

**OD STRUKTUR MITOLOGICZNYCH W FILMIE DO
FENOMENÓW RELIGIJNYCH W RZECZYWISTOŚCI SPOŁECZNEJ
NA PRZYKŁADZIE *GWIEZDNYCH WOJEN* GEORGE'A LUCASA**

Kultury tradycyjne zapewniały usensownienie codziennych czynności, takich jak uprawa ziemi, polowanie, przygotowywanie posiłków, jednym słowem – pracy, poprzez odniesienie ich do sfery sacrum i czasu początku, w których wszystkie znaczące dla kondycji ludzkiej działania znajdują swój pierwowzór. Człowiek „pierwotny” poruszał się ciągle w świecie sensów uprawomocnionych przez sacrum, mających swój paradygmatyczny wzorzec w mitach i w rytuałach. Współcześnie szczególnie praca utraciła sakralny charakter. Nie ma ona dla większości ludzi kultury zachodniej żadnego – poza zarobkowym – sensu, a cała ludzka aktywność zdaje się nie mieć innego celu niż konsumpcyjny. Religia, w klasycznym rozumieniu, przestała odpowiadać na potrzeby takiego społeczeństwa. W świecie zachodnim religie zinstytucjonalizowane zaczynają tracić na znaczeniu, stają się „dekoracją”. Nie potrafią już nadawać sensu ludzkiej egzystencji. Znika religijność, pojawia się duchowość ze skłonnością do indywidualizmu i synkretyzmu¹. Każdy musi

¹ P. Socha, *Psychologia rozwoju duchowego – zarys zagadnienia*, [w:] *Duchowy rozwój człowieka. Stadialne koncepcje rozwoju w ciągu życia*, red. *idem*, Kraków 2000, s. 15 i n. oraz D.M. Wulff, *Psychologia religii. Klasyczna i współczesna*, przeł. P. Jabłoński, M. Sacha-Piekło, P. Socha, Warszawa 1999, s. 22–23.

znajdować swój własny sens, co prowadzi do tworzenia „prywatnych” systemów odniesienia, które składają się z elementów zebranych przez jednostkę poszukującą coraz lepszych form samoaktualizacji. Nie tylko religia straciła na znaczeniu. Skompromitowały się też wielkie ideologie XX wieku, a nawet zostało zanegowane samo pojęcie ideologii jako prawomocnego sposobu opisu i przetwarzania rzeczywistości. Jak zatem współczesny człowiek radzi sobie z taką sytuacją?

MIT DZISIAJ

Mit występuje w świecie współczesnym w sposób rozproszony i nieciągły. Nie można jednak powiedzieć, że został całkowicie unicestwiony przez racjonalizm, czy też wyparty przez ideologię lub paradygmat naukowy. Paradoksalnie to właśnie nauka oraz technologia zbliżają się wraz ze swym rozwojem do obrazowania za pomocą quasi-religijnych schematów, a „žadnej, dość zaawansowanej technologii nie można odróżnić od magii”². Dzieje się tak dlatego, że język specjalistów z różnych dziedzin staje się coraz bardziej hermetyczny i niezrozumiały dla przeciętnego człowieka. Z kolei rozwój mediów i masowej komunikacji powoduje coraz większy dostęp ogółu społeczeństwa do informacji. Płaszczyzną komunikacji staje się język zrozumiały dla wszystkich – język kultury masowej, która żywiąc się fragmentarycznym oglądem zjawisk, tworzy nową całość, przyswajalną i uniwersalną. Płaszczyzna ta nie powoduje usensownienia egzystencji jednostki. Jej domeną jest raczej epatowanie nowością i dogmatyzacja rozwoju. Rozwój nie może się stać kategorią sensotwórczą z powodu braku wyznaczonego celu. A zatem możliwość masowej i globalnej komunikacji nie daje nam nic w dziedzinie sensu. Przyczynia się raczej do jeszcze większego

² Jest to trzecie prawo Clarke’a. A.C. Clarke, publicysta, autor science-fiction (współtwórca scenariusza do filmu Stanleya Kubricka, *2001 – Odyseja kosmiczna*), zawarł je w publikacji *Profiles of the Future. A Daring Look at Tomorrow's Fantastic World*, New York 1962. Cyt. za: S. Bukatman, *Odlot kontrolowany: efekty specjalne a percepcja kalejdoskopowa*, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2001, s. 408.

zagubienia i relatywizacji. Nauka oraz komunikacja masowa nie mogą zastąpić religii, ponieważ nie wykraczają poza własny sens. Człowiek zaś nie może się obyć bez poczucia sensu swojej egzystencji, co wyraża się przez przekraczanie własnego tu i teraz, odnoszenie swojego *status quo* do szerszej perspektywy: perspektywy religijnej lub, jak kto woli, kosmicznej.

