

MEDMEDIALNOST NA PRIMERU POLJSKE ZBIRKE KRATKIH ZGODB, TELEVIZIJSKE SERIJE IN VIDEOIGRE *POSLEDNJA ŽELJA (THE WITCHER)*

ALEŠ ČEH

Univerza v Mariboru, Filozofska fakulteta, Maribor, Slovenija, alesceh91@gmail.com

Sinopsis Prispevek v okviru medmedialnosti na ožjem področju adaptacij in teorije transmedijskih franšiz analizira dialog med zbirko kratkih zgodb *Poslednja želja* (1993, v slovenskem prevodu napovedana za izid v 2021) Andrzeja Sapkowskega, poljsko (*Wiedźmin*, 2001) in ameriško televizijsko upodobitvijo zgodb (*The Witcher*, 2019) ter videoigrama *The Witcher* (2007–2016). V prispevku se ukvarjamo z obliko medmedialnosti, ki se po Irini O. Rajewski imenuje ‘prenos medija’, torej preoblikovanjem in prenosom nekega (v našem primeru literarnega) dela v druge medije.

Ključne besede:

medijske
tehnologije,
medmedialnost,
mitizacija,
pripovedne prvine,
videoigre

INTERMEDIALITY IN POLAND'S SHORT STORY COLLECTION, TELEVISION SERIES AND VIDEOGAME *THE LAST WISH (THE WITCHER)*

ALEŠ ČEH

University of Maribor, Faculty of Arts, Maribor, Slovenia, alesceh91@gmail.com

Abstract The article analyses the dialogue between Andrzej Sapkowski's collection of short stories *The Last Wish* (1993, in the Slovene translation announced for publication in 2021), the Polish (*Wiedźmin*, 2001) and American television portrayal of stories (*The Witcher*, 2019) and video games *The Witcher* (2007–2016). The analysis is done in the context of intermediality, the adaptation studies and in the context of transmedial franchises. In this paper, we deal with a form of intermediality, which, according to Irina O. Rajewski, is called "media transfer", i.e. the transformation and transfer of some (in our case, literary) work into other media.

Keywords:

media
technologies,
intermediality,
mythification,
narrative elements,
video games



1 Uvod

Konec 20. in v začetku 21. stoletja smo zlasti v popularni kulturi lahko opazili pojav transmedialnih franšiz,¹ pri katerih je bilo izvorno delo – Kiryakos in Sugimoto (2019: 40) zanj predlagata termin ‘superdelo’ (angl. *superwork*) – prirejeno v več drugih medijev, kot so film, animirani film, strip, videoigra idr. Ugotovimo lahko, da je superdelo, ki ga v našem prispevku imenujemo ‘krovno delo’, največkrat literarno, kot izkazujejo nekatere najbolj prepoznavne transmedialne franšize na Zahodu: *Gospodar prstanov*, *Harry Potter* in tudi v našem prispevku podrobneje obravnavana *Poslednja želja* oziroma *The Witcher*. Jenkins (2006: 355) izpostavlja, da gre pri transmedialnih franšizah za ustvarjanje pripovednega sveta (angl. *storyworld*), ki je hkrati dovolj razvejan, da se razteza čez več medijev, in dovolj skladen, da vsaka zgodba sodi k drugim zgodbam v istem pripovednem svetu.

Transmedialne franšize raziskujemo v okviru medmedialnosti, ki je sicer enačena z izrazom intermedialnosti in jo lahko definiramo kot interakcijo med različnimi mediji, pri čemer en medij oziroma umetnost opazuje, povzema, posnema ali preoblikuje tekste, elemente in strukture drugega medija (Kos 2009: 143, Barbič 2013: 25). V prispevku skušamo osvetliti edinstvene značilnosti transmedialnih franšiz v okviru medmedialnosti in jih utemeljiti na primeru pripovednega sveta *Poslednje želje*.

