

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 kontratakuje*, 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 wyznaczonymi 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 wędrownki 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 prequelu, 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 wizję rozciągniętą 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.

Moje osobiste rozczarowanie było tak silne, że zobaczyłem prequela tylko raz. Wspomnienia o nich z każdym rokiem stają się coraz bardziej rozmyte, a ja straciłem zainteresowanie większością kolejnych rozszerzeń lucasowskiego uniwersum. Jest to okres, kiedy *Gwiezdne wojny* po prostu zniknęły z mojego osobistego kanonu fanowskiego. Oczywiście nadal zdarza się, że niektóre potyczki między Lucasem a fanami spędzają mi sen z powiek. Wystąpiłem zresztą w głośnym dokumencie *Ludzie kontra George Lucas* (2010), który stanowi długą listę grzechów, jakich dopuścił się Lucas wobec fandomu. Same *Wojny* straciły dla mnie swój urok.

**Dan Hassler-Forest:** Prequela pojawiły się w momencie, gdy popularny niegdyś termin „synergii” zaczął wychodzić z mody, będąc wkrótce zastąpionym innymi określeniami, w tym „konwergencją mediów” i „opowiadaniem transmedialnym”. Druga trylogia była więc zgoła inna od pierwszej. Lucasfilm, LucasArts i wiele ich licencjodawców opracowało rozbudowane transmedialne rozszerzenia, które wypełniły niektóre luki między filmami. Jak myślisz, jak ważna jest ta faza serii *Gwiezdných wojen* dla rozwoju transmedialnych form opowiadania na początku XXI wieku? Jakie były jej najbardziej intrygujące aspekty?

**Henry Jenkins:** Animowana seria *Wojny klonów* i gry takie jak *Rycerze Starej Republiki* czy *Galaktyki* były bardzo ważne dla kształtowania następnej fazy rozszerzenia transmedialnego *Gwiezdných wojen*. Te narracje stały się szczególnie ważne dla pokolenia fanów, które osiągnęło pełnoletność wraz z prequelami i szukało wyszukanych wersji historii, zawiętej mitologii, rozbudowanego świata i kreatywnych zabaw z osią czasu. Są to obecnie klasyczne funkcje rozszerzeń transmedialnych.

W historii o transmedialności warto zwrócić uwagę na pewną kwestię związaną ze strategią użytą pierwszy raz przez George’a Lucasa i Stevena Spielberga podczas pracy nad *Indianą Jonesem*. Dziś już nie pamięta się o tym, ale serial telewizyjny *The Young Indiana Jones Chronicles* (1992–1993) był poważnym transmedialnym rozszerzeniem tej serii i bardzo sprawnie lawirował między oczekiwaniami dzieci, młodzieży i dorosłych. *Indiana Jones i ostatnia krucjata* (1989) przedstawiły nam młodego Indianę Jonesa, a program telewizyjny cofnął się w czasie i opowiedział przygody tej postaci na różnych etapach jej dojrzewania. Oprócz tego, że każdy wątek skupiał się na innym rozdziale historii świata i poszczególnych postaciach z nim związanych, to jeszcze zawierał grono stałych bohaterów, którzy rozbudowywali mitologię świata. Ponadto podzielenie serialu na etapy życia Indiego spowodowało, że mógł się podobać członkom różnych grup wiekowych. To zupełnie inne podejście do rozszerzeń transmedialnych niż w przypadku *Gwiezdných wojen*, które prawie zawsze były skierowane do dzieci, bez względu na to, czy mówimy o wydaniach świątecznych, czy o kreskówkach o Ewokach emitowanych w sobotę rano. To dowód na to, że Lucas inaczej postrzegał bazy fanowskie tych franczyz.

**Dan Hassler-Forest:** Pisałeś obszernie o dyskusjach fanów z firmą Lucasfilm i o własności intelektualnej jej fikcyjnego świata. Jeden z dobrze znanych rozdziałów w twojej książce *Kultura konwergencji* w pamiętny sposób opisuje różne reakcje firmy

na twórczość fanowską. Zaczyna się od „prohibicyjnego” stanowiska, a kończy na takim, które było czasami bardziej „kolaboracyjne”. Jak sądzisz, w jaki sposób te zmiany w odpowiedzi na fandom wpłynęły na ogólniejszą zmianę sposobu postrzegania i traktowania fanów przez potężne korporacje?

