

# Małgorzata Sugiera

## LARA CROFT, CÓRKA PANDORY: KOBIECOŚĆ I MEDIA

Jak samobójczy gest nieszczęśliwie zakochanego Wertera skupił w sobie samą esencję romantycznych nastrojów i – powtarzany przez zakochanych z krwi i kości – przekroczył granicę między literacką fikcją a rzeczywistością, tak u końca XIX wieku kulturową ikoną w dzisiejszym znaczeniu stała się bez wątpienia Nora Helmer, bohaterka dramatu Henryka Ibsena. Trzask zamykanych przez nią w finale drzwi tytułowego domu lalki długo jeszcze brzmiał w uszach zwolenników i przeciwników emancypacyjnych dążeń kobiet, które po raz pierwszy próbowały wówczas zaistnieć w publicznej przestrzeni na równych prawach z mężczyznami. Pełen determinacji gest zbuntowanej przeciw ubezwłasnowolniającej instytucji małżeństwa i macierzyństwa bohaterki Ibsena, powtórzony następnie przez Dorę, niepokorną pacjentkę Sigmunda Freuda, przypomniały w połowie lat siedemdziesiątych francuskie feministki jako symboliczny początek tej drogi ku emancypacji, na której kobiety znalazły się właśnie niemal o krok od ostatecznego tryumfu (Cixous, Clement 1975: 184). I żadna z nich nawet jeszcze nie podejrzewała, że ledwo ćwierć wieku później *Nora* powróci na teatralne sceny jako wyraz społecznych niepokojów wokół znów aktualnej kwestii kobiecej. A stało się tak, przynajmniej u naszych niemieckich sąsiadów, gdzie dramat Ibsena doczekał się w sezonie 2002/2003 co najmniej trzech głośnych premier. Że nie chodziło po prostu o przypomnienie dawno nie granej sztuki z obowiązującego kanonu lektur, świadczą najlepiej wypowiedzi Thomasa Ostermeiera. Z pełną świadomością wystawił on w listopadzie 2002 roku tekst Ibsena na scenie kierowanej przez siebie berlińskiej Schaubühne, by raz jeszcze rozpocząć publiczną dyskusję na temat równouprawnienia kobiet. Równouprawnienia w zmienionym społeczno-politycznym i obyczajowym kontekście, kiedy podstawowym problemem stała się kwestia praktycznej realizacji większości teoretycznie posiadanych już przez kobiety praw i uprawnień (Ostermeier 2003: 36-37). I rzeczywiście, tryumf konserwatyizmu w latach dziewięćdziesiątych oznaczał nie tylko powrót mieszczańskich cnót i wartości we wszystkich niemal dziedzinach. Staliśmy się także świadkami równie powszechnego renesansu tradycyjnych instytu-

cji, norm i ról społecznych, które ponownie stanęły na straży dosłownie i metaforycznie rozumianego zdrowia indywidualnego i publicznego. Trudno się zatem dziwić, że w konsekwencji tych zmian odżyły również musiały dawne marzenia o Nowej Kobiocie i trzasku zamykających się za nią nieodwołalnie drzwi.

By przekonać widzów o aktualności podejmowanych przez Ibsena problemów Ostermeier wprowadził kilka znaczących inscenizacyjnych zmian. Nie tylko zamówił nowe tłumaczenie dramatu, przeniósł akcję do modnego wnętrza piętrowego poddasza dzisiejszych berlińskich *yuppies*, a śmiertelną chorobę doktora Ranka zamienił na AIDS, nie odmawiając mu wszakże typowo męskiego apetytu na kobiecie wdzięki Nory. Oczyścił także związek Nory i Torwalda ze wszystkich romantycznych mitów i wzmianek, skutecznie ośmieszonych już przez Elfriede Jelinek w jej świadomie nawiązującym do sztuki Ibsena dramacie *Co się zdarzyło, gdy Nora opuściła męża*. Pozostawił jedynie niemal kupiecki układ między małżonkami, korzystny dla obu stron: codzienny teatr symulowanego pożądania, które niebezpiecznie blisko sąsiaduje z seksualną prowokacją i zamierzoną manipulacją, jak na przykład w chwili, kiedy Nora stara się przekonać męża, by zatrudnił w banku jej przyjaciółkę. Małżeństwo Helmerów jako układ, w którym obie strony tyleż samo tracą, co zyskują, pokazał już w zasadzie Ibsen, choć ten aspekt jego portretu domu lalki często się gdzieś gubi w feministycznych lekturach. A przecież Ibsenowi szło bardziej o krytykę struktury współczesnego mu społeczeństwa, w którym mężczyzna samolubnie zarezerwował dla siebie sferę publiczną, niż o opowiedzenie się po stronie kobiet w toczącej się w obrębie rodziny walce płci. I widać to wyraźnie w inscenizacji na scenie Schaubühne, bo współczesna Nora już przecież nie może mieć żadnych złudzeń co do tego, że za progiem domu lalki czeka na nią nowy, wspaniały świat. Dlatego też Ostermeier musiał zmienić kształt i sens finału. Granicząca z histerią frustracja Nory rodzi najpierw myśl o samobójstwie, potem jednak zmienia się w przeświadczenie, że konieczną ofiarą sytuacji bez wyjścia równie dobrze stać się może Torwald. A kiedy wybrzmi odgłos wystrzałów, obrotówka pokazuje nam wejściowe drzwi domu Helmerów. Na ich progu bezradnie przysiadła Nora – dzisiejsza Nowa Kobieta.