Jednym z obszarów, które przynajmniej częściowo zajęły, czy raczej, w których zachowały się elementy usensowniającego myślenia mitycznego, jest aktywność artystyczna³. Film fabularny zajmuje szczególną pozycję w obrębie tej aktywności ze względu na uniwersalność „języka”, a co za tym idzie – masowe oddziaływanie na zbiorową wyobraźnię.

Film jest nie tyle repliką rzeczywistości, ile przekraczającym ją elementem kultury, który im dalej odchodzi od imitowania codzienności, tym bardziej zbliża się w swej strukturze narracyjnej do języka mitu. Można ukuć hipotezę, że w kinematografii od samego początku istniała ambicja kreowania światów przekraczających codzienne doświadczenie, a jako rodzaj „języka” film prowokuje twórców do budowania uniwersów i sytuacji modelowych, co w sposób konieczny przybliży tę dziedzinę sztuki do mitu. Za Eliadem możemy przyjąć, że człowiek współczesny nie może się całkowicie obyć bez obszaru mitycznego i – jak to nazywa – zachowania mitycznego⁴, a właśnie film i kino odpowiadają na te potrzeby najlepiej. A zatem zostało zachowane kontinuum – dotyczące myślenia mitycznego jako typu myślenia zbiorowego⁵ – pomiędzy cywilizacją Zachodu a kulturami tradycyjnymi.

Eliade podaje przykłady istnienia silnych sfer mitologicznych w zjawiskach historycznych (głównie ideologii) świata nowożytnego, które – zdawałoby się – programowo odżegnywały się od religii. Nie udało się im jednak obyć bez odwoływania się do swoiście pojętej mitologii. Chodzi mianowicie o marksizm, czy szerzej komunizm⁶, któremu rumuński

³ W obydwu aspektach: twórczości i jej odbioru.

⁴ M. Eliade, *Mity, sny i misteria*, przeł. K. Kocjan, Warszawa 1999, s. 25–26.

⁵ Eliade określa mit jako formę *par excellence* myślenia zbiorowego. Por. *ibidem*, s. 16.

⁶ *Ibidem*, s. 18–19.

religioznawca przypisuje szafowanie soteriologią i mitem powrotu do Złotego Wieku z mesjanistyczną, przewodnią rolą proletariatu. Drugi przykład odnosi się do mitologii zbudowanej przez narodowy socjalizm, który czerpał bezpośrednio z mitologii germańskiej, odwołując się również do czasów ostatecznych, tyle że w pesymistycznej wersji⁷. Co się zaś tyczy chrześcijaństwa w jego autentycznej, tzn. niezdesakralizowanej formie, Eliade uważa, że „jeśli zdajemy sobie sprawę z prawdziwej natury i funkcji mitu, wydaje nam się, iż chrześcijaństwo nie przekroczyło sposobu bycia człowieka archaicznego”⁸. Jednak cywilizacja Zachodu, odsuwając religię i mit na margines, stała się obszarem, na którym ludzie pozbawieni ich dobroczynnego działania są skazani na niepełną egzystencję. Taki stan prowadzi do powstawania osobowości neurotycznych, albowiem społeczeństwo nie działa w odpowiedni, kształtujący sposób na jednostkę. Nie może już być dla niej „drugim łonem” z koncepcji Josepha Campbella⁹. Owe drugie narodziny nie mogą się udać – powstają niedokończeni dorośli, których niedojrzała osobowość domaga się punktu oparcia. Wynikiem tego braku są obrazy mityczne pojawiające się w neurozach i psychozach nękających współczesnego człowieka. Amerykański psychoanalityk Rollo May uważa, że:

[...] w dzisiejszych czasach najpilniejszą naszą potrzebą jest szukanie mitu. Wiele spośród problemów patologii społecznej [...] rodzi się na skutek braku mitów, które mogłyby dać nam poczucie bezpieczeństwa¹⁰.

W tym względzie jego postulat jest zgodny z propozycjami Eliadego, który w przeżywaniu mitów widział możliwość przekroczenia jednostkowej, historycznej egzystencji. Kino i film wydają się być odpowiedzią na tę potrzebę.

⁷ *Ibidem*, s. 19–20. Por. także F.W. Haack, *Neopoganizm w Niemczech. Powrót Wotana. Religia krwi, ziemi i rasy*, przeł. Ż. Bugajska-Moskal, Kraków 1999.

⁸ M. Eliade, *op. cit.*, s. 25.

⁹ Por. J. Campbell, *Bios and Mythos*, [w:] *Psychoanalysis and Culture*, red. G.B. Wilbur, W. Muensterberger, New York 1951.

