

MAGAZYN FILMOWY DLA POLONISTÓW I WYCHOWAWCÓW

GWIEZDNE PRZEBUDZENIE MOCY WOJNY™

Tylko w kinach

Dwie strony Mocy

„Gwiezdne wojny” jako współczesna opowieść mitologiczna

Władza i polityka

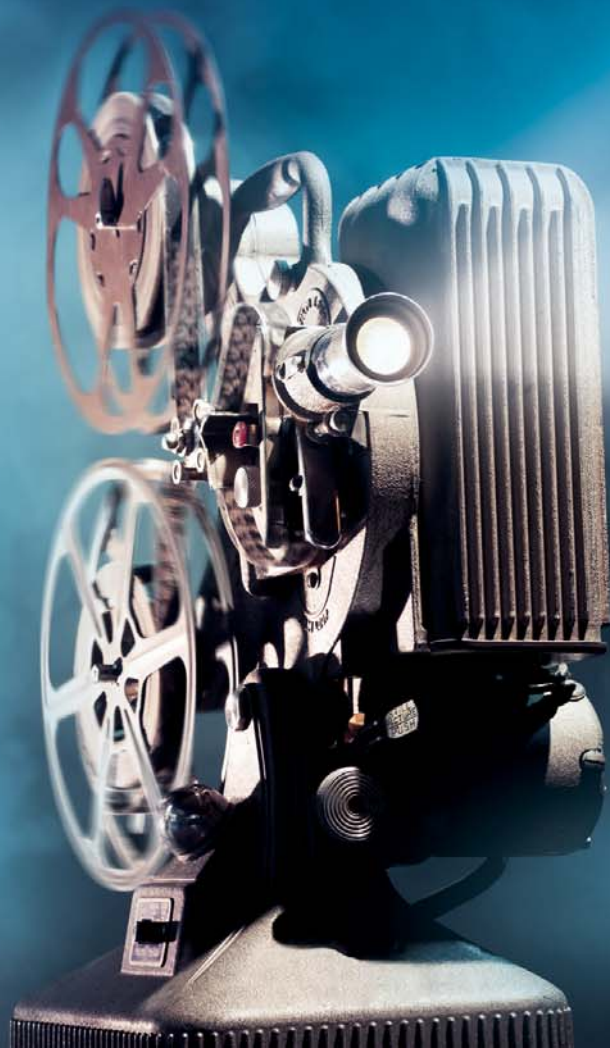
Demokracja a dyktatura w sadze „Gwiezdne wojny”

Fenomen „Gwiezdných wojen”

Kino popularne w systemie kultury

Kolejny raz wydawnictwo Nowa Era, propagujące w szkołach edukację filmową, pragnie przedstawić program edukacyjny z wykorzystaniem ważnego i ciekawego obrazu kinowego.

Premiera kontynuacji sagi „Gwiezdne wojny”, która odbyła się w Polsce 18 grudnia 2015 roku, jest wielkim wydarzeniem dla milionów widzów. Część VII – „Przebudzenie Mocy” – to pierwszy odcinek trzeciej trylogii tego cyklu. Filmy fantastycznonaukowe, oscylujące – mimo zapierającej dech w piersiach futurystycznej scenografii – wokół odwiecznych zagadnień, jak dobro i zło, miłość i przyjaźń czy walka z własnymi słabościami, mogą stać się ważnym pretekstem do rozmów z uczniami na temat tych wartości. Przedstawione w cz. I–VI dzieje Anakina Skywalkera, jego upadku i odkupienia win, jak też losy jego dzieci, Luke’a i Lei, od lat wzbudzają w widzach głębokie przeżycia niezależnie od wieku.



Ideą programu jest umożliwienie nauczycielom przeprowadzenia ciekawych lekcji, które zainteresują młodzież, wzbogacą jej wiedzę i zachęcą ją do wymiany poglądów. W ramach programu edukacyjnego Nowej Ery można znaleźć m.in. scenariusze zajęć lekcyjnych z języka polskiego, angielskiego oraz godziny wychowawczej, opierające się na historiach z życia bohaterów „Gwiezdných wojen”.

Zawarte w magazynie artykuły są poświęcone m.in. problematyce władzy w świecie wykreowanym przez George’a Lucasa, która zasadza się na konflikcie między demokracją i dyktaturą, oraz poruszających wyobraźnię wątków mitologicznych obecnych w „Gwiezdných wojnach”. Ponadto warto zapoznać się z fascynującą tematyką efektów specjalnych i zgłębić przyczyny niezwyklej popularności kosmicznej sagi jako fenomenu kultury. Artykuły autorstwa specjalistów umożliwią pogłębioną analizę filmów z tego cyklu oraz uatrakcyjnią lekcji.

Mamy nadzieję, że magazyn okaże się dla Państwa inspiracją i sprawi, że uczniowie, z zachwytem śledzący przygody bohaterów kosmicznej sagi, przyjmą oparte na niej rozwiązania edukacyjne z prawdziwym uznaniem.

Twoja Nowa Era

Spis treści

4

„Gwiezdne wojny” – narodziny legendy

Geneza „Gwiezdných wojen” i streszczenia cz. I–VI oraz najważniejsze pojęcia i ciekawostki dotyczące tego cyklu



28

Fenomen „Gwiezdných wojen” – kino popularne w systemie kultury

Analiza przyczyn popularności „Gwiezdných wojen” w kontekście społecznym i kulturowym

17

Dwie strony Mocy. „Gwiezdne wojny” jako współczesna opowieść mitologiczna

Rola wątków mitologicznych zaczerpniętych przez G. Lucasa z mitologii



34

Efekty specjalne w „Gwiezdných wojnach”

Tajniki efektów specjalnych w „Gwiezdných wojnach” z uwzględnieniem technik tradycyjnych i cyfrowych



23

Władza i polityka, czyli demokracja a dyktatura w sadze „Gwiezdne wojny”

Omówienie mechanizmu przekształcania się republiki w dyktaturę w gwiezdnej sadze



„Gwiezdne wojny” – narodziny legendy

Tekst: **Kamil Śmiałkowski**
Ciekawostki: **Bartosz Czarторыski**



Chewbacca, Luke Skywalker, Obi-Wan Kenobi i Han Solo.
Fot. z filmu „Nowa nadzieja”, reż. George Lucas

„Gwiezdne wojny” to niewątpliwie jeden z fenomenów zachodniej kultury XX i XXI wieku. Dla większości widzów filmy z gwiazdnej sagi to przede wszystkim dobra rozrywka, jednak dla wielu wielbicieli są one niezwykle ważną częścią życia. Seria ta stała się rozpoznawalną, a nawet kultową marką, której elementy wywarły zauważalny wpływ na rzeczywistość – od politycznej retoryki lat osiemdziesiątych, poprzez rozwój efektów specjalnych w produkcjach filmowych, po rynek zabawek.

Pomyśleć, że jeszcze czterdzieści lat temu fantastyka była drugorzędnym gatunkiem, także w przemyśle filmowym. Po filmach *science fiction* nikt nie spodziewał się ani porównawczych historii, ani większych zysków. Wszystko zmieniło się za sprawą wyobraźni jednego człowieka – amerykańskiego producenta i reżysera George’a Lucasa. To on przez kilka lat pracował nad fabułą filmu, w której połączył mity, archetypy oraz najnowocześniejszą technologię, i umieścił ją w kosmosie. Jego bohaterowie to wyraziste postacie z jasno sprecyzowaną misją. Niczym w klasycznej baśni ważną rolę odgrywa magia (w postaci wszechobecnej Mocy),

sobie sprawę z tego, że współczesna kultura popularna potrzebuje nowego mitu. Ponadto sprawdziło się przekonanie tego twórcy, że opiera się ona na wykorzystaniu wszystkich dostępnych mediów. Równocześnie z filmem pojawiły się jego wersje książkowe i komiksowe, które dość szybko doczekały się kontynuacji wykraczających poza fabułę kinowego obrazu. Sam reżyser zachował prawa do zysków ze sprzedaży wszelkiego rodzaju gadżetów, zabawek i wzorów graficznych związanych z serią, których znaczenie dla dochodów twórców dziś wydaje się oczywiste. Wtedy był to jednak rzeczywiście niewielki rynek, który właśnie m.in. dzięki „Gwiezdnym

George Lucas

twórca sagi filmowej „Gwiezdne wojny”, reżyser, scenarzysta i producent, urodził się w Modesto w Kalifornii w 1944 roku



W 1967 roku uzyskał licencjat w School of Cinematic Arts w Uniwersytecie Południowej Kalifornii. W trakcie studiów zaprzyjaźnił się ze Stevenem Spielbergiem, z którym zrealizowali w przyszłości serię filmów o archeologu i łowcy przygód, Indianie Jonesie. W młodości marzył o karierze kierowcy rajdowego, a po ukończeniu studiów próbował dostać się do Sił Powietrznych USA, lecz odrzucono jego podanie z powodu licznych mandatów za przekraczanie szybkości.

Zniechęcony hermetycznym hollywoodzkim podejściem do swoich

pomysłów, w 1971 roku założył własną wytwórnię filmową Lucasfilm. Jego pierwszym sukcesem kinowym był film „Amerykańskie graffiti” (1973) o grupie przyjaciół kończących szkołę średnią. Aby zrealizować nowatorskie efekty specjalne w filmie „Gwiezdne wojny” (1977), który z czasem stał się cz. IV całej serii o tym tytule, powołał do życia firmę Industrial Light & Magic. Filmy stworzone przez Lucasfilm stały się podstawą gier komputerowych produkowanych przez jego kolejną firmę – LucasArts, odkupioną, podobnie jak pozostałe firmy Lucasa, przez The Walt Disney Company w 2012 roku.

W historii kina zapisał się przede wszystkim jako pomysłodawca cyklu „Gwiezdne wojny” oraz jej reżyser (cz. I–IV), scenarzysta (cz. I–VI) i producent (cz. IV–VI), a także scenarzysta i producent filmów o Indiana Jonesie, wyreżyserowanych przez Stevena Spielberga. W 2005 roku został uhonorowany nagrodą Amerykańskiego Instytutu Filmowego za całokształt twórczości, lecz nigdy dotąd – mimo czterokrotnych nominacji za reżyserię i scenariusz – nie dostał Oscara. Jest znany z działalności charytatywnej, w tym dotyczącej edukacji.

ale występują tu również liczne elementy charakterystyczne dla kina fantastycznonaukowego, np. statki kosmiczne, niezwykła broń i inteligentne roboty. Lucas wraz z gronem współpracowników długo dopracowywał zarówno treść, jak i formę swojej opowieści. Spójna i prosta, a zarazem charakterystyczna jest scenografia – wystarczy przypomnieć sobie wygląd Dartha Vadera – mrocznej postaci w czerni, przykuwającej uwagę w każdej scenie, w której się pojawia.

Sukces filmu zatytułowanego po prostu „Gwiezdne wojny” z 1977 roku przerósł wszelkie oczekiwania. Zaskoczył wszystkich, ale chyba nie Lucasa, który już wcześniej zdawał

wojnom” rozrósł się do współczesnych rozmiarów. Historia Luke’a Skywalkera do tego stopnia zawładnęła wyobraźnią młodych ludzi, że niemal każdy chciał mieć drobiazg związany z ulubionym filmem. Wpływy z tzw. rynku merchandisingowego pozwoliły Lucasowi na znacznie większą samodzielność podczas realizacji kolejnych części sagi.

Po sukcesie „Gwiezdných wojen” reżyser obiecał fanom, że w najbliższych latach powstaną cz. V i VI, a kiedyś, gdy technika filmowa dogoni jego wyobraźnię, nakręci pierwsze trzy części. I tak właśnie się stało: „Imperium kontratakuje” i „Powrót Jedi” obejrzelśmy jeszcze w latach osiemdziesiątych

XX wieku (a każdy z tych filmów tylko zwiększał zainteresowanie sagą). Potem nastąpiła kilkunastoletnia przerwa w produkcji filmów kinowych, co nie znaczy, że nie ukazywały się nowe powieści i komiksy oraz że nie produkowano gier, seriali animowanych i setek wszelakich gadżetów. W tym okresie w firmach Lucasa doskonalono efekty specjalne, filmowe techniki i realizowano inne filmy. Do „Gwiezdných wojen” ich twórcy powrócili ostatecznie pod koniec lat dziewięćdziesiątych. W 1999 roku premierę miała cz. I – „Mroczne widmo”, film zdecydowanie skierowany do młodszej widowni (bo realizatorzy uznali najwyraźniej, że przecież dorośli fani sagi i tak pójdą do kina). Film przedstawiał historię wcześniejszego pokolenia, by doprowadzić ją po latach do przygód Luke’a Skywalker’a (on sam rodzi się dopiero w ostatnich scenach cz. III). Po cz. I nastąpiły cz. II – „Atak klonów” i cz. III – „Zemsta Sithów”. Sześcioczęściowy cykl zamknął ostatecznie równo dziesięć lat temu, a Lucas stwierdził, że znalazło się tu wszystko, co chciał w nim zawrzeć. Dlaczego zatem doszło do powstania kolejnej części serii – „Przebudzenia Mocy”? Lucas w pewnym sensie dotrzymał

słowa – bo to już nie on reżyseruje kolejne części tego cyklu. Twórca sagi sprzedał swoją wytwórnę, łącznie z prawami autorskimi, i pozostałe firmy The Walt Disney Company. Nabywcy natychmiast ogłosili, że mają w stosunku do „Gwiezdných wojen” wielkie plany i widzowie mogą oczekiwać teraz kolejnych filmów związanych z tą tematyką raz w roku. Wśród zapowiedzi są wyświetlane na zmianę

[...] kolejne pokolenia widzów dostaną swoje własne „Gwiezdne wojny” w kinach – nie tylko seriale telewizyjne, gry, komiksy czy książki, ale przede wszystkim filmy.

następne części opowieści o dalszych losach znanych nam bohaterów, ale też przedstawiające pojedyncze wątki fabuły, które toczą się również w świecie tej kosmicznej sagi, choć stano-

wią osobne historie. Dzięki temu kolejne pokolenia widzów dostaną swoje własne „Gwiezdne wojny” w kinach – nie tylko seriale telewizyjne, gry, komiksy czy książki, ale przede wszystkim filmy. Nadejdzie to, co w szeroko rozumianej kulturze popularnej jest wartością podstawową – ciąg dalszy. A co jest bardziej oczekiwane niż opowieść, która wywarła tak znaczący wpływ na naszą rzeczywistość, że w niektórych krajach przedstawiciele religii Jedi utworzyli oficjalne związki wyznaniowe?

Rey uwalnia droida BB-8.
Fot. z filmu „Przebudzenie Mocy”,
reż. J.J. Abrams





Finn podczas walki.
Fot. z filmu „Przebudzenie Mocy”, reż. J.J. Abrams

© 2015 & TM Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.

Historia w „Gwiezdnym wojnach”

Kosmiczna saga rozgrywa się *dawno, dawno temu* w *odległej galaktyce*. Tak rozpoczyna się każdy z filmów, co od razu wskazuje, że mamy do czynienia z opowieścią zarówno o charakterze baśniowym, jak i fantastycznonaukowym, toczącą się we wszechświecie. Sześcioczęściowy cykl koncentruje się na życiu Anakina Skywalkera, obdarzonego Mocą rycerza Jedi, który ma przywrócić w kosmosie równowagę. Pierwsza trylogia to historia jego młodości i zejścia na złą drogę, druga zaś opowiada o losach jego dzieci, Luke’a i Lei, które walczą z reżimem zbudowanym w dużej mierze przez ich ojca (używającego po przemianie imienia Darth Vader), oraz o finałowym starciu z siłami zła.

Najważniejsze pojęcia występujące w „Gwiezdnym wojnach”

- ★ **Moc** – energia przenikająca wszystko we wszechświecie, obecna w midichlorianach. Obdarzonym nią istotom umożliwia działania, które kojarzą się z magią. Dobro to jasna strona Mocy, złe – ciemna.
- ★ **Rycerze Jedi** – zakon prawych istot, wyculonych na Moc, które pomagają, zwykle pokojowo, rozwiązywać rozmaite problemy. Noszą charakterystyczne płaszcze, a ich bronią są świetlne miecze, których ostrza mają zazwyczaj kolor niebieski lub zielony. Mistrzowie Jedi szkolą padawanów (uczników).

