

Hiperrealność Lary. Lara hiperrealności

Magdalena Radkowska

Chcę Wam dowieść, że na świat przychodzi się najrozmaitszymi sposobami i pod różnymi postaciami: jako drzewo czy kamień, jako woda czy motyl... albo kobieta. I że można urodzić się także jako postać sceniczna!

Pirandello

Pojęcie tekstu kultury jest ostatnio tak często używane, że autorzy posługują się nim bez żadnych wyjaśnień i zobowiązań. Ale jeśli kultura jest tekstem, to czy podglądający, a w zasadzie czytający ją antropolog, może korzystać z narzędzi stosowanych dotąd przez czytelnika, krytyka, teoretyka¹ czy historyka literatury? Ale także, czy nie jest znacznie bardziej zobowiązany do utopijnego – nawet jako niemożliwy do spełnienia projekt – determinującego antropologiczne spojrzenie, zawieszenia sądów? Można zastanowić się nad wartościowaniem, a co za tym idzie dokonywaniem wyboru, które zawsze ma miejsce w przypadku interpretatora dzieła literackiego. O ile inny jest wybór i kryteria, które nim rządzą, w przypadku antropologa i krytyka literackiego. Jednak nie czas i miejsce na dokładne przesledzenie wątku pojęcia tekstu kultury. W przypadku hiperrealności (bez wdawania się w dywagacje, czy pojęcie to – jedno z modniejszych pojęć opisujących współczesność – jest słuszne i trafne) – z definicji wtórnego systemu, pewne założenia i terminy krytyki literackiej mogą okazać się bardzo przydatne. W tej pracy zajmę się zjawiskiem powstałym na gruncie cyberprzestrzeni – modelowej postaci hiperrealności – i w którymś momencie skorzystam z prac Umberto Eco dotyczących czytania tekstu literatury.

Mimo tych wszystkich wątpliwości wiem, że każdy tekst kultury czy jej wycinek jest dziełem otwartym, współtworzonym także przez czytelnika, otwierającym się na wiele interpretacji. Bowiem *każde dzieło sztuki, ukończone i zamknięte niby doskonale zbudowany organizm, jest równocześnie dziełem otwartym, poddającym się stu różnym interpretacjom, zresztą nie naruszającym w niczym jego niepowtarzalnej istoty. Każda percepcja dzieła jest więc zarazem interpretacją i wykonaniem, gdyż w trakcie każdej z nich dzieło odżywa na nowo w oryginalnej perspektywie.* (Eco 1994, 26)

Tomb Raider to jedna z najpopularniejszych gier komputerowych roku 1997, doczekała się już trzeciej wersji. Gracze i specjaliści podkreślają przede wszystkim jej doskonałą grafikę i bogaty, interesujący scenariusz. Najbardziej fascynującym i przyciągającym elementem tej gry okazała się jednak jej główna bohaterka. I o niej chciałam opowiedzieć.

Lara została stworzona w listopadzie 1996 roku przez Core Design. A mimo wszystko urodziła się. Było to 14 lutego

1967 roku – to chyba nie przypadek, że datę urodzenia wirtualnego symbolu seksu (a jest nim, jak się później okaże) wyznaczono na dzień uwielbiany przez kulturę masową i jej sponsorów – na walentynki, święto zakochanych. Jest córką lorda Henshingly Crofta (o matce nikt nie wspomina). Skończyła szkołę wyższą i wbrew swojej naturze była typowana na przyzwoitą żonę bogatego arystokraty. Wybrała jednak inny pomysł na życie, a momentem przełomowym, który doprowadził do radykalnej zmiany, była katastrofa samolotu, którym leciała nad Himalajami. Jak tylko otrząsnęła się po katastrofie, musiała nauczyć się życia wśród górskich niebezpieczeństw. Po dwóch tygodniach zmagania się z dziką i niebezpieczną rzeczywistością postanowiła ostatecznie porzucić ciepłe łóżeczko brytyjskiej klasy wyższej i zostać poszukiwaczką przygód, agentką do spraw specjalnych. Uzbrojona po zęby, w szortach, bardzo obcisłej silikonowej bluzce, w ciężkich butach i z perfekcyjnym makijażem Lara podejmuje się niewykonalnych zadań. I w tym ma jej pomóc gracz. Na początek trzeba znaleźć część artefaktu SION ukrytego w inkaskim grobowcu. Na wyprawę wyruszamy w towarzystwie przewodnika, który zaraz ginie zostawiając nam (czy raczej naszej bohaterce?) samotną misję mocno znaczoną krwią wilków, tyranozaurów, szczurów i niedźwiedzi. Lara biega, skacze, pływa, goni na motocyklu i motorówce, strzela, zabija i znajduje różne tajemnicze przedmioty. Wraz z nią „zweźdzymy” jeszcze wiele ciekawych miejsc, między innymi egipski zamek, chiński pałac, wenecki labirynt i tybetańskie góry.

Dla mnie jednak to nie jej przygody i sama gra są najbardziej interesujące. Ważna jest ona: „uzbrojona i niebezpieczna superlaska”², „kultowa postać”, „najpiękniejszy trójwymiarowy wytwór ludzkiej wyobraźni”, „kobieta legenda”, „ucieleśnienie marzeń wielu graczy na całym świecie” itp. To, co definiuje ją na pewno, to wygląd zewnętrzny oraz inne cechy czysto fizyczne. Znów głos oddam jej entuzjastom: „Ach te kształty, ten sprężysty krok, ta zręczność... Rozmarzony przyglądałem się Larze pokonującej kolejnych wrogów i rozwiązującej zagadki...” (Secret Service 1/98) „Lara Croft jest postacią bardzo interesującą. Moja sympatia do niej wynika z czysto samczych względów, bo przecież nieczęsto można obejrzeć ładną dziewczynę w obcisłym ubranku i z dwoma pistoletami w dłoniach. Często też (przynajmniej



