

Henry Jenkins
(University of Southern California)
Dan Hassler-Forest
(University of Utrecht)

Przełożył Filip Cieślak
(Uniwersytet Gdański)

ORCID: 0000-0002-3112-1636

„Mam co do tego złe przeczucie” Rozmowa o *Gwiezdnym wojnach* i transmedialności

Dan Hassler-Forest: Prawdopodobnie jesteś jednym z najbardziej znanych fanów *Star Treka* na świecie – z pewnością w środowisku akademickim. Jako że zawsze dokonywałeś refleksji nad popularnymi franczyzami z podwójnej perspektywy „fana-naukowca”, najwłaściwsze wydaje się pytanie o twój osobisty związek z *Gwiezdnymi wojnami*. Jak się układała twoja przygoda z tą serią?

Henry Jenkins: Wychowałem się na *Star Treku*, który wywarł duży wpływ na moją tożsamość i pojmowanie świata. Kiedy *Nowa nadzieja* trafiła na ekrany kin, byłem już studentem i dlatego mam z tym filmem zgoła odmienną więź. Zajęło to trochę czasu, zanim *Gwiezdne wojny* przekonały mnie do siebie. Kiedy zobaczyłem zwiastun, śmiałem się do rozpuku. Śmieszyło wszystko, poczynwszy od sztabowych tytułów, kiczowatych napisów, a na gamoniowatych androidach skończywszy. Wydawało mi się, że film ten ucieleśnia wszystko to, co błędne w podejściu Hollywood do gatunku science fiction. Należy jednak pamiętać, że temu pierwszemu zwiastunowi nie towarzyszył podkład muzyczny Johna Williama, więc brzmienie wydawało się zupełnie inne dla tych z nas, którzy widzieli go pierwszy raz. Nie wolno też zapominać, że najpierw widzieliśmy zwiastuny do *Ucieczki Logana* i *Alei potępionych*, które były wypuszczane w tym samym czasie. To, co naprawdę chciałem zobaczyć, to nowa *Planeta Matp*.

Zajęło mi więc trochę czasu, zanim w ogóle wybrałem się na *Gwiezdne wojny*. Tymczasem *Nowa nadzieja* narobiła szumu i kiedy ją zobaczyłem, wbiło mnie w fotel. Ten film wstrząsnął moją wyobraźnią. Tętnił atmosferą przygody i zabawy, a to, jak polegał na toposie wędrowki herosa, wtedy miało na mnie szczególny wpływ, bo będąc studentem, żywo interesowałem się pismami Josepha Campbella.

Byliśmy z żoną na premierze każdego kolejnego filmu. Żona uwielbia opowiadać historię, jak się poznaliśmy: przyjechała na swój pierwszy wykład filmowy i zobaczyła studenta, który rozmawiał z każdym, kto chciałby posłuchać o społecznym znaczeniu *Gwiezdnym wojen*. Przewróciła oczami, a później – tego samego dnia – napisała list

do swojej najlepszej przyjaciółki, opowiadając w nim o „pretensjonalnym dupku”, którego spotkała w klasie. Byłem dla niej wszystkim tym, czego się obawiała podczas uczestnictwa w zajęciach grupy filmowej. Dwa lata później, gdy ukazało się *Imperium kontratakujące*, ten „pretensjonalny dupek” należał do niej. Jednak nigdy nie przestaje mi przypominać o swoim pierwszym wrażeniu.

Cała ta historia pokazuje, jak głęboko byłem w tym momencie zaangażowany w mitologię *Gwiezdných wojen*. Moja miłość do tej serii będzie to stała, to przybierała na sile. Omówię niektóre ze zwrotów akcji, ale myślę, że podobnie jak wielu fanów mojego pokolenia, byłem zawiedziony, kiedy *Gwiezdne wojny* stały się franczyzą dla dzieci, i podekscytowany, gdy przekazywały bardziej dojrzałą treść.

Dan Hassler-Forest: Skoro jesteś mocno zaangażowany w fenomen *Gwiezdných wojen*, to w jaki sposób postrzegasz tę serię w kontekście fandomu *science fiction*?

Henry Jenkins: W pewnym sensie postrzegam ją jako kluczowy punkt zwrotny dla fanów płci żeńskiej zorientowanych na media, o których pisałem w „*Textual Poachers*”. W tamtych czasach większość fandomu była zorganizowana wokół *Star Treka*, który był kluczowym tekstem dla całych pokoleń fanów. Nagle można było dostrzec formy ekspresji fanowskiej, które rozwinęły się wokół serialu i wzbogaciły o teksty, takie jak *Gwiezdne wojny*. Można to uznać za przejście od fandomu skupionego wokół pojedynczych opowieści do fandomu multimedialnego, który będzie się rozszerzać na różne gatunki i franczyzy.