O przedstawieniu *Nory* Ostermeiera wspominam przede wszystkim z powodu jeszcze jednego aktualizującego zabiegu, który dotąd przemilczałam. W dramacie Ibsena kluczową rolę w drugim akcie odgrywa słynna scena taranteli. Nora próbuje za wszelką cenę odwrócić uwagę męża od skrzynki na listy, w której spoczywa kompromitująca ją wiadomość, i prosi go o pomoc w przygotowaniach do występu na balu maskowym. Torwald początkowo tylko akompaniuje na pianinie, potem jednak zwraca

ca się do Ranka: „Graj ty, a ja tymczasem będę kontrolował jej taniec i zwracał uwagę na niedociągnięcia” (Ibsen 1985: 84). Lecz Nora w przewiewnym stroju neapolitańskiej rybaczki, z długim szalem i tamburynem w ręku, zdaje się nie słyszeć jego uwag, tańczy coraz bardziej żywiołowo, z rozluźnionymi włosami. „Przecież to czysty obłąd” – przerywa jej wreszcie Torwald, mocno zaniepokojony tym, że porwana sensualnym rytmem południowego tańca przekroczyła granice dozwolonego erotyzmu kobiecego ciała. Ostermeier niewiele zmienił w samym scenariuszu tej sceny. Jedynie strój neapolitański – pozbawiony dziś zakazanych powabów – i gorący rytm taranteli zastąpił łatwo rozpoznawalnym strojem współczesnej Nowej Kobiety – Lary Croft, bohaterki gier komputerowych *Tomb Raider*. Stosownie do tego inną formę przybrała także interwencja kontrolującego mężczyzny. Kiedy bowiem taniec Nory-Lary z atrapą laserowego miecza z *Gwiezdnych wojen* (*Star Wars*, reż. George Lucas, 1977) zaczyna się niebezpiecznie ocierać o pornografię, Torwald najpierw daremnie próbuje zdalnie wyłączyć muzykę, wreszcie zdeterminowany wyrывa kable, doprowadzając do widowiskowego spięcia. Nie o obłąd zatem u Ostermeiera chodzi i nie o kobiecą histerię w dawnym stylu, ale raczej o brzemienne w skutki błąd w oprogramowaniu posłusznego dotąd cyborga, którego walczącym o autonomię mechanizmem targają sprzeczne komendy. Czy jednak groteskowe w swej przesadnie akcentowanej kobiecości, choć po męsku ubrane i uzbrojone, komputerowo animowane ciało Lary Croft to rzeczywiście odpowiedni ekwiwalent dla odważnie odsłoniętego w kostiumie neapolitańskiej rybaczki i poddanego sensualnym rytmom taranteli „naturalnego” ciała Nory Ibsena? I choć tak postawione pytanie nie dręczyło ani samego reżysera, ani interpretujących jego spektakl niemieckich krytyków, warto spróbować na nie odpowiedzieć przede wszystkim dlatego, że prowadzi wprost do kwestii interpretacji i oceny społecznego oddziaływania obrazów kobiecości we współczesnej kulturze popularnej i związanych z tym konkurencyjnych genealogii Lary Croft – kulturowej ikony nowego medialnego społeczeństwa.

Kiedy przed siedmioma laty międzynarodowa korporacja Eidos wyłansowała pierwszą opracowaną przez firmę Core Design grę komputerową *Tomb Raider* (1996), wyróżniała ją lepsza od innych grafika i możliwość poruszania się w trójwymiarowej przestrzeni przy pomocy zwykłej klawiatury, co zwiększało liczbę potencjalnych zainteresowanych. Równie istotna okazała się wkrótce inna, początkowo jedynie akcydentalna cecha. Ponieważ w fazie projektów gra *Tomb Raider* niebezpiecznie przypominała filmowe przygody Harrisona Forda w roli archeologa i poszukiwacza skarbów Indiany Jonesa, ktoś z ekipy wpadł na pomysł, by wykorzystać jego kobiecego odpowiednika. I tak bohater-