**Henry Jenkins:** Jakiś czas przed premierą *Mrocznego widma* rozpoczęła się silna tradycja tworzenia filmów amatorskich. Nakręcono wówczas setki amatorskich *Gwiezdnych wojen*, które zazwyczaj udostępniano na stronach internetowych dla fanów sagi. Niektóre z tych filmów były próbami odtworzenia efektów cyfrowych *Gwiezdnych wojen* przy użyciu komputerów domowych; inne były parodiami i na różne sposoby wyrażały niezadowolone fanów lub żartowały z ukochanych postaci. Można to odbierać w kategoriach psychoanalitycznego przepracowania dorastania, szczególnie biorąc pod uwagę sporą liczbę filmów, które na różne sposoby wyśmiewały i kopały w krocze Jar Jar Binksa, uosabiającego dziecinność sagi.

Filmy te uosabiają również siłę fandomu. Wraz z rozwojem komputerów domowych fani zyskali dostęp do narzędzi, dzięki którym mogli tworzyć dzieła wychodzące naprzeciw produkcjom hollywoodzkim. W niektórych przypadkach ich prowizoryczny, amatorski charakter był wychwalany jako oddolny odpowiednik „kina niedoskonałego” kojarzonego z państwami trzeciego świata. *Gwiezdne wojny* i Lucas zyskali uznanie za wsparcie tych fanowskich filmowców. Organizowali konkursy online, a w niektórych przypadkach rekrutowali najlepszych twórców do pracy nad którymś z transmedialnych rozszerzeń kanonu. Jednakże starannie nadzorowali działalność społeczności fanów. Wspierali te formy twórczości fanowskiej, na przykład parodie, które są najbardziej chronione na mocy amerykańskiego prawa autorskiego, jednocześnie walcząc z tymi, które cechowały się większą dozą kreatywności.

Parodie były bez wątpienia bardziej popularne wśród męskich fanów, którzy zresztą produkowali większość amatorskich filmów, przynajmniej tych na potrzeby oficjalnych konkursów. Niektórzy twierdzą, że parodie to próba zbagatelizowania przez fanów ich własnego zaangażowania emocjonalnego. Trzymając *Gwiezdne wojny* na dystans, próbują pokazać, że górują emocjonalnie nad produktami napędzającymi ich wyobraźnię. Parodie powstawały jednak także dlatego, że była to jedna z formuł, w której mogli poruszać się młodzi filmowcy. Jeśli jednak przyjrzemy się uważnie, zauważymy, że zasady konkursów odrzucały te formy fanowskiej produkcji, które wysuwały własne roszczenia dla rozwoju danej postaci lub wątku akcji. Za świetny przykład niech posłużą tutaj filmy robione przez kobiety, szczególnie te wpisujące się w *vidding*. Nierzadko są one oparte na technice tzw. „found footage”, czasem badają sferę emocjonalną poszczególnych bohaterów.

Tutaj przytoczę cytat Jima Warda, wiceprezesa ds. marketingu w Lucasfilm, rozmawiającego z „New York Timesem” w 2002 roku: „Ustaliliśmy przejrzyste reguły od samego początku. Kochamy naszych fanów, chcemy, żeby dobrze się bawili, ale jeśli w rzeczywistości ktoś używa naszych bohaterów do stworzenia niezależnej historii, to nie jest to w duchu tego, co uznajemy za fandom. Fandom to opowiadanie historii takiej, jaka ona jest”.



Odnosi się więc wrażenie, że to twórczość Lucasa miała być kluczem, według którego mogli poruszać się fani. Wszelkie ścieżki alternatywne były odrzucone.

*Gwiezdne wojny* stały się punktem zapalnym debaty wokół własności intelektualnej, ponieważ studio Disney było historycznie bardzo wrogo nastawione do otwartego wykorzystywania swoich materiałów, do tego stopnia, że potrafiło pozwać przedszkola, które bezprawnie umieściły na ścianie zdjęcie Myszki Miki. Wiem z moich własnych kontaktów z Disneyem, że firma jest w trakcie transformacji, że w firmie działa wiele osób, szczególnie związanych z Marvelem i *Gwiezdnymi wojnami*, które chcą bardziej otwartej polityki wobec produkcji transformacyjnej, ale nie zostało to jeszcze w pełni unormowane. Obecny stan rzeczy budzi niepokój, gdy przyjrzymy się długiej liście kultowych dzieł, nad którymi gigant obecnie sprawuje kontrolę: Pixar, oryginały Disneya, *Gwiezdne wojny*, filmy Marvela i filmy z Muppetami. Można dojść do wniosku, że ta potężna korporacja kontroluje spory fragment „fantastycznego” życia wszystkich ludzi na świecie. Jeśli polityka tej marki będzie bardziej prohibicyjna, to zdecydowanie ochłodzi to kreatywny zapał fanów.