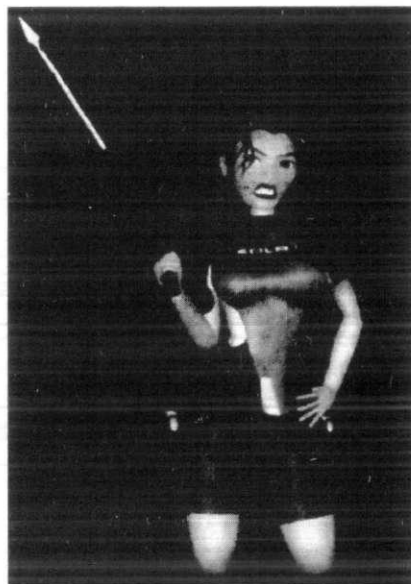
na początku) zamiast wgłębiać się w scenariusz i odkrywać coraz bardziej zapierające dech w piersiach scenerie, łapałem się na zwykłym podziwianiu tej zgrabnej osóbkki. Coraz bardziej podobał mi się sposób, w jaki się porusza, biega, skacze i przeżywa słodkim «ouch» kolejne zetknięcia ze ścianami. Jakby tego było mało, w animowanych sekwencjach łączących kolejne poziomy wyłażą na wierzch wszystkie, z jednej strony paskudne, z drugiej najbardziej pociągające facetów cechy jej kobiecego charakteru: zawziętość, determinacja, upór i mściwość. Tak. Lara ma własną osobowość. Chcąc czy nie chcąc faceci z CORE DESIGN stworzyli kultową postać”. (Secret Service 1/97) I jeszcze pozwolę sobie przytoczyć opinie miłośników spisane już po wyprodukowaniu Tomb Raider II: „Panna Croft przez ten czas prawie się nie zmieniła, jest ciągle śliczna, zgrabna, wysportowana i ma... WARKOCZYK. Do tego zaokrągliła się w niektórych «strategicznych» miejscach” (Gambler 2/98) „Lara Croft zmieniła się trochę od czasu swojego debiutu. Dzięki przydzieleniu jej przez autorów kilku dodatkowych poligonów jej ciało jeszcze bardziej zaokrągliło się w kilku przyjemnych dla męskiego oka miejscach, dostała też nowy warkocz, który zginając się na wszystkie strony przyciąga ciekawe oko. Lara, jak każda kobieta, lubi często zmieniać stroje – pływając w podmorskich głębinach, do jej ciała przylega piankowy, obcisły kostium czy też skórzana, lotnicza kurtka dająca ciepło pośród mroźnych gór niedostępnego Tybetu. W TR2 dopracowano też algorytm kolizji obiektów składających się na ciało naszej bohaterki, w wyniku czego na ekranach z gracją porusza się jedna z najładniejszych i najbardziej dopracowanych kobiet, jakie kiedykolwiek zostały wygenerowane na komputerze”. (Secret Service 12/97)

Jak na razie ujrzeliśmy postać, której pierwowzór na pewno znaleźć możemy w innych bohaterkach kultury masowej; na myśl przychodzi mi teraz superagentka Nikita, a przede wszystkim plastikowa Pamela Anderson z filmu „Żyła” (*notabene*, jak wyczytałam na stronach internetowych, Lara jest dużo ładniejsza i mądrzejsza od Pam, a także od Spice Girls, które często przyrównuje się do wirtualnych bohaterek). „James Bond w spódnicy” – siła i spryt połączone z ogromnym pierwiastkiem seksualnym. Władza i siła oraz ciało i erotyzm – to połączenie w naszej kulturze dosyć znane. Idąc dalej można poszukać prawzoru w mitologii. Diana?

Łowy, wojna plus płodność (oczywiście tu zahaczamy o często podejmowany problem współczesnej seksualności, która w dużej mierze zatraciła swoje konotacje prokreacyjne na rzecz przede wszystkim estetyki – ta bowiem wydaje się być głównym celem różnych zabiegów podejmowanych wokół ciała, które staje się czystą zewnętrznoscia – nie chce niczego wyrażać, ani też niczego ukrywać. Jest to jednak problem na osobną pracę, tu chciałam go tylko zaszyfalizować.) Lara Croft jako współczesna amazonka, która zamiast obcinać sobie symbol kobiecości, wyolbrzymia i silikonem zabija jego naturalność (czy raczej jego potencjalną, imitowaną naturalność). I jeszcze dalej: uwypuklenie cech kobiecych (kształt) i cech w naszej kulturze typowo męskich (siła, niespotykana sprawność fizyczna, bezwzględność); atrybuty kobiece (piersi) i męskie (karabin) – boska androgynia; pełna samowystarczalność, która bohaterkę czyni tak atrakcyjną, a gracze pozwala na symboliczną identyfikację z Doskonałością. Poprzez udział w grze w pewien sposób utożsamiamy się z bohaterką, a jednocześnie jest ona ciągle kimś zewnętrznym w stosunku do nas. Z tego też może wynikać popularność Lary: jest perfekcyjna i doskonała, a zawiera przecież w sobie cząstkę nas samych. Jest zwierciadłem, w którym znajdujemy tę część siebie, o której istnieniu tylko podświadomie marzyliśmy. Wolałabym jednak w tym miejscu nie drażnić dalej tego tematu i zatrzymać się na prostej konstatacji, że oto mamy do czynienia z pewnym typem współczesnej bohaterki masowej wyobraźni: dziewczęca, trochę egzotyczna uroda, bardzo duże plastikowe piersi, zgrabne i mocno umięśnione uda, nadludzka sprawność fizyczna – wynik gabinetów chirurgii plastycznej, siłowni i fitness klubów; pogranicze człowieka i maszyny³. Konieczność istnienia w bohaterze pierwiastka pozaziemskiego współcześnie realizuje się poprzez techniczne pochodzenie. Granica: ludzki – nieludzki staje się tożsama z granicą: biologiczny, naturalny (nie w prostej opozycji do kulturowy) – techniczny, zerojedynkowy.

Oczywiście wielbiciele Lary podkreślają także jej spryt, przebiegłość i mówią o swoistej inteligencji. Mało natomiast możemy powiedzieć o jej twarzy – ta pojawia się rzadko i jest bardzo schematyczna, niektórzy piszą nawet, że brzydka.

Tomb Raider należy do gier tak zwanych 3D – Real Time Third Person Perspective. Tak, że obserwujemy akcję nie po-



TOMB RAIDER 2 PICTURES



Lara Croft picture with flower backgrounds

Another Lara Croft picture with flower backgrounds

Lara Croft holding a gun

Lara Croft picture with 2 guns at hand

Lara Croft sitting

Lara Croft firing

Lara Croft posing

Lara Croft wearing different dress

Another picture of Lara Croft sitting

Lara Croft sitting holding two guns

Lara Croft riding on a motorcycle



Lara Croft holding a candle (nice pick!)