2 Transmedialne franšize v kontekstu medmedialnosti in medmedialnih priredb

Irina O. Rajewski je že v prispevku iz leta 2005 pisala o tem, da so študije intermedialnosti prerasle zgodnjo fazo (Rajewski 2005: 43), medtem ko Kamilla Elliott (2020: 33–88) izvor študij medmedialnosti postavlja celo v 16. stoletje. Po statistični analizi MLA (Elliott 2020: 33–88) je največ študij opravljenih za adaptacije na medialni premici literatura-film (analiza jih našteje 15.320), 2.163 jih je bilo opravljenih za adaptacije v televizijsko serijo, 762 za adaptacijo v strip in 162 za adaptacijo v videoigre. Ob tej analizi in tudi v vseh drugih monografijah, ki jih baze na ključno besedo medmedialnosti najdejo, je videti, da so filmske adaptacije že

¹ Primeren izraz bi bil tudi *transmedialni cikli*, vendar sem se odločil za uporabo besedne zveze *transmedialna franšiza*, saj sem s tem nadaljeval tradicijo prejšnjih prevodov termina.

močno raziskane, medtem ko študij adaptacij literature v nove medije, ki niso film, še ni veliko. Na tem mestu se pojavijo pomisleki, v kolikšni meri lahko ugotovitve študij adaptacij na premici literatura-film posplošimo za adaptacije v druge medije ali celo transmedialne franšize. Da bi to ugotovili, moramo preučiti nekaj največkrat citiranih tipologij.

2.1 Tipologije medmedialnih priredb

Rajewski v uvodu knjige *Intermedialität* (2002) razlikuje med tremi temeljnimi oblikami medmedialnosti, in sicer intramedialnostjo, ki vključuje zgolj en medij, intermedialnostjo, ki vključuje vsaj dva medija, in transmedialnostjo, kar so medijsko nespecifični pojavi, kjer ni nujno ali mogoče sklicevanje na izvorni medij. Naša analiza transmedialnih franšiz njeno definicijo transmedialnosti potrjuje, saj ugotavljamo, da izvorni medij pri popularizaciji transmedialnih franšiz večkrat pade v ozadje, v ospredje pa podjetja postavljajo izdelke v mlajših medijih, denimo na spletu, kjer se lahko spodbuja motivacijo za aktivno participacijo odjemalcev. Ker pa transmedialne franšize nastajajo postopno, večkrat v obdobju več desetletij in največkrat z medmedialnimi priredbami, si pogledjmo nekaj za naš primer najrelevantnejših teorij in tipologij,² ki bodo osvetlile tiste procese, ki največkrat spodbudijo posamezne medijske izdelke za širjenje v druge, nove medije.

2.1.1 Tipologija Thomasa Leitcha

Thomas Leitch (2007: 96–141) v monografiji *Film Adaptation and Its Discontents* predlaga deset kategorij medmedialnih adaptacij na premici literatura-film, za katere ugotavljamo, da jih lahko upoštevamo tudi v medmedialnih relacijskih premicah za primere neliterarnih in nefilmskih medijev.

² Seveda obstajajo tudi številne v prispevku nenaštete, a med sabo si sorodne kategorizacije priredb, ki priredbe največkrat členijo na tri tipe. Zanimive so še denimo tipologije, ki so jih razvili npr. Alfred Estermann v *Die Verfilmung literarischer Werke* (1965), Geoffrey Wagner v *The Novel and the Cinema* (1975), Dudley Andrew v *The Well-Worn Muse: Adaptation in Film History and Theory* (1980) in Linda Costanzo Cahir v *Literature and Film: Theory and Practical Approaches* (2006).

