

Wirtualne gwiazdy

Autor tekstu: **Marcin Łętowski**

William Gibson w powieści *Neuromancer* z 1984r. ukuł pojęcie cyberprzestrzeni kojarzone z przestrzenią wirtualną czyli rzeczywistością wirtualną. Słowa te szybko przedostały się z literatury do wiedzy technicznej, języka potocznego i w końcu do nauk społecznych. Oczywiście zakres znaczeniowy rzeczywistości wirtualnej nie do końca musi być tym, co określa się jako cyberprzestrzeń. Wersja *on-line Słownika języka polskiego* PWN definiuje „wirtualny” jako: „wykreowany na ekranie komputera, telewizora, ale tak realistyczny, że wydaje się rzeczywisty”. ^[1] Mam tu zamiar przyrzeć się pewnym wykreowanym obiektom zamieszkującym cyberprzestrzeń: wirtualnym gwiazdom.

Wspomniany William Gibson w innej swej książce *Idoru* wydanej w 1997r. opowiedział historię wirtualnej gwiazdy pop — sztucznej inteligencji wykreowanej dla potrzeb mediów. Nazywała się ona Rei Toei i była ulubienicą całej Japonii. W kraju tym, łączącym przywiązanie do tradycji z fascynacją nowoczesną technologią doszło do wcielenia pomysłu Gibsona w życie. „Narodziła” się tam Kyoko Date. Japońscy programiści postanowili w połowie lat 90-tych ubiegłego stulecia stworzyć wirtualną istotę, a następnie wykreować ją na młodzieżowego idola. W ten sposób powstała nastolatka o idealnej figurze, ładna a także utalentowana muzycznie. „Nagrała” parę piosenek i „prowadziła” własną audycję radiową. Udzielała nawet wywiadów, a oprócz tego opracowano jej biografię.

Wiele „realnych” gwiazd popkultury nie różni się zbytnio od ich wirtualnych odpowiedniczek: są w równym stopniu zaprogramowane i zdalnie sterowane. Często też mają zmyślane, upiększane biografie. Podczas wywiadów udzielają przygotowanych wcześniej odpowiedzi na z góry ustalone pytania. Ich uroda, wygląd zewnętrzny to efekt pracy sztabu stylistów, kosmetyczek, chirurgów plastycznych i programów komputerowych jeśli chodzi o zdjęcia. Także osobowości gwiazd bywają wykreowane. Aktor czy muzyk publicznie pozujący na playboya, zdobywcę niewieścich serc czy twardziela prywatnie może być zakompleksionym nieudacznikiem nieradzącym sobie z kobietami. „Satanista” i prowokator w życiu, poza sceną to grzeczny, wzorowy obywatel.

Kyoko Date można na marginesie uznać za wcielenie idealnej formuły japońskiego etosu pracy — dwadzieścia cztery godziny na dobę bez jedzenia i picia (gdyż wirtualna istota tego nie potrzebuje).

Sztandarowa dla wielu japońskich horrorów (np. *Krąg*) postać to przerażająca zjawia dziewczyny z długimi rozpuszczonymi włosami zasłaniającymi twarz. Kyoko Date nie ma z nią nic wspólnego oprócz narodowości i płci — jest przedstawicielką typowej dla japońskiej popkultury postaci słodkiego, naiwnego podlotka.

Kolejną wirtualną osobistością jest słynna Lara Croft, bohaterka serii gier *Tomb Raider*. To chyba jedyna postać, której sława wykroczyła poza hermetyczny świat gier komputerowych.

Przewyższa ona wszystkich swą urodą, wiedzą, inteligencją i sprawnością fizyczną. Posiada przerysowane, nienaturalne ciało będące jednak dla wielu graczy ideałem kobiecej urody. Zaprzecza jednak stereotypowi, że w pięknym ciele nie kryje się wielki umysł. Sam grafik, który zaprojektował postać Lary przyznał, że jej wielki 34DD biust powstał, gdyż za bardzo przesunął myszkę komputerową. Doczekała się żywych dublerek grających ją podczas występów na żywo np. podczas promocji kolejnych gier i filmów. Z jednej strony kojarzy się z feministycznym symbolem (silna, niezależna, umiejąca postawić na swoim, niebojąca się wyzwań, umiejąca postawić na swoim kobieta) z drugiej to obiekt samczego seksizmu i pożądliwego spojrzenia: idealnie zaprogramowana, dająca sobą manipulować „lalka”. Płeć piękna może też widzieć w Larze Croft symbol niezależności w stylu lansowanego przez popularny w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych zespół Spice Girls hasła „Girls Power”.

Lara jako córka angielskiego lorda uosabia również „historyczny” kompleks Amerykanów zafascynowanych tradycjami brytyjskiej arystokracji.