**Dan Hassler-Forest:** Przejęcie Lucasfilm przez Disneya doprowadziło do dwóch wielkich zmian w historii franczyzy *Gwiezdnymi wojnami*: po pierwsze, George Lucas nie jest już związany z nią jako „autor-bóg”, po drugie, widzimy o wiele większą różnorodność w filmach pod względem reprezentacji płci, seksualności i pochodzenia etnicznego. Czy uważasz, że zmiany w obsadzie nowych filmów odzwierciedlają zmieniającą się perspektywę fandomu lub szerszą publiczność science fiction? Jak sądzisz, dlaczego *Gwiezdne wojny* tak długo kojarzono z fandomem, który był biały i męski? Czy to głównie kwestia tego, jak same filmy reprezentują płęć i etniczność?

**Henry Jenkins:** Szczerze mówiąc, przejęcie *Gwiezdnymi wojnami* przez wytwórnię Disneya i porzucenie przez Lucasa kontroli nad serią były jednymi z lepszych rzeczy, jakie jej się przytrafiły. Nagle zdały się one na nowo tętnić życiem, uwolnione od toksycznego związku między podstarzałym, zrzedliwym Lucasem a jego zróżnicowaną bazą fanowską. Prequely udowodniły, że Lucas miał wąską wizję swojej publiczności. Odzwierciedlało to jego biały, męski światopogląd. Czerpał on z zestawu dwudziesto- i dziewiętnastowiecznych konwencji gatunkowych w dużej mierze bez refleksji, co przypominało trochę kolonializm kulturowy. Lucas zawsze dawał do zrozumienia, że jego celem było podtrzymanie tradycji seriali filmowych z lat 30. i 40., ale wydaje się, że nie był w stanie oddzielić elementów przygodowych od rasistowskich, przypominających dzieła takie jak *Fu Manchu* czy *Tarzan*.

Nowe filmy serii *Gwiezdne wojny* odzwierciedlają zmiany w wizerunku publiczności. Po raz pierwszy dostosowały się one do zmian demograficznych w odniesieniu do publiczności kinowej XXI wieku. Oba niedawno wydane filmy mają silne postacie żeńskie, wzorowane na archetypach z opowiadań gatunku *young adult*, szczególnie *Igrzysk śmierci*. Katniss Everdeen mogła służyć jako prototyp Rey lub Jyn Erso. Postacie te przeobrażają podróż bohatera. Nie opowiada ona już o wejściu młodego chłopca w dorosłość, ale o młodej dziewczynie, która próbuje zyskać uznanie w świecie wciąż sceptycznie

nastawionym do zasług kobiet. W ten sposób *Gwiezdne wojny* zdają się wreszcie doceniać wkład fanów płci żeńskiej.

Ponadto nowe *Gwiezdne wojny* ukazują rosnącą różnorodność demograficzną Stanów Zjednoczonych. W ciągu ostatnich kilku dziesięcioleci widzieliśmy przejście od białej większości w kierunku bardziej zróżnicowanej populacji. Tym samym zaczęto przykładać większą wagę do filmowej reprezentacji grup etnicznych: latynoskiej, afroamerykańskiej, azjatyckiej i arabskiej. Dzięki wysyłaniu reżyserów i aktorów na Comic-Con do San Diego Hollywood może bezpośrednio ujrzeć tę różnorodność. Comic-Con jest godny uwagi ze względu na dużą liczbę kobiet i widoczność osób o różnym kolorze skóry. Na Comic-Con jest coraz więcej paneli stanowiących przestrzeń dla fanów, którzy pragną podkreślić wartość różnorodności i inkluzyjności w rozrywce. W pewnym sensie wywiera on presję na system rozrywki, aby zapewnić inne rodzaje narracji, inne zestawy znaków, których wcześniej nie widzieliśmy.