¹⁰ R. May, *Łaganie o mit*, przeł. B. Moderska, T. Żysk, Poznań 1997, s. 9.

Gwiezdne wojny uważa się za sztandarowy przykład kina stylu zerowego bądź kina nowej przygody¹¹. Mianem stylu zerowego określa się specyficzny, dominujący w kinie komercyjnym sposób opowiadania polegający na zastosowaniu reguł wypracowanych przez twórców filmu w celu zadowolenia jak największej liczby potencjalnych widzów. Opiera się on na czterech fundamentalnych zasadach, którymi są: jednoznaczność i zrozumiałość, realizm i obiektywizm, przezroczystość formalna oraz oddziaływanie na emocje¹². Styl zerowy jest zatem sposobem maksymalizacji zrozumiałości opowiadania filmowego przez przekazanie w fabule jak największej ilości informacji koniecznych do rekonstrukcji fabuły. Takie podejście sprzyja oddziaływaniu na widza struktur głębszych, nie musi on bowiem skupiać uwagi na odtwarzaniu historii ekranowej. Poprzez przezroczystość formy widz może swobodnie przeżywać emocje związane z ukazywanymi na ekranie wydarzeniami, co sprawia, że „świadomość, jako główne źródło myśli i decyzji, traci swą władzę”¹³. Taka sytuacja powoduje większą skuteczność sposobu komunikacji obrazu filmowego, który przekazuje skondensowaną informację rozumianą

[...] jako całość rozmaitych struktur intelektualnych i emocjonalnych przekazywanych odbiorcy oraz oddziaływujących na niego w rozmaity sposób – od zapełnienia jego komórek pamięciowych po przebudowę struktury jego osobowości¹⁴.

Ten holistyczny sposób oddziaływania polegający na używaniu różnorodnych kodów przypomina budowę strukturalną narracji mitycznej. Obrazowość kina łączy go nierozzerwalnie z mitem, a film wzmocniony strukturami mitycznymi zwiększa swój emocjonalny ładunek. Kino traktowane jako rozrywka pozbawione jest sakralnej sankcji, operuje w zamian za to niemalże totalnym panowaniem nad zmysłem wzroku oraz słuchu

¹¹ M. Przyłipiak, *Kino stylu zerowego*, Gdańsk 1994, s. 148.

¹² Przywołana w poprzednim przypisie książka Przyłipiaka szczegółowo omawia wszelkie zagadnienia związane ze stylem zerowym we współczesnej kinematografii.

¹³ S. Kracauer, *Teoria filmu. Wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, przeł. W. Wertenstein, Warszawa 1975, s. 180.

¹⁴ J. Łotman, *Semiotyka filmu*, przeł. J. Faryno, T. Miczka, Warszawa 1983, s. 97.

człowieka, który unieruchomiony i praktycznie pozbawiony innych bodźców może się swobodnie zanurzyć w świecie przedstawionym, oddziałującym jako uniwersum symboliczne.

Film fabularny jest doskonałym „środowiskiem”, gdzie mogą się dokonywać procesy rewitalizacji mitów, które za sprawą możliwości technicznych oraz wyobraźni twórców filmowych ulegają transformacjom polegającym na aktualizowaniu wyobrażeń mitycznych do postaci przyswajalnej i atrakcyjnej dla współczesnego widza. Te idiosynkrazje podlegają weryfikacji w społecznym odbiorze. Transformacji nie ulegają natomiast struktury głębokie, które z jednej strony stanowią fundament konstruujący znaczenie, z drugiej zaś są podstawą umożliwiającą prawidłowe odczytywanie wtórnie zakodowanych treści. Opowiadanie filmowe ze swej natury przypomina sposób komunikacji mitycznej; w swej klasycznej formie ukazuje jedynie istotne dla rozumienia narracji epizody. Biorąc pod uwagę wymienione powyżej cechy filmu, a w szczególności jego wersji kinematograficznej, można się pokusić o twierdzenie, że może on służyć jako doskonały nośnik struktur (jak również treści) mitologicznych. Struktury te to:

- wewnętrzne reguły narracji;
- wiązki relacji łączące poszczególne postacie i większe struktury – mitemy;
- referencyjne w stosunku do rzeczywistości zewnętrznej, oparte na opozycjach binarnych sposoby kategoryzacji i waloryzacji obiektów, przestrzeni i postaci świata przedstawionego;
- elementarne i uniwersalne struktury myślenia stanowiące najgłębszy, wspólny system odniesienia dla twórców i odbiorców filmu.