Tomb Raider Cover

Lara Croft holding the harpoon

Lara Croft poster (not that good)

Sexy pose of Lara Croft

More sexier pose of Lara Croft

Lara Croft hiding behind a wall



przez oczy bohatera gry, lecz zza jego pleców, jednocześnie pozwalając, by on sam znajdował się na pierwszym planie. „Kierujemy więc poczynaniami Lary obserwując jej kształtny zadek. Potrafi ona bardzo wiele. Umie strzelać z dwóch pistoletów, uzi i strzelby” (Secret Service 1/98). Już ta perspektywa trzeciej osoby może nam trochę wyjaśnić, na czym polega popularność panny Croft poza tym, że na przymiotach fizycznych wyżej wymienianych. Lara bowiem jest jak atrakcyjna dziewczyna, która mija cię szybko na ulicy, odwracasz się za nią, ale widzisz ją już tylko z tyłu, ewentualnie z profilu. To wzmaga twoje pożądanie i chęć zatrzymania nieznanym. Nasza bohaterka ten rodzaj spojrzenia i zaciekawienia w pewien sposób wywołuje. I każe w nim pozostać. Wprowadza permanentny stan obejrzenia się za kobietą. Łączy tę niedokończapoznawalność z niesamowitym ładunkiem seksualnym. I właśnie nie przemija, a zostaje, zatrzymuje wzrok na znacznie dłużej – przemijalność złapana na gorącym uczynku, atrakcyjność ulotności zastopowana w kadrze, paradoks współczesnej kultury.

Są podobno gracze, którzy specjalnie różnymi sztuczkami przytwierdzają Larę do ściany, aby móc z przodu przyrzeć się jej wydatnym piersiom. Niektórym zdecydowanie nie wystarcza pozostanie w stanie niepewności i napięcia, więc podejmują poważniejsze kroki i... rozbierają bohaterkę. Pojawiły się już bowiem pirackie kopie gry, w których Lara występuje nago, w Internecie znaleźć można wiele jej aktów, a także kody, dzięki którym ponoć w samej grze można ją rozbrać. Spotkałam się też z obrońcą cnoty tej dziewczyny, który na łamach internetowej grupy dyskusyjnej sprzeciwiał się takiemu traktowaniu jego sympatii. Ale to był wyjątek, może nawet żart. Tutaj trudno oddzielić świadomość absurdu od jego nieświadomianej realizacji. Większa część gra-

czy niewątpliwie zdaje sobie sprawę z zabawowego charakteru gry i nie bierze serio jej składników, a cieszy ich możliwość jej współtworzenia, ale istnieje i część, która gdzieś może zatracca poczucie, że ma do czynienia ze światem zabawy, reprezentacji bez odniesienia, rzeczywistością, gdzie nie istnieją nasze kategorie etyczne i moralne. Tutaj warto zadać sobie pytanie, co z naszego świata przenosimy do cyberprzestrzeni, na ile dążymy do stworzenia analogonu, a na ile *simulacrum*, na ile alternatywy, a na ile całkiem autonomicznej sfery, która tylko posiada pewne elementy wzięte z rzeczywistości.

Zastanówmy się jeszcze przez chwilę nad tym rozbieraniem. Lara kusi, całe jej nie wypełnione cielesnością ani mięsnością, tylko w gruncie rzeczy narysowane, ciało krzyczy, że jest stworzone specjalnie dla mężczyzny. Ciało wyzbyte swojego przepastnego i niewygodnego wnętrza określone jest tutaj jako czysta zewnętrznosc, czysta, niczym nieskażona reprezentacja. Z jednej strony erotyczna siła obrazu jest w stanie zawładnąć oglądającym, bowiem, jeśli wierzyć różnym współczesnym myślicielom, żyjemy w czasach, w których *rzeczywistość częściej rozpoznajemy na podstawie obrazu fotograficznego; rola jednostki sprowadzona została do odbioru informacji już przetworzonych przez coraz inteligentniejsze techniki wizualnego kształtowania obrazu* (Frydryczak 1996, 171). To obraz nas woła, on tutaj rządzi, on ma siłę nas zniewolić. Z drugiej strony jednak Lara nie tylko rządzi, ale i pozwala być rządzoną. Człowiek gracz może zrobić z tą wirtualną dziewczyną to, na co tylko ma ochotę i jakie posiada możliwości – ma nad nią nieograniczoną kontrolę – on powołuje ją do życia poprzez włączenie gry (nie określam tu definitywnie jej statusu ontologicznego, tylko patrzę z dosłowniejszego poziomu gracza, a ten ruch na rzecz jej istnienia poprzez zadedykowanie o włączeniu danej gry wykonuje, jednak bohaterka, o czym później, egzystuje w przestrzeni niezależnej od jednostkowego użytkownika komputera), dalej zamknięcie, jest odpowiedzialny za jej życie, bez trudu może spowodować śmierć. Oczywiście to bzdura. Tu nie istnieją kategorie takie, jak życie i śmierć, gracz wcale nie bierze odpowiedzialności za Larę – aczkolwiek może mu się tak wydawać. Zmultiplikowana śmierć, a przez to zwielokrotnienie ciągle tego samego życia, neguje istnienie tu tych kategorii. *Ten, co ma szczęście urodzić się postacią sceniczną, może kpić sobie nawet ze śmierci! Nie umrze już! Umiera człowiek, pisarz, narzędzie tworzenia i twór nie umiera* (Pirandello 1960, 49).

Poprzez nieustanną możliwość zmartwychwstania Lara Croft i inne postaci z komputera otrzymują nieśmiertelność z definicji, tym samym zaprzeczając sensowności używania pojęcia życia i śmierci w stosunku do nich⁴. Posiadają, jak cała cyberprzestrzeń niezwyklej dar pojawiania się i znikania, są jedynie momentem na ekranie monitora: *zupełność owego znikania jest nadzwyczajna. Po nas pozostaną przynajmniej zwłoki, po papierosie popiół, a po benzynie smród. Tutaj wszystko jest absolutnie klinicznie czyste. Całą substancją było zjawisko, nie ma nic za nim i po nim. Jest tylko przeciwieństwo bycia i niebycia. Ale i ono jest tylko chwilowe naciśnięcie klawisza – i to, co przed chwilą było zniszczone – jest znowu natychmiast i beczasowo* (Welsch, 1998, 175). Jednak, o czym niżej, wykonujemy pewne ruchy, które mają zmienić ten stan i utrwalić wirtualnych bohaterów chociażby w pamięci kultury.