- ★ **Sithowie** – rycerze dążący do zagłady Jedi; służą Imperatorowi, stosując bezwzględną przemoc i zakulisowe manipulacje. Zwykle występują w parach – mistrz (o pierwszym imieniu: Darth) i uczeń. Oni również posługują się mieczami świetlnymi, których ostrza najczęściej mają jednak kolor czerwony.
- ★ **Republika Galaktyczna** – rządzona demokratycznie przez Senat organizacja skupiająca wiele układów planetarnych, w których rozgrywa się akcja cz. I–III; z czasem w efekcie knoń Sithów Republika przekształca się w Imperium Galaktyczne.
- ★ **Imperium Galaktyczne** – dyktatura rządzona żelazną ręką przez Imperatora, wcześniej senatora Palpatine, znanego również jako Darth Sidious lub Mroczny Lord Sithów. To z nią w drugiej trylogii (cz. IV–VI) walczą rebelianci.
- ★ **Rebelia** – bunt grupy dysydentów, która dysponując niewielkimi środkami, walczy z Imperium Galaktycznym w cz. IV–VI o przywrócenie republiki.
- ★ **Gwiazda Śmierci** – stacja kosmiczna wielkości niewielkiego księżyca stworzona przez Imperium, która jest w stanie za pomocą broni pokładowej zniszczyć dowolną planetę. Powstały dwie Gwiazdy Śmierci.
- ★ **Szturmowcy** – żołnierze Imperium w białych zbrojach.
- ★ **Klony** – poprzednicy szturmowców, sztucznie wyhodowani z jednego oryginału żołnierze, który walczyli po stronie Republiki Galaktycznej, a potem – Imperium Galaktycznego.

CZĘŚĆ I:

„Mroczne widmo”

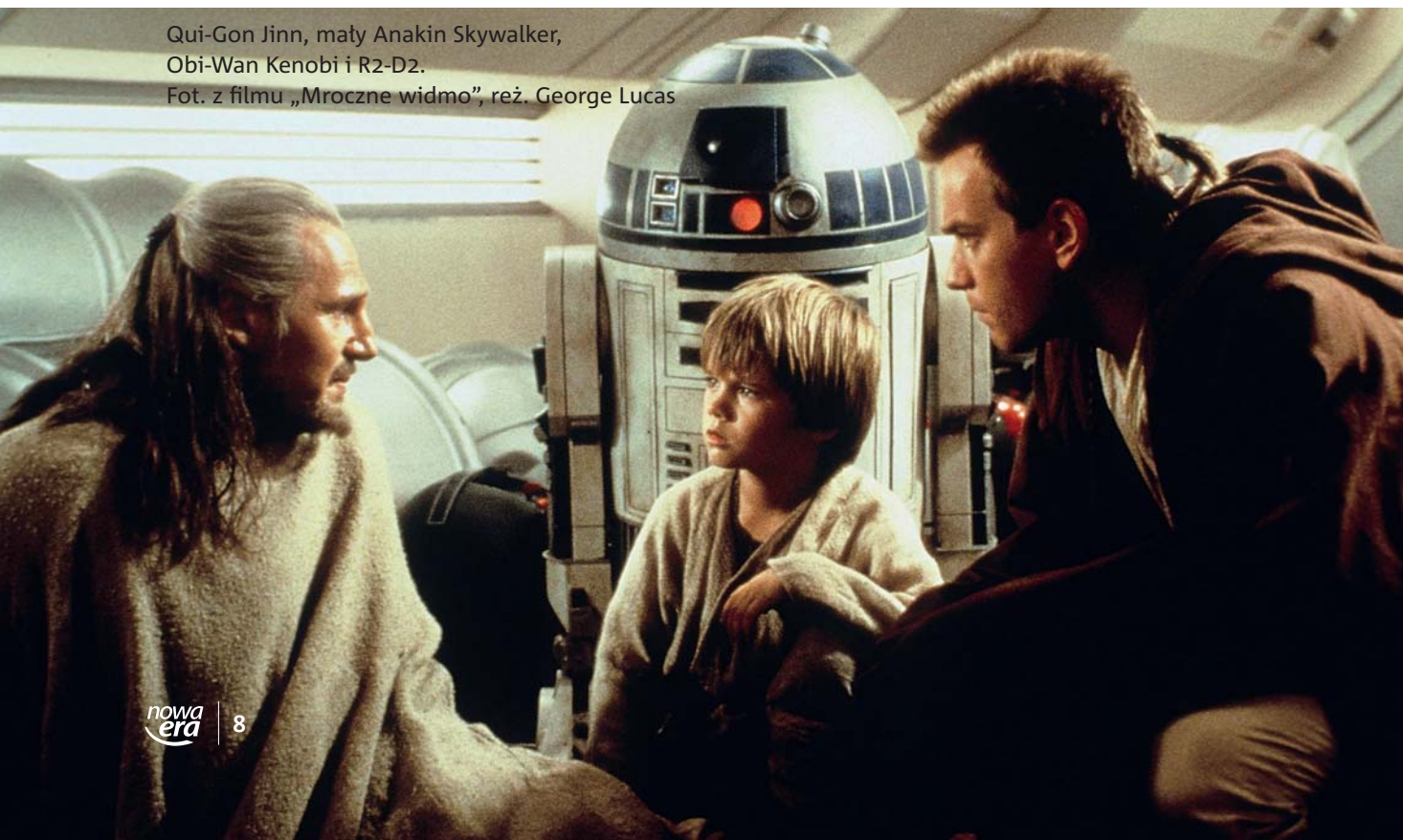
Wydarzenia rozgrywają się na tle dziejów Republiki Galaktycznej, poddawanej manipulacjom złowrogich Sithów, którzy chcą doprowadzić do waśni i niepokojów w celu przekształcenia jej w dyktaturę. Jednym z przejawów ich szkodliwej działalności jest blokada Naboo przez Federację Handlową. To inspirowany przez Sithów wyraz protestu Federacji przeciwko podwyższeniu cła przez senat Republiki. Podczas misji ewakuacji władczyni tej planety, młodziutkiej królowej Padmé Amidali, dwóch rycerzy Jedi – Qui-Gon Jinn i jego uczeń Obi-Wan Kenobi – trafia na odległą piaszczystą planetę Tatooine. Tam spotkają Anakina Skywalkera, dziewięcioletniego niewolnika, który jest nadzwyczaj wyczulony na Moc. Jednak Rada Jedi nie zgadza się na podjęcie szkolenia przez chłopca, m.in. dlatego, że jest już na to za duży (szkolenie rycerzy Jedi zaczynało znacznie wcześniej). Na Naboo dochodzi do bitwy obrońców tej planety z droidami należącymi do Federacji. W walce na miecze świetlne z jednym z Sithów – Darthem Mauliem – ginie Qui-Gon Jinn. Zwycięstwo w bitwie zostaje osiągnięte dzięki bohaterskiej postawie młodego Anakina, który unieszkodliwił wszystkie droidy. Ostatecznie chłopiec zostaje uczniem Jedi pod opieką Obi-Wana Kenobiego.



CIEKAWOSTKI

- Natalie Portman, czyli filmowa królowa Padmé Amidala, nie mogła pojechać na uroczystą premierę cz. I „Mroczne widmo”, bo... musiała przygotować się do egzaminu maturalnego. Ale wyrzeczenie się optacito. Dzięki dobrym wynikom aktorka dostała się na psychologię na prestiżowym Uniwersytecie Harvarda.
- Premiera „Mrocznego widma” okazała się w Stanach Zjednoczonych wydarzeniem bez precedensu, które dosłownie sparaliżowało pół kraju. Ponad 2 miliony osób nie poszły tego dnia do pracy, tylko do kina, a 19 maja 1999 roku wiele firm po prostu dało swoim pracownikom wolne, nie czekając na ewentualne wymówki.
- Ewan McGregor tak bardzo wczuł się w rolę Obi-Wana Kenobiego, że za każdym razem, kiedy sięgał po miecz świetlny, wydawał z siebie odgłosy naśladujące dźwięk laserowego ostrza przecinającego powietrze. Sprawiał tym spory kłopot ekipie filmowej, która musiała nieźle się natrudzić, aby przy montażu wyciszyć jego głos.
- Pierwsze zwiastuny „Mrocznego widma” pokazywano przed filmem „Joe Black” (reż. M. Brest, 1998). Szacuje się, że przeszło 70% widzów kupiło bilety tylko po to, aby zobaczyć zwiastun obrazu Lucasa, a potem wyszło z kina.
- Mimo że film trwa 133 minuty, zaledwie jedno ujęcie nakręcono bez jakiegokolwiek ingerencji komputera. Niestety, nie pomogło to filmowi w zdobyciu Oscara za najlepsze efekty specjalne w 2000 roku. Powędrował on do ekipy „Matrixa” (reż. L. i A. Wachowsky, 1999).

Qui-Gon Jinn, mały Anakin Skywalker,
Obi-Wan Kenobi i R2-D2.
Fot. z filmu „Mroczne widmo”, reż. George Lucas





Ślub Anakina Skywalkera i Padmé Amidali.
Fot. z filmu „Atak klonów”,
reż. George Lucas

CZĘŚĆ II:

„Atak klonów”

Druga część rozgrywa się dziesięć lat później, gdy Anakin jest już dorastającym młodzieńcem i obiecującym padawanem, który jednak wbrew zaleceniom i naukom Jedi łatwo ulega emocjom. Podczas misji ochrony dawnej królowej Padmé Amidali, obecnie senator Republiki Galaktycznej, młody Skywalker zakochuje się w niej z wzajemnością. Jest to sprzeczne z kodeksem rycerzy Jedi, którym nie wolno nikogo obdarzyć uczuciem. Mimo to para bierze potajemny ślub. W tym czasie Anakinowi śni się jego matka. Okazuje się, że rzeczywiście – tak jak w jego śnie – jest torturowana przez dzikich ludzi pustyni. Anakin uwalnia ją, ale chwilę potem Shmi Skywalker umiera. W akcie zemsty młody Jedi morduje wszystkich mieszkańców wioski, w której ją przetrzymywano. Tymczasem kolejne knowania Sithów doprowadzają do wybuchu wielkiej wojny pomiędzy Republiką a separatystami, stronnictwem politycznym i wojskowym, które zmierzało do uzyskania niezależności od władz republikańskich. Po jednej stronie walczą obrońcy Republiki – rycerze Jedi oraz armia klonów (która została zamówiona przez jednego z Jedi wiele lat wcześniej), po drugiej zaś nieskończone rzesze robotów separatystów pod wodzą hrabiego Dooku, który z rycerza Jedi stał się lordem Sithów.



CIEKAWOSTKI

- Choć na ekranie pojawiają się całe setki sklonowanych żołnierzy, którym swojego materiału genetycznego zgodnie ze scenariuszem miał użyć słynny galaktyczny łowca nagród Jango Fett, żadnego z nich nie zagrał żywy aktor. Każda postać to dzieło specjalistów od animacji komputerowej.
- Legendarny aktor brytyjski Christopher Lee, który wcielił się w hrabiego Dooku, głównego antagonistę w cz. II „Atak klonów”, pojawia się na ekranie dopiero w 76 minucie filmu, czyli niemal równo w połowie.
- „Atak klonów” to pierwszy film z serii, w którym widzimy mistrza Yodę władającego mieczem świetlnym. Poprzednio było to niemożliwe, gdyż nawet specjaliści z Lucasfilm nie potrafili aż tak wiarygodnie poruszać kończynami kukły. Zawansowane efekty komputerowe pozwoliły rozwiązać ten problem.
- Imiona hrabiego Dooku oraz mistrza Jedi Zaifo-Diasa musiały zostać zmienione w krajach posługujących się portugalskim, gdyż aż nazbyt, lecz zupełnie przypadkiem, przypominały obraźliwe słowa w tymże języku. Z kolei po japońsku słowo „doku” oznacza truciznę.
- Miłosny wątek z Anakinem Skywalkerem i królową Padmé Amidalą został zainspirowany legendami o rycerzach Okrągłego Stołu, a mianowicie zakazanym romansem Lancelota i żony króla Artura, Ginewry. I choć Amidala nie była zamężna, to rycerzom Jedi nie wolno było kochać.



Anakin Skywalker już jako Darth Vader.
Fot. z filmu „Zemsta Sithów”, reż. George Lucas

CZĘŚĆ III:

„Zemsta Sithów”

Trzeci film przedstawia finał wojny klonów – jej trzyletni przebieg został tu pominięty. Konflikt okazuje się wynikiem manipulacji zaplanowanej przez mistrza Sithów – Dartha Sidiousa, który z senatora Naboo stał się przywódcą Republiki jako wielki kanclerz Palpatine. Jego ostatecznym celem jest jednak przekształcenie republiki w imperium i zostanie imperatorem. Przeciąga on na swoją stronę Anakina, żyjącego w strachu przed utratą ciężarnej żony. Wojna kończy się, kiedy Anakin, już pod nowym imieniem Darth Vader, zabija przywódców separatystów. Pomaga Sidiousowi wymordować również niemal wszystkich Jedi. W finałowym starciu Vader przegrywa jednak z dawnym nauczycielem i przyjacielem Obi-Wanem Kenobim. W efekcie ran odniesionych w tym pojedynku musi już na zawsze skryć się pod maską umożliwiającą mu oddychanie, a jego ciało może funkcjonować tylko dzięki cybernetycznym protezom. Ranna żona Anakina, Amidala, umiera po porodzie. Osierocone bliźniaki Luke i Leia zostają ukryte przed ojcem, każde osobno, przez ostatnich rycerzy Jedi. Mija kilkanaście lat rządów Imperium.



CEKAWOSTKI

- Pierwotna wersja cz. III „Zemsta Sithów” trwała ponad 4 godziny, z ponad godziną bitwą otwierającą. Jednak Lucas zdecydował o wycięciu sporej części materiału i ostatecznie film trwa 2 godziny i 20 minut, nieco krócej niż poprzedni z serii.
- Żadna scena w filmie nie została nakręcona w plenerze, niemal wszystko, co widzimy na ekranie, to dzieło scenografów i komputera. Już po zakończeniu zdjęć niektóre ujęcia tła dodatkowo nagrano w Tajlandii, Szwajcarii i Chinach.
- Po obejrzeniu „Zemsty Sithów” francuski psycholog Eric Bui podjął się zdiagnozowania stanu psychicznego Anakina Skywalkera i doszedł do wniosku, że cierpi on na zaburzenia osobowości pogranicznej. Swoje wnioski przedstawił na corocznym zjeździe reprezentantów swojej profesji.
- Ewan McGregor i Hayden Christensen przez dwa miesiące pobierali lekcje fechtunku, przygotowując się do ostatecznego pojedynku Obi-Wana Kenobiego z Anakinem Skywalkerem na planecie Mustafar. Atrakcyjności tej scenie dodaje to, że Lucas wykorzystał w niej ujęcia prawdziwej erupcji wulkanicznej.
- Lucas kazał dociążyć pancerz Dartha Vadera, aby po założeniu kostiumu Hayden Christensen nie czuł się w nim zbyt komfortowo i sprawiał wrażenie nieobeznanego ze swoim nowym, metalowym ciałem.

CZĘŚĆ IV:

„Nowa nadzieja”

Tu właśnie następuje moment, w którym saga „Gwiezdne wojny” zaczęła się 38 lat temu filmem zatytułowanym później „Nowa nadzieja”. Oto dorastający, nieświadomy swojego dziedzictwa Luke Skywalker z pustynnej planety Tatooine (tej samej, na której przed laty wychował się jego ojciec) trafia w sam środek walk toczących się w Galaktyce. Wybuchła tam rebelia przeciwko dyktatorskim rządom Imperatora. Rebelianci, wspierani przez rycerzy Jedi, są nieliczni, ale zdeterminowani. Obi-Wan Kenobi, który znalazł się na Tatooine, namawia młodego Skywalkera, by wziął udział w wyprawie w szeregach obrońców Republiki. Ponadto Kenobi wyjawia Luke’owi, iż wiele lat temu był przyjacielem jego ojca, rycerza Jedi, i przekazuje młodzieńcowi miecz Anakina. Grupa rebeliantów chce za wszelką cenę zniszczyć Gwiazdę Śmierci, z której użyciem Imperator będzie w stanie terroryzować całą Galaktykę. Siostra Luke’a, księżniczka Leia, jako jedna z przywódców rebelii, zostanie pochwycona przez Vadera i będzie przez niego torturowana, życie ocala jej jednak Luke i sympatyczny łowca przygód, przemytnik Han Solo. Wraz z Leią (do pewnego momentu Luke i księżniczka nie wiedzą, że są rodzeństwem) oraz Hanem Luke nie tylko wspomaga rebelię, ale także niszczy Gwiazdę Śmierci. Zagrożenie ze strony Imperium zostaje zażegnane – przynajmniej na krótko.