Star Trek jest z pewnością jednym z tych tekstów, który zdefiniował fandom. Następnie *Gwiezdne wojny*, *Harry Potter*, *Buffy*, może *Xena* – wszystkie te pojedyncze fandomy reprezentują wyraźną zmianę w funkcjonowaniu fandomu jako takiego. Łatwo więc zrozumieć, dlaczego wielu fanów *Star Treka* widziało w *Gwiezdných wojnach* zagrożenie bądź konkurencję. *Star Trek* był postrzegany jako autentyczne i prawdziwe *science fiction* – *science fiction* o ideach, o przyszłości, o utopiach i dystopiach. *Gwiezdne wojny* były postrzegane jako opera kosmiczna, fantazy napędzane spektakularnymi efektami specjalnymi. Osobiście nigdy nie rozumiałem, czemu należy wybrać jedno albo drugie. To różne twory z różnych epok, ale obydwa przyczyniły się do rozwoju *science fiction*.

Dan Hassler-Forest: W przeciwieństwie do większości poprzednich światów fikcyjnych *Gwiezdne wojny* od samego początku były doświadczeniem transmedialnym: komiksy, powieści, gry wideo, figurki, albumy ze ścieżkami dźwiękowymi itd. Wszystkie spin-offy merchandisingowe i transmedialne z jednej strony wyraźnie przyczyniły się do fenomenalnego sukcesu finansowego i kulturowego tej franczyzy, a z drugiej sprawiły, że jej świat wydawał się trochę dziecinny, bardziej frywolny i bardziej komercyjny niż inne *science fiction*. Niemniej jednak wszechobecność *Gwiezdných wojen* pomogła milionom młodych ludzi wyjść poza ramy opery kosmicznej Lucasa i zainteresować się szeroko pojętymi światami fantastyki i *science fiction*. Jak według ciebie sukces kasowy *Gwiezdných wojen* zmienił poglądy fanów na temat *science fiction* jako gatunku? Czy jest to mniej „kulturowy tekst” ze względu na samą skalę?

Henry Jenkins: Nie ma wątpliwości, że George Lucas zapoczątkował ewolucję nowoczesnej opowieści transmedialnej. W dużym stopniu ma to związek z umową, którą zawarł z Twentieth Century Fox podczas produkcji filmu, rezygnując jako reżyser z normalnych opłat na rzecz procentu brutto z produktów dodatkowych. Ponieważ produkty dodatkowe stały się tak ważne dla jego dochodów, okazały się także centralnym punktem jego zainteresowania opowiadaniem. Ten nowatorski układ spowodował, że komiksy, zabawki czy opowiadania musiały zostać w większym stopniu włączone w system narracyjny *Gwiezdných wojen*.

Transmedialność stała się motorem napędowym *Gwiezdných wojen* i pozwoliła doświadczać tego uniwersum poza ekranem oraz w przerwach między kolejnymi filmami. Żadna inna seria *science fiction* nie wniknęła w ten sposób w doświadczenia medialne całego pokolenia. Żaden poprzedni film *science fiction* nie zyskał takiego statusu. Idea tak zwanego blockbustera, hitu kasowego, pojawiła się dzięki niesamowitemu sukcesowi *Szczęk* (1975), zaledwie kilka lat wcześniej. *Star Trek* ledwo przeżył w telewizji, kulejąc przez trzy sezony. Odzyskał swój wpływ na kulturę tylko dzięki temu, że był ponownie emitowany. W miarę jak *Gwiezdne wojny* odnosiły sukcesy, *science fiction* przestawało być wyznacznikiem tożsamości subkulturowej i stawało się fenomenem na skalę globalną.

