

Wiktor Werner

Wiktor Werner, *Gwiezdne Wojny – fenomen czy przypadek*. *Salis* rok III Nr 1-2
(5-6) 2000, s. 26-28

Celem tego artykułu będzie analiza funkcjonowania takiego fenomenu kulturowego jakim jest trylogia Geoga Lucasa „Star Wars”-trudno jest traktować ten cykl filmów tak jak każdy inny. Moda na filmy przychodzi i znika po tym jak odbiorca przestaje się nimi interesować. „gwiezdne Wojny” zdają się natomiast nie podlegać temu oczywistemu prawu biznesu filmowego. Nie tylko nie zniknęły z rynku (choć po pewnym- długim czasie emisji zniknęły z ekranów kin), lecz zaczęły wytwarzać własny rynek. Mam tu na myśli tysiące sprzedawanych co roku publikacji encyklopedycznych i słowników, gier komputerowych komiksów i książek. Ilość tekstów komentujący ten cykl filmowy znacznie przekroczyła jego „pojemność fabularną”. Każda z postaci przewijających się przez ekran ma już swoją niezależną od filmu, historię rozbudowaną w ujęciach książkowych autorstwa K.J. Andersona lub Timothy Zahna¹. Pytanie jakie stawiamy sobie bowiem przy naszym namyśle nad dziełem Lucas brzmi nie „Co twórca chciał przez to powiedzieć?” ani „Jakie jest jego przesłanie?”, lecz dlaczego jeden z wielu filmów fantastycznych powstających w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych stał się takim fenomenem kulturowym , który tworzy wokół siebie pewnego rodzaju niszę, na którą składają się oczywiście zespół tekstów (w najszerszym tego słowa znaczeniu) **rozwijających** i komentujących (interpretujących) świat

¹ Serie książek s/f oparte na motywach cyklu filmowego Gwiezdne Wojny wydają od 1997 roku wydawnictwo AMBER

Gwiezdnym Wojen lecz również (co jest znacznie ważniejsze) koncentrujący wokół siebie rzesze fanów, miłośników cyklu Star Wars tworzącego kolejne produkty związane z tym filmem oraz uczestniczące w nich konsumpcyjnie (kupujące maskotki, płyty z ścieżką dźwiękową, gry komputerowymi, kolejne książki i komiksy, gry fabularne i karciane etc, etc.).

Do tej pory niezliczone rzesze komentatorów próbowały wyjaśnić powyższy fenomen na dwóch płaszczyznach- ściśle związanych z osobą producenta i pomysłodawcy cyklu Georga Lucasa. Filmosceptycy twierdzą, że Gwiezdne Wojny były już u zarania przeznaczone do odegrania w kulturze masowej takiej a nie innej roli, równoległe z produkcją filmową powstawał przemysł produkujący (jeszcze przed wejściem filmu na ekrany) gadgety z postaciami bohaterów filmu. Podkreślają zatem zręczność Lucasa jako menadżera swojego produktu. To wszystko oczywiście prawda i Lucas niewątpliwie antycypował działalność reklamową będącą dzisiaj rzeczą normalną przy każdej powstającej już rok w rok amerykańskiej superprodukcji. Tutaj jednak warto zauważyć, że nie wszystkie superprodukcje tworzą wokół siebie taką aurę kulturową (by nie użyć modnego sformułowania kultową) pomimo najszczerzych chęci i niezaprzeczalnych wysiłków ich producentów starających się dorównać sukcesowi Georga Lucasa. Mody na poszczególne filmy przychodzą wkrótce po ich premierze (albo nawet przed) przeczyszczają kieszenie rodziców co bardziej wymagających mało- i nasto- latów i przemijają, czy raczej ustępują pola kolejnemu filmowi i kolejnej modzie. Moda, czy raczej subkultura Gwiezdnym Wojen (jak dotąd) pozostaje i raczej rozszerza obszar swego oddziaływania ; jest w pewnym sensie trwalsza od samego filmu, który choć nadal fascynuje podlega jednak bezwzględniemu kryterium czasu, który w dość surowy sposób traktuje filmy fantastyczne uzależnione w dużej mierze od siły oddziaływania własnych efektów specjalnych.