CIEKAWOSTKI

- Co prawda sceny z Camie Loneozner, przyjaciółką Luke’a Skywalkera graną przez młodszą aktorkę Koo Stark, zostały ostatecznie wycięte z cz. IV „Nowa nadzieja”, lecz są fani, którzy do nich dotarli. Zapewne byli zdziwieni pseudonimem, jaki dziewczyna nadała przyszłemu bohaterowi rebelii. Brzmiał on bowiem „Wormy”, czyli – w wolnym tłumaczeniu – „Robaczywek”.
- Z początku film nazywał się po prostu „Gwiezdne wojny”. Ostateczny tytuł został ustalony dopiero wtedy, kiedy Lucas, z początku niepewny, czy jego dzieło się spodoba, zachwycony niespodziewanym sukcesem, mógł spokojnie zabrać się za kontynuację. Napis cz. IV – „Nowa nadzieja” – na dużym ekranie widzowie zobaczyli po raz pierwszy 10 kwietnia 1981 roku.
- Lucas i Steven Spielberg zawarli dla zabawy przyjacielską umowę, że jeśli filmy, nad którymi wtedy pracowali, okażą się udane, odstąpią sobie nawzajem niewielki procent zysku. Do dziś na konto Spielberga wpływają pokaźne sumy, podczas gdy Lucas na „Bliskich spotkaniach trzeciego stopnia” (1977) na pewno nie dorobił się fortuny.
- Ówczesna żona Lucasa, Marcia, miała niebagatelny wpływ na ostateczny kształt filmu, a niektórzy mówią nawet, że uchroniła go od klęski. Zasugerowała spore zmiany fabularne – choćby uśmiercenie Obi-Wana Kenobiego – oraz przemontowała spektakularny atak na Gwiazdę Śmierci. Za swoją pracę została nagrodzona Oscarem.

Luke Skywalker, Leia i Han Solo.
Fot. z filmu „Nowa nadzieja”, reż. George Lucas



CZĘŚĆ V:

„Imperium kontratakuje”

Imperium jest jednak potężną organizacją, a rebelianci są ledwie garstką zapaleńców. Kolejny, piąty film w cyklu to opowieść o odwecie, jakie imperialne wojska dokonują na bohaterach rebelii. Dowodzący siłami Imperium Darth Vader z czasem orientuje się, że w szeregach rebeliantów jest jego syn. Atakuje ich bazę na pokrytej wiecznym lodem planecie Hoth, a Luke bierze udział w jej obronie. Han Solo, by chronić Leię, ucieka, zabierając ją ze sobą, lecz oboje wpadają w pułapkę Vadera, który chce użyć ich jako przynęty w celu zwabienia Luke’a. Han Solo zostanie przez lorda zamrożony w karbonicie i odesłany swojemu wierzycielowi, kosmicznemu gangsterowi Jabbie. Wcześniej z Leią wyznają sobie miłość. Z kolei Luke po bitwie na Hoth leci na planetę Dagobah, gdzie przechodzi trening Jedi pod kierunkiem mistrza Yody. Po jakimś czasie pod wpływem wizji sennej opuszcza Yodę, by ratować przyjaciół. Gdy dochodzi do spotkania Vadera i Luke’a, lord Sithów wyjawia mu, że jest jego ojcem, i proponuje wspólne rządy galaktyką oraz obalenie Imperatora. Ponieważ Luke dzięki wcześniejszemu przygotowaniu potrafi już posługiwać się tradycyjną bronią Jedi, ich starcie na świetlne miecze kończy się remisem. Ranny Luke ucieka dzięki pomocy Lei.

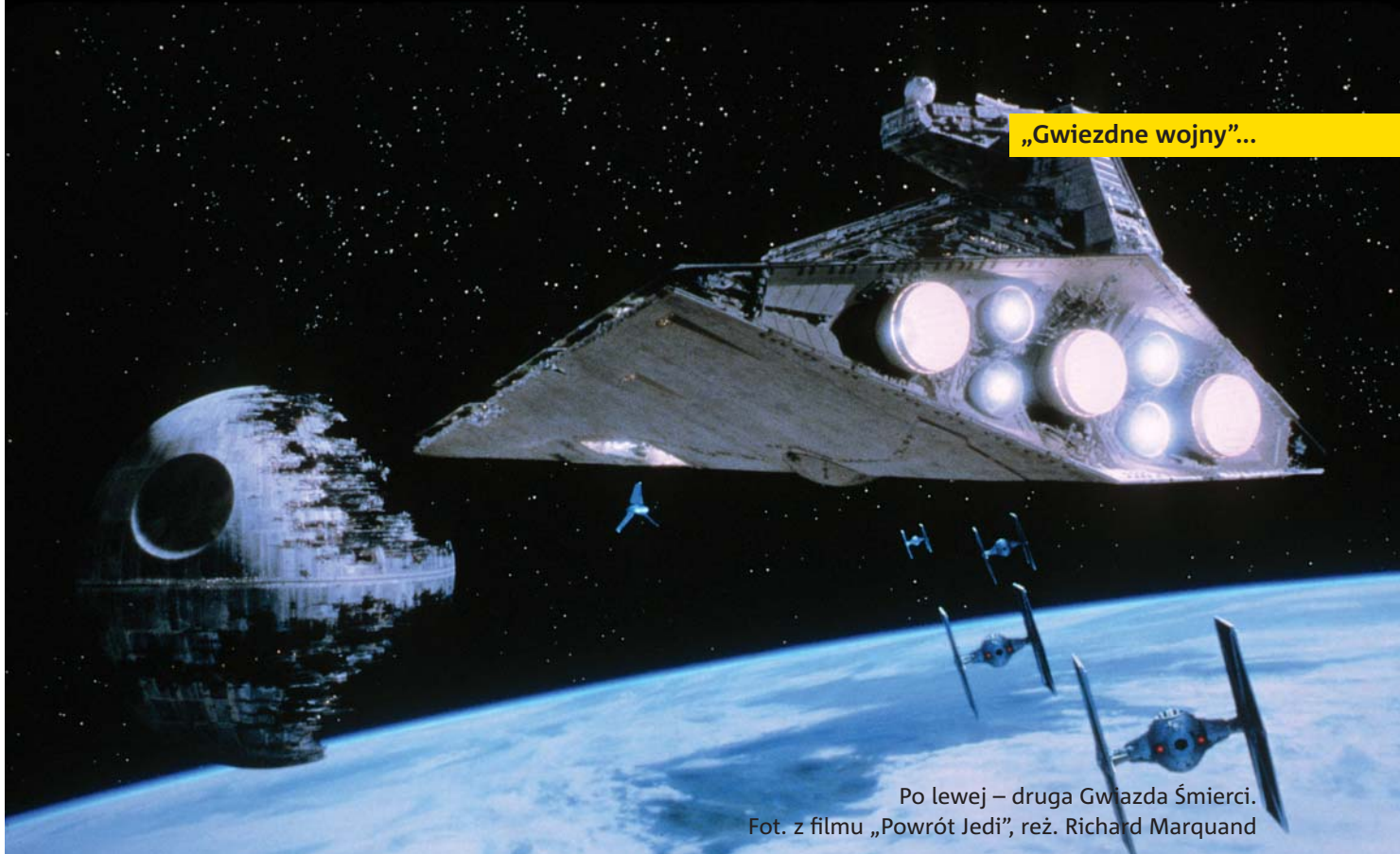


CIEKAWOSTKI

- Z początku mentor Luke’a Skywalkera, mistrz Yoda, miał nosić imię Buffy, a na dodatek przypominać przerośniętą żabę. Na szczęście Lucas zdecydował się na inny projekt, choć pierwotnie zamiast kukły planował w roli wielkiego Jedi obsadzić... matkę.
- Dopiero pisząc scenariusz do cz. V „Imperium kontratakuje”, Lucas zdecydował, że księżniczka Leia będzie siostrą Luke’a, a Darth Vader ich ojcem. Pociągnęło to za sobą istotne zmiany fabularne i podłożyło podwaliny pod niezapomnianą kosmiczną sagę, jaką znamy dzisiaj.
- Praktycznie naprzeciwko studia, w którym kręcono „Imperium kontratakuje”, znajdowała się pracownia Jima Hensona, ojca Muppetów. Lucas poprosił go o pomoc w skonstruowaniu kukły Yody. Ostatecznie projekt marionetki mistrza Jedi przygotował Frank Oz, który również użyczył mu głosu. Wdzięczny za pomoc Lucas walczył, niestety, bezskutecznie, o nominację oscarową dla przyjaciela.
- Informacja, że Darth Vader jest Anakinem Skywalkerem, ojcem Luke’a i Lei, była pilnie strzeżona. Oprócz Lucasa, reżysera Irvina Kershnera oraz scenarzysty Lawrence’a Kasdana świadomi zwrotu akcji byli tylko odgrywający legendarną scenę Mark Hamill i, prawdopodobnie, David Prowse oraz... tysiące ludzi, którzy kupili książkową adaptację filmu, wydaną miesiąc przed jego światową premierą.
- Część żołnierzy rebelii, broniących bazy na planecie Hoth przed siłami Imperium, została zagrana przez profesjonalnych norweskich narciarzy z bazy ratowniczej.



Darth Vader mówi Luke’owi, że jest jego ojcem.
Fot. z filmu „Imperium kontratakuje”,
reż. Irvin Kershner



Po lewej – druga Gwiazda Śmierci.
Fot. z filmu „Powrót Jedi”, reż. Richard Marquand

CZĘŚĆ VI:

„Powrót Jedi”

Splot wątków uległ rozwiązaniu w ostatnim filmie oryginalnej trylogii (cz. IV–VI). Luke i Leia dążą do uwolnienia Hana Solo, co po wielu perypetiach w końcu się udaje. Luke chce kontynuować nauki Jedi pod kierunkiem Yody, ale ten twierdzi, że jego uczeń osiągnął już poziom, na którym ich nie potrzebuje. Ponadto mistrz potwierdza, że to Darth Vader jest ojcem Luke’a i wyjawia mu, że Leia jest jego siostrą. Tymczasem powstała druga Gwiazda Śmierci i jedna z dwóch z grup rebeliantów udaje się na niemal samobójczą misję, by ją zniszczyć. Wszystko jest jednak zaplanowaną pułapką Imperatora, który ponadto chce przeciągnąć Luke’a na ciemną stronę Mocy. W wyniku zaciętych walk na księżycu Endor drugiej grupie rebeliantów z pomocą jego futrzanych mieszkańców, Ewoków, udaje się zniszczyć Gwiazdę Śmierci. W finale Vader toczy kolejny pojedynek z Lukiem, lecz w obliczu gróźb Imperatora wobec syna niespodziewanie go ratuje, zabijając Mrocznego Lorda, co przyptaca śmiercią. W ten sposób dawna przepowiednia, że to Anakin przywróci równowagę Mocy, ostatecznie się spełnia. Zasadna okazuje się też wiara młodego Skywalkera w człowieczeństwo Vadera. Luke urządza ojcu pogrzeb na Endorze. W swojej wizji widzi Anakina, który po odkupieniu win cieszy się towarzystwem innych zmarłych rycerzy Jedi: Obi-Wana Kenobiego i Yody.



CIĘKAWOSTKI

- Lucas rozważał mnóstwo możliwych zakończeń cz. VI „Powrót Jedi”. Bodaj najbardziej kontrowersyjnym finalem byłby ten, w którym Luke Skywalker przeszedłby na ciemną stronę Mocy i kontynuował dzieło pokonanego ojca.
- Scenarzysta Lawrence Kasdan miał w zanadru kilka dyskusyjnych pomysłów, na które Lucas nie przystał. Zaproponowane przez niego zakończenie było gorzkie, gdyż Han Solo ginął podczas szturm na drugą Gwiazdę Śmierci, a Luke nie potrafił unieść ciężkiego brzemienia, jakie na niego spadło, i skazywał się na pustelnicze życie.
- Mało brakowało, a w filmie nie wystąpiłby mistrz Yoda. Lucas zdecydował się na umieszczenie go w „Powrocie Jedi” po konsultacji z psychologiem dziecięcym. Ten doradził mu, że potrzebna jest godna zaufania osoba, która potwierdziłaby słowa Dartha Vadera i zapewniła młodszych widzów o więzach krwi łączących lorda Sithów z Lukiem.
- Lucas brał pod uwagę tytuł „Zemsta Jedi” i istnieje kilka wersji, dlaczego ostatecznie z niego zrezygnował. Niektóre źródła twierdzą, jakoby Lucas uznał, iż zemsta jest rzeczą niegodną posługującego się kodeksem honorowym rycerza Jedi, ale inne podają bardziej prozaiczny powód. Amerykański wizjoner miał podać do publicznej wiadomości nieprawdziwy tytuł tylko po to, aby zmylić firmy podrabiające gadżety związane z jego sagą.
- Małe futrzane Ewoki zostały bohaterami dwóch filmów telewizyjnych – „Przygoda wśród Ewoków” i „Ewoki: bitwa o Endor” – oraz serialu animowanego.

Gwiezdne

Bohaterowie sagi



Qui-Gon Jinn – mistrz Jedi, uczeń hrabiego Dooku, nauczyciel i mentor Obi-Wana Kenobiego.



Obi-Wan Kenobi – rycerz Jedi, uczeń Qui-Gon Jinn, mistrz Anakina, później opiekun jego syna Luke'a.



Yoda – mistrz Jedi, jeden z najpotężniejszych i najmądrzejszych członków Zakonu, nauczyciel Luke'a.



Luke Skywalker – pierwszy Jedi nowej generacji, syn Anakina Skywalkera i Padmé Amidali, bliźniaczy brat księżniczki Lei Organy, uczestnik rebelii przeciwko Imperium.



Anakin Skywalker (później: lord Darth Vader) – obdarzony niezwykłą Mocą rycerz Jedi, a z czasem Sith służący imperatorowi Palpatine'owi.



Padmé Amidala – królowa planety Naboo, senator Republiki Galaktycznej, ukochana żona Anakina i matka jego dzieci, Luke'a i Lei.



Leia Organa – księżniczka i senator, córka Anakina i Padmé Amidali, bliźniacza siostra Luke'a.



Han Solo – przemytnik i świetny pilot o niezbyt kryształowym charakterze, potem bohater rebelii.

wojny



Darth Maul – Sith, uczeń Dartha Sidiousa, zabójca Qui-Gon Jinn, pokonany przez Obi-Wana Kenobiego.



Grievous – generał dowodzący wojskami separatystów podczas wojen klonów.



Darth Sidious (Palpatine) – mistrz Sithów, zwany Mrocznym Lordem, senator Republiki, późniejszy wielki kanclerz, Imperator.



Darth Tyranus (hrabia Dooku) – dawniej rycerz Jedi, uczeń Yody, mistrz Qui-Gon-Jinna, później przywódca separatystów pokonany przez Anakina.



Chewbacca – przedstawiciel rasy Wookieech, pilot i przyjaciel Hana Solo.



Lando Calrissian – przyjaciel Hana Solo, hazardzista i hołdźnik, z czasem również bohater rebelii.



Zaprzyjaźnione roboty – **C-3PO**, robot protokolarny, i **R2-D2**, droid nawigacyjno-naprawczy.



Han Solo i jego drugi pilot Chewbacca – po latach.
Fot. z filmu „Przebudzenie Mocy”, reż. J.J. Abrams

Ciąg dalszy

Najnowsza część, pt. „Przebudzenie Mocy”, otwierająca trzecią trylogię z tego cyklu, opowiada historię, która rozgrywa się po trzydziestu latach od ostatnich wydarzeń. Jej wątki będą nawiązywały do misternej konstrukcji fabularnej Lucasa i jego zespołu. W nowym filmie wrócą niektóre postaci znane nam już z tej serii, m.in. Han Solo i księżniczka Leia, jednak główne role będą odgrywali przedstawiciele młodego pokolenia. Każdy z nich poszukuje własnej drogi, poznając swoje możliwości i dążąc do realizacji marzeń. Porzucona jako mała dziewczynka Rey jest zadziorna i zaradna. Zaprzyjaźnia się z dzielnym Finnem, znakomitym strzelcem, który także miał smutne dzieciństwo. Los potoczy Finna również z zawadiackim i dowcipnym pilotem rebelii – Poem Dameronem. Kolejny młody bohater, Kylo Ren, przejmując mroczne dziedzictwo. Choć ciemna strony Mocy nie daje za wygraną, waleczni rebelianci zadają jej dotkliwe straty. Duża dawka humoru, szybka akcja i wspaniałe efekty specjalne zapewniają widzom wiele wrażeń. Film został także przygotowany w wersji 3D. Przygody bohaterów gwiazdnej sagi można obejrzeć już od 18 grudnia 2015 roku. Cz. VIII sagi jest zapowiadana na rok 2017, a IX – na 2019.

★ CIEKAWOSTKI

- Pierwszy pełny zwiastun cz. VII „Przebudzenie Mocy” za pośrednictwem serwisu YouTube przed upływem 24 godzin odtworzone przeszło 20 milionów razy.
- Na nowej trylogii się nie skończy, to już pewne. Równolegle trwają prace nad co najmniej dwoma filmami osadzonymi w świecie „Gwiezdnych wojen”, które będą pojawiać się pomiędzy kolejnymi odstanami serii. Już w 2016 roku zobaczymy „Rogue One”, opowieść o rebelianckich pilotach.
- Akcję „Przebudzenia Mocy” osadzono 30 lat po wydarzeniach z „Powrotu Jedi” i nareszcie poznamy odpowiedzi na nurtujące nas tak długo pytania. Co się stało z niedobitkami Imperium? Czy Jedi naprawdę powrócili? Co porabiali przez ten czas nasi ulubieni bohaterowie?
- „Przebudzenie Mocy” będzie pierwszym filmem z serii, którego premiery nie wyznaczono na maj. Przypomnijmy również, że 4 maja uznaje się powszechnie za Światowy Dzień „Gwiezdnych wojen”, reklamowany hasłem „May the 4th be with you”, co jest przeróbką słynnej kwestii „May the Force be with you” („Niech Moc będzie z tobą”).
- Kultowi aktorzy jak Mark Hamill, Carrie Fisher czy Harrison Ford powrócą na ekran, ale role główne powędrowały do mniej znanych w Hollywood twarzy – Johna Boyega, Daisy Ridley i Oscara Isaaca. Reżyser J.J. Abrams swoje wybory obsadowe motywował intuicją. Za jej podszeptem postąpił tak, jak niegdyś Lucas, który przed laty postawił na młode, nieopatrzone jeszcze talenty. I miał, jak pokazała historia, rację.