Presję na *Gwiezdne wojny* wywiera też rynek globalny, widać to po międzynarodowej obsadzie *Rogue One*. Nie trzeba jednak szukać daleko, wystarczy być online, by wiedzieć, że kraje na całym świecie próbują dostosować sagę do własnych praktyk kulturowych. W Malezji i Indonezji zobaczysz teatry lalek wzorowane na *Gwiezdnym wojnach*, w Rosji matryoszki, w Meksyku i większości Ameryki Łacińskiej piñatas, w Brazylii rzeźby z piasku, w świecie arabskim to formy cosplay wprowadzające hidżab do garderoby księżniczki Leii i innych postaci. Wszystko to sugeruje, że świat chce uczestniczyć w *Gwiezdnym wojnach* i chce je przerobić na swój własny obraz. Myślę, że widzimy Hollywood, które coraz mocniej polega na globalnych dochodach i jest coraz bardziej otwarte na włączenie postaci reprezentujących kluczowe rynki współczesnego systemu rozrywki.

Wszystko to tworzy wiele punktów identyfikacji z sagą Lucasa. Oba ostatnie filmy są pod wieloma względami zbiorowymi opowieściami, nie ograniczającymi się już tylko do historii Luke'a i Anakina Skywackera, ale rozszerzającymi się na zewnątrz i rozbudowującymi bogaty świat *Gwiezdnym wojen*. Nie ustrzeżono się jednak przed wpadkami w tej dziedzinie. Jedną z nich było nieudane wdrożenie tych postaci w strategiach marketingowych Disneya.

**Dan Hassler-Forest:** Dokładnie! Przypomina mi to o tym, jak przedstawiciele innych kluczowych gałęzi przemysłu, jak firmy skupione wokół zabawek i projektanci mody, są lekko w tyle i wciąż produkują postacie *Gwiezdnym wojen* tylko „dla chłopców”. Kiedy ukazało się *Przebudzenie mocy*, wielu fanów było rozczarowanych, w jakim stopniu zabawki i inne produkty skupiały się na męskich postaciach, podczas gdy sam film miał żeńską protagonistkę.

**Henry Jenkins:** Myślę, że niepowodzenie Disneya w produkcji zabawek Rey może odzwierciedlać ich własne ograniczone rozumienie tego, co *Gwiezdne wojny* przyniosły firmie. Wiem, że kiedy zaczęto kupować *Gwiezdne wojny* i Marvel Studios, wiele osób twierdziło, że Disney opanował rynek „księżniczek” i że patrzy w kierunku innych franczyz, aby zapewnić im „księżętą”. To jest bardzo, że tak powiem, płciowe rozumienie rynku

i niekoniecznie odzwierciedla to, gdzie obecnie znajduje się pokolenie konsumentów. Coraz więcej osób płci żeńskiej polubiło superbohaterów i kosmiczne opery, a poza tym sam Disney w swoich ostatnich filmach nadał kobietom więcej aktywnych i heroicznych ról.

W tym okresie w mediach trwała gorąca dyskusja nad reakcjami białej, męskiej widowni, a szczególnie nad krytykę czarnego szturmowca z *Przebudzenia mocy*. Wiadomości tego typu służą interesom producentów, którzy mogą dostosować rozwój swoich dzieł i zaplanować go w taki sposób, by nie wyalienować głównej grupy konsumentów. Jednak po przyjrzeniu się sprawie bliżej, okazuje się, że wielu fanów pragnie, aby zmiany progresywne były wprowadzane jeszcze szybciej. Przyjrzyjmy się chociażby zjawisku tak zwanego *race bendingu* w sztuce i fikcji fanowskiej. Fani starają się określić pochodzenie etniczne aktorów, którzy zagrają konkretne role w popularnych seriach. To coś na wzór konkursu prowadzonego przez strony fanowskie nakłaniające zainteresowanych do rozwijania postaci drugoplanowych, szczególnie tych o różnych kolorach skóry.

Oczywiście dyskusje fanów wokół kwestii rasowych są często dosyć problematyczne. Wielu niebiałych fanów narzeka, że biali pisarze fikcji sprowadzają postaci różnych kolorów skóry do narracji esencjalistycznych. Jeszcze bardziej niepokojące jest to, że nawet wobec obecności zasobów wspierających bardziej różnorodne opowiadania, fani w niektórych przypadkach wycofują się z rozpisywania postaci o różnym kolorze skóry. Fansplaining, kanał z podcastami o tematyce fanowskiej, niedawno opublikował odcinek o tym, że para bohaterów *Kylo Ren* i *General Hux* stała się dla wielu pisarzy fikcji fanowskiej główną parą, spychając na dalszy plan parę bardziej zróżnicowaną etnicznie, *Finna* i *Poe*. Debaty białych i niebiałych fanów na temat tych przeniesień mogą unacznić nam istnienie różnych form rasizmu wewnątrz społeczności fanowskiej. To ważna sprawa w kontekście rasy we współczesnym społeczeństwie i chodzi tu o coś więcej niż o narzekanie białych fanów na czarnego szturmowca. Mimo wszystko jednak debaty te nie zyskały zbyt dużego zainteresowania ze strony mediów i nie wydają się częścią dominującej rozmowy o obsadowym zwrocie *Gwiezdnych wojen* na bardziej zróżnicowane tory.