Gracz ma do Lary pełne prawo. W cyberprzestrzeni bowiem zobaczyć coś znaczy tyle, co to posiadać. Więcej – po-

siadać i mieć możliwość dopowiadać, a nawet nanosić zmiany. Ale Lara jest tak samo moja, jak i kogoś innego. Wszyscy mamy do niej równe prawo. Tutaj panuje demokracja. Równouprawnienie w sieci jest niespotykane poza nią. Więc czy Lara może być kogoś, skoro jest wszystkich? Tak. Ponieważ działają tu zupełnie inne mechanizmy, nieprzekładalne na język psychologii stosunków międzyludzkich. Wirtualna bohaterka implikuje nowy rodzaj relacji: bez odpowiedzialności, bez zazdrości, bez lęku. Oczywiście na poziomie samej gry może pojawić się zbytnie przejęcie bohaterką, kiedy wraz z nią walczy się o jej życie i misję. Ale po pierwsze – jak takie przejęcie się pojawia, jest bardzo krótkie i zaraz wszystko wraca do normy. Po drugie – jest niezgodne z regułami gry, która mówi: ty graczu jesteś tu panem, kiedy chcesz możesz mnie wyłączyć, kiedy chcesz włączyć; pozorną śmierć bohaterki nie jest nawet jej chwilowym zniknięciem, tylko brakiem dla ciebie punktu, który masz szansę zawsze jeszcze zdobyć. Szczególna więc emocjonalna z postacią z gry to przejaw patologii, niedostosowania się i niezrozumienia cyberprzestrzeni. Tu, jak wcześniej wspomniałam, rządzą inne prawa, nie związane z naszą etyką, naszym rozróżnieniem prawdy i fałszu, naszym podziałem na ciało i duszę. Choć niewątpliwie wpływa na nasz stosunek do tych kategorii.

Zatrzymajmy się przez chwilę na kartezjańskim dualizmie: Często można się spotkać ze stwierdzeniem, że wirtualna rzeczywistość przynosi wyzwolenie od dualizmu duszy i ciała. Zachodzi to podobno dzięki ominięciu procesu kodowania informacji w systemie reprezentacji symbolicznej, co pozwala odbiorcy zrezygnować z procesu rozkodowania. William Bricken i inni nazywają to komunikacją postsymboliczną. Jest to moim zdaniem twierdzenie wątpliwe. Uważam, że kartezjański dualizm zostaje tu nawet wzmocniony, ponieważ ciało zastąpione jest wykreowanym przez umysł obrazem ciała. Jasne jest więc, że wirtualna rzeczywistość to kontynuacja marzenia racjonalistów o bezcielesnym umyśle, co samo w sobie jest częścią długiej europejskiej tradycji negowania ciała (Penny 1996, 150). Nie wdając się w spór tutaj zaprezentowany, chciałabym zwrócić uwagę na oba stanowiska, moim zdaniem warte zastanowienia. Ta komunikacja postsymboliczna wydaje się być zgodna z Baudrillardowską tezą o zachodzeniu zmian i przekształceń w obrębie samej reprezentacji, czystego *simulacrum*. (1997) Jednocześnie wcale nie wyklucza to faktu, że mamy tu do czynienia z obrazem ciała, które właśnie jest tylko obrazem, bez *signifié* i bez faktycznej cielesności. Jeżeli my, zasiadając do dialogu z cyberprzestrzenią, porzucamy całkowicie swe ciała albo projektujemy je na bohaterów gier, tym samym redukując je do samego obrazu, to faktycznie spełniamy marzenia o świecie czystej inteligencji pozbawionej ułomności ciała, o której pisał już Francis Bacon (por. Welsch 1998).

Więc, co z nagą Larą? Czy w ogóle, skoro jest *de facto* pozbawiona prawdziwego ciała, nieskazona biologicznością, może być naga? O ile nagość jest stanem pierwotnym, stanem czystej natury jeszcze nie odzianym w szaty kultury, o ile jest wstydem i odsłonięciem się, to oczywiście odpowiedź brzmi: nie. Jeśli jednak nagość jest pewnym wizerunkiem, obrazkiem narządów płciowych, czymś tylko wizualnym – to tak. Lara jest naga. Jest naga, bo do jej obrazka my dorzucamy wstyd, my go wypełniamy kontekstem kulturowym. Dorzucamy cielesność do obrazka, który powstał wskutek chęci odrzucenia tej cielesności? Czy jednak te dywagacje nie są dywagacjami, które spotkać mogły (i na pewno spotkały)

Total Votes Cast So Far: 7661

	Actress:	No. Votes	Percentage:
1.	Rhona Mitra	2919	38%
2.	Sandra Bullock	935	12%
3.	Elizabeth Hurley	696	9%
4.	Herself (computer generated movie)	1062	13%
5.	Vanessa Demouy	833	10%

wszelkie obrazy, począwszy od malarskich przedstawień, kończąc na postaciach z komiksów (tu widać już większe podobieństwo do Lary)? Na różnicę między *simulacrum* a obrazem zwraca uwagę Baudrillard, którego tekstem posługuję się, gdyż leży u podstaw tej sesji: Przedstawienie wychodzi od zasady znaku i rzeczywistości (nawet jeśli ta ekwiwalencja jest utopijna, jest to założenie podstawowe). Natomiast symulacja wychodzi od utopii zasady ekwiwalencji, wychodzi od radykalnej negacji znaku jako wartości, wychodzi od znaku odzyskującego pełnię praw po śmierci wszelkiej referencji. Podczas gdy przedstawienie dąży do wchłonięcia symulacji uznawanej za przedstawienie fałszywe, symulacja traktuje cały grunt przedstawieniu jako jedno wielkie *simulacrum*. i dalej ten artykuł (1997, 181)

Żeby jednak przybliżyć odpowiedź na pytanie o popularność Lary Croft, pozwolę sobie zacytować, już bez komentarza, dłuższy fragment artykułu Hartmuta Böhme: Jest to swoisty świat, zbudowany wyłącznie ze światła, świat pozbawiony cieni. To właśnie czyni cyberprzestrzeń tak atrakcyjną dla coraz większej liczby ludzi. Tym, którzy nie potrafią poradzić sobie z miątkością swojej skończonej, ograniczonej cielesnością tożsamości, cyberprzestrzeń oferuje sferę radykalnej izolacji.