Również Polska ma swój wkład w poczet wirtualnych postaci. Grupa artystyczna Centralny Urząd Kultury Technicznej zgłosiła do rejestracji w Państwowej Komisji Wyborczej jako kandydatkę na urząd prezydenta w wyborach w 2000r. niejaką Wiktorię Cukt. Powodem odrzucenia tej kandydatury nie okazał się brak fizycznej cielesności Wiktorii Cukt, ale niemożność dostarczenia formalnych dowodów jej istnienia (PESEL, NIP itd.). Całą akcję można łatwo uznać za wybryk, taką sobie prowokację nudzących się artystów, w dodatku kpiących sobie z powagi urzędu Prezydenta.

Tak wydaje się jednak tylko na pierwszy rzut oka. Zauważmy, że mamy tu do czynienia z kimś posiadającym ambicje polityczne i to najwyższego rzędu. Nasuwa się pytanie, czym Wiktoria Cukt by się różniła od realnych polityków z krwi i kości. Oni przecież często wygłaszają przemówienia, które pisze im ktoś inny, a nawet jeśli powiedzą coś od siebie, to najczęściej niewybredne wyzwiska czy nieśmieszne żarty. Są zaprogramowani prawie tak samo jak ich cyfrowa koleżanka po fachu. Jak wiadomo, na poważną kandydatkę na prezydenta typowano Jolantę Kwaśniewską - wzorowo odgrywającą rolę nowoczesnej Pierwszej Damy: ładna, elegancka, wykształcona, aktywna w akcjach charytatywnych, pojawiająca się na ważnych bankietach, wręcz idealna i pozbawiona większych skaz — prawie że wirtualna gwiazda, stworzona na użytek mediów z kolorowymi pismami typu „Viva” czy „Gala” na czele.

Wiktoria Cukt miała hasło „Politycy są zbędni”. Miejsce nieobliczalnych, bardzo często kierujących się prywatą, działających pod wpływem impulsu polityków zająłby całkowicie obliczalny, bezosobowy, beznamiętny program. Może kiedyś, w dalekiej przyszłości, kiedy socjologom i przedstawicielom innych nauk społecznych uda się odkryć definitywne prawa rządzące ludzkimi społeczeństwami rzeczywiście będzie rządzić taki program komputerowy, a świat polityków i partii okaże się niepotrzebny. Cyfrowy rząd po prostu obliczy co dla ludzi jest najlepsze.

Cyfrowa doskonałość wirtualnych bytów może być na dłuższą metę nużąca i męcząca. Konsumenci popkultury często przecież pragną ujrzeć swych idoli obnażonych, znajdujących się niekiedy w kompromitujących ich sytuacjach, bez makijażu itp. W świecie wirtualnym to wszystko może pojawić się tylko jeśli zostaje stworzone przez programistów, nie ma w tym niczego przypadkowego. Zdarzają się z drugiej strony również na pozór niezaplanowane wydarzenia w karierze prawdziwych celebrytów, które tak naprawdę zostały opracowane w każdym szczególe lub istnieje podejrzenie, że tak było. Wystarczy wspomnieć o piersiach „przypadkowo” wyskakujących ze staników czy wyreżyserowanych kłótniach prezenterek telewizyjnych programów rozrywkowych. To jednak przynajmniej sprawia wrażenie autentyczności. Zawsze istnieje podejrzenie, że ktoś mógł się z kimś naprawdę pokłócić, a komuś innemu rzeczywiście przypadkowo odsoniła się niepokazywana publicznie część ciała. Takie niedopowiedzenia, gry z widzami są niemożliwe w świecie wirtualnych istot.

Warto się przypatrzeć temu, co by się stało, gdyby za pomocą jakiejś przyszłej technologii udało się zbudować cyfrową kopię jakiegoś popularnego aktora czy muzyka. Jean Baudrillard twierdził, iż taki aktor będąc możliwym do skopiowania, „przełożenia” na język cyfrowy już wcześniej, przed sklonowaniem, bez swej zgody i wiedzy, stał się on własnym dublerem. [2] Oryginał, który nawet tylko potencjalnie może być powielonym i zastąpionym przez swego wirtualnego sobowtóra, już wtedy straci swą aurę wyjątkowości.

Sztucznie wygenerowany obiekt może pełnić funkcję idola kultury popularnej. Przesłania to fakt, że realnie istniejące bożyszczka tłumów są tak samo wyprodukowane. Kyoko Date została stworzona przez sztab specjalistów i sztucznie wypromowana — to samo zostało uczynione w przypadku rzeczywistych gwiazd i gwiazdek japońskiej i nie tylko kultury masowej. Nie starzeje się pozostając wieczną nastolatką — realni idole, którzy nie są odporni na upływ czasu mogą udawać korzystają z operacji plastycznych, nakładają na swe twarze grube warstwy makijażu itd., albo po prostu zostają zastąpieni przez młodsze odpowiedniki - niewiele się od nich różniące.