Dwie strony Mocy

„Gwiezdne wojny” jako współczesna opowieść mitologiczna

Tekst: **dr Marek Gumkowski**

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce...

Dla setek tysięcy, a może nawet milionów widzów kinowych na całym świecie te słowa brzmią niczym zaklęcie, które przenosi ich w fantastyczny świat i wprowadza w stan oczarowania.





© 2015 & TM Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.

Kylo Ren z mieczem świetlnym. Fot. z filmu „Przebudzenie Mocy”, reż. J.J. Abrams

„Za górami, za lasami”

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce... Tak zaczyna się każda z siedmiu wyprodukowanych dotychczas części „Gwiezdnych wojen”. Rok 1977, kiedy na ekrany wszedł film o takim tytule (dopiero później, kiedy „Gwiezdne wojny” stały się nazwą całego cyklu, przemianowano go na „Nową nadzieję”) uważany jest często za początek pewnej epoki nie tylko w dziejach kina, ale także w historii całej kultury popularnej. Co zdecydowało o tym, że filmowe opowieści według pomysłu George’a Lucasa były i wciąż pozostają przedmiotem fascynacji tak wielu odbiorców? Dlaczego fani gotowi są oglądać je dziesiątki, a nawet setki razy, choć znają ich fabułę niemal na pamięć? Czemu fanatyczne przywiązanie do tych opowieści często przechodzi z pokolenia na pokolenie, łączy rodziców i dzieci, mających w wielu innych kwestiach całkowicie odmienne upodobania?

Powróćmy do zacytowanej na wstępie formuły: *Dawno, dawno temu w odległej galaktyce...* Jej druga część nie budzi zdziwienia: „w odległej galaktyce” jest odpowiednikiem słów „za górami, za lasami” otwierających typową baśń. To zapowiedź, że świat rozpoczynanej właśnie opowieści będzie miał niewiele wspólnego z otaczającą nas rzeczywistością. Dlaczego jednak owa historia ma się rozgrywać „dawno temu”? Wiele zjawisk i rekwizytów pojawiających się w „Gwiezdnych wojnach” – np. podróże międzyplanetarne, laserowe działa, inteligentne roboty – świadczyłyby raczej o tym, że mamy tu do czynienia z dziełem fantastyki naukowej (choć „naukowość” należałoby wziąć w cudzysłów), którego akcja jest umieszczona w mniej lub bardziej odległej przyszłości. A jednak dowiadujemy się, że chodzi

o przeszłość, choć z pewnością nie taką, jaką przedstawiają nam kronikarze czy historycy.

Jest pewien szczególny rodzaj opowieści, która zawsze rozgrywa się „dawno temu”. To mit, historia mitologiczna. Opowiada ona o czymś, co wydarzyło się w nieokreślonym „kiedyś” – na początku dziejów lub w ich przetomowym momencie, ale z reguły poza rzeczywistym czasem historycznym. Zasadniczą funkcją mitu nie jest bowiem opisanie jakiejś realnej przeszłości, lecz nadanie sensu teraźniejszości. Mitologia starożytnych Greków nie tylko odpowiadała na pytania o to, jak powstał świat, bogowie i ludzie, ale też wyjaśniała charak-

ter i następstwo kolejnych epok (wieków złota, srebra, brązu, żelaza), a nawet pochodzenie i znaczenie poszczególnych obrzędów i obyczajów. Mitologiczne opowieści recytowane przez starożytnych greckich poetów i śpiewaków, zwanych

ajodami, gromadziły tłumy słuchaczy. Powodowała nimi nie tyle ciekawość (nie zadawali sobie np. pytania, jak skończyła się wojna trojańska), bo doskonale znali treść opowieści, ile potrzeba utwierdzenia swojej wizji świata zamieszanego przez nieśmiertelnych bogów i śmiertelnych ludzi, a wśród nich herosów, jak Achilles czy Odyseusz. Podobne funkcje w naszym kręgu kulturowym pełniły historie biblijne, a w innych kulturach ich własne mity i podania. Rozważmy zatem „Gwiezdne wojny” jako taką właśnie mitologiczną opowieść.

Od Republiki do Imperium: kuszenie i upadek Anakina

O galaktycznej Republice, którą poznajemy w „Mrocznym widmie”, pierwszej (według chronologii wydarzeń, a nie

kolejności powstawania) części „Gwiezdných wojen”, wiemy, że jeszcze niedawno cieszyła się spokojem i dobrobytem. Był to swego rodzaju raj – nie biblijny wprawdzie, ale odpowiadającym współczesnym wyobrażeniom o szczęściu i społecznej harmonii. Na straży pokoju i ładu stali rycerze Jedi, członkowie wspólnoty przypominającej świecki zakon. Postulowali się zdobyciami nauki i techniki, ale przede wszystkim wykorzystywali przenikającą cały materialny kosmos ponadnaturalną siłę, zwaną przez nich Mocą. Dzięki wrodzonym predyspozycjom, a przede wszystkim długoletnim ćwiczeniom i duchowej dyscyplinie, Jedi używali Mocy w sposób, który w naszym świecie nazwalibyśmy magią.

Jednakże w tej harmonijnej cywilizacji pojawiło się zło. Jego bezpośrednim źródłem stały się ludzkie ułomności – chciwość i żądza władzy. Dążąca do pomnożenia zysków Federacja Handlowa zaprzęgnęła Galaktyce swoje zasady, sprzeczne z obowiązującymi dotąd prawami, co ostatecznie doprowadziło do lokalnej wojny. Jednak cały konflikt był intrygą senatora Palpatine’a, mianowanego później wielkim kanclerzem. W rzeczywistości Palpatine to Mroczny Lord, przywódca Sithów, służących ciemnej stronie Mocy, przeciwników Jedi. To on w sekrecie zrealizował diabelski plan: wywołał kryzys, który pozwolił mu sięgnąć po władzę dyktatorską, a następnie dokonał zamachu stanu.

Lucas przy pisaniu scenariuszy studiował europejskie i pozaeuropejskie mitologie oraz prace badaczy porównujących mity i odnajdujących ich wspólne motywy.

Podobieństwo Palpatine’a do biblijnego szatana rzuca się w oczy, gdy śledzimy historię Anakina Skywalkera, głównego bohatera pierwszych trzech części „Gwiezdných wojen”. Poznajemy go jako małego chłopca obdarzonego niezwykle, w istocie nadnaturalnymi zdolnościami. Przybyli na jego pla-

netę rycerze Jedi zauważają to i mimo pewnych zastrzeżeń postanawiają szkolić go w swojej sztuce. Anakin ma wiele pozytywnych cech niezbędnych Jedi: jest człowiekiem wrażliwym na cierpienie

innych, lojalnym przyjacielem, odważnym wojownikiem. Jego wadami są wygórowana ambicja, niecierpliwość i porywczność. Jednakże tym, co wykorzysta Palpatine, by skłonić Anakina do przejścia na ciemną stronę Mocy, czyli do moralnego upadku, jest miłość. Według nauk Jedi w ich życiu nie ma na nią miejsca: rycerz nie może wiązać się uczuciowo z kobietą; nawet zbyt silne związki emocjonalne z najbliższą rodziną są zagrożeniem dla pełnionej przez niego misji. Anakin zakochuje się w królowej Padmé Amidali, łamiąc w ten sposób kodeks obowiązujący rycerzy Jedi. Po śmierci matki z rąk ludzi pustyni synowska miłość w połączeniu z poczuciem winy wywołują w nim morderczą furję, w której zabija nie tylko winnych zbrodni, lecz także kobiety i dzieci z ich plemienia. Przetłomaczy moment następuje wówczas, gdy przerażony proroczymi snami o śmierci Amidali młodzieniec daje się opętać wielkiemu kanclerzowi, który kusi go wizją sekretnej wiedzy, umożliwiającej w takim wypadku



Palpatine i Anakin Skywalker.
Fot. z filmu „Zemsta Sithów”, reż. George Lucas

przywrócenie ukochanej do życia. Palpatine występuje w podobnej roli, jaką biblijna opowieść o wygnaniu z raju przypisuje węzowi – wcieleniu szatana. Kanclerz podstępnie obiecuje bohaterowi dostęp do wiedzy zakazanej, sprzecznej z naturą świata, w którym śmierć jest nieodzownym, koniecznym elementem kosmicznego ładu. W rezultacie Anakin buntuje się nie tylko przeciwko swoim współpracownikom i przestrzeganiom przez nich zasadom rycerzy Jedi. Jego bunt jest skierowany przeciw samej Mocy, pojmowanej jako najwyższa twórcza potęga i źródło życia we wszechświecie. Można powiedzieć, że w pewnym sensie jest to powtórzenie grzechu Adama, który za sprawą kobiety, pramatki Ewy (choć odegrała ona zupełnie inną rolę niż niewinna niczemu Amidala), złamał zakaz Boga i sięgnął po wiedzę zastrzeżoną jedynie dla Stwórcy. W „Zemście Sithów” upadek Anakina skutkuje jego przemianą w sługę ciemności, Dartha Vadera. Zło triumfuje. Większość rycerzy Jedi ginie, zaledwie kilku ocalałych z pogromu ratuje się ucieczką na odległe planety. Na miejsce szczęśliwej Republiki Galaktycznej powstaje złowroga tyrania pod rządami Palpatine’a jako Imperatora.

Historia bohatera, który ocala świat

Trzy kolejne części „Gwiezdnych wojen” powstały wcześniej od poprzednio omawianych, toteż wiele wątków „Mrocznego widma”, „Ataku klonów” i „Zemsty Sithów” zostało wprowadzonych przede wszystkim w celu ich dopasowania do historii przedstawionej w „Nowej nadziei”, „Imperium kontratakuje” i „Powrocie Jedi”. Te ostatnie opowieści są kluczem do całego

cyklu i źródłem jego mitologicznego charakteru. Skądinąd wiadomo, że Lucas przy pisaniu ich scenariuszy nie tylko pilnie studiował europejskie i pozaeuropejskie mitologie, ale też korzystał z prac badaczy porównujących mity i odnajdujących ich wspólne motywy, powtarzające się w wierzeniach i legendach rozmaitych kul-

tur i narodów. W ten sposób powstała historia bohatera, który ma cechy indywidualne, ale jednocześnie jest uniwersalną postacią mitologicznego herosa.

Młody Luke Skywalker – jego nazwisko, które można przełożyć jako „Niebiański Wędrowiec”, jest tutaj znaczące – mieszka na peryferyjnej planecie, z dala od centrum cywilizacyjnego i politycznego Galaktyki. Jak Edyp i wielu innych mitologicznych

Gdy Luke porzuca dotychczasową bezpieczną egzystencję i wychodzi na spotkanie swego losu, czyni to samo, co każdy młody człowiek, gdy osiągnie dojrzałość, a zarazem wstępuje w ślady licznych herosów, którzy wyruszyli w świat, by poznać własne przeznaczenie.

Luke Skywalker na Tatooine.
Fot. z filmu „Nowa nadzieja”, reż. George Lucas





Szkolenie Luke'a przez Yodę.
Fot. z filmu „Imperium kontratakuje”, reż. Irvin Kershner

herosów, nie wie, kim byli jego rodzice ani skąd on sam się wywodzi. Wychowuje się pod opieką wuja i ciotki. Mimo ich wysiłków, by zrobić z niego zwykłego farmera, Luke niejasno czuje, że nie pasuje do ich małego spokojnego świata. Ciekawi go zagadka pochodzenia, a zwłaszcza postać ojca, którego nigdy nie widział. Ulega jednak woli opiekunów aż do momentu, gdy na przypadkowo odtworzonym przez robota nagraniu widzi młodą kobietę proszącą o pomoc jakiegoś Obi-Wana Kenobiego. Holograficzny obraz dziewczyny robi na nim niezwyczajne wrażenie, podobnie jak informacja wuja, że Kenobi znał jego ojca. Luke porzuca dotychczasową bezpieczną egzystencję i wychodzi na spotkanie swego losu. Czyni więc to samo, co każdy młody człowiek, gdy osiągnie dojrzałość, a zarazem wstępuje w ślady licznych herosów, którzy wyruszyli w świat, by poznać własne przeznaczenie. Na swojej drodze spotyka postacie, których prawzory pojawiają się w wielu mitologicznych opowieściach. Mistrz i pierwszy nauczyciel bohatera, Obi-Wan Kenobi, ofiarowuje mu magiczny przedmiot – świetlny miecz należący niegdyś do ojca Luke'a. Han Solo, towarzysz wyprawy, a niebawem najbliższy przyjaciel, oraz jego nieodłączny druh, półzwierzęcy Chewbacca, pomagają Lukowi uwolnić uwięzioną przez Dartha Vadera księżniczkę Leię Organę. Obi-Wan ginie, zabity przez Vadera, ale nawet po śmierci, jako „duch”, czuwa nad swym

Przed wszystkim jednak [Luke] pojmuję, że zło, ciemna strona Mocy, nie jest czymś zewnętrznym, lecz istnieje także w nim samym.

wychowankiem. Wysyła go do mistrza Yody, żyjącego na odległej planecie nauczyciela wszystkich rycerzy Jedi. Tam Luke przechodzi inicjacyjny trening ciała i umysłu – niezbędny, by mógł stać się prawdziwym Jedi. Przede wszystkim jednak pojmuję, że zło, ciemna strona Mocy, nie jest czymś zewnętrznym, lecz istnieje także w nim samym. Młodzieniec schodzi do ciemnej

jaskini i tam stacza pojedynek z widmem Vadera, by na koniec przekonać się, że pokonany upiór ma jego własną twarz.

Dla większości opisanych tu postaci i wydarzeń można odnaleźć odpowiedniki

w różnych mitologiach. W wielu takich opowieściach bohater otrzymuje lub znajduje czarodziejski przedmiot będący jego rodzinnym dziedzictwem. Prawie każdy z mitycznych herosów zostaje poddany obrędom inicjacji oraz liczny, trudny próbom męstwa. Często też bohater ma bliskiego przyjaciela i zarazem pomocnika, z którym stanowią nierozłączną parę, jak choćby znani z sumeryjskich legend Gilgamesz i Enkidu czy Achilles i Patroklos, bohaterowie „Iliady” Homera. Pierwowzorem Chewbakkii jest być może król małp, jeden z trzech bohaterów opowieści popularnej w mitologii chińskiej. Motyw zejścia do podziemi, w których dostępuje się wtajemniczenia i poznaje swoją przyszłość, pojawia się m.in. w „Odysei” Homera, a jego ślady można odnaleźć w wielu starożytnych obrzędach. Ale nie trzeba znać egzotycznych mitologii, żeby



Luke Skywalker i Darth Vader.
Fot. z filmu „Powrót Jedi”, reż. Richard Marquand

poddać się urokowi „Gwiezdnych wojen”. Na tym właśnie polega siła mitycznej opowieści, która oddziałuje bezpośrednio na ludzką nieświadomość.

Luke zdobywa umiejętności i siłę duchową rycerza Jedi, ale to nie wystarcza, by mógł wypełnić swą misję. Wcześniej musi określić własne relacje z dwiema ważnymi postaciami: Leią Organą i Darthem Vaderem. W pewnym momencie wydaje się, że uczucia, jakie Luke i Han Solo żywią do księżniczki, mogą poróżnić przyjaciół. Okazuje się jednak, że miłość Luke’a ma zupełnie inny charakter, księżniczka Leia jest bowiem jego siostrą bliźniaczką. Taki motyw żeńskiej „drugiej połowy” bohatera, tworzącej wraz z nim uniwersalną postać reprezentującą pełnię (w tym wypadku pełnię człowieczeństwa), spotykamy w wielu mitach o bogach i ludziach.