**Dan Hassler-Forest:** *Gwiezdne wojny* od samego początku były czymś ogromnym. Jednak do niedawna były również – paradoksalnie – jedną z niewielu franczyz rozrywkowych, które działały mniej lub bardziej niezależnie od głównych studiów hollywoodzkich. Teraz, gdy są własnością koncernu Disneya, stały się filarem coraz bardziej zmonopolizowanego, korporacyjnego przemysłu rozrywkowego, który wydaje się być skupiony na tworzeniu zadowolających transmedialnych światów niejako pod fanów. Światy te działają niczym serialowe narracje samodzielnych hitów kinowych oraz matryce dla nieskończonego wielu transmedialnych rozszerzeń. Obecnie producenci i marketingowcy niezwykle umiejętnie tworzą w fanach poczucie wspólnego budowania danej franczyzy. Jak widzisz dalszy rozwój wydarzeń? Czy teraz, gdy filmy z serii *Gwiezdne wojny* tworzą rzekomo fani, kultura fanowska w dalszym ciągu stanowi alternatywę dla korporacyjnej rozrywki głównego nurtu? Chociaż lubię rzeczy, które tworzą, to przyznam, że jest też coś przygnębiającego, a nawet przerażającego w tym, jak korporacje zdają się zawsze wiedzieć, co lubimy i czego chcemy, i z chęcią dają nam to wszystko, jeśli tylko jesteśmy gotowi zapłacić.

**Henry Jenkins:** George Lucas mógł być teoretycznie niezależny od hollywoodzkiego establishmentu, kiedy przejął kontrolę nad serią *Gwiezdnych wojen*, ale ironia polegała na tym, że prowadził franczyzę w sposób bardziej autokratyczny i reakcyjny niż konglomeraty mediów. Jego niezależność oznaczała to, że w niektórych przypadkach odcinał się od tych trendów w Hollywood, które coraz bardziej doceniały zaangażowanie fanów, wymuszając na producentach wrażliwość na gusta i zainteresowania swoich konsumentów. W odniesieniu do publiczności Disney przyjął bardziej oświeconą, progresywną i responsywną strategię franczyzową.

To sugeruje nam, że modele oporu, które wyszły z kulturoznawstwa w latach 80., mogą nie być najlepszym sposobem na wyjaśnienie, dlaczego fandom ma dziś znaczenie. Przede wszystkim to, co kiedyś popierali fani, dziś coraz częściej staje się tekstem podstawowym. W latach 80. i 90. docenialiśmy romanse jednoptciowe w ramach oporu wobec patriarchalnych konstrukcji płci i seksualności. Obecnie otrzymujemy pary tej samej płci w ramach serii, a wielu ludzi interpretuje Chirruta i Baze'a w *Rogue One* jako starą parę gejów. Tak zwany *slash fandom* był sposobem na wymyślanie formuł opowiadania romansów par jednoptciowych z wykorzystaniem słownika pojęć odziedziczonego po fikcji gatunkowej. Obecnie należy przeanalizować dziewiętnastowieczne fundamenty tych gatunków, aby wprowadzić do nich większą różnorodność etniczną i seksualną.

W pewnym sensie fani piszący fikcję fanowską wykonują pracę studiów filmowych, równocześnie tworząc coś, co będzie mieć polityczny wydźwięk i progresywny rezultat. Tacy autorzy zaczną tworzyć więcej narracji niż same studia, a ponadto wprowadzą szereg różnych podejść do opowiadania historii bohaterów o różnym kolorze skóry. Fani podejmą badania nad nowymi tropami i konwencjami zapoczątkowanymi na różnych etapach rozwoju poszczególnych gatunków. Rozpatrzą i wymyślą na nowo chociażby wizerunek kosmity w operze kosmicznej.