ką nowej gry została młoda dziewczyna, ponętnych kształtów i wyształcona, odważna, wysportowana i sprawnie posługująca się bronią palną wszelkiego kalibru, żadna przygód i bijąca zwykle o głowę swoich męskich konkurentów Lara, córka lorda Henshingleya Crofta. Miarą sukcesu firmy Eidos stał się nie tylko fakt, że kolejne gry z cyklu *Tomb Raider* ukazywały się regularnie co roku, zwiększając grono fanów Lary i jej przygód. Lara Croft okazała się także pierwszą wirtualną postacią, której udało się wydostać z niewielkiego świata komputerowych gier w nieograniczoną przestrzeń nowych mediów i realnego świata: najpierw pojawiły się komiksy, reklamy i wszędobylskie gadżety; potem zmieniane co roku ciała modelek, jej oficjalnych emisariuszek w rzeczywistym świecie, rozdających autografy i udzielających wywiadów; wreszcie własne strony w Internecie, digitalna gazeta „Croft Times”, kostium bikini projektu Gucciego i nawet oficjalny proces o zniesławienie, kiedy w sierpniu 1999 roku nagie ciało jej aktualnej reprezentantki bez zgody korporacji Eidos ozdobiło tytułową stronę „Playboya”. Oczekiwaną konsekwencją wciąż rosnącej popularności Lary stał się dwa lata temu film *Tomb Raider* (reż. Simon West, 2001), w którym główną rolę zagrała Angelina Jolie. I choć nie przyniósł on podobno spodziewanych zysków, to jednak eskapada Lary na teren nowego medium na tyle się opłaciła, że latem 2003 roku weszła na ekrany druga część jej przygód, tym razem sygnowana nazwiskiem Jana de Bonta, mistrza najbardziej oszałamiających efektów specjalnych i fajerwerków technicznych. Obecna we wszystkich mediach Lara Croft funkcjonuje zatem nieco inaczej niż inni bohaterowie literackich, filmowych czy wirtualnych światów. Nie tyle ucieleśnia jakieś konkretne sensy zgodnie z regułami określonego systemu znaczącego, co raczej symbolizuje cały skomplikowany system odniesień między mediami, które odsyłają do siebie nawzajem, wolne od konieczności ustanawiania jakichkolwiek relacji z rzeczywistością (Krämer 1998: 32). Jak powielany w nieskończoność przez odbijające się w sobie lustra obraz, Lara znaczy wszystko i zarazem nic, odsyła do wszystkiego i zarazem do niczego. Ekran gotowy do wynajęcia przez każdego jako miejsce fantazmatycznego spełnienia. Podejrzewam jednak, że na decyzji Ostermeiera, by na scenie Schaubühne Nora Helmer wystąpiła w łatwym do rozpoznania kostiumie Lary Croft, zaważyło coś innego: dzięki cyklowi *Tomb Raider* świat gier komputerowych przestał być wyłącznie męską domeną, a Lara została oficjalnie uznana za pierwszą wirtualną postać, z którą bez przeszkód mogły identyfikować się kobiety (Deuber-Mankowsky 2001: 9-22).

Wystarczy jednak obejrzeć z uwagą pierwszą część filmowych przygód Lary Croft, by przekonać się naocznie o tym, że nęcąca dla żeńskiej części widowni identyfikacja z postacią dzielnej pani archeolog w osta-

tecznym rozrachunku okazuje się sprytnie zastawioną pułapką. W jednej z pierwszych scen filmu Lara zdecydowanym i zarazem symbolicznym gestem odmawia założenia białej i jednoznacznie kobiecej sukienki. Natomiast w przedostatniej scenie widzimy ją w tej właśnie sukience i równie kobiecym kapeluszu, a unoszący się w powietrzu motyl nadaje całemu obrazowi czytelne znamiona kiczu z epoki fin de siècle. I nawet jeśli stary sługa i wierny przyjaciel usłużnie podsuwają jej następnie na tacy ulubioną parę pistoletów, to przecież ta czytelnie zapowiadająca kolejną część jej filmowych przygód sekwencja oznacza także coś innego – jak część pierwsza, tak kolejne będą wyłącznie rodzajem krótkotrwałych występów Lary na scenie patriarchalnego świata, dostępnego dla kobiet jedynie w męskim przebraniu i za męskim przyzwoleniem. Film Westa nie pozostawia najmniejszych wątpliwości co do tego, że pokazane w nim przygody rzekomo samodzielnej dziewczyny zdarzyć się mogły wyłącznie jako realizacja zadania, które wyznaczył jej ojciec; jako usprawiedliwione w patriarchalnym świecie dopełnienie jego testamentu. Dlatego nie wydaje mi się nawet, by można określić Larę mianem kobiety o męskim charakterze, której kobiecość redukuje się – w bardzo tradycyjny sposób – do zewnętrznych, nadmiernie wyeksponowanych kobiecych atrybutów, a więc nadal równa się wyłącznie cielesności, jak chce tego Astrid Deuber-Mankowsky (Deuber-Mankowsky 2001: 63). Przecież bohaterka filmu *Tomb Raider*, tak samo zresztą jak gier komputerowych, nie ma typowego dla realistycznych postaci charakteru, a jedynie – konkretne zadanie do wykonania. I pod tym względem nie różni się niczym od rezolutnych bohaterek Szekspira, które dzielnie radzą sobie w męskim świecie, przewyższając sprytem niewiernych kochanków i stawiając na swoim, nigdy jednak nie myślą wymuszonego przez sytuację przebrania z rzeczywistością, a w finale posłusznie i z wyraźną ulgą wracają do przyrodzonego im miejsca w społecznej strukturze i w rodzinie. Jak kiedyś one, tak dziś Lara w przesadnie „teatralny” sposób odgrywa pożyczoną na chwilę rolę, z demonstracyjnie „męską” przyjemnością rozbijając drzwi schowka i obudowę tajemniczego zegara, a jedzenia nie umie sobie przygotować nawet w kuchence mikrofalowej. Co ciekawe, pierwsze feministyczne lektury komedii Szekspira także widziały w jego bohaterkach pozytywne portrety kobiet i możliwe źródła identyfikacji (Neely 1981). Nie ma jednak żadnego istotnego powodu, by w przypadku wirtualnej postaci Lary Croft powtarzać tamten dawny błąd. „Męskie” kobiety tylko wówczas kuszą swoją niezależnością i transgresywnością, kiedy zamyka się oczy na ukrytą w kulisach postać mężczyzny-reżysera, który pilnie baczy na to, by nie upomniał się przypadkiem o pełną autonomię.