„Gwiezdne Wojny” choć zdystansowały w czasie funkcjonowania na rynku o kilka długości biegni taki (zupełnie nienajgorsze) filmy jak ET, Bliskie

spotkania III stopnia, Godzillę , Dzień Niepodległości a nawet Jurassic Park także starzeją się. Wyczuwa to, wiedziony komercyjnym szóstym zmysłem George Lucas in stąd jego wersje specjalne- renesans Star Wars na dużym ekranie nie starzeje się jednak (lub w znacznie mniejszym stopniu) to coś co w tym filmie tkwi i przyciąga miliony fanów na całym świecie. To coś jest w dużym stopniu uniezależnione od efektów specjalnych. Najlepszym tego dowodem jest, że filmy nakręcone sprawniej pod względem technicznym (Dzień Niepodległości, Piąty Element) odchodzą w filmowy niebyt a stara legenda trwa. Istnieje nawet ryzyko, że wchodzący do amerykańskich kin Epizod I. będzie tego czegoś pozbawiony (słyszałem o dość chłodnym przyjęciu pokazu przedpremierowego) i tym samym nie wynagrodzą tego braku o niebo lepsze efekty i nawet lepsza gra aktorska- mam tu na myśli raczej przeciętne umiejętności Marka Hamilla, który zresztą poza trylogią sobie nie pograł.

należy zadać sobie pytanie, czy przyczyną tego nadzwyczajnego powodzenia świata (bo przecież nie tylko filmu) Gwiezdných Wojen jest li tylko nadzwyczajna zręczność kupiecka Lucasa. Nie można mu jej niewątpliwie odmówić. Z dużym rozmachem przygotowywał wejście na ekrany pierwszego filmu swojej trylogii (nie wiedząc jeszcze czy osiągnie on sukces) później potrafił przejąć kontrolę nad wytworami „kultury gwiazdnych wojen” za pomocą systemu wydawania licencji. Ta polityka przynosi właśnie nieoczekiwane obfite owoce. Wiele poważnych firm bije się wręcz o prawo do produkcji i sprzedaży gadżetów z „The Phantom Menace” napędzając maszynę Lucasfilm podczas gdy ten, który najwięcej na tym korzysta nie wydaje ani centa. Wymieńmy tylko kilka „przedsięwzięć towarzyszących:

Pepsi wydała już 2,5 miliarda \$ na produkcję posterów

Hasbro 500 milionów \$ na produkcję zabawek

Ballantine 1 milion \$ na wydanie książek z cyklu (tradycyjnie bestsellerów)

Lego 50 milionów \$ na komplety zabawek w formie klocków.²

Lucas narzuca swoim partnerom twarde warunki- jeśli się nie zgodzą, znajdzie na ich miejsce innych. Jednakże korzystać z Imperium a wybudować je to dwie różne sprawy, obecnie Lucas dyktuje warunki- korzystając z nieprawdopodobnego powodzenia swojego dzieła. Powodzenia nie warunkowane jedynie perfekcyjną akcją marketingową- gdyż wtedy filmy Camerona i Spielberga odniosłyby porównywalny sukces.

Komentatorzy przychylnie nastawieni do filmu szukają korzeni jego powodzenia w nim samym, szukają w nim czegoś co przyciągnęło miliony widzów i nadal przyciąga miliony fanów naszkicowanego w filmie świata.

To coś, skoro nie jest usytuowane w efektach specjalnych tego filmu, perfekcyjnej grze aktorów znajdować się może zatem w fabule. Z punktu widzenia estetyki literackiej nie jest z pewnością zbyt skomplikowana, ale czy o komplikacje tu chodzi?

W internecie, na jednej z wielu stron poświęconym Gwiezdnym Wojnom natrafiłem na artykuł³, którego autor interpretuje ten film, jego scenariusz i poszczególne postaci wzorując się na analizie baśni Brunona Bettelhaima. Zakłada przy tym świadomą rolę Georga Lucasa- jak kreatora „współczesnej baśni”, czy też „współczesnego mitu”. Jest to ciekawa intuicja, potwierdzona wypowiedziami samego twórcy filmu:

„There are mythical underpinnings to the movie and archetypes that have been around for thousand and thousand of years, most of them before Christianity”⁴.