Same struktury mityczne w filmie fabularnym są podobnego rodzaju jak w każdej narracji mitycznej. Różnica tkwi w sposobie ich oddziaływania na odbiorcę, ponieważ wzbogacone o bezpośrednie działanie obrazu kinowego ulegają swoistemu wzmocnieniu, które polega na możliwości intuicyjnego, pozaintelektualnego odbioru obrazowego opowiadania. Moc sakralna mitu w kulturach tradycyjnych

zostaje zastąpiona mocą oddziaływania obrazu i dźwięku kinematograficznego. Z drugiej strony mitopochodne modelowanie opowiadania filmowego wzmacnia naturalną „magię” kina, dodając do efektu rzeczywistości ekranowej cząstkę sacrum, która przetrwała w najbardziej elementarnej formie – jako sposób tworzenia znaczeń wewnątrztekstualnej (ekranowej) rzeczywistości i nadawania sensu światu w procesie komunikacji symboliczno-obrazowej. Oba te procesy należy rozumieć jako dopełniające się i wzajemnie wzmacniające, co prowadzi do tezy, że kino może być jednym z najlepszych – ze względu na swoją specyfikę – nośników struktur mitycznych.

GWIEZDNE WOJNY JAKO FENOMEN KULTUROWY I RELIGIJNY

Szczególną rolę w powstaniu filmów gwiazdnej sagi odegrała książka Josepha Campbella, *Bohater o tysiącu twarzy*¹⁵, która stanowi analizę różnych mitologii świata w aspekcie wyprawy bohaterskiej. Wynikiem tej analizy jest schemat¹⁶, który – zdaniem amerykańskiego badacza mitu – jest uniwersalny dla wszystkich kultur stworzonych przez człowieka, od kultury rdzennych mieszkańców Ameryki, przez hinduizm, buddyzm, po kultury antyczne. Lektura tego dzieła była dla George’a Lucasa inspiracją do realizacji filmów występujących w kulturze masowej pod wspólnym tytułem *Gwiezdne wojny*. Reżyser, pisząc scenariusz gwiazdnej sagi, przystosował model Campbella dla swoich potrzeb, zachowując jego ogólne założenia. Wydaje się, że Lucasowi udało się „opowiedzieć” historię o ponadczasowym charakterze, czego dowodem jest ogromna popularność cyklu. Sukces ten zawdzięcza nie tylko mistrzostwu warsztatu filmowego, lecz przede wszystkim wykorzystaniu podstawowego schematu opowieści mitycznej. Kosmiczna „sceneria” wydarzeń ma na celu jedynie uatrakcyjnienie przygód

¹⁵ J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1997 (tytuł oryg. *The Hero with a Thousand Faces*, pierwsze wydanie: Princeton 1948).

¹⁶ *Ibidem*, s. 183.

bohaterów i nie jest istotna dla zrozumienia przesłania. Główny bohater przechodzi pełny cykl, który Campbell nazywa monomitem – cykl odnajdywany w opowieściach o bohaterach od mitów greckich począwszy, na opowieściach ludów niepiśmiennych kończąc.

Gwiezdna saga¹⁷ Georga Lucasa stanowi przykład oddziaływania kina na kulturę masową, czy szerzej kulturę w ogóle, na nie spotykaną wcześniej skalę. Wpływ ten, ze względu na rozmiar i długotrwałość zjawiska, wymaga szczegółowego omówienia. Można powiedzieć, że filmy tego cyklu odegrały i odgrywają nadal ogromną rolę w kształtowaniu się masowej wyobraźni ostatniego ćwierćwiecza. Imperium Lucasfilm rozrosło się do niewyobrażalnych rozmiarów, a wpływ *Gwiezdných wojen* osiągnął wymiar nieporównywalny z innymi przedsięwzięciami światowej kinematografii. Zjawisko wykroczyło poza ramy ekranu i odnosi się do wszelkich aspektów kultury, z religią włącznie.

W 1977 roku nikt – łącznie z samym Lucasem – nie przewidywał tak ogromnego sukcesu. Wystarczy przypomnieć fakt, że kilka wielkich wytwórni odrzuciło projekt scenariusza, a w 20th Century Fox, gdzie projekt w końcu uzyskał akceptację, nie wiązano z nim zbyt wielkich nadziei. Lucas zgodził się wyreżyserować film za symboliczne honorarium, uzyskując w zamian prawa do książek, ścieżek dźwiękowych i ewentualnych dalszych części, jak również wszelkich zabawek i gadżetów związanych z filmem. Nieoczekiwany sukces *Nowej nadziei* przyniósł Lucasowi finansową niezależność oraz stał się początkiem ekspansji wykreowanego przez niego „świata”. Bez wątplenia można powiedzieć, że *Gwiezdne wojny – Star Wars* to najlepiej rozpoznawalny znak firmowy (może poza Coca-Colą, która jednak operuje w dużo dłuższym przedziale czasowym), który powstał na bazie filmu. Dość

