. Konkretno, za Fukoa, idealna ilustracija heterotopije bio je „brod iz mašte“ – „plutajući komad prostora“ i „najveće skladište imaginacije“, „koje od luke do luke, od doka do doka, od bordela do bordela, poput kolonija, ide onoliko daleko koliko potraga za zakopanim to iziskuje“. Po ugledu na francuskog mislioca, i Pol Gilroj (Paul Gilroy) je početkom devedesetih godina XX veka u kreolizujuće vode „Crnog Atlantika“, porinuo „brod robova“ kao „živi, mikrokulturalni, mikropolitčki sistem u pokretu“ (*The Black Atlantic: Modernity and Double Consciousness*, 1993). Takođe, na ovom mestu vredno je spomenuti i brod *Dubrovnik* – heterotopiju zenitiste Ljubomira Micića; brod lošeg komfora, bez vlastite i nacionalne fizionomije, punog iznenađenja i muzičke kakofonije koja je dolazila s gramofona i izlizanih ploča sa „stranom“ muzikom; ambijent „dez-integracije porekla i autentičnosti, što je ujedno i razlog zbog kog se jedan paradoksalni balkanski militant, Barbarogenije Decivilizator, u njemu osećao posve nelagodno“ (Đorđević, 2016: 47; Micić, 1993: 6–9).

¹² Huizinga, 1970: 23.

natos-zadovoljstvo pravovernih igrača-boraca, već i erotski kapric prijatelja, koji svojim ljubavnim duelima neočekivano alterniraju „programsku shemu“ video-igre. Nije, prema tome, reč samo o tome da Deni ima izvanrednu sposobnost da tumači dodeljeni ili odbačeni karakter; i sama spacijalna dinamika igre – opcionalna skokovita izmena egzotičnih i urbanih prostora, u koje se situira njihov egzibicionizam – značajno doprinosi „dugom dahu“ njihove avanture. Uostalom, u tome i treba tražiti odgovor na pitanje zašto Deni i Karl neće uspeti da prenesu svoj odnos iz virtuelnog sveta u stvaran, nakon kontrolnog poljupca kojim je Deni želeo da proveri nedoumice u pogledu mogućeg homoseksualnog karaktera njihovog odnosa. Tu će se zapravo videti da je njihov *role-play* isključivo vezan za maštenski, heterotopijski dispozitiv igre.¹³

Na Karlovo insistiranje da s ovim saznanjem mogu da nastave gde su stali s igrom, zapoće stvarna tuča među stvarnim prijateljima, u stvarnom noćnom i kišnom, urbanom ambijentu, zbog čega bivaju privedeni u stvarnu policijsku stanicu. Teo dolazi po supruga, te je konačno došlo vreme da od njega sazna celu istinu u vezi s njegovim „zahlađenjem odnosa“ i izbegavanjem bračnih dužnosti. Taj razgovor je za gledaoca izlišan, kako su reditelj i scenarista serije sasvim dobro procenili, te su odmah prešli na epilog, a to je sretni i pragmatični sporazum bračnih partnera: jednom godišnje, na Denijev rođendan, prijatelji će moći da „ukrste pesnice“ i isprepletu tela u virtuelnom prostoru VR igre *Striking Vipers X*, dok će Teo otići u stvaran bar – u kom će biti i glumica i publika, prepuštajući se igri zavođenja zajedno sa drugim, prolaznim, mogućim i nemogućim ljubavnicima.



Ilustracija 3: Danny Parker & Lance

¹³ Značajno radikalnije shvatanje virtuelnog prostora predstavljeno je u epizodi „San Junipero“ istog serijala, u kom virtuelni svet postaje raj za dve preminule ljubavnice. Ostaje u pamćenju cinični komentar junakinje Elder Keli (Elder Kelly: Denise Burse): *Uploaded to the cloud, sounds like heaven.*