Jest ona zdominowana przez dwa mity: odwrócony mit Anteusza i mit Proteusza. Anteusz był gigantem, synem Gai, którego Herakles nie mógł zwyciężyć tak długo, jak długo Anteusz dotykał ziemi, która dostarczała mu zapasu nowych sił. Herakles podniósł więc Anteusza do góry, pozbawiając go tym samym życiodajnego kontaktu z Gają. Cyberprzestrzeń funkcjonuje w odwrotny sposób: jak długo odcięty jest kontakt ze światem ziemskim, tak długo można czuć się gigantem świata wirtualnego. Nie tylko Anteuszem, ale i Proteuszem,

owym mitycznym artystą przemian, wolnym od przywiązania do własnego ciała, imienia, tożsamości i płci. Za każdym razem przyjmować figurę nowej tożsamości i kierować wirtualną samoreprezentacją, którym proteuszowym geniuszem staramy się zostać.

Przestrzeń wirtualna może być też sferą czystego Erosa, strefą wolną od AIDS. Staje się coraz bardziej oczywiste, że podbój świata zmysłowego jest głównym celem eksperymentatorów cyberprzestrzeni i artystów wykorzystujących przestrzeń wirtualną. Cyberprzestrzeń umożliwia nie tylko widzenie i słyszenie, lecz przede wszystkim odczuwanie. Chodzi o uwolnienie fundamentalnych energii popędowych człowieka – erotyki – z ograniczeń materialnej, cielesnej obecności – bez utraty zmysłowej intensywności. (...) Cyberprzestrzeń umożliwia pokazanie mikrokosmosu w infokosmosie. To właśnie stanowi największą pokusę dla wszelkiej maści hakerów, cyberpunków, anarchistów, artystów, marzycieli i erotomanów, dla których cyberprzestrzeń jest medium nieograniczonego narcyzmu i wspaniałego samopoczucia. Dostęp do danych zaspokaja przemożną żądzę bezcielesnej mobilności, bezgranicznej odwracalności i zmysłowo intensywnej recepcji. (1996, s. 220, 221)

Nie twierdząc, że jakkolwiek wyjaśniłam popularność Lary, chciałabym się zastanowić nad relacją między światem fikcyjnym, jakim niewątpliwie jest gra i miejsce jej realizacji, a światem rzeczywistym. Wchodząc do „lasu fikcji”, czy to będzie dzieło literackie, czy film, czy gra komputerowa, zawieszamy nasze osądy prawdy i fałszu opierające się na znajomości faktów ze świata rzeczywistego i poddajemy się autonomicznej prawdzie tekstu, ze świadomością, że autor (rzeczywisty, modelowy czy też wirtualny) opowiada rzeczy stworzone w jego wyobraźni, nie mamy podstaw do twierdzenia, że kłamie. Jednocześnie czytelnik (tekstów kultury) zarówno do filmów, jak i książek, wnosi swoją własną wiedzę o świecie rzeczywistym. Kiedy wchodzimy do lasu fikcji, powinniśmy być gotowi do podpisania z autorem zgody na fikcyjność. Jesteśmy gotowi przyjąć, że, powiedzmy, wilki mówią ludzkim głosem; ale gdy Czerwony Kapturek zostaje pożarty przez wilka, wiemy, że dziewczynka nie żyje (...). Jest też rzeczą całkiem naturalną, że Czerwony Kapturek zachowuje się jak mała dziewczynka, a jej Mama jak osoba dorosła, troskliwa i odpowiedzialna. Dlaczego? Dlatego, że tak właśnie dzieje się w świecie naszych doświadczeń, w świecie, który dla naszych potrzeb, bez większych ontologicznych zobowiązań, nazwiemy światem rzeczywistym.

To, o czym mówię, może wydawać się oczywiste. Tak jednak nie jest, jeśli będziemy trzymać się naszego dogmatu o zawieszeniu niewiary. Okazuje się bowiem, że kiedy czytamy dzieło fikcji, zawieszamy naszą niewiarę jedynie w niektórych kwestiach. (Eco 1995, 86–87)

W zależności od rodzaju, gatunku i treści dzieła fikcyjnego, wnosimy w jego świat mniej lub więcej prawd i doświadczeń, których nabraliśmy w świecie rzeczywistym. Zastanawiam się, czy w przypadku Lary Croft nie jest całkiem inaczej. Czy ten świat nie jest na tyle autonomiczny i rządzi się tak całkiem innymi prawami, że nie powinno być w zasadzie mowy o żadnej presupozycji. To, że się przewróciła, nie znaczy, że ją zabolalo. To, że biega w krótkich spodenkach po ośnieżonych Himalajach, nie znaczy, że jest jej zimno. W końcu to, że została zabita, nie znaczy, że jej więcej nie ujrzemy, itd. Owszem gry są często robione na bazie ludzkich

doświadczeń, opowiadają historie, w których człowiek gra główną rolę, ale świat rzeczywisty ze swoimi prawami wchodzi tam o tyle, o ile jest bezpośrednio zapisany. Dalej operacje zachodzą w obrębie autonomicznym gry.

Podobnie, jak postaci z książek (np. Wokulski ze swoim domem na Starówce), z filmów (czy James Bond istniał naprawdę?) mogą wyjść ze swego świata do nas, tak też z komiksów (ileż młodych ludzi wcieliło się już w Batmana?) i tak jest z Larą. Okazało się, że panna Croft ma niezwykle zdolności transcendowania i wpływania na zwykłych ludzi. Zanim o tym opowiem więcej, chciałabym się jeszcze przez chwilę zatrzymać na relacji między grą komputerową a innymi fikcyjnymi tekstami. Wydaje się to problem bardzo istotny, może się bowiem okazać, że gra wraz ze swoją wirtualną przestrzenią nie jest niczym innym, jak kolejnym światem zmyślnym, światem – zabawą, światem nie na poważnie, iluzją, odautorską kreacją. Gdzie szukać specyfiki cyberprzestrzeni? Idąc w czerwcu na wycieczkę śladami Leopolda Blooma czy szukając domu, w którym mieszkał Sherlock Holmes, przywołujemy przestrzeń tamtych światów, gdyż jest ona niezwykle ciekawa, bogata i dla nas w rzeczywistości niedostępna. Wchodzimy tam, gdyż tu nam czegoś brakuje. Poprzez powieszenie tablicy z napisem: „tu mieszkał Stanisław Wokulski”, poprzez założenie kostiumu Supermana podczas karnawału chociaż symbolicznie uczestniczymy w tamtej (atrakcyjniejszej?) sferze. Nawet przebierając się za Batmana wielbimy nie tylko jego osobę, ale także wszystko, co się z nią wiąże (mitologię, tajemniczą przestrzeń itp.). W przypadku Lary chodzi wyłącznie o nią samą i jej przymioty. Cyberprzestrzeń czeka na nasze uzupełnienia. Ale przecież nie trudno wyobrazić sobie fanów Dooma czy innych kultowych (co by to słowo nie znaczyło) gier, którzy w sposób bliski miłośnikom bohaterów książek i seriali przenosiliby tamtą rzeczywistość do swojej przestrzeni. Więc chyba nie tędy droga. Brak jednak Larze naddatku, którym obdarowujemy postacie książkowe, dzięki, któremu stają się ludźmi; brak także ciała, które posiadają aktorki, a mimo wszystko istnieje i spełnia swoją rolę.