¹⁷ Do chwili obecnej powstały dwie trylogie, chronologicznie: *Star Wars: Episode IV – A New Hope*, USA 1977, reż. G. Lucas; *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*, USA 1980, reż. I. Kershner; *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi*, USA 1983, reż. R. Marquand; *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*, USA 1999; *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones*, USA 2002; *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*, USA 2005; epizody I-III reżyserował G. Lucas. Druga trylogia, choć powstała ponad 20 lat po epizodach IV-VI, jest prequelem – opowiada o wydarzeniach, które miały miejsce około 30 lat przed epizodem IV.

powiedzieć, że po wpisaniu hasła „star wars” w wyszukiwarce internetowej Google (<http://www.google.com>) pojawia się kilka milionów (sic!) stron związanych z gwiazdą sagą¹⁸. Świadczy to o poziomie zainteresowania i masowości zjawiska, które obejmuje wszelkie aspekty kultury. Premiera każdego odcinka była jak dotąd ogromnym wydarzeniem, a *Mroczne widmo* bez wątpienia można określić jako najbardziej oczekiwany film XX wieku.

Często porównuje się świat wykreowany przez Lucasa w filmach do fenomenu *Władcy pierścieni* Tolkiena w dziedzinie literatury fantasy i jest to porównanie uzasadnione, albowiem sam Lucas przyznaje się do inspiracji światem Śródziemia i jego mitologią. Pomimo skromnego, pod względem literackim, „pierwszego początku”, jakim był liczący trzynaście stron zarys scenariusza, beletrystyczne uzupełnienie filmu osiągnęło ogromne rozmiary. Książki spod znaku *Star Wars* odgrywają dopełniającą i poważną rolę w gwiazdnej mitologii. Ukazało się ponad pięćdziesiąt tytułów¹⁹, z których jedynie niewielka część to „nowelizacje” scenariuszy filmów Lucasa. Niektóre z nich stanowią wypełnienie pomiędzy poszczególnymi częściami „kinowej” sagi²⁰, a więc ich głównymi bohaterami są postacie znane z filmów. Inne opowiadają o czasach, które nastąpiły po upadku Imperium. Oprócz beletrystyki ukazują się też liczne wydawnictwa albumowe i encyklopedyczne. Każdy film serii ma swoje opracowanie książkowe w postaci albumu, w którym znajdują się informacje dotyczące realizacji, jak również projekty dekoracji, strojów itp. Nie sposób tutaj omówić wszystkiego, co można przeczytać na temat *Gwiazdnych wojen*. Autor niniejszego opracowania pragnie jedynie pokazać, jak filmy spod znaku *Star Wars* oddziałują na inne dziedziny kultury i sztuki. Taką dziedziną jest bez wątpienia komiks – *Gwiazdne wojny* są tu reprezentowane przez liczne tytuły. Przyczynkiem do powstania zeszytu komiksowego może stać się postać, która zaledwie

¹⁸ Najważniejsze z nich to strona oficjalna *Gwiazdnych wojen*: <http://www.starwars.com>, oraz strona oficjalnego, światowego fanclubu: <http://www.theforce.net>.

¹⁹ W Polsce ukazują się pod szyldem wydawnictwa Amber, które posiada licencję Lucasfilm.

²⁰ Przykładowo książka *Gwiazdne wojny – Spotkanie na Mimban* Alana Deana Fostera jest uzupełnieniem akcji pomiędzy *Nową nadzieją* a *Imperium kontratakuje*.

mignęła na ekranie. Gry komputerowe, planszowe i RPG (Role Playing Game) są innym aspektem „promieniowania” gwiazdnej sagi. Wreszcie należy wspomnieć wszelkiego rodzaju zabawki, gadżety i modele, sprzedawane na całym świecie. Galaktyka Lucasa rozrosła się w takim stopniu, że stworzono specjalną komórkę w Lucasfilm, która zajmuje się koordynacją chronologii wewnętrznej oraz losów poszczególnych postaci, tak aby świat gwiazdnej sagi zachował spójność i aby nie było w nim rażących sprzeczności. W przypadku kluczowych postaci decyduje sam mistrz (Lucas jest tak nazywany przez swoich współpracowników, a także przez fanów), a wewnętrzny, tajny dokument dotyczący tego tematu pracownicy Lucasfilm określają mianem biblii.