Takim właśnie reżyserem okazał się w inscenizacji Ostermeiera Torwald, kiedy z determinacją wyszarpnął kable odtwarzacza w chwili, kiedy występująca w znanym z *Tomb Raider* stroju Nora uwierzyła, że swoimi wdziękami może go wodzić za nos na tyle, by zapomniał o codziennym obowiązku przeglądania domowej poczty. Nie wszystkie jednak wielbielki „męskiej” autonomii Lary Croft w podobnie naiwny sposób traktowały ją jako ikonę współczesnego feminizmu. Większość z nich uważała bohaterkę gier komputerowych za pierwszy przykład „zmedializowanego” ciała kobiecego, któremu udało się przekroczyć barierę dualizmu płci, niemożliwą do zniesienia w rzeczywistym świecie. Dlatego bardzo często Lara Croft pojawia się w naukowych analizach jako ucieleśnienie nowego fenomenu „wirtualnej płci”, opisywane na różnych poziomach teoretycznej komplikacji. O jednym ze sposobów lektury wspomina Agnieszka Gromkowska w swojej książce o rekonstrukcjach i reprezentacjach kobiecości w kulturze globalnej, kiedy w poświęconym kobiecie wirtualnej rozdziale zwraca uwagę na to, że wydatne piersi Lary w niczym nie przeszkadzały męskim użytkownikom gry identyfikować się z tą postacią i eksplorować wirtualny świat za jej pośrednictwem. „Tęgo typu narracja – wyjaśnia dalej Gromkowska – odzwierciedla bez wątpienia i wtórnie potwierdza typową dla kultury współczesnej tendencję «uniseksualną», polegającą na rozpraszaniu się różnicy płciowej i urzeczywistnianiu wymienności ról, w jakie w społeczeństwie wchodzi kobiety i mężczyźni” (Gromkowska 2002: 213). Teza o cielesności jako historycznie zdeterminowanym konstrukcie społecznym, przyjmowana jeszcze kilkanaście lat temu z poważnymi oporami przez zwolenników „naturalności” ciała i biologicznego zdeterminowania różnic płciowych, tym samym trafiła już pod strzechy kultury popularnej, gwarantując użytkownikom Internetu niezobowiązującą „nomadyczność”, o jakiej nie śniło się bodaj Rosi Braidotti, kiedy śmiało projektowała wolną od ograniczeń patriarchalnego systemu, eksperymentującą z narzuconymi społecznie rolami i definicjami kobiecą tożsamość (Braidotti 1994: 146-172). Lecz specyfika postaci Lary Croft polega nie tylko na tym, że jednym graczom umożliwia wirtualne ćwiczenia w „wynajmowaniu” kobiecego ciała, innym zaś daje niedostępną gdzie indziej szansę bezkarnego odgrywania męskich ról społecznych. Jest ona także najbardziej znaną w kulturze popularnej postacią cyborga i to w znaczeniu, jakie temu połączeniu ludzkiego ciała i maszyny po raz pierwszy nadała w swoim słynnym manifestie Donna Haraway (Haraway 1985: 65-108). Pierwsza feministka, która zdała sobie sprawę z potrzeby nowego spojrzenia na społeczne relacje między nauką a technologią oraz zdekonstruowania wciąż żywego mitu ich obiektywizmu i politycznej „niewinności”.

Koncepcja ironicznego, postgenderowego cyborga Haraway wyrosła z konieczności ostatecznego zniesienia nadal obowiązujących, uznanych za trwałe i niezmiennie kategorii tożsamości, które od końca XIX wieku nieodmiennie wiążą się z płcią i seksualnością. Dlatego u początku tej koncepcji znalazł się pełen sprawiającej nieklamana przyjemność dezynwoltury gest przekroczenia fundamentalnej dla naszej kultury granicy między człowiekiem a maszyną. Umożliwił on nowe, a przede wszystkim nieskrępowane nabytymi w procesie akulturacji ograniczeniami, krytyczne spojrzenie na źródłowy dla patriarchalnego porządku mit esencjalnych własności męskiego i kobiecego ciała oraz właściwej mu organicznej, „naturalnej” jedności, by zastąpić go bardziej odpowiednią dla XXI wieku ideą konstruktu, hybrydycznego tworu złożonego z odrębnych części stosownie do spełnianych funkcji. I choć postępująca wciąż miniaturyzacja znacząco zmieniła nasze wyobrażenia o maszynach, to autorka *Manifesto for Cyborgs* nie myślała serio o przyszłym pokoleniu ludzi ze sztucznymi implantami, które już wkrótce zaludni Ziemię. Wymyślona przez siebie graniczną postać cyborga traktowała raczej jako efektowną i efektywną metaforę, która swą siłę czerpie z nieużywanego dotąd oksymoronu, łączącego dwa skrajne sensy: automatu i autonomii. Możliwość ekspansji tej metafory na inne dziedziny widziała przede wszystkim w kategorii „nienaturalności” i „inności”, które w patriarchalnym świecie maszyny dzielą z kobietami i przedstawicielami innych ras. Transgresyjne ciało cyborga stać się miało rodzajem materiału wybuchowego, który zburzy wreszcie same podstawy obowiązujących systemów symbolicznych, wyznaczających i kontrolujących nasze zachowania, na czele ze skutecznie krępującym swobodny ruch myśli i wyobraźni dualizmem płci biologicznej i kulturowej. Zatem cyborg – w rozumieniu Haraway – to twór złożony tyleż z elementów społecznej rzeczywistości, co z utopijnych, fikcyjnych wyobrażeń, a zatem z tych dwóch fenomenów, które nadają sens i kształt wszystkim historycznym przemianom. Dlatego też jego przyrodzonym żywiołem stała się wkrótce rzeczywistość wirtualna, łącząca w jedno wyobraźnię ludzką i możliwości maszyny (Haraway 1991). A ponieważ informatyczne technologie rozwijają się całkowicie poza tradycyjną metafizyką *Sein* i *Schein*, odbicia i reprezentacji, cyborg to nie tylko skandalizująca wobec obowiązujących norm hybryda ludzkiego ciała i elektronicznego czy mechanicznego aparatu. To również nowa kategoria tożsamości, powstała w wyniku interaktywnego udziału człowieka w cybernetycznym systemie produkcji i powielania informacji. Trudno się więc dziwić, że zrodzona z garści pikseli Lara Croft, która z taką siłą narzuciła się współczesnej wyobraźni masowej, została uznana za pierwsze wcielenie postulatów Haraway.