Widzimy również, że fani mają coraz większy wkład w tworzenie *Gwiezdnych wojen* w ramach szerszego trendu używania przez młodzież kultury popularnej jako nośnika zmian społecznych i politycznych. W swoich własnych badaniach coraz częściej mówię o funkcjach wyobraźni obywatelskiej i o tym, że potrzebujemy wspólnych historii, abyśmy mogli wyobrazić sobie, jak wygląda lepszy świat i pracować nad jego osiągnięciem. Patrząc na *Gwiezdne wojny* jako źródło wyobraźni obywatelskiej, widzimy, że seria ta zawsze miała pewien potencjał ideologiczny. Wspomnieć tu można chociażby o Ronaldzie Reaganie, który wykorzystał sagę w celu opisania systemu obronnego, tudzież o Tedzie Cruzie chwalcącym rycerzy Jedi, by opisać jego własne zmagania przeciwko skoncentrowanej władzy rządu federalnego. Na każdego fana, który jest oburzony kolonialnymi fantazjami, jakie legły u podstaw postaci Jar Jar Binksa, przypadną też fani, którzy w *Gwiezdnych wojnach* znajdują treści reakcyjne.

Te dwie siły starty się podczas ostatniej kampanii prezydenckiej, kiedy aktywista fanowski Andrew Slack udał się na wiec Teda Cruza i dał mu miecz świetlny, którym to kandydat ochoczo wymachiwał, dając wyraz swej miłości do opery kosmicznej Lucasa. Następnie fan zapytał go: „Którym jesteś senatorem – Palpatine czy Organą?”

Zadawał mu też pytania etyczne odnoszące się do skorumpowanego systemu finansowania kampanii wyborczych. W ten sposób stał się idealnym happeningiem, który łatwo i szybko można wrzucić na YouTube, aby udratyzować zróżnicowane sposoby, w jakie fani wykorzystują *Gwiezdne wojny*, oraz krytykować problemy społeczne. Ta sama grupa fanów zmieniła oficjalny Dzień Gwiezdných wojen (4 maja) na celebrację nauczycieli i edukacji publicznej. Ich działania są zgodne z toposem mentorskim pierwszej sagi i mają zdecydowanie progresywny charakter, szczególnie w momencie, gdy prawica postuluje wprowadzenie voucherów na edukację zamiast wspierania edukacji publicznej.

Z pewnością więc nowe filmy z serii *Gwiezdne wojny* możemy uznać za przykłady zmian w postrzeganiu fanów przez przemysł filmowy i przejście od prohibicji do kolaboracji. Dostrzegamy w branży rozrywkowej coraz większą liczbę firm badawczych, które starają się zrozumieć dynamikę fanów, aby usprawnić odbiór poszczególnych serii w ich oczach. Środki masowego przekazu coraz bardziej dostosowują się do kultury fanów i widzimy coraz więcej przykładów – czasem lepszych, a czasem gorszych – wpływu fanów na teksty źródłowe. To skupienie się na różnorodnej publiczności odzwierciedla również pogląd, że transmedialność pozwala producentom mediów na dotarcie do wielu odbiorców za pośrednictwem zróżnicowanych rozszerzeń pierwotnych serii. Osobom, które koncentrują się na strukturze przemysłu medialnego, monopolistycznej sile mediów masowych i ponadnarodowych konglomeratów, wszystko to dostarcza powodów do przedstawienia bardziej wnikliwej analizy tego, co dzieje się w *Gwiezdných wojnach* i innych franczyzach.

Dzięki temu, że producenci *Gwiezdných wojen* są zdeteminowani, by służyć fanom, otworzyła się też możliwość, by popchnąć Hollywood w kierunku bardziej inkluzywnych i różnorodnych form reprezentacji oraz by krytykować i kwestionować upór i upór narracji kolonialistycznych i narracji tworzonych przez białych. Od pewnego czasu dowodzą, że fandom rodzi się z mieszanki fascynacji i frustracji. Gdyby fani nie widzieli potencjału w oryginalnym materiale, nie byłiby fanami. Jednak gdyby tekst całkowicie spełnił ich wymagania, nie byłoby powodu, aby nieustannie go przerabiać i przepisywać na różne sposoby. Nie musimy też postrzegać twórczości fanów jako radykalnie odpornej na narracje medialne. Możemy ją uznać za aktywne sposoby ich rozwijania. Są one innowacyjne na poziomie oddolnym i stanowią zalążek przyszłych wersji franczyz medialnych. Warto walczyć o te wszystkie aktywności, aby uchronić je przed kontrolą oraz regulacją ze strony korporacji. Bez wątplenia dowodzą wartości kolaboracjonizmu jako bardziej atrakcyjnej i pożądanej strategii.



Fotografia – Piotr Rodzajewski