Począwszy od pierwszego zdania jaki pojawia się w czołówce widzimy odniesienia do klasycznej baśni „Dawno temu, w odległej galaktyce...” brzmi tak samo jak dawno, dawno temu za siedmioma górami po prostu gdzieś bardzo daleko i bardzo dawno- jeśli chodzi o umiejscowienie w czasie to autorzy scenariusza zastępują konwencję science-fiction odnoszące się raczej do

² dane na podstawie: David Kaplan "The Selling of Star Wars" Newsweek May 17 99, p. 65-68

³ Patrz w: www.geocities.com/Athens/Acropolis/5379/sw-plot.htm

odległej przyszłości- na co wskazują zaawansowane technologie prezentowane w filmie: laserowe miecze, statki kosmiczne poruszające się z nadświatłą prędkością; konwencją baśniową odnoszącą się do przeszłości, mamy tu przecież księżniczkę Leię, której tytułatura nie ma żadnego uzasadnienia poza świadomym nawiązaniem do konwencji baśniowej. Rycerzy Jedi , starego mistrza, Głupiego Jasia, który z wiejskiego chłopca (nawet jeżeli ta wieś jest bardzo zmechanizowana) przeobraża się w rycerza Jedi pokonującego smoki (vide Rancor-ulubieniec Jabby) Postacie z Gwiezdných Wojen można porównywać do bohaterów mitycznych (vide rytuały przejścia i inicjacji jakim zostaje poddany Luke) archetypów nieświadomości w wydaniu Jungowskim: Anima- księżniczka Leia, animus Han Solo, cień- Darth Vader,. Stary Mędrzec Obi-Wan Kenobi, trickster- oszust bądź czarna mutacja Starego Mędrca Imperator, a także freudowskim Vader- nieopanowane Id, Luke ego integrujące się z id na drodze bezpośredniej konfrontacji i tak dalej.

Sam Lucas bardzo chętnie potwierdza wszystkie mniej lub bardziej uzasadnione analogie, w końcu działają wyłącznie na jego korzyść. Swoją drogą niełatwo jest stworzyć taki tekst kulturowy, w którym każdy może znaleźć dla siebie coś miłego. Baśń XX wieku, mit (w potocznym bądź jungowski - eliadowskim tego słowa znaczeniu), moralitet (nawet).

Nie odmawiając Lucasowi pewnego rodzaju geniuszu twierdzimy jednakże, że przyczyny fenomenalnego powodzenia tego filmu tkwią nie tylko w nim (w fabule, postaciach, epickim rozmachu) i nie tylko w genialnym zmyśle handlowym Georga Lucasa (którego nikt mu nie odmawia) lecz także poza filmem i poza samym Lucasem: w kulturze, w której ten film się narodził i w której zapuścił na długo (jeżeli nie na trwałe) korzenie.

Przyjrzyjmy się bowiem filmom, które kariery porównywalnej do Gwiezdných Wojen nie zrobiły, nie brakowało im przecież niczego od strony technicznej i marketingowej. Brakowało zatem czegoś w fabule- naszym

⁴ patrz w: *The source of the force*, by Elizabeth Snead, www.usatoday.com/life/enter/movies/film/35.htm

zdaniem były zbyt dobrze opracowane pod względem szczegółów- stanowiły swego rodzaju kompozycję zamkniętą, nie dająca pola popisu dla wyobraźni widzów. Gwiezdne Wojny natomiast przedstawiają świat w wielu punktach niedopowiedziany, wskazujący na nieodkryte obszary znajdujące się w cieniu filmu, niepokazane na ekranie.

Rozsądził o tym pewnego rodzaju przypadek, Lucas pisząc scenariusz do pierwszego filmu, który ukazał się na ekranach "Star Wars. The New Hope" próbował połączyć dwie strategie: stworzyć samodzielny film (nie wiedział, czy będzie miał pieniądze na kolejne części) a jednocześnie nie zamykać drogi do kolejnych części cyklu (które już planował) a także do części poprzedzających fabularnie "Epizode IV", w ten sposób powstał film będący jednocześnie narracją zwartą, w której na pierwszy rzut oka rozpoczęte wątki zostały zakończone (przecież „Gwiazda Śmierci” została zniszczona a rebelianci odnieśli zwycięstwo) niemniej Darth Vader i Imperator (jedynie wzmiankowany) ocalali a Luke nie był jeszcze rycerzem Jedi. Ważniejszy był jeszcze epicki rozmach naszkicowanego świata, nie dający się zaprezentować w ciągu dwóch godzin filmu. Większość postaci i wydarzeń ukazywanych w filmie miało swoją głębię „historyczną”, swoją przeszłość, która pozwalała widzowi na uruchomienie własnej wyobraźni i wypełnienie pustych obszarów narracji, czego w profesjonalny sposób dokonał np. Timothy Zan i wielu innych autorów, nie wyłączając także i polskich (mam tu na myśli jeszcze nie wydaną pracę Tomasza Gałęckiego "Dark Times" dostępną częściowo w internecie⁵