Znacznie ważniejszy jest związek bohatera z Darthem

Vaderem, od którego Luke dowiaduje się – w zakończeniu „Imperium kontratakuje” – że to on właśnie jest jego ojcem. Stosunek bohatera do tego najgroźniejszego, poza Imperatorem, reprezentanta ciemnej strony Mocy jest niezrozumiały nawet dla mistrza Yody. Rycerze Jedi uważają, że zło trzeba po prostu zwalczać, wszędzie i w każdym wcieleniu, toteż nie widzą innej możliwości niż ta, że Luke pokona i zabije swego ojca. On jednak, wbrew ich naukom, wierzy, że w Vaderze pozostało coś z dawnego Anakina: iskra dobra i ślad rodzicielskiego uczucia. W decydującym starciu Luke powstrzymuje się przed ojcobójstwem, które spowodowałoby

– jak tego oczekuje przyglądający się ich walce Imperator – przejście młodego Skywalkera na stronę ciemności. Odrzucając broń i zdając się na łaskę Vadera, Luke wprowadza do przedstawionego w „Gwiezdnych wojnach” świata nowe wartości: miłość i wybaczenie. Zamiast zniszczyć zło, przemienia je w dobro. W ten sposób ocala ojca, bo Vader ostatecznie staje w obronie syna, zabija Imperatora i choć sam ginie, przedtem powraca na jasną stronę Mocy. Ostatnia scena „Powrotu Jedi” pokazuje „ducha” wyzwolonego Anakina obok widmowych postaci jego dawnych towarzyszy: Obi-Wana Kenobiego i Yody. Ale ta przemiana nie dotyczy jedynie

Vadera-Anakina. Luke zmienia – w kategoriach chrześcijańskich powiedzielibyśmy: „zbawia” – cały swój świat i wszystkie zamieszkujące go istoty. Ciemna strona Mocy wprowadzie nadal istnieje i pozostaje groźna,

Ciemna strona Mocy wprowadzie nadal istnieje i pozostaje groźna, ale już wiadomo, że może zostać przezwyciężona dzięki zrozumieniu, współczuciu i miłości.

ale już wiadomo, że może zostać przezwyciężona dzięki zrozumieniu, współczuciu i miłości. Republika odradza się i – jak dawniej – ma szansę cieszyć się pokojem i dobrobytem. Trzeba jednak pamiętać, że ciemna strona Mocy nadal istnieje, a Sithowie, w przeszłości już przynajmniej raz ostatecznie pokonani, zawsze się odradzają. Być może taki był punkt wyjścia autorów scenariusza „Przebudzenia Mocy” – a może zupełnie inny? Miejmy nadzieję, że po raz siódmy odczytawszy na ekranie kinowym słowa: *Dawno, dawno temu w odległej galaktyce...*, damy się ponieść wyobraźni i że nie przeżyjemy rozczarowania.

Szturmowcy Najwyższego Porządku.
Fot. z filmu „Przebudzenie Mocy”, reż. J.J. Abrams



© 2015 & TM Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.

Władza i polityka, czyli demokracja a dyktatura w sadze „Gwiezdne wojny”

„Gwiezdne wojny” to filmowa saga, która funkcjonuje podobnie jak te starodawne: jest nośnikiem mitów. Jak w każdej mitologii, w „Gwiezdnym wojnach” toczy się walka pomiędzy dobrem i złem, w którą są wplecione wszystkie wartości demokracji, zwłaszcza amerykańskiej (Luke Skywalker i rebelianci), walczącej z dyktaturą (lord Darth Vader i siły Imperium).

Tekst: **dr hab. Jacek Wasilewski**

W gwiazdnej sadze przedstawiono przewrót w Republice Galaktycznej, którego inspiratorem jest demoniczny senator Palpatine (Darth Sidious), podstępnie wykorzystujący mechanizmy demokracji, by stać się wszechwładnym kanclerzem, a następnie Imperatorem. Jego służą stają się rycerz Jedi, wybraniec o niezwykłej Mocy, Anakin Skywalker, który w służbie zła przemienia się w bezwzględnego Vadera. Garstka rebeliantów, zwolenników Republiki, sprzeciwia się Imperium i po wielu zmaganiach ostatecznie zwycięża. W cz. I, II i III serii można prześledzić przyczyny powstawania dyktatur i powody przyłączania się do nich przykładowych obywateli. Ukazane zostają procedury demokratyczne oraz ich znaczenie dla porządku w państwie, ale także ich słabość w obliczu zakusów dyktatorów.

Amerykańskie mity w kosmicznej sadze

Wielu wielbicieli „Gwiezdných wojen” zwraca uwagę na podobieństwo dziejów Republiki Galaktycznej do wydarzeń znanych z historii, także z tymi związanymi z początkami Stanów Zjednoczonych. Wówczas to Anglia w oczach kolonistów była złowrogim imperium. Zaczęło się od buntu

angielskich prowincji, czyli trzynastu kolonii na wschodnim wybrzeżu Ameryki Północnej w 1775 roku – buntu, podczas którego plantator tytoniu Jerzy Waszyngton stanął na czele republikańskich rebeliantów i pokonał brytyjskie imperium.

Oprócz tego, że przywoływała mit założycielski Stanów Zjednoczonych, gwiazdna saga Lucasa była reakcją na społeczno-kulturową sytuację USA lat 70.

ciemiejących stał się jeszcze bardziej wyrazisty w pierwszej (choć chronologicznie drugiej) trylogii „Gwiezdných wojen” (cz. I–III). Przedstawiono w niej przeprowadzoną przez chciwą Federację Handlową blokadę planety Naboo, którą rządzi elekcyjna królowa Padmé Amidala, co każdemu amerykańskiemu uczniowi przypomina konflikt handlowy o herbatę z czasów wojny o niepodległość.

Oprócz tego, że przywoływała mit założycielski Stanów Zjednoczonych, gwiazdna saga Lucasa była reakcją na społeczno-kulturową sytuację USA lat 70. Stanowiła nowy mit o amerykańskich wartościach i zastąpiła westerny, które utraciły swoją nośność. W latach 70. na jaw wyszła nieuczciwość władzy prezydenta Nixona (afery Watergate), gospodarka kulą, ceny ropy rosły, zaś zimna wojna zdawała się

W filmowej serii jego drogą rusza Luke Skywalker, syn Anakina, który na odległej planecie sposobi się do roli farmera, lecz porzuca to zajęcie, by stać się obrońcą Republiki. Wątek buntu



Luke Skywalker, Obi-Wan Kenobi, C-3PO i R2-D2 otoczeni przez szturmowców.
Fot. z filmu „Nowa nadzieja”, reż. George Lucas



Klony przed atakiem.

Fot. z filmu „Atak klonów”, reż. George Lucas

nie mieć końca. Jednak w tamtym czasie podział my–oni był dość prosty. W złym rosyjskim imperium (nawet w ówczesnych filmach o Bondzie to Rosjanin zwykle był czarnym charakterem) panowała władza absolutna. Imperator nie liczył się z podwładnymi, państwo opierało się na armii, a jego celem był wzrost państwowej potęgi kosztem biedujących obywateli. Dobry był demokratyczny świat Zachodu.

Z drugiej strony także USA mogły być uważane za Imperium Zła z racji ingerencji wynikających z amerykańskich interesów w wielu rejonach świata. Lucas wspominał, że wyrósł w cieniu wojny w Wietnamie (1959–1975) i że fascynowało go, iż społeczeństwo tego ubogiego kraju, wykazujące determinację i siłę woli, było w stanie sprzeciwić się potężnej armii zaawansowanego technologicznie mocarstwa, a nawet zwyciężyć.

„Stars wars” a sprawa polska

W Polsce „Gwiezdne wojny”, znane później jako „Nowa nadzieja” (cz. IV cyklu), miały premierę w marcu 1979 roku. Dwa lata później historia z odległej galaktyki zyskała nowy wymiar w odbiorze społecznym ze względu na stan wojenny (1981–1983). Wszystkie realia wydawały się zgodne z filmowym scenariuszem – byli rebelianci, słabi, walczący w konspiracji, rozproszeni. Istniało prawdziwe imperium, które kontratakowało. Jako wróg występował gen. Wojciech Jaruzelski – Vader w ciemnych okularach, sługa Imperatora

ze Wschodu, przewodzący armii zomowców, którzy jako żywo przypominali żołnierzy Imperium – zwarty szereg nieodróżnialnych jednostek. Co ciekawe, polski Vader był kiedyś przed wojną drużynowym w harcerstwie i pochodził

ze szlacheckiej rodziny... ale Imperator przeciągnął go na swoją stronę. Metafora pasowała i jakże umacniała wątłą wiarę w to, że garstka pokona Imperium, a Gwiazda Śmierci może zostać zniszczona przez bezbronnych spiskowców knujących w podziemnych organiza-

cjach. „Gwiezdne wojny” dawały nadzieję na zwycięstwo słabszych, którzy nie mają dostępu do zaawansowanych technologii, ale dysponują Mocą przywrócenia światu harmonii, bo działają w imieniu uciśnionych milionów.

Wrogowie demokracji

W nowszych częściach gwiazdnej sagi (cz. I–III) jasny podział na dobro i zło został zaburzony: pojawia się podstęp i manipulacja wśród swoich. W baśniach smok przybywał z zewnątrz i był zły. W opowieści o Skywalkerach zło przychodzi z wewnątrz systemu, który jest wadliwy, bo może zniszczyć sam siebie w dobrej wierze. To ważna metafora dotycząca współczesnej polityki – antydemokratyczne zło może dotknąć każdego. Ale też każdy, nawet wieśniak z odległej planety, może stanąć w obronie demokracji.

Nowa trylogia to opis machinacji senatora Palpatine’a, który podstępem przejmuje władzę. Kiedy dostatecznie duża

część uczestników demokracji jest wprowadzona w błąd, wpadają w pułapkę zastawioną przez tego polityka. Proces upadku Republiki wynikał z posunięć senatora, mianowanego wielkim kanclerzem Republiki, który manipulując senatem, uzyskał olbrzymie uprawnienia. Palpatine centralizuje władzę, militaryzuje Republikę, staje się dyktatorem – zaprowadzając jednak porządek, ukrócając bezwład decyzyjny i dryfowanie systemu w przypadku klinczu interesów. Można tu przywołać nazwiska dowolnych dyktatorów, którzy przeszli taką samą drogę, choćby Hitlera w 1933 roku.

Przyjrzyjmy się bliżej ustrojowi Republiki Galaktycznej. Dyskusje w jego ramach przypominają nieco obrady ONZ. To rodzaj federacji, nie wiadomo tylko, czy to federacja państw-planet, w której władza należy do planet (jak w Unii Europejskiej), czy też do związku (jak w przypadku Stanów Zjednoczonych). W Republice Galaktycznej władza senatu jest nieskuteczna – co widać na przykładzie kwestii blokady Naboo. Senator Palpatine, tłumacząc królowej Padmé Amidali

działanie tego organu władzy, nie pozostawia jej złudzeń, że jakoś zareaguje on na problemy jej planety. Choć oficjalnie mówiło się o blokadzie z powodu opodatkowania szlaków handlowych, tak naprawdę jest ona próbą sił. Palpatine wie, że senat będzie chciał utrzymać kruchy pokój i zalegalizuje inwazję Imperium na Naboo. Europejczykom ten scenariusz przypomina układ monachijski z roku 1938, gdy mocarstwa europejskie przystały na rozbiór Czechosłowacji.

Antagonistą, który stwarzał zagrożenie w „Gwiezdnym wojnach”, był spiskujący wróg wewnętrzny, ale też świat korporacji: Federacja Handlowa, Gildia Kupiecka, Sojusz Korporacyjny, Intergalaktyczny Klan Bankowy. Nastawione na zysk, zostały one przeciwstawione tym, którzy występują w imieniu zwykłych obywateli. To królowa Amidala martwi się o poddanych i o ustrój Republiki, bo czuje się za nich odpowiedzialna – nie dla wpływu i zysków, a wśród jej stronników panuje prawdziwa bezinteresowna solidarność.

Kosmiczni Brutusowie

Myśląc o politycznym ładzie, mamy na myśli zorganizowany pokój i dobrobyt. Podmiotem tego dobrobytu mogą być jednostki, ale też wspólnoty czy instytucje. Polityczny ład Imperatora jest przez widza odrzucany, niezrozumiały. Kiedy królowa Amidala mówi do wicekróla Federacji Handlowej: *A teraz, wicekrólu, wyjaśnisz to wszystko przed senatem!* – widzimy wartości ustroju demokratycznego, w którym to

ciało parlamentarne reprezentujące ogół obywateli jest suwerenem. Powrót do tego, co dobre, to powrót do wartości demokratycznych. Makiaweliczny Palpatine, czyli Darth Sidious, jest jednoznacznie potępiony, mimo że wprowadza pewien ład i porządek (nakazuje wszak Vaderowi: *A teraz idź i zaprowadź pokój w Imperium!*). To dawny dylemat między targaną wewnętrznymi sporami rzymską republiką a zhierarchizowanym cesarstwem rzymskim.

Kiedy Brutus zabija Cezara, tłumaczy, że to nie dlatego, iż go nie miłuje, ale że bardziej kocha Rzym. To samo mówi mistrz Windu podczas aresztowania kanclerza: *On kontroluje senat i sądy!*

Czyli cały system polityczny! Jest zbyt niebezpieczny, by zostać przy życiu! Podobnie gdy Yoda oznajmia, że Luke musi się zmierzyć z Vaderem, a ów protestuje, nie chcąc zabić ojca, jego mistrz wzywa go do działania w imię wyższej idei.

Służby Jedi a demokracja

Oprócz bohaterów baśniowych, jak awanturnik Han Solo zdobywający serce księżniczki Lei Organy, w całej sadze kłuczowe role odgrywają Jedi. To nie są rycerze – typowymi rycerzami podporządkowanymi swojemu panu są Sithowie, studzy kanclerza. To wśród sił zła panuje system wasalny. Zakon Jedi jest natomiast podporządkowany decyzjom swojej rady i służy bezpośrednio Republice. Można powiedzieć więc, że jego członkowie stanowią rodzaj służb państwowych. I tu spotykamy się z bardzo ważną kwestią – Jedi odgrywają polityczną rolę pedagogiczno-wychowawczą, podobnie jak najwięksi samotni bohaterowie komiksowi.



Królowa Padmé Amidala.
Fot. z filmu „Mroczne widmo”,
reż. George Lucas



Mały Anakin Skywalker przed Radą Jedi.
Fot. z filmu „Mroczne widmo”, reż. George Lucas

Mistrz Jedi Yoda w „Imperium kontratakuje” (cz. V) mówi do Luke’a: *...bo jesteś strażnikiem porządku i służącym, wykonawcą woli, nie masz woli własnej*. Nie można powiedzieć, że rycerze Jedi są biurokratami, ale ich reguła ma korzenie biurokratyczne w rozumieniu niemieckiego socjologa Maxa Webera. Dysponują wprawdzie sztafą rycerskim, który dobrze wypada w kadrze, ale przecież wszystkie ich działania rodem z etosu rycerskiego komentowane są jako niedobre czy wręcz niebezpieczne dla porządku zakonu. Potępione jest pragnienie stawy (Obi-Wan po zwycięskiej bitwie nie chce towarzyszyć Anakinowi w grzaniu się w blasku chwały przy politykach) oraz żądza

władzy (Imperator sugeruje Anakinowi, by nie godził się na bycie pionkiem w Radzie Jedi). Służby Jedi, podobnie jak Batman, Spider-Man czy

Superman, stoją na straży porządku, ale nie sięgają po władzę polityczną. Natomiast rycerze mają system hierarchiczny – w „Gwiezdnym wojnach” Imperator obiecuje Anakinowi współzrządzenie w ramach stworzonej przez siebie hierarchii. Jednak Jedi służą nie osobie, ale Republice. Widzimy to np. w momencie, gdy Obi-Wan w rozmowie z Anakinem wskazuje, że jeśli Palpatine chce pozostać na stołku kanclerza, mimo że jego kadencja minęła, Jedi muszą interweniować. Współcześnie etos Jedi to etos apolitycznych służb demokracji: pochwyciwszy od służby cywilnej, po strażaków i policjantów.

Imperium tym różni się od Republiki, że nie można się z nim nie zgadzać. Kto nie jest z władzami, ten jest przeciw nim (Anakin mówi do Obi-Wana: *Jeśli nie jesteś ze mną – jesteś moim wrogiem*). Lucas podkreślał, tworząc nowe części sagi na początku XXI wieku, że ukazuje moment, w którym

Republika nie jest pokonywana przez Imperium, ale staje się Imperium. George W. Bush, zapowiadając krucjatę wobec niektórych wrogich krajów, a także wprowadzając ustawy takie jak „Patriot Act” z października 2001 roku, sprawił, że część mieszkańców Azji czy Afryki utożsamiała się z protestującymi małymi grupami Jedi przeciwko Imperium.

Ostrzeżenie przed Sithami

Mit odnosi się do przeszłości, ale sięga się do niego w kluczowych, newralgicznych momentach niepewnego czasu. Służy do celebracji przeszłości, ale też do przewidy-

wania przyszłości. Jak mit o wieży Babel przestrzega przed pychą, tak mitologia „Gwiezdnym wojnom” w wymiarze politycznym przestrzega przed narzekaniem

na brak w państwie demokratycznym silnej ręki, która zaprowadziłaby porządek.