Trudno więc znaleźć kogoś, kto dorastał w latach 70. i 80. i dla kogo *Gwiezdne wojny* oraz kolejne serie *science fiction* nie były istotną częścią życia. Jakiś czas temu *Harry Potter* stał się podobnym sukcesem niszy głównego nurtu. Posługując się tym z pozoru paradoksalnym zwrotem, by opisać z jednej strony masowy charakter filmu – odniósł on sukces na masową skalę, ponieważ prawie wszyscy poszli zobaczyć filmy lub przeczytali książki o Harrym Potterze, kiedy zostały wydane – a z drugiej strony jego charakter niszowy: jest to jednocześnie twór niszowy, ponieważ wyrosło wokół niego wiele praktyk subkulturowych. Tak więc osobiste doświadczenia odbiorców tych dzieł kultury mogły przybrać różny charakter i zaprowadzić ich do zróżnicowanych społeczności fanowskich. Pozytywny odbiór *Gwiezdných wojen* nie był już wystarczający, by zyskać uznanie fanów na ulicach, a jednocześnie pewne formy angażowania się w tę serię uznawano za zbyt „geekowskie”. Nie istnieją tylko jedne *Gwiezdne wojny*, ale istnieje wiele *Gwiezdných wojen*, dlatego uważam, że dodatkowe właściwości lub rozszerzenia transmedialne stają się interesującym materiałem badawczym.

Dan Hassler-Forest: O ile narracyjnie samodzielna, pierwsza trylogia najwyraźniej nie była zorganizowana jako forma opowiadania transmedialnego, o tyle popularność wczesnych zabawek i gier wideo dała odbiorcom w tamtym czasie niespotykane dotąd możliwości zaangażowania się w świat filmu poza jego granicami wyznaczanymi przez kino. Jak wpłynęło to na rozwój kultury fanów we wczesnych latach franczyzy i jak opisałbyś tę stałą interakcję między zanurzeniem się (w spektakularnie sfilmowane i dokładnie zobrazowane światy filmowe) a wdrażaniem (zabawek, gier i innych elementów w życie odbiorców)?

Henry Jenkins: Istnieje skłonność do lekceważenia wpływu zabawek na system transmedialny *Gwiezdných wojen*. Naukowcy z góry odrzucają zabawki jako prymitywne

towary mające na celu wyzysk fanów skupionych wokół poszczególnych serii. W przypadku *Gwiezdných wojen*, podobnie jak wielu innych współczesnych franczyz medialnych, zabawki odgrywają istotną rolę. Są to przedmioty kształtujące wyobraźnię w bardzo konkretny sposób. Stanowią one narzędzia autorskie, które dają nabywcy prawo do opowiedzenia i rozszerzenia historii obejrzonej na ekranie. Figurki sugerują, że dzieje się więcej, niż można zrobić w pojedynczym filmie, a szczegóły fikcyjnego świata mogą być równie ważne jak saga głównego bohatera. W pewnym sensie umożliwiają nam wyróżnienie poszczególnych bohaterów, a tym samym można je uznać za załączki filmów typu *spin off*, które są częścią nowego planu transmedialnego *Gwiezdných wojen*.

W wielu przypadkach najbardziej cenione były figurki nie głównych bohaterów, a tych pobocznych. Niekiedy postacie ledwo wybijające się ponad statystów otrzymują nowe życie, ponieważ stają się częścią osobistej mitologii danego odbiorcy. Przykładem niech będzie tu Boba Fett, który mimo że w filmie otrzymał niewiele czasu, poza ekranem zyskał zaskakującą sławę, w wyniku czego stał się ważniejszą postacią w trylogii prequelowej. Myślę jednak, że można opowiedzieć równie ciekawe historie wokół takich postaci, jak Admirał Ackbar, Mon Mothma czy Hammerhead. Każda z nich zdobyła popularność dzięki salonom gier i placom zabaw w całym kraju.

Myślę, że wynika to z kilku różnych sposobów, w jakie można odczytywać *Gwiezdne wojny*. Z jednej strony film jest sagą Skywalkera, osadzoną na toposie wędrowki bohatera, skupioną na jednym wątku i rozpościerającą się w czasie i przestrzeni. Z drugiej strony *Gwiezdne wojny* to uniwersum, w którym wiele różnych części można dowolnie badać, a szczegóły drugoplanowe mogą być równie bogate i pełne znaczeń co perypetie pierwszoplanowych bohaterów. Ta logika budowania, nadbudowywania, dobudowywania czy rozszerzania świata kształtuje wszystkie elementy, które pojawiają się w konstelacji *Gwiezdných wojen*. Każda ich nowa część potencjalnie dodaje głębi światu przedstawionemu dotychczas na ekranie.