Posebnost njegove teorije je dejstvo, da avtor kljub natančnosti svoje tipologije priznava, da bi vrste adaptacij lahko skrčili v bolj poenostavljene kategorije. Že zelo kmalu so se mu pri procesu snovanja kompleksnih tipologij pojavljali dvomi in predsodki, ki jih je skrčil v seznam dvanajstih alinej (Leitch 2003: 149–171), pri čemer je najpomembnejši predsodek ta, da je po njegovem mnenju sistem fikcije prezahteven, da bi adaptacije lahko izluščili iz drugih študij vplivanja (gl. denimo razprave Harolda Blooma o kanonizaciji). Pravi, da je napačno privzamenje, da je izvirni tekst a priori 'izvirnejši' od adaptacije, saj je lahko izvirnik sam po sebi nastal pod vplivom drugih del. Kot primer navede eno izmed svojih kategorij medmedialne adaptacije, ki jo imenuje 'imitacija' in ki da je lahko sekundarna, terciarna ali kvartalna (angl. *secondary, tertiary and quaternary imitation*). Pove, da najnovejša priredba Shakespearove drame v film ne nastane samo iz avtorjevega teksta, pač pa tudi na podlagi vsega kulturnega kapitala, ki je nastal v stoletjih upodobitev oziroma v primeru Shakespeara že celo prej, saj so njegova dela že sama po sebi sekundarne imitacije. Vemo, da snov *Romea in Julije* ni izvirno Shakespearova, pač pa je pred njim navdihovala že številne dandanes sicer nekanonizirane ustvarjalce. Tudi za primer našega pripovednega sveta *Poslednje želje* ugotavljamo, da vsebuje številne prvine slovanske mitologije, zato bi lahko že izvirni tekst obravnavali kot sekundarno imitacijo. Da raziskovanje adaptacij postane znosno in sistema ne razširjamo v neskončnost, moramo korpus besedil na primeren način omejiti. Delo, ki ga razumemo kot prvo v nizu in hkrati relevantno za adaptacijo, ki nas zanima, zastavimo kot krovno in predhodne vplive zanemarimo.

Med desetimi kategorijami adaptacij, ki jih z navedenimi zadržki predlaga Leitch, najdemo 'kolonizacijo' (angl. *colonization*), to je postopek, pri katerem je izvirni tekst razumljen kot lupina, ki se jo napolni z novimi pomeni, denimo pri adaptaciji vsebine v novo kulturno okolje. Kot primer avtor navaja film *Ran* (1985), ki je japonska adaptacija Shakespearovega *Kralja Leara*. Tematika *Kralja Leara* je v filmu adaptirana na kulturni kontekst japonske zgodovine. Podoben primer je *Norte, the End of History* (2013), kjer je tematika *Zločina in kazni* adaptirana na kulturni kontekst sodobnih Filipinov.

Leitch omenja tudi proces 'poklona' (angl. *celebrations*). Slednji postopek razume kot relativno zvesto predelavo, katere osrednji namen je povzdigovanje zavesti o kulturni pomembnosti izvirnika, kot primer pa predstavlja *The Complete Dramatic Works of William Shakespeare* (1978–1985). Naslednji proces, proces 'prilagajanja'

(angl. *adjustment*), se po drugi strani izvrši zaradi samosvojih fizičnih in distribucijskih omejitev filmskega medija. Za ta namen je treba literarno delo vsebinsko in stilistično prilagoditi, da je lahko v filmski obliki sploh zajeto. Filmski ustvarjalci pri tem uporabljajo različne metode, med katerimi najdemo kompresijo, ekspanzijo (ta je potrebna pri prirejanju kratkih zgodb – slovenski film *Izlet* (2011) je denimo nastal po kratki zgodbi Nejc Gazvode, ki je morala biti razširjena, da so pridobili dovolj vsebine za filmski celovečerec), korekture (te so načeloma kulturnega značaja, v mnogih adaptacijah se omilijo razmeroma kruti ali eksplicitni prizori iz literature, da je lahko film predvajan tudi v kulturah, kjer se eksplicitne filme sicer cenzurira), posodobitve (postavitev klasičnega literarnega dela v sodobnejši čas), večkrat pa tudi metoda izpostavljanja, kjer se izpostavi element, ki v literarni obliki morda ni bil posebej opazen, v filmu pa je lahko (vizualne metafore).

Kot zadnji način adaptiranja po Leitchu omenimo še ‘analogijo’ (angl. *analogue*). V tej kategoriji avtor omenja roman *Bridget Jones's Diary* (1998) in njegovo filmsko upodobitev, kjer vidi analogijo z romani Jane Austen. Gre za to, da film *Dnevnik Bridget Jones* vsebuje analogije in aluzije na romane slovite pisateljice, ki jih v izvirnem delu ni bilo. Pri tovrstnem medmedialnem odnosu pogosto obstaja tudi vmesni člen, saj se analogije z romani Jane Austen v *Dnevniku* realizirajo, ker so bili romani Jane Austen že adaptirani v filmsko obliko in so posledično že imeli svoj filmski izraz, ki sedaj lahko komunicira s sodobnimi romancami v mediju filma.