W obecnym czasie świat polityczny dzieli się na dobrą Republikę i państwo Sithów, którzy działają z użyciem terroru i z ukrycia, by zachwiać systemem demokratycznym i wprowadzić swoje prawa. Mają one na celu podporządkowanie jednostki oraz pozbawienie jej możliwości wyrażania swojej opinii i wolności. Tak powstanie system, w którym zaplanuje porządek obejmujący miliony takich samych klonów. W „Gwiezdnym wojnach” poczucie zagrożenia wyeliminowało Republikę – Republika sama stała się tym, co wcześniej było zagrożeniem – państwem Sithów. Czy tak może stać się i teraz, w naszej rzeczywistości?

Wiecej o tych wątkach w *Dawno temu w Galaktyce Popularnej*, red. A. Jawtowski, Warszawa 2010.

Kylo Ren przyglądający się wystrzałowi
nowej broni Najwyższego Porządku.
Fot. z filmu „Przebudzenie Mocy”, reż. J.J. Abrams

© 2015 & TM Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.

Fenomen „Gwiezdnych wojen” – kino popularne w systemie kultury

Trudno to sobie dziś wyobrazić, ale prawie czterdzieści lat temu, w maju 1977 roku, gdy film „Gwiezdne wojny” wchodził na ekrany, nikt nie wróżył mu sukcesu. Tym bardziej nikt nie mógł wówczas przewidzieć, że data jego premiery stanie się nie tylko ważną cezurą w historii współczesnego kina, ale przede wszystkim momentem narodzin wielkiej popkulturowej ikony.

Tekst: **dr Monika Kostaszuk-Romanowska**

George Lucas wytrwale (choć przez długi czas bez efektów) walczył o realizację swego szalonego pomysłu – fantastycznej opowieści o galaktycznym konflikcie. Upór został nagrodzony – wytwórnia 20th Century Fox podjęła się produkcji filmu na podstawie scenariusza Lucasa i w jego reżyserii. „Gwiezdne wojny” w nieoczekiwany sposób z niszowego obrazu science fiction stały się obsypanym nagrodami (m.in. 6 Oscarami!) fenomenem kulturowym,

choć trudno wyjaśnić to wyłącznie z punktu widzenia kategorii artystycznych. Wizjonerski projekt Lucasa dość szybko okazał się wielkim komercyjnym sukcesem, lecz nie tylko wymiar ekonomiczny zbudował jego współczesną legendę. Równie ważny, a może nawet ważniejszy, był wymiar społeczny i kulturowy. Filmowa saga, zrealizowana dotychczas w postaci dwu trylogii, nadspodziewanie silnie oddziaływała na wyobraźnię widzów, zyskując trudną już dziś

do oszacowania, wielomilionową rzeszę zagorzałych fanów. Wykreowany przez Lucasa fikcyjny świat stał się obiektem poważnych studiów i badań naukowych (ich autorzy często sami byli fanami filmu), a także wciąż powracających sporów o to, czy „Gwiezdne wojny” można uznać za dzieło sztuki czy też raczej należałoby je zaliczyć do zjawisk opisywanych pojęciem kiczu. Aby zrozumieć sens tych gorących dyskusji, warto najpierw postawić pytania podstawowe – co jest, a co nie jest dziełem sztuki i czym właściwie jest oczywiste jej zaprzeczenie, czyli kicz.

Co jest dziełem sztuki?

Każda podejmowana przez badaczy próba teoretycznego określenia, jakie ludzkie wytwory zasługują na miano dzieła sztuki, zaczyna się na ogół od stwierdzenia, że nietatwo to ustalić. Przyczyna pozostaje zawsze ta sama – już pojęcie „sztuki” okazuje się nieostre, historycznie zmienne, a zakres obejmowanych nim obiektów bardzo szeroki. O tym, jak zdefiniujemy to pojęcie, decyduje przyjęty punkt widzenia, ale nawet w obrębie jednej perspektywy „obserwacyjnej” trzeba uwzględnić kilka możliwości dotyczących na przykład

tęgo, czym sztuka bywa, jakie pełni funkcje lub jak oddziałuje na odbiorcę. Biorąc pod uwagę wspomniane komplikacje, wybitny polski filozof Władysław Tatarkiewicz zaproponował definicję, którą nazwał „podwójnie alternatywną”. Brzmiała ona tak: *sztuka jest odtwarzaniem rzeczy bądź konstruowaniem form, bądź wyrażaniem przeżyć – jeśli wytwór tego odtwarzania, konstruowania, wyrażania jest zdolny zachwycić bądź wzruszać, bądź wstrząsać*¹. Definicję „dzieła sztuki” badacz sformułował analogicznie do tego opisu – będzie nim więc każdy (materialny) efekt wymienionych działań, który potrafi wywołać u odbiorcy takie właśnie doznania.

Kluczowe w rozpoznaniu Tatarkiewicza wydaje się zatem samo doświadczanie dzieła, to, co przeżywa obcujący z nim człowiek. Zachwyt, wzruszenie lub wstrząs wydają się reakcjami wyjątkowo silnymi – bez względu na to, czy wynikają z pobudzenia zmysłów, emocji czy też intelektu. Unikatowość takiego doznania zwykło się opisywać kolejnym bardzo wieloznacznym pojęciem „przeżycia estetycznego”. Czym jest przeżycie

estetyczne? Mówiąc najprościej, jest doświadczaniem piękna w sztuce, lecz jeśli tak właśnie je zdefiniujemy, nie wyjdziemy poza termin już przywołany. W dodatku pominiemy całe obszary sztuki (głównie współczesnej, ale nie tylko), w której potocznie rozumiane piękno nie zawsze jest obecne. Czy będzie nam towarzyszyło odczucie piękna, gdy w Muzeum Prado w Madrycie przystaniemy przed słynną „czarną serią” Francisca Goi przedstawiającą ponure, dramatycznie zdeformowane postacie? Zapewne nie, choć kontekst miejsca, świadomość, kim był autor tych obrazów, a może też wiedza, że cudem ocalały przeniesione ze ścian domu artysty, zbudują w nas poczucie obcowania z czymś niezwykłym i ważnym.

Lepiej zatem przyjąć, że istotnym elementem przeżycia estetycznego jest właśnie (nie do końca wyłącznie subiektywne) wrażenie odbiorcy, iż dzięki kontaktowi z dziełem uczestniczy w wydarzeniu niecodziennym – a nawet w pewnym

sensie odświeżającym – które powinno w nim pozostać jako żywe wspomnienie takiego właśnie doznania. *Ważniejszy od samego dzieła jest efekt, jaki ono wywołuje. Sztuka może umrzeć, obraz może ulec zniszczeniu. Istotne jest ziarno, które zostało zasiane* – powiedział kiedyś hiszpański artysta Joan Miró.

**Sztuka jest odtwarzaniem rzeczy
bądź konstruowaniem form, bądź
wyrażaniem przeżyć – jeśli wytwór
tego odtwarzania, konstruowania,
wyrażania jest zdolny zachwycić
bądź wzruszać, bądź wstrząsać.**

Wymóg „aktywności” odbiorcy wydaje się szczególnie ważny, jeśli przypomnimy znaną tezę filozofa Romana Ingardena, który twierdził, że każde dzieło sztuki (w przeciwieństwie do zwykłych wytworów materialnych) jest bytem potencjalnym, „nieskończonym”, pełnym „luk”. Dopiero zaangażowanie w jego odbiór widza (słuchacza lub czytelnika) aktualizuje, czyli dopełnia i ostatecznie stwarza dzieło.

W poszukiwaniu w miarę klarownej formuły dzieła sztuki koncentrowaliśmy się do tej pory na odbiorcy i jego przeżyciu, a to, oczywiście, nie jedyna możliwość. Dzieło sztuki definiuje się, biorąc też pod uwagę jego autorstwo, budowę (a więc treść i formę), funkcje i miejsce w całym systemie kultury. Tak więc wypadałoby przyjąć, że jest nim coś, co tworzy artysta, co on sam uznaje za dzieło (choć tu znów pojawia się trudne pytanie o definicję artysty). Takie założenie potwierdza często dziś używany termin kina autorskiego. Opisuje on kino tworzone przez uznanych reżyserów, których charakterystyczny styl, sposób obrazowania, a nawet zainteresowanie określoną problematyką dają się łatwo rozpoznać

¹ W. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć*, Warszawa 2005, s. 52.

w każdym kolejnym filmie. Do kina autorskiego zaliczamy więc dzieła (raczej „ambitne” niż *stricte* rozrywkowe) wyrażające „podpisane”, sygnowane autorską wizją ich twórcy.

Te spostrzeżenia można też odnieść do kwestii treści i formy dzieła sztuki. Mówiąc najprościej, oczekujemy od takiego dzieła pogłębionej problematyki, wartościowej interpretacji poruszanego tematu, a także dającego do myślenia przesłanie. Równie wysokie są oczekiwania wobec formy. Na ogół używa się tu pojęcia „artyzm”, oznaczającego właśnie doskonałość formalną, staranne dopracowanie stylu i kompozycji utworu, ale także pewną cechę dzieła, którą trudno objaśnić, bo na jej uzyskanie nie ma prostego przepisu. Słynna rosyjska tancerka Maja Plisiecka mówiła o niej tak: *Można wypracować krok, piruet, nawet skok można poprawić, ale artyzm albo jest, albo go nie ma. Jeśli Bóg nie dał tej iskry, najcięższa praca nie pomoże.* Kolejne zagadnienie – funk-

cji sztuki – wydaje się sprawą jeszcze bardziej złożoną. W historii kultury postrzegano je rozmaicie. Słynne hasło modernistów *l'art pour l'art* (sztuka dla sztuki) wyrażało przekonanie, że prawdziwe dzieło sztuki winno realizować wyłącznie funkcję estetyczną, ale było to ujęcie skrajne, motywowane potrzebą uwolnienia sztuki od podporządkowania powinnościom czysto użytkowym (np. dydaktycznym lub rozrywkowym). Zdecydowanie bardziej pojemna – i jako punkt odniesienia do dziś aktualna – wydaje się klasyczna formuła *docere, delectare, movere* (uczyć, dawać przyjemność, poruszać). Starożytny nauczyciel retoryki Kwintyliusz użył jej dla opisania celów doskonałej mowy, ale z całą pewnością można tę formułę odnieść również do każdego innego dzieła sztuki (a przemawianie zaliczano do twórczości artystycznej). Funkcja sprawiania przyjemności, dostarczania widzowi satysfakcji (z obcowania z dziełem sztuki) oraz funkcja wywoływania silnych przeżyć zostały już wcześniej omówione. Osobnego komentarza wymaga natomiast idea *docere*. Nie chodzi tu przecież o prosty dydaktyzm, lecz raczej o poznawczo-symboliczną rolę sztuki. Dzieło artystyczne byłoby zatem szczególnie typu przekazem skierowanym do odbiorcy, koncentrującym jego uwagę na jakimś elemencie rzeczywistości i próbującym go wyjaśnić. Nie zawsze łatwo taki przekaz zrozumieć. A to dlatego, że komunikowanie sensu w sztuce odbywa się w sposób szczególny – zapośredniczony

(czyli nie wprost), z użyciem metafor, zastępczych skojarzeń, ale też celowo pozostawionych przez twórcę tropów. W procesie dekodowania (odczytywania) dzieła są szczególnie ważne, bo to właśnie one odpowiadają za osadzenie utworu w szerszym kontekście kultury symbolicznej, której każde dzieło sztuki jest elementem.

Czym jest kicz?

Okazuje się, że zjawisko kiczu zdecydowanie łatwiej objaśnić niż fenomen dzieła sztuki. Można wybierać wśród wielu teorii i koncepcji. Jedną z najbardziej znanych to ta zapro-

ponowana przez Abrahama Moles'a. Francuski filozof zastosował podwójną prowokację, nazywając kicz „sztuką szczęścia”. Pojęcie „dzieło” – zarezerwowane dla dzieł sztuki – odniósł do jej przeciwieństwa, sugerując w dodatku, że kicz daje szczęście. Tłumaczył to

Kicz jest na miarę człowieka, w odróżnieniu od sztuki, która go przerasta; rozcieńcza oryginalność w takim stopniu, że może być przyjęty przez wszystkich.

tak: *Kicz jest na miarę człowieka, w odróżnieniu od sztuki, która go przerasta; rozcieńcza oryginalność w takim stopniu, że może być przyjęty przez wszystkich*². Jako przeciwieństwo sztuki kicz wydaje się zatem zjawiskiem w pełni demokratycznym – nie jest oderwany od codzienności, nie zaskakuje i nie zmusza do nadmiernego wysiłku, czyli w założeniu pozostaje dostępny dla każdego (co, oczywiście, nie oznacza, że każdemu musi się podobać). To nie tylko „sztuka szczęścia”, ale wręcz „recepta na szczęście” – jej uniwersalna wartość wynika z przystosowania do potrzeb człowieka, a przecież wszyscy chcemy być szczęśliwi.

Wytwory zaliczane do kiczu na ogół opisuje się połączeniem trzech cech – powinny być „lekkie, łatwe i przyjemne”. Zasadę lekkości można powiązać z zasadą prostej, doraźnej przyjemności. Z kolei zasadę przyjemności wystarczy objaśnić przez kontakt z czymś, co nie jest trudne w odbiorze. Wymóg ten spełniają utwory, które cechuje przystępna forma i czytelna, niespecjalnie głęboka treść. Nie bez powodu Moles jako jeden z podstawowych wyznaczników kiczu wskazywał „zasadę komfortu”. Łączył ją z „przeciętnością wymagań” i „łatwą akceptacją”.

Kicz jako łatwe piękno i dostępna przyjemność ma wyrażać antyestetyczne cechy. To, co zostało wykreowane jako

² A. Moles, *Kicz czyli sztuka szczęścia. Studium o psychologii kiczu*, Warszawa 1978, s. 34.

przesadnie, „landrynkowo” śliczne, w rzeczywistości piękne nie jest, bo kreację niby-piękna zawsze znaczy przesada, nadmierność, jawne zafałszowanie. Spotęgowana ozdobność w istocie zaprzecza idei piękna, które od starożytności kojarzy się z proporcją, umiarem i harmonią. Kiczowate, radosne szaleństwo zmysłów tak naprawdę oddala nas od rzeczywistości, skłania do percepcji wytworów, które nie oddają prawdy o niej, przerysowują i przekłamują prawdziwy obraz świata.

Przystawowe „jelenie na rykowisku” wpisane w malowniczy wschód (lub zachód) słońca obrazują przeżycie, które nie ma odniesienia do dostępnych nam doznań.

Pozorne szczęście kiczu ma więc swoją cenę. Przystępność utworu oznacza – jak obrazowo tłumaczył Moles – „rozcieńczenie oryginalności”. Jeżeli przyjąć, że

dzieło sztuki to niepowtarzalny, autorski koncept twórcy (o czym była już mowa), to podstawowym wyznacznikiem kiczu byłby właśnie brak oryginalności, niczym nieskrępowane naśladownictwo, powielanie ogranych, a więc sprawdzonych i „bezpiecznych” pomysłów. Tak więc słynne „Słoneczniki” Vincenta van Gogha z pewnością są dziełem sztuki, ich do bólu liczne kopie (jeśli są tylko wspomnianym powieleniem i nic do oryginału nie wnoszą) już trudno tak określić. Przykład „Słoneczników”, a właściwie ich – pozbawionych wartości oryginału – powtórzeń, dobrze ilustruje jeszcze jedną cechę kiczu. By ją objaśnić, warto sięgnąć do etymologii – językowego źródła terminu. Otóż wyraz „kicz” pochodzi z języka niemieckiego i dosłownie oznacza bubel, coś marnego, tandetnego. Kicz kiczem jako pierwsi nazwali dziewiętnastowieczni znawcy sztuki, komentując wątpliwy gust niemieckich mieszczań nabywających – dla pokazania swojego statusu majątkowego – tandetne, standardowe pejzaże

oprawione w „eleganckie” złote ramy. Wytwór zaliczany do zjawiska kiczu można zatem określić jako prymitywną, powierzchownie efektowną, popularną namiastkę sztuki – udający ją, tani (niekoniecznie w sensie finansowym) zastępnik dla mniej wyrobionego odbiorcy.

Omówione cechy sztuki i kiczu prezentuje poniższa tabela. To zestawienie nie oddaje, oczywiście, złożonego charakteru relacji obu zjawisk,

zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę charakterystyczną dla kultury współczesnej tendencję do zacierania granicy między sztuką i kiczem. Dzieje się tak nie tylko dlatego, że pewne cechy kiczu można zauważyć w sztuce zwanej wysoką. Bardziej istotny wydaje się fakt, że sami artyści często podejmują swoistą „grę z kiczem”. Świadomie wprowadzają do

swoich dzieł elementy kiczu, przetwarzają je i ogrywają, korzystając z ich wysokiej rozpoznawalności. Taki kicz wewnątrz sztuki trudno już nazwać kiczem – staje się on atrakcyjnym tropem, ważnym kulturowym kodem w nieustannej „rozmowie” dzieł z innymi dziełami i artystów z szeroko rozumianą kulturą.