Nie jestem pewien, czy istnieje tarcie między zanurzeniem a wdrażaniem. Pierwotnie opisałem to jako paradoksalny związek, na mocy którego jesteśmy z jednej strony przyciągani do filmu, a z drugiej od niego odpychani. Prawdziwy kunszt *Gwiezdných wojen* polega jednak na tym, że nadbudowane przez nas elementy skutkują większą uwagą lub zwiększonym poczuciem zanurzenia w świecie filmów za każdym razem, gdy do niego wracamy. Zanurzenie wiąże się zatem ze znajomością i opanowaniem treści, a także czasem poświęconym na odkrywanie tajemnic danej serii. Im więcej o niej wiemy, tym bardziej doceniamy dane dzieło. Rodzi się zatem poczucie, że Tatooine czy inne fikcyjne miejsca stają się naszymi, bo w istocie są przestrzeniami, w których rozgrywają się zbiorowe fantazje.

Dan Hassler-Forest: W ciągu wielu lat pomiędzy pierwszą trylogią a prequelami *Gwiezdne wojny* nieco odeszły od głównego nurtu kulturowego i stały się raczej „tekstem kultowym”, który utrzymywał rzesze fanów dzięki powieściom, grom wideo, planszówkom, komiksom i materiałom kolekcjonerskim. Jednocześnie rosnąca popularność innych serii i pojawienie się internetu przyczyniły się do znaczącego umocnienia kultury

fanowskiej. Jak patrzysz na okres od połowy lat 80. do końca lat 90. i jak opisałbyś pozycję *Gwiezdných wojen* w fandomie *science fiction* w tamtym czasie?

Henry Jenkins: Mniej więcej wtedy, gdy wyszło *Imperium kontratakuję*, George Lucas udzielił niestawnego wywiadu dla magazynu „Time”, w którym opisał swoją wizję przyszłości franczyzy *Gwiezdných wojen*. Opowiedział o trzech trylogiach, składających się na całą sagę. Pierwszą była ta zainicjowana przez *Nową nadzieję*. Następnie ogłosił, że zamierza zrobić serię prequeli, które opowiedziałyby o wydarzeniach związanych z upadkiem rycerzy Jedi, wojnami klonów, przejściem Anakina Skywalkera na ciemną stronę mocy i konfliktem z Obi-Wanem Kenobim. Po zakończeniu tej drugiej trylogii aktorzy trochę by się zestarzelili i Lucas planował wrócić do dawnych postaci w trzeciej trylogii, która opowiedziałaby, w jaki sposób rządzące rodziny były zmuszone utrzymać pokój w galaktyce.

Jako fani wiedzieliśmy wtedy, czego możemy się spodziewać po prequelach. Byłyby operowe lub mityczne, jak zwat tak zwat, ale nieodzownie inspirowane Lucasowską interpretacją teorii monomitu Josepha Campbella. Wszystko to miało stworzyć bardziej dojrzalą, mroczną wizję, która wymagałaby mocnej gry aktorskiej, aby wywołać najbardziej intensywny efekt emocjonalny. Jednym z czynników, który ugruntował te oczekiwania, był rozwój fandomu internetowego na początku lat 90. Wczesny fandom internetowy był naznaczony ostrymi wojnami między frakcjami fanów, które miały bardzo różne oczekiwania związane z tym, jak miałyby wyglądać *Gwiezdne wojny* i inne serie. Jednakże internetowa społeczność fanów stopniowo dążyła do tworzenia bardzo silnych konsensusów odnośnie do poszczególnych francyz medialnych. Status tych konsensusów rósł z biegiem czasu, a to oznaczało, że Lucas musiał zmierzyć się z oczekiwaniami fanów, które powstawały w ciągu prawie dwudziestu lat.

Wspominasz, że zainteresowanie fanów jest podtrzymywane przez wtórną produkcję, ale utrzymano je także dzięki produkcji fanowsko-kulturowej. W latach 80. i 90. uniwersum *Gwiezdných wojen* uległo ekspansji dzięki twórczości fanów, którzy rozpisywali wydarzenia z przeszłości i przyszłości bohaterów, a także historie Sithów i Jedi, niejednokrotnie kreśląc wizje rozciągnięte na setki lat. Inni poruszają się wewnątrz tych opowieści, omawiają je, dyskutują nad nimi, niektóre w ich oczach stają się niemal częścią oficjalnego kanonu, a co za tym idzie rodzą się specyficzne oczekiwania. W tym samym okresie obserwujemy zarówno zwiększoną widoczność produkcji fanowsko-kulturowej, jak i pierwsze rundy potyczek z Lucasem i innymi producentami w kwestii zasad naszego własnego uczestnictwa w przyszłości serii. I tak *Gwiezdne wojny* stały się jednym z najważniejszych pól bitewnych, na których wizje fanów ścierały się z własnością intelektualną twórców.