Poza kontrolą pozostają inne przejawy fascynacji gwiazdą sagą, do jakich należą niewątpliwie próby zarejestrowania Rycerzy Jedi jako wyznania religijnego, czego dowodem są wyniki spisu powszechnego w Wielkiej Brytanii, a w zasadzie w Anglii i Walii (UK CENSUS 2001)²¹:

Etniczność i religia: „Jedi”				
Obszar	Ogół respondentów	Jedi	Jedi w procentach	Ranking
Anglia & Walia	52041914	390127	0.7	-
Brighton & Hove UA	247817	6480	2.6	1
Oxford	134248	2742	2.0	2
Wandsworth	260380	5024	1.9	3
Cambridge	108863	2022	1.9	4
Southampton UA	217445	3944	1.8	5
Lambeth	266169	4745	1.8	6
Exeter	111076	1942	1.7	7
Reading UA	143096	2500	1.7	8
Bristol; City of UA	380615	6642	1.7	9
Islington	175797	2904	1.7	10

²¹ Na podstawie: <http://www.statistics.gov.uk/census2001/profiles/rank/jedi.asp> [dostęp: 25.05.2005]. Tabela przedstawia jedynie fragment wyników dla okręgów o najwyższym odsetku Rycerzy Jedi. Zamieszczono w niej dane dla dziesięciu obszarów z najwyższym odsetkiem odpowiedzi „Jedi”.

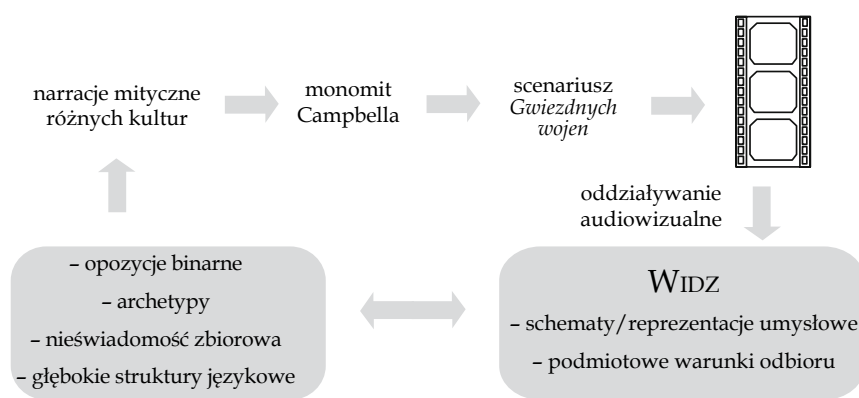
Ponad 390 tys. z 52 mln ludzi w Anglii i Walii wpisało „Jedi” w formularzach spisu powszechnego w kategorii religia. Odpowiedź „Jedi” najwyższe wyniki osiągnęła w okręgach Brighton and Hove, z 2,6 % respondentów spisu, dalej Oxford (2,0 %), Wandsworth (1,9%), Cambridge (1,9%), Southampton (1,8%) i Lambeth (1,8%). [Opublikowano 13 lutego 2003]

Można zatem uznać, że schemat Campbella zadziałał doskonale. Wyprowadzony z badań nad mitem wzór wyprawy bohaterskiej, wzbogacony mocą oddziaływania obrazu kinowego, spowodował wśród niektórych widzów tak silne przeżycia wewnętrzne, że doprowadziły one do powstania nowego kultu o charakterze religijnym.

Gwiezdne wojny wydają się banalną opowieścią o walce dobra ze złem, ubraną w kostium science-fiction, który ma zapewnić oddziaływanie zarówno na młodego, jak i już ukształtowanego przez kinematografię widza. Na bazie konfliktu ojciec-syn przedstawiono zmagania sił przenikających uniwersum. Lucasowi udało się stworzyć doskonałą równowagę w ukazaniu wieloaspektowej i wielopłaszczyznowej struktury opowieści mitycznej, która, pomimo prostej konstrukcji fabularnej, niesie ze sobą treści odnoszące się do całości egzystencji człowieka. Siła historii Luke’a i Anakina Skywalkerów tkwi w oddziaływaniu bezpośrednim, nie wymagającym intelektualnego namysłu. Odnajdujemy w niej podstawowe konflikty, z którymi zmagają się każdy człowiek. Narzuca się tutaj podobieństwo do katarskiego oddziaływania teatru antycznego. Widz staje się naocznym świadkiem – przeżywa perypetie bohaterów, którzy jakoby w jego imieniu dokonują wyborów moralnych, dając gotowy wzór postępowania oddziałujący poza intelektualnym dyskursem. *Gwiezdne wojny* są więc przypowieścią o równowadze sił zarówno w wymiarze kosmicznym, jak i społecznym oraz jednostkowym. Komiksowa fabuła zawiera głębokie struktury, oparte na narracji mitycznej, których oddziaływanie na widzów zapewniło filmom gwiazdnej sagi możliwość bycia zrozumiałymi na całym świecie oraz ogromne powodzenie. Może się to wydawać efektem przypadkowym, choć sądzę, że mamy tutaj do czynienia ze wzmocnieniem oddziaływania struktur przynależnych do porządku