Interesująco opisał to zjawisko filmoznawca Marek Henrykowski. Zwrócił on uwagę na zaskakującą prawidłowość: „sztuka potrzebuje kiczu”. Sztuka nie może pozostać obojętna wobec kiczu, wręcz musi się wobec niego określać: *Kicz, przez swą obecność, zmusza bowiem sztukę do nieustannego wytwarzania przeciwciał, zwalczających zagrożenie nim*³. Oczywiście, to spostrzeżenie wciąż nie oznacza uznania tożsamości sztuki i kiczu. Kicz, w przeciwieństwie do sztuki – jak twierdzi badacz – jedynie powiela znaki zawarte w sztuce, nie jest zdolny do ich twórczego zaktywizowania, lecz – podobnie jak sztuka – tworzy teksty kultury.

Kicz jako łatwe piękno i dostępna przyjemność ma wyraźne antyestetyczne cechy. To, co zostało wykreowane jako przesadnie, „landrynkowo” śliczne, w rzeczywistości piękne nie jest, bo kreację niby-piękna zawsze znaczy przesada, nadmierność, jawne zafałszowanie.

Sztuka	Kicz
wyzwanie dla odbiorcy, wymóg aktywnego odbioru	przystępność, łatwość w odbiorze
oryginalność	naśladownictwo, powielanie
artyzm	ozdobność, przesadna efektowność
dopracowana forma, pogłębiona treść	powierzchowność, uproszczenie przekazu

³ M. Henrykowski, *Kłopoty z kiczem filmowym*, w: *Niedyskretny urok kiczu: problemy filmowej kultury popularnej*, red. G. Stachówna, Kraków 1997, s. 14.

„Gwiezdne wojny” – kicz czy sztuka?

Pora powrócić do postawionego na wstępie pytania. Odpowiedź na nie nadal nie jest prosta i z pewnością nie uzyskamy jej, mechanicznie „przepuszczając” dzieło Lucasa przez omówioną wcześniej typologię. Zapewne okazałoby się wówczas, że „Gwiezdne wojny” to przypadek szczególnie, niepoddający się prostym ocenom. Niemniej jednak dotychczasowe ustalenia mogą pomóc w uporządkowaniu argumentów wysuwanych przez przeciwników i zwolenników filmowej opowieści o galaktycznym konflikcie. Ci pierwsi



Plakat do filmu „Nowa nadzieja”

na ogół wskazują na jej wtórność w stosunku do gatunków funkcjonujących w obiegu kulturowym. „Gwiezdne wojny” faktycznie można odczytać jako szczególny miks średnio-wiecznych opowieści rycerskich, powieści awanturniczo-przygodowej, romansu, westernu, *science fiction* i gatunku *fantasy*. Zarzut kolejny dotyczy na ogół uschematyzowanej fabuły, opartej na oczywistym podziale świata (dobro–zło), wyznaczonej rytmem starć szlachetnych obrońców wolności i bezwzględnych popleczników Imperium, z możliwym do przewidzenia zwycięstwem tych pierwszych. Spektakularnej scenerii bitew – z pościgami statków kosmicznych, walkami na miecze świetlne i zastępami sklonowanego

wojska – niejednokrotnie zarzucano ocierające się o kicz przetwarzanie efektami. Najbardziej radykalni oponenci dodają na koniec opinie, iż „Gwiezdne wojny” to „naiwna bajeczka dla dzieci” z wyraźnie uproszczonym obrazem świata i natrętnie oczywistym przestaniem.

Gdy posłuchamy argumentów wielbicieli filmu, otrzymamy dokładnie przeciwny obraz. Zarzut mikśowania gatunkowych zapożyczeń przestaje być zarzutem, jeśli docenimy, że Lucas wprowadził do światowego kina całkowicie nową wersję gatunku opisywanego terminem *space opera*. Może nie był pierwszym jego twórcą, ale zapewne jako pierwszy zaproponował tak monumentalną wizję opery kosmicznej, twórczo przetwarzając wątki rycerskie, romansowe, przygodowe i baśniowe. Złożyły się one na oryginalne, wielkoformatowe, jedyne w swoim rodzaju filmowe uniwersum zdolne poruszyć wyobraźnię i emocje wielomilionowej publiczności.

Trudno o wtórność oskarżać film, który przecierał szlaki całej fali produkcji zaliczanych do tzw. Kina Nowej Przygody. Termin – wymyślony przez polskiego krytyka filmowego Jerzego Płażewskiego – nazywał sprawnie zrealizowane, nowoczesne kino przygodowe z wartką akcją, efektownymi scenami i elementami humoru. Oczywiście, było to kino rozrywkowe, ale silnie naznaczone wizją reżysera. Nawiązywało do najlepszych tradycji kina popularnego, dzięki czemu miało na nowo przyciągnąć widzów do sal kinowych w czasach triumfującej telewizji. Dzieło Lucasa uznaje się za punkt startowy tego nurtu.

Niewątpliwym atutem kultowej już dziś cz. IV („Nowa nadzieja”), która zapoczątkowała serię, były, typowe dla Nowej Przygody, efekty specjalne. W czasach sprzed obróbki cyfrowej dowodziły wielkiego talentu, pomysłowości i ogromnego zaangażowania twórców filmu. Jak wiadomo, by je zrealizować, Lucas założył własną wytwórnię Industrial Light & Magic. I choć początki były nietatwe, a wiele efektów wypracowywano metodą niemal chatupniczą (np. modele pojazdów kosmicznych budowano z zestawów do klejenia dla dzieci), finalny produkt imponuje warsztatową precyzją i – co ciekawe – budzi szacunek nawet młodszych, wychowanych w świecie technik komputerowych, fanów. Obok estetycznych walorów obrazu (na które składają się przecież nie tylko efekty specjalne, ale też intrygujący *design* fantastycznych bohaterów czy uroda plenerów), istotną wartością całej sagi jest zamknięta w jej ramach opowieść – odczytywana jako rodzaj gwiazdnej mitologii. Dzieło Lucasa pokazało, że współczesny człowiek jest spragniony takiej narracji – nasyconej magią, objaśniającej tajemnicę Mocy

i nadającej przygodom bohaterów wyższy, filozoficzny sens. Struktura mitologiczna „Gwiezdných wojen” – jak zauważyli badacze – opiera się na uniwersalnych tropach (jak wędrówka bohatera, jego przemiana, wyprawa po skarb, pojedynek z wrogiem, zemsta), jednak przetworzonych w taki sposób, by zaoferować odbiorcy świat baśniowo niezwykle, a jednocześnie czytelny i bliski. Konstrukcja sagi data tej opowieści niespotykany rozmach – nie chodzi tu tylko o liczbę nakręconych epizodów, ale potencjał, który pozwalał wyjściową fabułę wielokrotnie obudowywać i rozgałęziać w różnych kierunkach. Bez względu na to, jak widzowie oceniają poszczególne części – czy są przywiązani raczej do pierwszej czy do drugiej trylogii – bezsporny pozostaje fakt, że „Gwiezdne wojny” w pełni zasłużyły sobie – jak zauważa antropolog Wojciech Burszta – na miano znaczącego zjawiska tzw. długiego trwania⁴.

„Gwiezdne wojny” w systemie kultury

Przede wszystkim warto zauważyć, że niezbyt często zdarza się, by utwór artystyczny stał się tak silną, rozpoznawalną na całym świecie marką. Pojęcie „marka” oznacza nie tylko wartość ekonomiczną (w przypadku marki „Gwiezdných wojen” wynoszącą dziesiątki miliardów dolarów), ale też wizerunkową – chodzi o skojarzenie identyfikujące potężną, rozbudowaną wokół filmowej serii rozrywkową infrastrukturę. Należy do niej cały przemysł produkujący gadżety, komiksy, gry, książki, zabawki, kostiumy, a także pościel, stroje dla psów czy produkty spożywcze. Saga Lucasa, jak się okazuje, potrafiła wpłynąć także na modę ślubną (coraz częściej młode pary, również w Polsce, biorą ślub „w stylu GW”). Kolejnym przejawem omawianego fenomenu jest, oczywiście, wspomniana już, niezwykle liczna i aktywna społeczność fanów. To przedstawiciele różnych narodowości, zawodów i generacji. Jednoczy ich jedno – kult „Gwiezdných wojen” praktykowany poprzez inicjowanie rozmaitych imprez, wydarzeń, obchodów, grup dyskusyjnych,

konwentów, konferencji. Fani są aktywnymi współtwórcami wciąż rozrastającego się uniwersum – sami tworzą gry, teksty i filmy (w tym nawet film o młodym Lucasie), wzbogacając świat wykreowany w gwiezdnej sadze o nowe postaci, wątki i zdarzenia.

Kiedy przed laty George Lucas obmyślał szczegóły kosmiczno-mitologicznej historii, którą chciał opowiedzieć w swoim filmie, nie mógł przypuszczać, że sam ów film stanie się niemal mitem, a z pewnością ikoną, źródłem zasilającym zbiorową wyobraźnię bohaterami,

rekwizytami, a nawet tekstami. Któż nie zna pozdrowienia „Niech Moc będzie z Tobą” przywoływanego w niezliczonych sytuacjach. Po skojarzenia z „Gwiezdných wojen” sięgali przecież nawet politycy – prezydent Ronald Reagan od

Spektakularny sukces „Gwiezdných wojen” trudno objaśnić, używając kategorii wyłącznie artystycznych. To przede wszystkim fenomen kulturowy polegający na olbrzymim wpływie, jaki saga Lucasa wywarła na różne dziedziny kultury współczesnej.



Darth Vader.
Fot. z filmu „Imperium kontratakuje”,
reż. Irvin Kershner

tytułu filmu zapożyczył nazwę swojej polityki wobec Związku Radzieckiego, określając przy tym komunistycznego przeciwnika jako Imperium Zła. Z kolei wiceprezydent Dick Cheney powiedział kiedyś o sobie, że jest Darthem Vaderem amerykańskiej administracji.

W Stanach Zjednoczonych oficjalnie uznano „Gwiezdne wojny” za element dorobku kulturowego – dzieło Lucasa dostało zaszczytu umieszczenia w Narodowym Rejestrze Filmów przechowywanych w Bibliotece Kongresu USA. I z pewnością jest już klasyką współczesnego kina.

⁴ W. J. Burszta, *Semiosfery popkultury*, w: *Dawno temu w Galaktyce Popularnej*, red. A. Jawłowski, Warszawa 2010, s. 230.



Efekty specjalne w „Gwiezdnych wojnach”

Powietrzne statki rebeliantów.

Fot. z filmu „Przebudzenie Mocy”, reż. J.J. Abrams





© 2015 & TM Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.

George Lucas, przystępując do realizacji swojego filmu, który w przyszłości stał się częścią słynnej sagi, miał w głowie konkretną wizję efektu końcowego. Aby go osiągnąć, musiał wraz z zespołem wymyślić szereg nowatorskich rozwiązań. Wiele z nich okazało się przełomowych dla przemysłu filmowego.

Tekst: **Adam Siennica**



Jak osiągnąć niemożliwe?

George Lucas do sfilmowania pierwszej części sagi filmowej „Gwiezdne wojny” („Nowa nadzieja”, 1977) chciał zastosować wyjątkowe efekty specjalne. Jednak w latach 70. XX wieku nie było to takie proste, ponieważ wykorzystywane wówczas rozwiązania nie były w stanie spełnić jego oczekiwań. Co więcej, kierownictwo wytwórni 20th Century Fox, które podjęło się produkcji tego filmu, zamknęło dział efektów specjalnych, wychodziło bowiem z założenia, że widz woli oglądać filmy realistyczne, a nie *science fiction* i *fantasy*, często kiepsko zrealizowane, więc w rezultacie nieciekawe i nieopłacalne. Twórca „Gwiezdnych wojen” chciał zmienić to przekonanie i pokazać, że efekty specjalne można tworzyć na skalę, ja-

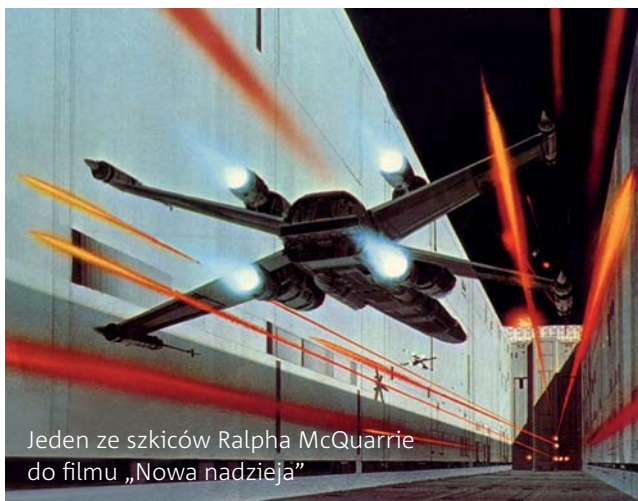
kiej nigdy przedtem nie widziano. Z tego też powodu w 1975 roku Lucas założył firmę Industrial Light & Magic (ILM) – do tej pory najlepszą firmę w tej branży na świecie.

Początki nie były łatwe. Aby nakręcić film według swojej wizji, reżyser musiał niemal wszystko stworzyć od zera. Wspólnie z Johnem Dykstrą zebrali grupę 75 utalentowanych osób, dla których w większości była to pierwsza praca przy filmie pełnometrażowym. Decyzja ta jednak okazała się tyle obiecującym, co pechowym rozwiązaniem, ponieważ młodzi specjaliści pracowali bez zważania na terminy, a zajmowały ich głównie eksperymenty (np. Dykstra zrzucił lodówkę z dachu magazynu, w którym toczyły się prace, bo chciał usłyszeć, jaki wyda ona dźwięk). Kiedy pół roku przed premierą Lucas przyszedł zobaczyć rezultat ich starań, dostał jedynie cztery gotowe, acz nieudane ujęcia. Nie pozostało mu nic innego, jak wziąć sprawy w swoje ręce – zmobilizował ekipę i w sześć miesięcy, pracując dzień i noc, zrobili tyle, ile powinni byli w rok. W tej grupie znalazły się takie późniejsze legendy efektów specjalnych jak John Dykstra, Richard Edlund, Dennis Muren czy Joe Johnston (przyszły reżyser „Captain America: Pierwsze starcie”, 2011). Należał do nich także David Fincher, który pracował jako operator kamery w filmie „Powrót Jedi” (cz. VI). Obecnie jest on jednym z najbardziej znanych reżyserów dzięki realizacji filmów takich jak „The Social Network” (2010) czy „Zaginiona dziewczyna” (2014).

Jednak zanim ekipa mogła zacząć prace nad efektami specjalnymi, trzeba było opracować wizualny styl filmu, w tym m.in. wygląd wszelkich statków kosmicznych oraz miejsc, w których miała toczyć się akcja. Odpowiadał za to Ralph McQuarrie, twórca niezwyklej szkiców koncepcyjnych, na których podstawie pracowała ekipa ILM. Dziś te projekty

śmiało można nazwać wyjątkowymi dziełami sztuki, stanowiącymi przejaw nadzwyczajnego kunsztu, którego znaczenie dla wyglądu tzw. oryginalnej trylogii (cz. IV–VI) jest kluczowe.

Grupa artystów tworzyła miniatury statków kosmicznych czasem całkiem sporej wielkości – na przykład okręt Tantive IV, uciekający przed imperialnym statkiem w pierwszych sekundach filmu „Gwiezdne wojny: Nowa



Jeden ze szkiców Ralpha McQuarrie do filmu „Nowa nadzieja”

nadzieja” (cz. IV), miał prawie 200 cm długości! Lucasowi zależało, żeby każdy model okrętu powietrznego był dopracowany w najmniejszym detalu. Potem dzięki systemowi Dykstry (później nazwano go DykstraFlex) nagrywano te modele na tle tzw. blue screenu, na który następnie w postprodukcji nakładano tło. W zasadzie znaczna część rewolucyjnych efektów specjalnych oryginalnej trylogii opierała się na dopracowanych makietach i modelach oraz ich kreatywnym kręceniu.

Przy dodawaniu tła na blue screenie często wykorzystywano technikę *matte painting*, którą potocznie nazywa się domalówką. Polega ona na tym, że elementy tła domalowuje się ręcznie. Na przykład we wspomnianej otwierającej scenie McQuarrie stworzył planetę, obok której przelatują statki kosmiczne. Tę technikę wykorzystano też przy usuwaniu niepotrzebnych elementów (np. koła w śmigaczu Luke’a Skywalker’a, który w filmie lata na niewielkiej wysokości nad ziemią), dodawaniu detali w różnych scenach, domalowaniu planet w kosmosie czy wzbogacaniu tła na obcych planetach. Ostatecznie w wielu scenach trudno dostrzec, czy mamy do czynienia z domalówką, czy jest to jednak prawdziwe tło, bo twórcy kręcili w niezwyklej lokalizacji lub zbudowali wymyślną scenografię. To świadczy o tym, jak ważny był to element dla wizualnego stylu „Gwiezdnych wojen”.