2.1.2 Tipologija Kamille Elliott

Kamilla Elliott (2009: 133–181) v monografiji *Rethinking the Novel/Film Debate* predlaga šest kategorij adaptacij³ na premici literatura-film, ki jih lahko upoštevamo tudi pri analizi drugih medmedialnih relacijskih premic.

Prva kategorija, ki jo Kamilla Elliott uvede, je ‘koncept adaptacije, ki upošteva duh izvirmika’ (angl. *the Psychic Concept of Adaptation*), in čeprav je omenjanje duha kot elementa oziroma lastnosti literarnega dela samo po sebi zasnovano na trhljih, abstraktnih temeljih, lahko ta prenos razumemo kot razmeroma zvesto adaptacijo, kjer adaptacija tako na nivoju tematsko-motivne zgradbe kot slogovnih in stilističnih postopkov dosledno sledi izvirmiku in pri ekranizaciji filmu lastnih tehničnih

³ Prevodi poimenovanih kategorij so prevzeti po monografiji Matevža Rudolfa (2013: 82–85).

zmožnosti ne izkorišča zares. Dober primer tovrstne prakse je poljska filmska in televizijska priredba *Poslednje želje*.

Omenimo še peto kategorijo, ki jo avtorica imenuje 'inkarnacijski koncept adaptacije' (angl. *the incarnational concept of adaptation*). V inkarnacijskem konceptu adaptacije se s filmsko upodobitvijo elementi literarnega dela inkarnirajo, se učlovečijo in s tem dodatno realizirajo, zaradi česar se kot bolj človeški približajo tudi odjemalcu. S tem postopkom se ponavadi adaptirajo stare zgodbe za namen novih kulturnih kontekstov. V tem smislu se pokriva z Leitchovo kategorijo kolonizacije.

Za upodobitve *Poslednje želje* v mediju videoigre bomo ugotavljali, da za razliko od literarnega izvirnika vsebujejo več likov z nebinarno spolno identiteto, kar bi po tipologiji Kamille Elliott sodilo v inkarnacijski koncept adaptacije.

2.1.3 Tipologija Irine Rajewsky

Irina Rajewsky (2002: 13) za medmedialnost predvidi tri oblike, in sicer prenos medija, kombinacijo medijev in medmedialne relacije. Prenos medija je po avtoričini definiciji preoblikovanje nekega medijsko-specifičnega izdelka v drugi medij, kombinacija medijev je kombinacija najmanj dveh konvencionalno različnih medijev, medmedialne relacije pa se izrazijo s posnemanjem lastnosti enega medija v drugem (muzikalizacijo literature, vključevanje slikarskih tehnik v film). Irina Rajewsky (2002: 157) osnuje tudi kompleksnejši sistem medmedialnih relacij oziroma odnosov, ki pa ga za namen naše razprave na tem mestu ni treba nadalje razčlenjevati.