Z najbardziej radykalną polemiką z propozycją Haraway wystąpiła kilka lat później Anne Balsamo, choć istota sporu dotyczyła nie tyle samej koncepcji cyborga, co oczekiwanych „rewolucyjnych” efektów jego działania. Co istotne, Balsamo nie kwestionuje faktu, że w znacznej mierze za sprawą *Łowcy androidów* (*Blade Runner*, reż. Ridley Scott, 1982) i *Robocopa* (*RoboCop*, reż. Paul Verhoeven, 1987) cyborg – jako wytwór zbiorowej nieświadomości, naszych kulturowych obaw i marzeń – stał się najważniejszą ikoną postmodernizmu (Balsamo 1988: 331-344). Zgadza się również z tezą *Manifesto for Cyborgs*, że swoją hybrydycznością przedstawia on ten rodzaj niepokojącej „inności”, który skutecznie rzuca wyzwanie obowiązującym wyobrażeniom o podstawowej niezmienności ludzkiej tożsamości. Z poglądami Haraway autorka rozchodzi się natomiast radykalnie w chwili, kiedy kategorycznie stwierdza, że metafora cyborga nie dość, że nie przekracza przyjętych normatywnych wyobrażeń, ale wręcz dodatkowo akcentuje istotne różnice między ludźmi a maszynami, zaś nadal obdarzane rozpoznawalnymi cechami płci cyborgi znakomicie dostosowują się do obowiązujących stereotypów męskości i kobiecości. To zatem, co na pierwszy rzut oka wygląda jak prowokacyjna propozycja nowej tożsamości, okazuje się, zdaniem Balsamo, jedynie kolejną szlachetną utopią: funkcjonujące w kulturze popularnej postacie cyborgów utwierdzają najbardziej konserwatywne i ograniczające wyobrażenia na temat dualizmu płci oraz odpowiednich dla kobiet i mężczyzn cech psychicznych, zachowań i ról społecznych. Połączone w jedno ze względu na spełnianą funkcję elementy maszyny i człowieka nie stwarzają zatem oczekiwanej przez Haraway szansy powstania i rozwoju nowego myślenia, nieskrępowanego normami patriarchalnej kultury. Dla Balsamo ta szansa wiąże się natomiast nierozdzielnie ze studiami nad wiedzą lokalną i usytuowaną, nad rzeczywistością dalekich od esencjonalnej jedności, zawsze złożonych z niejednorodnych elementów, pełnych przesunięć, uskoków i zająknięć niepowtarzalnych, bo konkretnych ludzkich ciał. Z tego też względu jej krytyka zamierzonych efektów oddziaływania koncepcji postgenderowego cyborga nie potrafi wiele pomóc w zrozumieniu fenomenu popularności wirtualnej i medialnej Lary Croft.

Jak to się dzieje – pyta Deuber-Mankowsky, cytując fragment miłosego wyznania wierszem jednego z fanów wirtualnej pani archeolog – że Lara Croft przemawia do każdego w jego własnym języku? (Deuber-Mankowsky 2001: 9). I odpowiedź formułuje nieco inaczej niż dotychczasowi badacze tego fenomenu. Tajemnica nieograniczonej wręcz identyfikacji z postacią wirtualnej Lary tkwi bowiem nie w jej „zmedializowanym” ciele; ciele cyborga, które znosi „naturalną” różnicę płci, umożliwiając identyfikację tak mężczyznom, jak kobietom. W przy-