Z kolei najtrudniejszym wyzwaniem było realistyczne kręcenie szybko latających statków kosmicznych w przestrzeni.

Ówczesna technologia nie pozwalała osiągnąć zadowalającego efektu. Rozwiązanie znów znalazł John Dykstra, który stworzył tzw. *motion control*, czyli komputerowy system kontroli kamery – w uproszczeniu – umożliwiający wielokrotnie identyczne powtórzenie danego ruchu tego urządzenia. Pozwalało to filmować makiety i miniatury w różnorodny i efektywny sposób, dzięki czemu całość na ekranie wygląda prawdziwie nawet po dziś dzień. Wymyślony w tamtym czasie system zrewolucjonizował branżę filmową.

W latach 70. wielu widzów ciekawiło, jak udało się uzyskać jeden z najbardziej rozpoznawalnych efektów specjalnych „Gwiezdných wojen” – efekt miecza świetlnego. Okazuje się, że podczas realizacji pierwszego filmu z tego cyklu klingę stworzono na planie. Ostrze drewnianego miecza było owijane materiałem odblaskowym używanym przy produkcji ekranów kinowych, a następnie ustawiano oświetlenie tak, by osiągnąć efekt lśnienia. Potem, podczas postprodukcji, specjalista z ILM podkreślał kolorowy i „świetlny” efekt za pomocą prostych filtrów. W cz. V i VI klingi były już całkowicie tworzone w postprodukcji.

Kultowe napisy, którymi rozpoczyna się każda część gwiazdnej sagi, zrobiono natomiast w trudniejszy i bardziej czasochłonny sposób, niż można by przypuszczać. Na ziemi położono dużą płytę, na której leżały wydrukowane żółte napisy na czarnym papierze. Wspomniana już kontrolowana komputerowo kamera powoli sunęła od góry do dołu, dając efekt

swobodnego przesuwania się napisów. Trzeba było robić to bardzo wolno, by osiągnąć efekt płynności. Kiedy oryginalna trylogia „Gwiezdných wojen” została wydana na DVD w 2004 roku, zamieniono oryginalne napisy tworzone tą metodą na generowane komputerowo.

Ekipa ILM dokonała także ważnego udoskonalenia technologii animacji poklatkowej, tworząc technikę zwaną *go motion*. Polegało to na wprowadzeniu w każdej klatce rozmycia ruchu, które potem wygładzano i dzięki temu pozbywano się sztywności ruchu typowego dla animacji poklatkowej. Dzięki temu atak maszyn krocących AT-AT z filmu „Imperium kontratakuje” (cz. V) nawet współcześnie wygląda niezwykle realistycznie. Było to podejście nowatorskie, ale jednocześnie czasochłonne, bo zrobienie dwudziestu klatek animacji trwało godzinę, a przecież mówimy tu



Maszyny AT-AT. Fot. z filmu „Imperium kontratakuje”, reż. Irvin Kershner

o zaledwie sekundzie filmu! Należy też pamiętać, że w tej scenie pracowano ze sporej wielkości modelem maszyny kroczącej, który trzeba było ręcznie przesuwac. Animację poklatkową wykorzystywano także w „Nowej nadziei” i „Powrocie Jedi” (cz. VI).

W filmach nie zabrakło również efektów animatronicznych dopracowywanych w wyjątkowy sposób. Za przykład może posłużyć Jabba Hutt z „Powrotu Jedi”, który był kierowany przez sześć osób naraz. Trzech animatorów siedziało w środ-

ku kukły kosmicznego gangstera, a trzech sterowało lalką na zewnątrz – musieli idealnie koordynować swoje ruchy, by Jabba ożył na ekranie. Nie można zapomnieć też o kukle mistrza Yody z „Imperium kontratakuje”, granego przez Franka

Oza, który podłożył swój głos i kierował ruchami tej postaci. George Lucas najpierw chciał, aby Yodę stworzył Jim Henson, czyli twórca lalek z serii „Muppety”, ale ten nie podjął wyzwania z powodu braku czasu i polecił mu Oza. Przy budowie niezwykle realistycznej kukły wykorzystano nowatorskie podejście, które było hybrydą pomysłów ekipy ILM i techniki opracowanej przez Hensona. Efekt przekroczył wszelkie oczekiwania, bo oto w pełnometrażowym filmie pojawia się postać kosmity, w którego istnienie widz wierzy od pierwszej sceny, zapominając, że jest to kukła. Prawdopodobnie pierwszy raz udało się stworzyć tak realistycznie wyglądającą, niemal jak żywą marionetę, co spowodowało, że podczas pracy na planie sam reżyser, Irvin Kershner, zapominał się i swoje uwagi kierował do... Yody, a Frank Oz musiał mu przypominać, że to on tutaj gra.

Grupa marzycieli z Industrial Light & Magic przeszła do historii jako pionierzy branży efektów specjalnych, którzy przekraczali granice ówczesnej techniki, osiągając niemożliwe.

Wszystko, co możemy zobaczyć w cz. IV–VI „Gwiezdnych wojen”, twórcy filmu musieli opracowywać praktycznie od początku, a znane techniki rozwijać w użytecznym dla nich kierunku i dzięki temu wyznaczali nowe standardy. Ich sukces nie tylko dał początek nowoczesnej branży efektów specjalnych, ale dokonał rewolucji w kinie. W Hollywood nagle odżyła chęć tworzenia widowiskowych filmów opartych na efektach specjalnych, które miały gwarantować produkcjom filmowym sukces, co zaowocowało m.in. powstaniem kina Nowej Przygody.

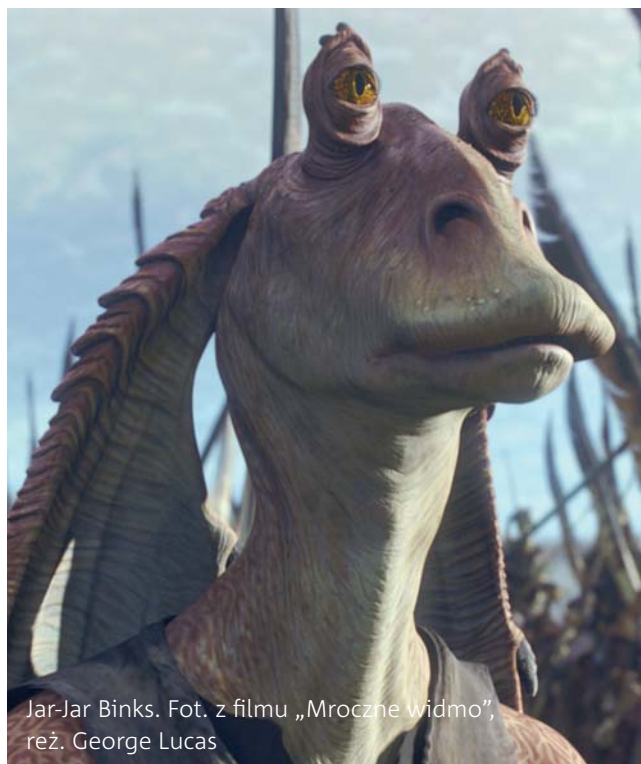
Nowa seria – nowe możliwości

Pod koniec lat 90. XX wieku George Lucas zaczął pracę nad tzw. pierwszą trylogią (cz. I–III), czyli trzema nowymi częściami „Gwiezdnych wojen”, których akcja rozgrywa się przed wydarzeniami z powstałej wcześniej oryginalnej trylogii. Śmiało można powiedzieć, że bez nich współczesne hollywoodzkie superprodukcje nie wyglądałyby tak, jak możemy obecnie podziwiać na ekranach.

„Gwiezdne Wojny: Mroczne widmo” (cz. I) to film z 1999 roku, w którym wykorzystano efekty komputerowe na niespotykaną wcześniej skalę – znalazło się tu około 2 tysięcy ujęć z ich użyciem. Dla porównania: współczesne widowiska mają średnio około 2,5 tysiąca ujęć z tzw. CGI (Computer Generated Item, czyli rzecz generowana komputerowo). Przed cz. I sagi efekty komputerowe pojawiały się w filmach, ale w o wiele mniejszym stopniu. Lucas i eksperci z Industrial Light & Magic musieli po raz kolejny rozwinąć technologię, by być w stanie

zrealizować swoje pomysły. Opracowano wtedy wiele systemów komputerowych i technik, które współcześnie nadal są używane przy tworzeniu efektów specjalnych.

W filmie tym po raz pierwszy pokazano też dopracowaną, w pełni renderowaną komputerowo postać, która mówi i ma interakcje z żywymi aktorami. Mowa o fajtłapowatym Jar-Jar Binksie, któremu głosu użyczył Ahmed Best. Co ciekawe, o tę rolę walczył sam król popu, Michael Jackson, który chciał zagrać tego bohatera z użyciem charakterystyki, tak jak w jednym ze swoich słynnych teledysków. Jednak Lucas miał zamiar przekroczyć pewną granicę i wprowadzić w kinie aktorskim komputerową postać, jakiej jeszcze nie było. Pod względem technicznym udało mu się to, bo Jar-Jar



Jar-Jar Binks. Fot. z filmu „Mroczne widmo”, reż. George Lucas

W oryginalnej trylogii Lucas i jego ekipa rozwijali praktyczne efekty specjalne, zaś przy powstawaniu tzw. pierwszej trylogii dokonali ogromnego rozwoju efektów komputerowych.

Binks przetarł szlak dla tak słynnych bohaterów jak Gollum z „Władcy pierścieni”, Neytiri z „Avatara” czy Caesar z serii „Planeta małp”, i to pomimo tego, że Binks stał się jedną

z najbardziej nienawidzonych figur w historii kina.

Lucas również po raz pierwszy dał filmowcom niezwykle użyteczne środki do nieograniczonego tworzenia tła. To właśnie cz. I–III spopularyzowały wykorzystanie efektów kompute-

rowych do budowy rozmaitego rodzaju scenografii czy krajobrazów. Innymi słowy, filmowcy mogli kręcić aktorów na tle zielonego ekranu i dopiero potem dodawać otoczenie. W pewnym sensie jest to rozwój formy *matte painting* (domalówki) wykorzystywanej w oryginalnej trylogii. W przypadku pierwszej trylogii mówimy już jednak o tzw. *digital matte*, która pozwala domalowywać różne rzeczy w komputerze i obecnie jest często wykorzystywana w największych superprodukcjach z Hollywood.

Także na potrzeby „Mrocznego widma” opracowano nowatorskie oprogramowanie tzw. symulatora tkaniny, które pozwalało tworzyć realistyczne ubiory komputerowych bohaterów w tle. Taka, wydawałoby się, drobnostka ułatwiła

w przyszłości tworzenie bogatych dalekich planów pełnych postaci w różnych strojach.

Z kolei „Atak klonów” (cz. II) okazał się pierwszym filmem w historii kina, który w całości kręcono cyfrową kamerą. To pozwalało Lucasowi na większą swobodę, bo łatwiej jest wprowadzać efekty komputerowe na cyfrowe nagrania oraz, co dla wielu było kluczowym czynnikiem, pozwalało na redukcję kosztów. Film ten spopularyzował też zakulisowy trend

wykorzystywania tzw. cyfrowych storryboardów – zamiast rozkładać sceny na ręcznie rysowanych kartach, wykorzystano (stworzony specjalnie na potrzeby tego filmu) system przewizualizacji scen ze wstępnymi efektami specjalnymi. To pozwalało inaczej zobrazować dane sceny, zanim jeszcze zagrali je aktorzy, a specjaliści od efektów zaczęli tworzyć animację. Dzięki temu reżyser mógł podjąć decyzję, czy taki układ będzie się sprawdzał na ekranie, i wprowadzić ewentualne korekty.

Druga część sagi spopularyzowała również inny trend współcześnie wykorzystywany w wielkich hollywoodzkich produkcjach. Otóż po raz pierwszy właśnie w „Ataku klonów” zamiast tradycyjnych dublerów-kaskaderów wykorzystano „cyfrowych dublerów”, którzy zastępowali aktorów

w niebezpiecznych scenach akcji. Nie zapominajmy też, że nadal rozwijano prezentację komputerowych postaci. Po raz pierwszy pokazano w ruchu komputerowego Yodę, który w oryginalnej trylogii był statyczną kukiełką, a tutaj nabrał trochę dynamiki, zachowując przy tym ważne cechy

pierwowzoru. Tym samym udało się dokonać tego, co nie udało się w „Mrocznym widmie” z Jar-Jar Binksem – przekonać widzów do cyfrowego bohatera.

Chociaż pierwsza trylogia miała ogromny wpływ na wygląd współczesnego kina rozrywkowego dzięki rozwojowi wykorzystania efektów komputerowych, nie brakowało w niej staromodnego podejścia. W mniejszym stopniu wykorzystywano miniatury (budowle, scenografie, niektóre statki kosmiczne), stosowano też tradycyjną charakterystykę. Pomimo że Lucas dążył do zwiększenia liczby postaci komputerowych, wielu kosmitów to aktorzy w specjalnych kostiumach.

Pierwszy cykl sagi stworzył na nowo branżę efektów specjalnych, a drugi przesunął bardzo daleko granice możliwości dzięki rozwojowi efektów komputerowych. Gdyby nie „Gwiezdne wojny”, współczesne kino rozrywkowe oparte na efektach specjalnych nie istniałoby w takiej formie, jaką znamy.

Bez wątpienia twórcy obu trylogii „Gwiezdných wojen” wpisali się do historii kina, dokonując rewolucji w filmie pod względem technicznym.

Po prawej – Sokół Millennium, statek Hana Solo.
Fot. z filmu „Przebudzenie Mocy”, reż. J.J. Abrams



© 2015 & TM Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.



Przeprowadź lekcję nie z tej ziemi!

Zapraszamy wszystkich nauczycieli
do skorzystania z gotowych
scenariuszy lekcji.

Wejdź na stronę **www.nowaera.pl/gwiezdne-wojny**
i zabierz swoich uczniów w podróż do odległej galaktyki!

Pobierz materiały wideo z najnowszego epizodu „Gwiezdne wojny: Przebudzenie Mocy” oraz scenariusze z zadaniami dla uczniów i przeprowadź gwiazdną lekcję.



Język polski **gimnazjum**

O przejściu z jasnej na ciemną stronę Mocy • *Dawno, dawno temu w odległej galaktyce...*, czyli o czym będzie kolejna część „Gwiezdných wojen” • Dobro i zło w filmie „Gwiezdne wojny: Przebudzenie Mocy”



Język polski **szkoła ponadgimnazjalna**

Kobiety w „Gwiezdných wojnach” • *Dawno, dawno temu w odległej galaktyce...*, czyli o czym będzie kolejna część „Gwiezdných wojen” • Przebudzenie młodości



Język angielski **gimnazjum**

„Star Wars” masters. Is the Force with you?
„Star Wars” special effects



Język angielski **szkoła ponadgimnazjalna**

Amazing „Star Wars” machines
„Star Wars” melting pot



Godzina wychowawcza

Być po jasnej stronie Mocy
Obudź w sobie Moc!

Koordinacja prac: Anna Pietrzak
Redakcja: Aleksandra Bednarska, Anna Pietrzak
Redakcja językowa: Aleksandra Bednarska
Projekt okładki: Studio Kozak, Małgorzata Gregorczyk, Aleksandra Szpunar
Opracowanie graficzne: Studio Kozak, Małgorzata Gregorczyk, Aleksandra Szpunar
Fotoedycja: Magdalena Dzwonkowska
Realizacja projektu graficznego: Studio Kozak

Zdjęcia: © 2015 & TM Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved (okładka, s. 1, 6, 7, 16, 17, 18, 19, 23, 28, 34-35, 39, 43),
BE&W/Mary Evans/Ronald Grant Archive/Lucasfilm (s. 12), Indigo/The Kobal Collection/Lucasfilm (s. 5, 8),
Indigo/The Kobal Collection/Lucasfilm/20th Century Fox (s. 3, 4, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 32, 33, 36, 37, 38),
Shutterstock (s. 2)

ISBN 978-83-267-2641-5
Copyright by Nowa Era Sp. z o.o.
Warszawa 2016



Nowa Era Sp. z o.o.
Aleje Jerozolimskie 146 D
02-305 Warszawa
Tel. 22 570 25 80
Faks: 22 570 25 81
www.nowaera.pl, e-mail: nowaera@nowaera.pl



Rey. Fot. z filmu „Przebudzenie Mocy”, reż. J.J. Abrams
© 2015 & TM Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.



GWIEZDNE
PRZEBUDZENIE MOCY
WOJNY
Tylko w kinach

**Nowa Era
wyłącznym partnerem
edukacyjnym premiery filmu
„Gwiezdne wojny:
Przebudzenie Mocy”**

ISBN 978-83-267-2641-5



9 788326 726415