Wydaje mi się, że Lara funkcjonuje w trzech płaszczyznach: autonomicznym, w pewien sposób zamkniętym i już zadanym świecie samej gry; w całej cyberprzestrzeni – otwartej i czekającej na nasze uzupełnienia i w świecie realnym, który w tym przypadku jest nie do rozróżnienia od świata mediów, przez co bardzo blisko mu do cyberprzestrzeni, a może nawet jest jej przedłużeniem. Pierwszy poziom wydaje się być najbardziej zbliżony do książki czy filmu. Jeśli chodzi o drugi – trudno znaleźć analogie (świat słowa drukowanego? Świat stworzony przez język filmu? Chyba nie.) Lara Croft w bardzo ciekawy sposób egzystuje w cyberprzestrzeni. Wydaje się tam o niej gazetę (Croft Times), dyskutuje o niej w internetowych kawiarenkach – chatlistach, zastanawia się, jaki prezent należy jej dać na urodziny, rozbieira, tworzy galerię jej poświęcone, sprzedaje plakaty, pisze o niej książki itp. Na przykład weszłam na taką stronę w.w.w., gdzie można było obejrzeć Larę skutą łańcuchami. Autorzy galerii podkreślają, że strach w oczach Lary, który widzimy, jest pozorny. Nie strach bowiem jest jej przeznaczeniem, a ona dzięki tego typu praktykom sadomasochistycznym osiąga stan ekstazy, stan nowych wrażeń ponadzmysłowych, dotyka absolutu. Tutaj także broni się biedną dziewczynę przed niedobrymi paparazzi, którzy robią jej zdjęcia nago (bardzo liczne w Internecie *nude galleries*) i wyraża nadzieję, że dzielna Lara policzy się z tymi niegodziwcami. Róż-

nych stron, często wykluczających się, o tej bohaterce jest mnóstwo.

W tym miejscu zarysowuje nam się różnica między cyberprzestrzenią, a przestrzenią np. książek. My tworzymy świat Lary, powodujemy, że zaczyna ona istnieć, wszyscy w równy sposób jesteśmy autorami. Tworzymy ten świat nie tyle przez czytanie (jak w przypadku dzieła otwartego książki, które przewyższa nasze możliwości i nami jakoś tam rządzi) lecz przez pisanie, dopowiadanie. Naszą rzeczywistość przenosimy do komputera, aby tchnąć w niego życie. Mamy lalkę Barbie i dokupujemy jej Kena, dziecko, konia, willę z basenem, szyjemy ubranka – od początku tworzymy jej świat na potencjalne podobieństwo naszego. W przypadku kreowania świata w cyberprzestrzeni zachowujemy się jeszcze bardziej wybiórczo i niekonsekwentnie niż w przypadku lalek, a do tego zbiorowo dokładamy nawet całkiem absurdalne kłocuszki.

A jak Lara wstępuje na naszą całą realną (mam nadzieję) ziemię? Dzięki specom od reklamy i marketingu, dzięki popularności i swoim przymiotom, a może jeszcze dzięki różnym innym rzeczom, komputerowa dziewczyna przekroczyła granicę swojego świata i z powodzeniem zaistniała wśród zwykłych ludzi. Na początku wystąpiła jako gwiazda *tournee* zespołu U2. Na wielkim telebimie pokazywano, jak biega z uzi i spaceruje pod rękę z Bono (wokalista). Pojawiła się także na okładce miesięcznika „The Face”, pozowała w strojach od świętej pamięci Versace. Ponieważ pewnych rzeczy nie da się przeskoczyć (jeszcze?), a może nie ma takiej potrzeby, Lara, która może być postrzegana jako czysta idea, reprezentacja bez odniesienia, a tylko potencjalne istnienie, dostaje, a raczej w p o z y c z a s o b i e od realnych dziewczyn ciała. Najpierw za sprawą swoich pomyślnych słodawców i sponsorów zadomowiła się w ciele Rhony Mitry – angielskiej 21-letniej aktorki słynnej przede wszystkim z operacji powiększania biustu. Mówi się o niej, że jest *official real life* Lara Croft i jako ta nagrała już singiel, a także podobno ma (miała?) swój program w tv. Okazuje się jednak, że inne dziewczyny też mają wielką ochotę użyczyć ciała swojej bohaterce (nie tyle się w nią wcielić, ale właśnie pozwolić, by ona wcieliła się w nie). Zakładają stroje polane silikonem, odpowiednio się malują i prezentują z bronią i nożami w rękach. Spierają się także, która z nich ma zagrać rolę Lary w powstającym na podstawie jej przygód filmie. Miłośnicy Lary mogą głosować i na internetowych stronach wybierać najlepszą kandydatkę na to stanowisko. Są wśród potencjalnych odwórczyń roli: modelki, znane aktorki, jest też „real” Lara.

No właśnie, czy te wcielenia Lary nie zaprzeczają moim wcześniejszym dywagacjom o bezcielesnej samowystarczalności, autonomiczności Lary, o nieodwoływaniu się jej do prawdziwego człowieka? Lara Bez Ciała wydaje się perfekcyjna, doskonała, nieskazona. Jesteśmy tak blisko marzenia, kiedy nagle rezygnujemy z niego na rzecz dotknięcia. Wygrywa ono z przymiotami, które wyniosły Larę tak wysoko. Na razie do uznania czyjejś egzystencji potrzebujemy, by posiadała ona mięsność, nawet jeśli jest to tylko reprezentacja doskonałego *simulacrum*.