padku gry *Tomb Raider* dodatkowemu wzmocnieniu uległa, wedle Deuber-Mankowsky, powszechnie znana właściwość systemów komputerowych, które każdemu nadają ten sam status użytkownika (User). Jego pleć liczy się jedynie o tyle, o ile zręcznie wykorzystana pomaga zwrócić wzbudzone pożądanie na samo medium, domykając tym samym koła zwierciadlanych/wirtualnych odbić. I właśnie pod tym względem pleć Lary Croft, ukształtowana zgodnie z najbardziej popularnymi stereotypami kobiecości, odgrywa istotną rolę. Tak zwane nowe media żywią się przecież nadal tym związkim między medialnością, systemami reprezentacji i kobiecością, jaki wypracowany został o wiele wcześniej. Dlatego autorka monografii o Larze Croft zwraca uwagę na to, że wszystkie gry komputerowe z serii *Tomb Raider* wyróżnia od innych gier nie tylko uzyskane dzięki udoskonalonej grafice podobieństwo do hollywoodzkich filmów, ale również odmiennie rozumiana interaktywność. Ogranicza się ona wyłącznie do aktualnego użytkownika i postaci Lary, natomiast obejmuje różnorodne poziomy. Na przykład, grający musi się nauczyć na tyle sprawnie posługiwać klawiaturą i ustalonymi kombinacjami klawiszy, żeby umożliwić ratującej życie bohaterce skoki w przód i w tył, obroty, salta etc. Każdy jego błędny czy niezdarny ruch kwituje zaś jej lekko zniecierpliwione „nie”. Uzyskane dzięki wirtuozerkiej obsłudze klawiatury zespolenie w jedno grającego z wirtualnym ciałem Lary (i tym samym z samą maszyną) zostaje pogłębione na innym planie specyficzną perspektywą oglądu świata przedstawionego: spojrzenie postaci stanowi swoiste przedłużenie spojrzenia grającego, który jednakże może kierunek i kąt widzenia Lary kontrolować przez odpowiednie ustawienie jej głowy. Dzięki temu nie tylko utożsamia się on z postacią, ale również czuje się kimś w rodzaju wirtualnego reżysera, wedle własnej woli kształtując przebieg i postać przygód Lary Croft. Tym samym gry z serii *Tomb Raider* spełniają część marzeń kinowych widzów, pozwalając im jeszcze doskonale zespolić się z maszyną produkującą ich sny na jawie. Dlatego ma rację Deuber-Mankowsky, kiedy podstawową przyczynę popularności Lary Croft widzi w tym, co określa mianem „zmartwychwstania kobiecej gwiazdy filmowej w nowym medium”. Nie tylko możliwość zastąpienia joysticka przez zwykłą klawiaturę powiększyła grono klientów firmy Eidos w chwili wprowadzenia na rynek pierwszej gry *Tomb Raider*. Wpłynęło na to również nawiązanie do powszechnie znanych zasad recepcji filmu i jego kobiecych bohaterek. „Z pomocą technik nowych mediów i ich zdolności tworzenia digitalnych światów przedstawionych – dodaje Deuber-Mankowsky – gra reaktywuje wyuczone w kinie konwencje widzenia i prawdopodobieństwa” (Deuber-Mankowsky 2001: 55). Jak w kinie narracyjnym patrzący, tak tutaj podmiot i jego voy-

eurystyczne spojrzenie nadal nieodwołalnie konotowane jest jako „męskie”, oglądany przedmiot pozostaje „kobięcy”. Lara Croft, jednoznacznie kobieca bohaterka, okazuje się zatem niezbędna do tego, by umożliwić swoisty efekt *déjà vu*, czyli dostarczyć nowym użytkownikom gier komputerowych pozytywnego uczucia zadomowienia się w nieznanym im bliżej świecie dzięki odwołaniu do recepcyjnych przyzwyczajęń kinowych widzów. Za poczucie przyjemności bycia/posiadania ideału kobiety płaci się jednak wysoką cenę aktywnego zapomnienia (bo związanego z pożądanym automatyzmem obsługi klawiatury) o jej cyborgicznym, maszynowym rodowodzie. To kluczowe spostrzeżenie Deuber-Mankowsky, która w swojej monografii ograniczyła się jedynie do inspirującego opisanie związków gier komputerowych *Tomb Raider* z kinem, pozwala mi już na własną rękę odnaleźć rodowód Lary Croft. Wbrew bowiem nadziejom Haraway, że cyborgi nie znają mitu początku, w tym przypadku niewątpliwie matką-założycielką rodu kobiet-cyborgów była antyczna Pandora.

Na początku był pozór; pozór życia i zwodnicze piękno, które mamy męskie zmysły. Tak bowiem w *Teogonii* oraz w *Nocach i dniach* opisuje Hezjod postać Pandory, pierwszej kobiety-maszyny, najpiękniejszej wśród pięknych, która zwiódła śmiertelnych. Na rozkaz rozgniewanego przez Prometeusza „oszukanego oszusta” Zeusa sporządził ją antyczny mistrz symulaków, Hefajstos. I od tej pory sztuczność i kunszt zwodzenia nierozzerwalnie związały się z tą „drugą” płcią w paradoks, który trafnie sformułowała jedna z bohaterek *Choroby albo współczesnych kobiet* Jelinek: „Jestem naturą, dlatego często przypominam sztukę” (Jelinek 1994: 26). To prawda, tak Kartezjusz, jak La Mettrie opisywali w swoich traktatach filozoficznych człowieka (a więc i mężczyznę) jako rodzaj maszyny. Jednak człekokształtne automaty, w których budowie przez cały XVIII wiek prześcigali się najzdolniejsi budowniczości zegarów i mechanicy, najczęściej miały postać kobiety (González 2000). Ukryty pod powierzchnią skomplikowany mechanizm pomagał zwieść zmysły obserwatorów przede wszystkim dlatego, że obdarzał bezduszny automat zdolnością ruchu – pozwalał zagrać kilka prostych melodii na flecie czy pianinie, napisać kilka słów na papierze, wykonać kilka tanecznych figur. Nic więc dziwnego, że już u początku romantyzmu pojawiła się swoista odmiana średnio-wiecznego danse macabre, jaką był taniec człowieka z automatem, symbolizujący śmiertelne niebezpieczeństwa technologii i cywilizacji „małpującej” naturę. Znaczący kształt tej powracającej u wielu romantyków figurze tańca człowieka z jedynie pozorującą życie maszyną nadał Ernst Theodor Amadeus Hoffmann w opowiadaniu *Sandmann* (1816). Jego bohater, student Nathanael, porzuca swoją narzeczoną zwiędziony sztucz-