mitycznego, uzbrojonych w sugestywną moc obrazu kinowego. Tak więc warstwa przedstawieniowa (czy plan wyrażania w ujęciu Hjelmsjeva) służy jako atrakcyjna „powierzchnia tekstualna”, mająca za zadanie przekazać głębokie treści mitologiczne. Tworzy się przy tym swoisty mechanizm sprzężenia zwrotnego, ponieważ Lucas, zaczerpnąwszy koncept z badań Campbella, stworzył nowy monomit, którego źródło tkwi w nieuświadomionych modelach myślenia. A zatem głębokie struktury relewantne dla odczytania i zrozumienia filmu „natrafiają” na gotowe schematy myślowe wymodelowane przez wieki oddziaływania mitycznego sposobu myślenia. Zwolennicy teorii kognitywnej powiedzieliby, że w wypadku *Gwiezdnych wojen* dochodzi do idealnego współdziałania dwóch procesów przydatnych w rozumieniu opowiadania filmowego: procesu modelowania danymi, inaczej nazywanego modelowaniem dół-góra, z procesem modelowania pojęciowego (góra-dół). Przy czym ten drugi proces odnosi się nie tylko do reprezentacji wiedzy „pozaekranowej”, lecz do najgłębszych struktur myślowych, opartych na podstawowych systemach kategoryzacji, takich jak opozycje binarne Lévi-Straussa czy archetypy Junga. Można to zobrazować za pomocą następującego schematu:

EFEKT SYNERGII
CZYLI MOC GWIEZDNYCH WOJEN



W najszerszym ujęciu gwiazdna saga Lucasa traktuje o odwiecznym konflikcie dobra i zła, przedstawionym w nowy sposób dla nowych czasów. W interpretacji amerykańskiego artysty opozycja natura/kultura nie jest już podstawowa; zagrożenie dla człowieka przychodzi ze strony technologii, która wymyka się spod kontroli.

Mit i film mówią podobnym językiem. W kategorii funkcjonalnej odpowiadają na podobne potrzeby. Film, posługując się strukturami przejętymi z wcześniejszych typów narracji, powoduje odblokowanie ich reprezentacji w umyśle widza, odwołuje się do struktur pierwotnych i zastanych, ukształtowanych przez proces socjalizacji i/lub – jak kto woli – pokładów zbiorowej i indywidualnej nieświadomości. W takim wypadku dzieło filmowe stanowi jedynie punkt graniczny pomiędzy rzeczywistością ekranową – światem przedstawionym – a reprezentacjami rzeczywistości pozaekranowej i jako taki musi być rozpatrywany w swym kontekście kulturowym. Co zatem sprawia, że niektóre filmy zdają się przekraczać różnice kulturowe i zdobywają popularność (a więc są rozumiane) na całym świecie? Możemy przyjąć hipotezę, że operują schematami i strukturami objawiającymi sensy i znaczenia, dla których zrozumienia nie jest konieczna znajomość kontekstu kulturowego. Drugim wyjaśnieniem może być uniwersalizacja i globalizacja kultury. Prawdopodobnie oba zjawiska występują równolegle, jednakże pierwsze z nich wydaje się mieć charakter pierwotny i, co ważniejsze, zależny od intencji twórców dzieł filmowych. Na poziomie treści fenomen ponadkulturowego rozumienia przejawia się w odwoływaniu się do wartości uniwersalnych, takich jak dobro, zło, miłość, przyjaźń itd. Na poziomie konstrukcji fabularnej ujawnia się przez tzw. przezroczystość stylu (kino stylu zerowego, kino nowej przygody). Mamy do czynienia z kodowaniem tekstu filmowego w odniesieniu do dyskursu kina bądź filmu w ogóle. Oznacza to, że twórca zakłada podstawową przynajmniej znajomość tego dyskursu wśród odbiorców. Tak więc język kina, jako taki, jest kodem podstawowym, którego rozumienie stanowi warunek konieczny dla rozumienia dzieła filmowego. Rozumienie to powstaje

jako interakcja percepcji widza z jego kompetencją lingwistyczną (w odniesieniu do języka filmu) w konfrontacji z rzeczywistością pozaekranową. Kształtowanie się sensów i znaczeń w odbiorze dzieła filmowego zachodzi na drodze „dialogu” pomiędzy strukturami narracyjnymi filmu, zaprojektowanymi przez twórcę, a strukturami poznawczymi widza-odbiorcy.