Dan Hassler-Forest: Filmy prequelowe były ambitnymi próbami dopracowania istniejącego świata, ale wydawały się także bardzo mocno podkreślać te aspekty franczyzy, które były przyczyną negatywnego odbioru *Gwiezdných wojen*. Po pierwsze, chodziło przede wszystkim o widowisko i przefilmowane efekty specjalne, a po drugie, o skierowanie nowej trylogii głównie do dzieci. Komputerowy Jar Jar Binks stał się przedmiotem

zacieklej krytyki fanów w odniesieniu do obu punktów. Jak zareagowałeś na odbiór tych prequelu i jak na nie patrzysz dzisiaj?

Henry Jenkins: W *Mrocznym widmie* George Lucas zdawał się dążyć do rozszerzenia wpływu *Gwiezdných wojen* na nowe pokolenia, podważając przyjazne dzieciom elementy, które zapowiadały Ewoki. To nie tylko Jar Jar Binks wywołał tak intensywne kontrowersje. Także skupienie się na młodym Anakinie Skywalkerze, który staje się rodzajem męskiego odpowiednika Mary Sue: nie tylko posiada zdolności wykraczające poza jego wiek, ale też na jego barkach spocznie los całego wszechświata. Myślę, że od samego początku Lucas postrzegał *Gwiezdne wojny* jako produkcję skierowaną do młodych widzów (przede wszystkim płci męskiej), opowiadającą o przygodach dorastającego chłopca.

To skupienie się na konsumencie dziecięcym było kompletnie sprzeczne z oczekiwaniami wobec prequelu. Trudno opisać, jak wielkie było rozczarowanie, które wielu z nas poczuło, gdy zobaczyliśmy po raz pierwszy *Mroczne widmo*. Byliśmy zawiedzeni po latach snucia wyobrażeń, jakie miałyby być *Gwiezdne wojny*. Nie chodzi tylko o przesunięcie środka ciężkości z wątków dorosłych na narrację skierowaną do dzieci, ale o brak głębi emocjonalnej w grze aktorskiej. Od początku było jasne, że ci aktorzy nigdy nie będą w stanie wykrzesać energii, jakiej spodziewaliśmy się po upadku Anakina Skywalkera.

Drugą wadą filmu była skłonność do nadmiernego wyjaśniania, co jest w pewnym sensie podstawową sprzecznością w opowiadaniu historii transmedialnej. Fani często uwielbiają opowieści budujące tło danego świata, ale mimo wszystko dobra franczyza transmedialna, jak wskazał Geoffrey Long, opiera się na brakach. W danej historii muszą być luki i dziury, które fani wypełniają własną wyobraźnią. Jedną z tych luk było działanie Mocy: wielu uznawało Moc za przedłużenie czegoś na wzór wschodniego spirytualizmu, ale w *Mrocznym widmie* nagle otrzymujemy wyjaśnienie biologiczne – niestawne midichloriany – które staje się tak misterne, że wyklucza wiele spekulacji fanów. Jest to jeden z licznych przykładów, który ukazuje, jak wyobrażenia Lucasa – mająca również wyraźne cechy retrospektywne – lekceważyła wyobraźnię fanów, przez co czuli się oni zmuszeni do porzucenia pewnych, częstokroć bogatszych i bardziej rozbudowanych, pomysłów.

Musimy także wziąć pod uwagę ponowne wydanie ulepszonych i rozszerzonych wersji pierwszej trylogii *Gwiezdných wojen*. Fanów rozsierdziło to, że twórca, George Lucas, jako jedyny zachował przywilej do ingerowania we własne dzieło i uniemożliwił dostęp do niego innym. Jest to napięcie między prawami autora a prawami publicznymi – prawem społeczeństwa do dostępu do dzieła o dużym znaczeniu kulturowym w takim celu, aby przedstawić historie, które od dzieciństwa stanowiły główną oś ich tożsamości kulturowej. Wielu z nas uznało ten gest za rodzaj wandalizmu, tak jak nakładanie kolorów na film, który oryginalnie powstał w czerni i bieli. Była to wtedy dosyć głośna sprawa i moglibyśmy porównać nowe wydanie *Gwiezdných wojen* do innych *director's cut* popularnych filmów. Pierwsze pokolenie fanów ma więc poczucie, że coś im zabrano, że nowe filmy były zagrożeniem dla ich wkładu fanowskiego.

CAŁY TEKST JEST DOSTĘPNY W WYDANIU PAPIEROWYM „TEKSTUALIÓW”
I W PRENUMERACIE INTERNETOWEJ CZASOPISMA.