nymi wdziękami rzekomej córki jednego z profesorów, Olimpii, w której z przerażeniem odkrywa następnie bliską krewną innego daru Olimpu, Pandory. Lecz ściśle wiążąc losy Nathanaela z traumatyczną postacią z jego dzieciństwa – baśniowym Piaskowym Dziadkiem, który kradnie dzieciom oczy – Hoffmann znajduje nowe źródło pozoru życia dla człokokształtnego automatu, łącząc technikę z pożądaniem. Już nie zdolność ruchu mamy patrzących, ale oni sami, patrząc, obdarzają życiem bezduszne automaty, zaślepieni własnym pragnieniem. Widać to wyraźnie w świadomie wprowadzonej sytuacyjnej paraleli, kiedy najpierw rozgniewany student obraźliwie nazywa narzeczoną „automatem”, bowiem ta nie słucha jego wierszy z należną uwagą, potem natomiast dostrzega pokrewieństwo dusz w szklanych oczach Olimpii, która bez ruchu towarzyszy jego wynurzeniom. Z chwilą kiedy skrzętnie ukrywany pod powierzchnią mechanizm jako źródło symulującego życie ruchu został zastąpiony przez spoczywający na powierzchni wzrok, następcy Hefajstosa zaczęli dostarczać maszyn zapośredniczających ludzkie widzenie, zwierciadeł sprytnie odbijających własne pragnienia patrzących.

Już w przywołanym opowiadaniu Hoffmanna znaczącą funkcję takiego właśnie pośrednika pełni lornetka, dzięki której student mógł przez okno obserwować piękną Olimpię. Za pośrednictwem ustawionych w niej luster stała się dla niego wcieleniem kobiecego ideału, budząc pożądanie, które następnie nadało życie automatowi. Ponad sto lat później, w 1932 roku, czasopismo „Magazin” opublikowało obok siebie zdjęcia najbardziej znanych wtedy gwiazd kina i podobnych do nich manekinów, zadając swoim czytelnikom podchwytliwe pytanie: „Czy jest ona żywa? A może raczej nie?”. Wynalazek fotografii doprowadził bowiem do sytuacji, w której bardzo trudno rozróżnić na zdjęciu prawdziwą naturę od symulowanej. Uwieczniony na kliszy zostaje błąd tych kilku pierwszych chwil, kiedy wzrok patrzącego nie potrafi jeszcze odróżnić „prawdziwej” kobiety od ubranej lalki. I paradoksalnie, nieruchoma lalka otrzymuje pozór życia dzięki unieruchamiającemu spojrzeniu oka fotograficznego aparatu. Fotograf zatem nie musi już, jak kiedyś kowal Hefajstos, tworzyć realnie istniejących symulaków – wystarczają ich odbicia, obrazy, same symulowane powierzchnie. Dostrzegł to – niemal pół wieku wcześniej, nim „Magazin” zaczął bawić swoich czytelników brakiem różnicy między *Sein* i *Schein* na fotografii – Villers de L'Isle-Adam, łącząc fotografię z ruchem i elektrycznością, by w ten sposób stworzyć pierwsze wcielenie nowoczesnej „filmowej” kobiety w powieści pod znaczącym tytułem *Ewa przyszłości* (*Eve future*, 1886).

Bogiem i twórcą tytułowej Ewy w powieści Villersa jest, zgodnie z duchem czasów, Thomas Alva Edison, a szukającym jego pomocy Ada-

mem lord Ewald, przyciągany pięknem zewnętrznych kształtów Alicji i odpychany przyziemną przeciętnością jej ducha. Edison najpierw przekonuje Ewalda, że kobiece piękno to wyłącznie sztuka pozoru, a następnie fotografuje każdy gest Alicji, by przenieść go bezpośrednio na ciało zbudowanego automatu. Powstaje w ten sposób Hadaly, re-representacja i godna zastępczyni Alicji, jej kopia na powierzchni imitującej ludzkie kształty maszyny, doskonalsza przede wszystkim dlatego, że idealnie spełnia wszystkie marzenia Ewalda. Że mężczyzna potrafi kochać jedynie fantom własnego pożądania, najlepiej świadczy jej zapewnienie: „Jak kobieta będę dla ciebie tylko tym, za co mnie uważasz”. Hadaly to nic innego, jak spełniająca każde życzenie sztuczna kobieta, ale zarazem tak skonstruowana, że znacząco różni się od pramatki Pandory. Wyraźnie bowiem rozpada się na maszynę i powierzchnię, na którą niby na ekran rzutowane są obrazy „prawdziwej” kobiety. Stanowi tym samym swoisty prototyp współczesnego kina w jego funkcji medium łączącego nowoczesną technikę z najbardziej nieświadomymi źródłami pożądania. Tak więc to, co Villers opowiedział jeszcze jako osobliwą przygodę miłosną wybrednego estety końca XIX wieku, ponad sto lat później stało się kolektywnym doświadczeniem konsumentów kultury masowej (Dotzler 1999).