Świat Gwiezdných Wojen jest tutaj pod względem kompozycyjnym podobny do świata Tolkienowskiego, który zdobył sobie nie mniejszą popularność i stworzył nie mniejszą, a być może i rozleglejszą opcję kulturową (aż chciałoby się powiedzieć sub-kulturę, ale ten termin ma w naszym języku pejoratywne znaczenie). W obu przypadkach mamy do czynienia z opisem egzotycznego dla nas świata w przełomowym punkcie, domyślamy się jego

prahistorii, widzimy niezmierną głębie narracji poszerzona jeszcze przez genealogie władców, mity wspominające dawnych czasach i bohaterach. Tego wszystkiego nie było w filmie Lucasa, lecz stworzyli go jego fani, Lucas dał im „jedynie” atrakcyjny szablon do wypełnienia.

Należy się zatem skoncentrować, na rzeszy odbiorców filmu, którzy obudowali go tworząc z niego tak szczególny fenomen kulturowy. Nie sadze aby „zrobili to” dla Geoga Lucasa by przysporzyć mu dochodów, nie sadze tez aby rozszerzali też świat Lucas’owski myśląc tylko o własnym zysku, choć wielu z nich osiągnęło komercyjny sukces to przecież nierzadko zaczynali jako pasjonaci nie myślący o pieniądzach, lecz tworzący z własnej potrzeby. To samo można powiedzieć o jeszcze większej rzeszy amatorskich twórców stron w internecie i fanzinów. Działają z pewnej potrzeby podobnie jak ich koledzy fascynujący się światem Tolkienowskim, światami RPG takich jak "The Warhammer", "The Vampire", czy "The Cyberpunk". Możliwe, że dla nich wypełnianie pustki jaką znaleźli w metanarracji tolkienowskiej, czy lucasowskiej jest tworzeniem metanarracji własnej. Metanarracji, czyli płaszczyzny oglądu i interpretacji świata, tak by można go było zrozumieć i zaakceptować. Kiedyś taka metanarracja był mit. Mit nie rozumiany jako wydumana opowieść o istotach nadprzyrodzonych, lecz jako przewodnik po świecie czyniącym go bardziej zrozumiałym. Taką metanarracją była w VIII i XIX wieczna filozofia, która deprecjonując rolę mitu religijnego (cały czas podkreślam, że mit w moim ujęciu nie ma nic wspólnego z fałszem) zmityzowała naukę czyniąc ją tą nad-opowieścią o świecie. Upadek powszechnego przekonania o porządkującej mocy nauki stworzył „epokę post-nowoczesną”, w której zabrakło miejsca dla jednej wielkiej meta-narracji jaka było do XIX wieku chrześcijaństwo a później nauka. Postawiło to człowieka przed bardzo niekomfortową sytuacją, przed możliwością wyboru pomiędzy wieloma prawdami, wieloma opowieściami o świecie, jednocześnie w

⁵ www.kkinet.pl/dmost/darktimes/htm

większości z nich nie ma zbyt dużo wolnego miejsca dla twórczości. Są raczej gotowymi landszaftami świata, można znaleźć miejsce na wstawienie jakiś drobnych przyczynków, lecz nie swobodę artystycznego wyrazu. Stąd może płynąć na tak wielkie zapotrzebowanie na szablony świata do wypełnienia. Dostarcza je tradycyjnie „fabryka snów”, dostarczają je gry fabularne i obecnie komputerowe. Dostarcza tego internet będący nie tylko wielką metaforą świata lecz światem samym w sobie- dającym wielkie możliwości podróżowania w nim i jego współkreacji.

Nazwa pliku: Współczesny mit.doc
Katalog: F:\Moje dokumenty\WIKTOR\teksty pre doc\teksty
inne
Szablon: C:\WINDOWS\Dane
aplikacji\Microsoft\Szablony\Normal.dot
Tytuł: Wiktor Werner
Temat:
Autor: Wiktor Werner
Słowa kluczowe:
Komentarze:
Data utworzenia: 01-03-27 11:46
Numer edycji: 5
Ostatnio zapisany: 03-09-28 21:30
Ostatnio zapisany przez: Werner
Całkowity czas edycji: 5 minut
Ostatnio drukowany: 03-09-28 21:30
Po ostatnim całkowitym wydruku
Liczba stron: 8
Liczba wyrazów: 1 997 (około)
Liczba znaków: 11 386 (około)