Wyróżnikiem charakteryzującym kino jako nośnik struktur mitologicznych i mitopochodnych jest splot czynników nie występujących w kulturze ani przed upowszechnieniem się „ruchomych obrazów”, ani też nie pojawiających się w nowych formach przekazu audiowizualnego, takich jak TV, wideo czy komputer²², mianowicie:

- masowy charakter kina;
- uniwersalność języka filmowego;
- operowanie obrazem i dźwiękiem – imitowanie i budowanie nowych, przekonujących „rzeczywistości”;
- przekroczenie ograniczeń literatury, teatru i sztuk plastycznych;
- totalne oddziaływanie na wzrokową i słuchową percepcję odbiorcy;
- zachowanie grupowego i na swój sposób odświętnego charakteru obcowania z dziełem.

W ten sposób kino staje się dla kultury zachodniej ostatnim (przynajmniej do chwili obecnej) ogniwem ewolucji kompleksu mityczno-rytualnego od momentu pojawienia się teatru, przekraczając jego ograniczenia dotyczące masowości i zasięgu oddziaływania. Kino usuwa też na bok indywidualistyczny sposób odbioru właściwy dla literatury, która mimo masowości nie dysponuje konkretem obrazu, dając czytelnikowi możliwość budowy własnego obrazu świata przedstawionego, lecz nie angażując bezpośrednio zmysłów odbiorcy, co uniemożliwia traktowanie jej w kategoriach sztuk przedstawieniowych. Słowo pisane jest w tym

²² Nowsze formy przekazu audiowizualnego posiadają oczywiście niektóre cechy przekazu kinematograficznego, jednakże „kino” łączy w sobie wszystkie (sic!) wymienione właściwości, które wzmacniają się na zasadzie synergii. Synergia ta stanowi o specyficznej jakości przekazu kinematograficznego.

wypadku dodatkowym pośrednikiem nazbyt angażującym percepcję odbiorcy. Kino jest zatem najlepszym i może ostatnim „królestwem” mitu. Nie ulega wątpliwości, że kino, a potem przemysł filmowy, umożliwiły opowiadanie w sposób, o jakim wcześniej nawet nie myślano. Perfekcja obrazu filmowego w połączeniu z wyobraźnią twórców dała sposobność nieograniczonego podróżowania w czasie i w przestrzeni, odwiedzania innych światów, uczestniczenia w wydarzeniach minionych i tych, które nigdy nie zaistnieją na planie rzeczywistym, przeżywania wraz z bohaterami przygód, które dotąd mogły być zaledwie opisane. Dzięki temu świat mitów przetrwał i ma się doskonale, a to, że tak lubimy oglądać go na wielkim ekranie, może świadczyć o tym, iż człowiek bez mitów obejść się nie może – jeśli nie jesteśmy *homo religiosus*, to na pewno jesteśmy *homo mythos*.

Bibliografia:

Bukatman S., *Odlot kontrolowany: efekty specjalne a percepcja kalejdoskopowa*, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2001.

Campbell J., *Bios and Mythos*, [w:] *Psychoanalysis and Culture*, red. G.B. Wilbur, W. Muensterberger, New York 1951.

Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1997.

Eliade M., *Mity, sny i misteria*, przeł. K. Kocjan, Warszawa 1999.

Haack F.W., *Neopoganizm w Niemczech. Powrót Wotana. Religia krwi, ziemi i rasy*, przeł. Ż. Bugajska-Moskał, Kraków 1999.

Kracauer S., *Teoria filmu. Wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, przeł. W. Wertenstein, Warszawa 1975.

Łotman J., *Semiotyka filmu*, przeł. J. Faryno, T. Miczka, Warszawa 1983.

May R., *Błaganie o mit*, przeł. B. Moderska, T. Zysk, Poznań 1997.

Przylipiak M., *Kino stylu zerowego*, Gdańsk 1994.

Socha P., *Psychologia rozwoju duchowego – zarys zagadnienia*, [w:] *Duchowy rozwój człowieka. Stadialne koncepcje rozwoju w ciągu życia*, red. idem, Kraków 2000.

Wulff D.M., *Psychologia religii. Klasyczna i współczesna*, przeł. P. Jabłoński, M. Sacha-Piekło, P. Socha, Warszawa 1999.

Źródła internetowe:

<http://www.statistics.gov.uk/census2001/profiles/rank/jedi.asp>
[dostęp: 25.05.2005].

Wojciech Żurek – absolwent i doktorant Instytutu Religioznawstwa UJ. Przygotowuje rozprawę doktorską zatytułowaną *Religia w kulturze zdominowanej przez narracyjne przekazy audiowizualne. Hipoteza hierofanii medialnych pod kierunkiem dr. hab. Andrzeja Szyjewskiego*.