Jednym z ogniw pośrednich między Hadaly a Larą Croft byli z całą pewnością surrealiści z ich fascynacją sklepowymi manekinami, tymi „snami z tektury, które ucieleśniają odwieczną kobiecość” (Kuni 1999: 194), skompromitowanymi swoim fabrycznym pochodzeniem i związkami z niskimi żądzami konsumentów. Ponętnie, ze znajomością praw perspektywy ustawione na wystawie i odpowiednio oświetlone budziły erotyczne pożądanie jedynie po to, by zmienić je następnie w potrzebę posiadania zgromadzonych wokół towarów. Ten sam fenomen „kinematograficznego rozkwitu” przedmiotu za wystawową szybą leży u podstaw „mechanicznej narzeczonej” ze słynnej *Wielkiej szyby* (1915-23) Marcela Duchampa. Z całą świadomością demonstrowała ona mechanizm widzenia i pragnienia, który każe narzeczonym rzutować twory własnej fantazji na mechaniczną konstrukcję i czym prędzej zapomnieć o tym, na jakich to hydrauliczno-pneumatycznych procesach wspiera się ich miłosne zauroczenie. I choć Hadaly zmieniła imię na Lara Croft, to nadal pozostała tą samą maszyną, ekranem do wynajęcia, na który patrzący (niezależnie od płci) mogą rzutować własne marzenia i pożądania. Mylą się zatem ci wszyscy, którzy opisują fenomen Lary Croft jako postgenderowego cyborga Haraway. Stworzona przez firmę Core Design wirtualna postać to kolejna sztuczna kobieta w szeregu, który zapoczątkowała pochodząca wprost z greckiego Olimpu Pandora. I choć trudno powiedzieć, na ile w sposób zamierzony

przez twórców, przypomina nam o tym Lara Croft w drugiej części swoich filmowych przygód, opatrzonych podtytułem *Kolebka życia*, kiedy udaje się na poszukiwania mitycznej Puszczy Pandory.

## Bibliografia

- Balsamo, Anne (1988): *Reading Cyborgs Writing Feminism*, „Communication”, nr 10.
- Braidotti, Rosi (1994): *Nomadic Subjects. Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory*, New York: Columbia University Press.
- Cixous, Hélène; Clement, Catherine (1975): *La jeune née*, Paris: Inédit.
- Deuber-Mankowsky, Astrid (2001): *Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin. Das virtuelle Geschlecht und seine metaphysischen Tücken*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Dotzler, Bernhard J. (1999): *Die Wiederkehr der Puppe: Szenenwechsel im Fin de Siècle*, [w:] Pia Müller-Tamm, Katharina Sykora (red.): *Puppen. Körper. Automaten. Phantasmen der Moderne*, Düsseldorf: Oktagon, s. 234-247.
- Geier, Manfred (1999): *Fake. Leben in künstlichen Welten. Mythos – Literatur – Wissenschaft*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- González, Jennifer (2000): *Envisioning Cyborg Bodies: Notes from Current Research*, [w:] Gill Kirkup, Linda Janes, Kathryn Woodward, Fiona Hovenden (red.): *The Gendered Cyborg: A Reader*, London and New York: Routledge, s. 58-73.
- Gromkowska, Agnieszka (2002): *Kobiecość w kulturze globalnej. Rekonstrukcje i reprezentacje*, Poznań: Wolumin.
- Haraway, Donna (1985): *Manifesto for Cyborgs: science, technology, and socialist feminism in the 1980s*, „Socialist Review”, nr 80 [Donna Haraway *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych*, przeł. Sławomir Królak, Ewa Majewska, „Przegląd Filozoficzno-Literacki” 2003, nr 1, s. 49-87].
- Haraway, Donna (1991): *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*, London: Free Association Books.
- Ibsen, Henryk (1985): *Dom lalki (Nora)*, przeł. Jacek Frühling, Warszawa: PIW.
- Jelinek, Elfriede (1994): *Choroba albo współczesne kobiety*, przeł. Marek Zeller, „Dialog”, nr 6.
- Krämer, Sybille (1998): *Zentralperspektive, Kalkül, Virtuelle Realität*, [w:] Gianni Vattimo (red.): *Medien – Welten Wirklichkeiten*, Wolfgang Welsch, München, s. 27-38.
- Kuni Verena (1999): *Pygmalion, entkleidet von Galathea, selbst? Junggesellengeburten, mechanische Bräuten und der Mythos vom Schöpferum des Künstlers im Surrealismus*, [w:] Pia Müller-Tamm, Katharina Sykora (red.): *Puppen. Körper. Automaten. Phantasmen der Moderne*, Düsseldorf: Oktagon, s. 176-199.
- Müller-Tamm, Pia; Sykora, Katharina (1999): *Puppen. Körper. Automaten. Phantasmen der Moderne*, [w:] Pia Müller-Tamm, Katharina Sykora (red.): *Puppen. Körper. Automaten. Phantasmen der Moderne*, Düsseldorf: Oktagon, s. 65-93.
- Neely, Carol (1981): *Feminist Modes of Shakespearean Criticism: Compensatory, Justificatory, Transformational*, „Women’s Studies”, nr 1-2.
- Ostermeier, Thomas (2003): *Der materialistische Blick. Thomas Ostermeier im Gespräch mit Barbara Engelhardt*, „Theater der Zeit”, nr 5, s. 36-37.