To, że na podstawie losów fikcyjnej (o ile to jest odpowiednie słowo) postaci tworzy się film, nie jest nowością. Przykładem może być znowu Batman czy Superman, którzy zostali wzięci wprost z komiksów, no i oczywiście mogą być też wszelkie postaci z książek, na podstawie których losów powstały filmy. We wszelki możliwy sposób chce się uwiecznić swojego bohatera. Lara będzie miała nie tylko

swój film, bo także już powstały o niej opowiadania, książki, komiksy. Wirtualna superdziewczyna, w prosty sposób wymazywalna, zniszczalna, pozostawia swój ślad w nieskończenie wielu miejscach. Nieśmiertelność (pojęcie stosowane do życia i czasu rzeczywistego) mają jej przynieść także lalki typu GJJ czy Barbie tworzone na jej podobieństwo, płyta z jej muzyką, liczne plakaty i prasowanki na koszulkach. Może Lara jako pewna idea, model marzeń, oczekiwań i stereotypów w różny sposób zyskuje swoją rzeczywistą obecność. Ponieważ tak naprawdę istnieje tylko jako idea czy obraz, reprezentacja, dlatego bez problemu można ją w tak różny sposób, a każdy równouprawniony, sprowadzać do materialnego wymiaru. Tworzyć reprezentację dla reprezentacji? Czy jednak nie wchodzę na stare tory prowadzące do pytania o status ontologiczny postaci ze światów wtórnych, stworzonych przez człowieka? Pan od marketingu z firmy Eidos podkreśla, że Rhona Mitra i jej koleżanki nie udają Lary, lecz są Larą, w którą tchnięto ducha. Nie chcę przez to powiedzieć, że jest ona potężna, wszechmocna. Nie, na dodatek pewno szybko o niej wszyscy zapomnimy, ale jest w jakimś stopniu symptomatyczna.

Czy dziewczyny marzące o staniu się Larą i użyczające jej ciała przekraczają granicę światów? Chyba nie, choć tkwi w tym przemożne marzenie o doskonałości, przekroczeniu własnej kondycji, miejsca, w którym nie można już mówić o opozycji między naturą a kulturą i stania się czymś więcej czy czymś inaczej. I wróćmy na chwilę do wątku wcześniej już zasygnalizowanego: *Podajemy się wizji zbliżających się czasów, gdy ciała i maszyny wymienią między sobą najdoskonalwsze elementy i najatrakcyjniejsze formy i godzą się w eks-tazie zjednoczenia przybrać kusząco ponętne kształty (...) Istotną rolę w ostatecznej akceptacji cyborga odegra (i pewnie już teraz odgrywa) zasada estetycznego kanonu perfekcyjnego piękna.* (Franus 1995, 184). Między innymi poprzez *boby building*, operacje plastyczne i genetyczne przekształcenia, człowiek realizuje marzenie o scaleniu się z technologią, o możliwości przekształcenia ciała w twór do końca ogarnialny i podlegający kontroli, zerojedynkowy – doskonałość na miarę naszej o niej wyobraźności.

Lara, o której coraz mniej się słyszy, nie jest zapewne bohaterką na miarę Batmana czy Sherlocka Holmesa, którzy na stałe zdomowali się w naszej kulturze. Ale rozpoczyna ona serię nowych postaci obdarzonych szczególną estymą. W Europie jeszcze zjawisko wirtualnych idoli nie jest tak rozpowszechnione, jak to ma miejsce w Japonii. Tamtejsze gwiazdy (wyglądające i poruszające się jak ludzie) mają swoje programy telewizyjne i radiowe, występują w reklamach, udzielają wywiadów, koncertują i zapełniają pierwsze miejsca muzycznych list przebojów. Osiągają to bez odwołania się do cielesności ziemskich dziewczyn – od początku do końca generowane są przez komputery. Japońscy technolodzy dążą do stworzenia takiej przestrzeni telewizyjnej, w której nie będzie potrzebny aktor – człowiek, w której nie będzie miejsca na braki i pomyłki. Będzie tylko perfekcyjna zerojedynkowość.⁵ (por. Secret Service 2/98) jednocześnie w tej chwili zauważamy proces, który prowadzi do akceptacji wirtualnych bohaterów. Otóż prawdziwi (?) piosenkarze zbliżają się coraz bardziej do kondycji cyborgów. Czy ktokolwiek jeszcze widzi to, że Michel Jackson lub dziewczyny z zespołu Spice Girls to ludzie stworzeni przez matkę naturę? Zapewne już niedługo nie będziemy wiedzieli albo nie będzie nam to robiło różnicy, który z naszych idoli miał matkę, a który programistę.

Na koniec chciałabym przytoczyć żartobliwy, ale przeja-
wiający bardzo ciekawą intuicję, felieton z gazety kompute-
rowej Secret Service, który był dla mnie inspiracją do zainte-
resowania się Larą i o niej opowiedzenia.

Czy Lara Croft jest chora?

Lara Croft, kobieta legenda, ucieleśnienie marzeń wielu
graczy na całym świecie. Ach, te kształty, ten sprężysty krok,
ta zręczność... Rozmarzony przyglądałem się Larze pokonu-
jącej kolejnych wrogów i rozwiązującej zagadki, kiedy złapa-
łem się na myśli, że *cos tutaj jest niezbyt w porządku*. Hm, ale
co? Nagle uświadomiłem sobie straszną prawdę! Nasza ko-
chana Lara jest poważnie chora!!! Tak, tak, to prawda, jej
szefowie zapewne chcą to ukryć, ale my wierni miłośnicy nie
damy sobie wciskać kitu! Zapytajcie się, dlaczego tak sądzę?
Oto fakty potwierdzające moją teorię. Spójrzcie jak Lara cho-
dzi. Rozumiem, że w takich butach nie można wykonywać ca-
łego zakresu ruchów w stawie skokowym, ale ona prawie nie
ma w tym stawie żadnej ruchomości. To dlatego tak dziwnie
się odwraca. (...) Lara ma zbyt duże wygięcie kręgosłupa
w odcinku, jakby to ładnie nazwać, lędźwiowym, czyli tam,
gdzie już prawie kończą się plecy. Mój przyjaciel z medycyny
określił to jednym zdaniem: *Ale ma babka hiperlordozę lę-
dźwiową*. Nic nie pomogły tłumaczenia, że to przecież Lara,
że to ideał. Wytknął jej jeszcze jeden defekt. Stwierdził bo-
wiem, że *moja idółka wcale prawie nie zgina odcinka lę-
dźwiowego kręgosłupa*. Z kolanami u Lary też nie było naj-
lepiej. Musiałem przyznać rację mojemu przyjacielowi, który
upierał się, że mogą być to pierwsze objawy choroby zwyro-
dzeniowej stawów. Nic dziwnego, Lara tak dużo skacze ze

znacznych wysokości, że zapewne urazy spowodowały taki
stan. Na pewno nie robią jej też dobrze liczne kąpiele w zim-
nej wodzie.