Zdaniem Baudrillarda techniczna doskonałość wirtualnej kopii, symulacji prowadzi do unicestwienia iluzoryczności obrazu. Widowiskowe filmy, pełne efektów specjalnych, animacji komputerowej czy też popularne dziś filmy w technologii 3D cechują się taką perfekcją techniczną, że rozprasza się cała iluzja dziesiątej muzy. Baudrillard podaje przykład opery pekińskiej. „(...) Z pomocą najprostszyc gestów starzec wraz z dziewczęciem przywołują na scenie obraz płynącej rzeki, (...) w scenie pojedynku ciała nawzajem ledwie muskające się ramionami, bez potrzeby bezpośredniego dotyku, niemal namacalnym czynią mrok, w jakim toczył się ów pojedynek. Panowała tam pełna iluzja, (...) noc i rzekę wyzuto z wszelkiej realistycznej obecności. Dziś scenę zalano by w tym celu hektolitrami wody, toczony zaś w ciemności pojedynek rejestrowano w podczerwieni i ukazywano na ekranach”. [3] Cyfrowe gwiazdy odznaczają się jedynie jednowymiarową doskonałością. Dziś natomiast w równym stopniu nacisk kładzie się na niedoskonałość, „ludzkość” ikon kultury popularnej. Wystarczy wspomnieć strony internetowe w rodzaju „Pudelka” wyśmiewające etos gwiazdorskiego stylu życia; przedstawiające celebrytów bez makijażu, z śmiesznymi minami. Mogą być właśnie swoistą odpowiedzią na wirtualność idoli kultury masowej.

Na zakończenie chciałbym wspomnieć o pewnym paradoksie wirtualnych istot. Jeśli mamy uważać je za takie same gwiazdy jak te rzeczywiste, powinniśmy zapomnieć o ich „wirtualności”. Z drugiej jednak strony to właśnie ta ich „wirtualność”, inność, niezwykłość przykuwa naszą uwagę.

Dlatego też powinna być zauważalna inaczej pojęcie „wirtualnego idola” nie miałyby najmniejszego sensu.

Jeśli chodzi o przyszłość komputerowych gwiazd, nie wydaje mi się, żeby miały stać się czymś na skalę masową, globalną. Wiktoria Cukt to raczej ciekawostka, co prawda dająca do myślenia, a Lara Croft nie doczekała się konkurencji (jako postać, nie gra), popularność Kyoko Date czy innych jej odpowiedniczek nie wykroczyła poza japoński rynek w przeciwieństwie do mang i anime. W przypadku „żywych” idoli coraz większe zainteresowanie wzbudza już nie ich życie „na czerwonym dywanie” czy podczas nienaturalnych sesji zdjęciowych, ale podglądanie ich w kompromitujących sytuacjach, z sfilmowanymi aktami seksualnymi włącznie.

Bibliografia

J. Baudrillard, *Zbrodnia doskonała*, Warszawa 2008

Przypisy:

[1] [Słownik języka polskiego](#)

[2] J. Baudrillard, *Zbrodnia doskonała*, Warszawa 2008, s.39.

[3] Tamże, s. 42, 43.

Marcin Łętowski

Ur. 1978. Absolwent socjologii na Uniwersytecie im. A. Mickiewicza w Poznaniu. Interesuje się m.in. socjologią kultury popularnej oraz mediów, psychoanalizą, muzyką. Mieszka w Gruszczyne k. Poznania.

[Pokaż inne teksty autora](#)



(Publikacja: 29-11-2009)

[Oryginał.](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,6969) (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,6969>)

Contents Copyright © 2000-2009 Mariusz Agnosiewicz

Programming Copyright © 2001-2009 Michał Przech

Autorem portalu Racjonalista.pl jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.
Właścicielami portalu są Mariusz Agnosiewicz oraz Autor.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tego portalu i jakiegokolwiek jego części.

Wszystkie strony tego portalu, wliczając w to strukturę katalogów, skrypty oraz inne programy komputerowe, zostały wytworzone i są administrowane przez Autora. Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tego portalu oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tego portalu i nie korzystać z jego zasobów.

Informacje zawarte na tym portalu przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach

informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów portalu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej, w jakiej występuje na portalu. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna lub oryginalna wersja tekstu, jaki zawiera.**

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych portalu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do redakcja@racjonalista.pl