– Zaraz, zaraz – zapytał mój uczony przyjaciel – niech
Lara zanurkuje jeszcze raz (...) Okazało się, że Lara ma tak-
że kłopoty z płucami. (...) Mój kumpel zawyrokował, że Lara
ma zapewne małą pojemność życiową płuc. Potem musiałem
mu tłumaczyć, że ona na pewno nie pali papierosów i że to nie
one wywołały zaburzenia oddychania.

Wtedy do pokoju zajrzała moja siostra.

– Zobacz, Lara – powiedziałem dumnie wypinając pierś.
Mogłem jej tego nie pokazywać, bo za chwilę dowiedziałem
się (...), że Lara ma zbyt wysokie czoło i dlatego nie powinna
nosić takiej fryzury. Potem musiałem wysłuchać opowiadania
o tym, jak to moja siostra miała w trzeciej klasie podstawów-
ki taki długi warkocz i nawet nie mogła spokojnie biec do au-
tobusu, bo jej to przeszkadzało. Biedna Lara, to musi być fak-
tycznie piekielnie niewygodne. Poza tym taki długi warkocz
nieźle nasiąka wodą i potem jest dosyć ciężki. (...) Lara ma
zbyt szeroki rozstaw oczu i powinna malować je w inny spo-
sób. Także usta Lary okazały się zbyt wydatne i zawyrokowa-
no, że nie powinna używać takiej szminki, tylko coś bardziej
subtelnego.

Tego dnia przeżyłem szok (...) Bo nie mogę zrozumieć, że
ona sama, moja inteligentna Lara, zgodziła się nosić taki cięż-
zar na plecach. Tak, niech ci, którzy jej to zrobili, sami pono-
szą perukę z długim warkoczem. To wszystko sprawiło, że
w tej chwili dręczy mnie tylko jedno pytanie. Czy stan zdro-
wia pozwoli Larze Croft na wystąpienia w TOMB RAIDER 3?
(Hard Thinking Man 1998, 100)

PRZYPISY

¹ Roland Barthes wyróżnia trzy strategie czytania dzieła literackiego:
strategię czytelnika, który wchodzi w intymny kontakt z tekstem, rozko-
szuje się nim i przeżywa go, a tym samym utożsamia się z nim i traci dy-
stans; strategię dystansowanego krytyka, który przekłada język tekstu
literackiego na język krytycznej interpretacji; strategię teoretyka literatu-
ry zajmującego się warunkami możliwości istnienia znaczenia, a nie nim
samym – poszukuje struktury pod samym tekstem. Czy pośród tych
trzech czytelników jest miejsce dla antropologa czytającego kulturę?

² Cytaty pochodzą z gazet komputerowych: „Secret Service”, „Gam-
bler”, „CD Action” oraz z różnych stron internetowych.

³ Tutaj pojawia się ciekawy problem, na tyle szeroki, że pozwolę so-
bie w tym miejscu tylko go zasygnalizować: cyborg w kulturze współcze-
snej. Na ile pewne zabiegi wokół ciała mają być zbliżeniem się do kondy-

cji cyborga, negowanie własnej biologiczności, postrzeganie ciała ludz-
kiego jako maszyny o płynnej tożsamości, możliwej do przekształceń (fit-
ness cluby, chirurgia plastyczna itp. – por. Baudrillard 1994), może być
interpretowane właśnie jako marzenie o wyrwaniu się z naturalnej cieles-
ności i przejście na stronę doskonalszej maszyny. Wówczas możemy za-
stanowić się, czy Lara nie jest postrzegana jako bohater poprzez brak tej
cielesności i nie wiąże się to z urzeczywistnieniem marzenia, czy nie jest
zwierciadłem, w którym odbijają się ludzkie dążenia i pragnienia.

⁴ „Artificial”, sztuczna natura to swego rodzaju symbol buntu prze-
ciw przemijaniu, przeciw śmierci, jako czegoś od nas niezależnego. Tu
została stworzona osoba na podobieństwo nasze, a przy tym nie podlega
prawom, których nie możemy pokonać.

⁵ Nie twierdzę, że zastąpi bardziej tradycyjną telewizję.

BIBLIOGRAFIA:

- Baudrillard, Jean
1994 *Plastic Surgery for the Other*, za: .
1997 *Precesja simulacrów* (w:) *Postmodernizm. Antologia tekstów*,
red. R. Nycz, tłum. T. Komendant, Kraków
- Böhme, Hartmut
1995 *Teologia teleobecności*, tłum.: A. Ubertowska, (w:) „Magazyn
Sztuki”, nr 10 (2/96)
- Eco, Umberto
1994 *Dzieło otwarte*, tłum. J. Gałuszka, Warszawa
1995 *Sześć przechadzek po lesie fikcji*, tłum. J. Jarniewicz, Kraków
- Frydryczak, Beata
1995 *Fotoplastykon: ponowoczesna strategia fotoobrazu* (w:) „Maga-
zyn Sztuki”, nr 11 (3/96)
- Penny, Simon
1996 *2 tysiąclecia rzeczywistości wirtualnej*, tłum. J. Węgrodzka, (w:)
„Magazyn Sztuki”, nr 9 (1/96)

- Pirandello, Luigi
1960 *Sześć postaci scenicznych w poszukiwaniu autora* (w:) *Dramaty*,
Warszawa
- Welsch, Wolfgang
1998 *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych
i o innych światach* (w:) *Problemy ponowoczesnej pluralizacji
kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, red. A. Zeidler-Ja-
niszewska, Poznań
- Secret Service, Gambler i CD Action*: wszystkie numery od początku ro-
ku 1996 do połowy 1998
oraz: wszystkie strony internetowe poświęcone Larze Croft i grze
Tomb Raider wyszukane za pomocą przeglądarki Yahoo, Alta
Vista i Wirtualna Polska