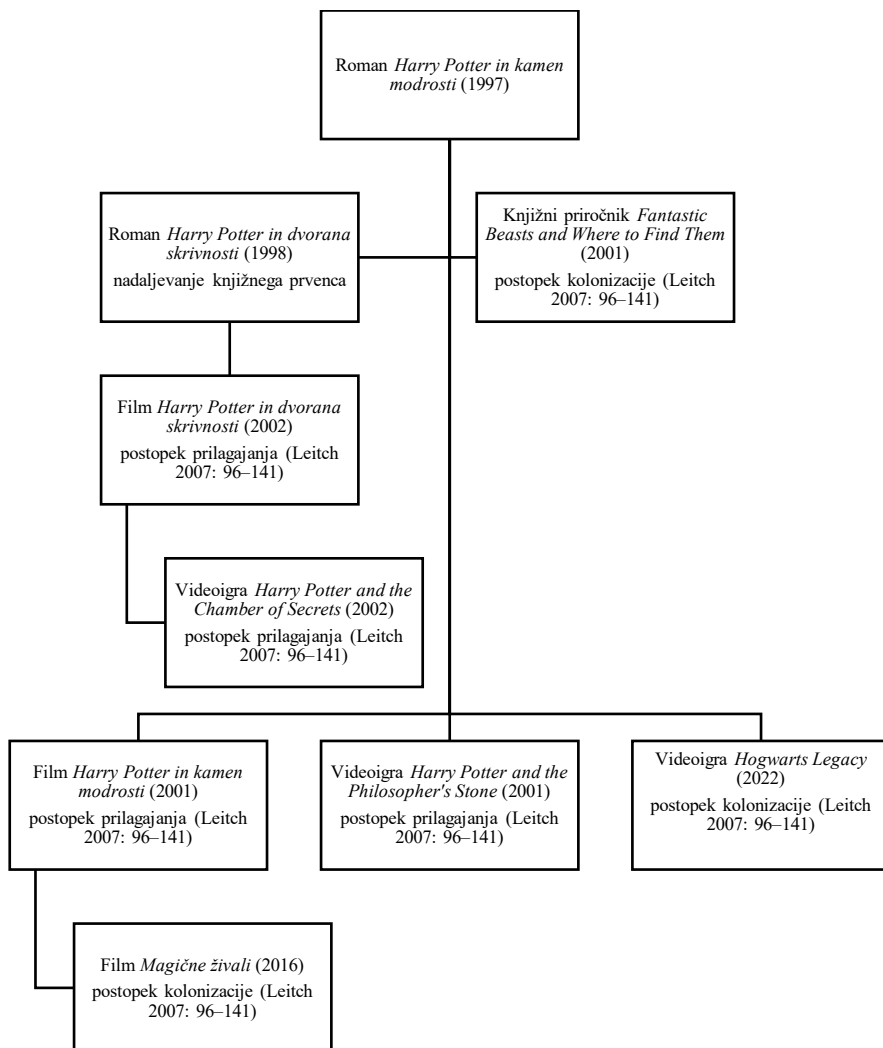
2.2 Transmedijske franšize in 'superdela'

Transmedijske franšize (angl. *transmedia franchises*) so zbirke fikcijskih del, pri katerih je na osnovi izvirnega izdelka nastalo več priredb v najmanj dveh, med sabo si različnih medijih (Lemke 2004). Gre za sodobni komunikacijski koncept, ki ga je najprej sprejela zabavna industrija, počasi pa je pot našla tudi v visoko kulturo.

Aarseth (2006: 203–211) na podlagi tega sklepa, da so se transmedijske franšize sprva popularizirale, ko so največja produkcija podjetja na Zahodu ugotovila, da je izid dela na enem mediju izgubljena priložnost za razvoj blagovnih znamk. Transmedijske franšize se ponavadi osnujejo, ko pripovedna oseba ali prostor v pripovedi nekega dela postaneta tako znana in med odjemalci priljubljena, da to ustvarjalce spodbudi k prodaji zaščitene blagovne znamke za uporabo v drugih delih in medijih (Langford 2010: 207). Omeniti velja, da ne gre zgolj za uporabo v umetnostnih medijih, pač pa tudi v neumetnostnih, komunikacijskih medijih, občasno pa tudi pri igračah. V slovenskem prostoru najbolj prepoznavni transmedijski franšizi izhajata iz romanov, in sicer iz mladinskega romana *Harry Potter in kamen modrosti* (1997) in fantastijskega romana *Bratovščina prstana*⁴ (1954).

Da bomo razumeli razsežnost pojava, si oglejmo spodnjo shemo, ki predstavlja izsek iz sistema relacij izvornika v odnosu do adaptacij na primeru romana *Harry Potter in kamen modrosti*, za ponazoritev je pripisana tudi ustrezna kategorizacija adaptacije po zgoraj predstavljeni Leitchovi teoriji. Njegovo kategorizacijo smo izbrali, ker je svoje raziskave posvečal medmedijskim priredbam na premici literatura-film, ki je v spodnjem sistemu dominantna.

⁴ Kategorizacija *Bratovščine prstana* kot izvornega, krovnega dela multimedijske franšize je potencialno problematična, saj je sama *Bratovščina* nadaljevanje romana *Hobit ali Tja in spet nazaj* (1937). Ker poglobljanje v to ne bi doprineslo našemu prispevku, se s tem nismo podrobneje ukvarjali.



Shema 1: Izsek sistema medmedialnih relacij transmedijske franšize Harry Potter

Največja posebnost navedene sheme je dejstvo, da ni linearna, pač pa se na določenih mestih nepričakovano razveja. Najzanimivejše je dejstvo, da je videoigra *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (2001) adaptirana po romanu, videoigra *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (2002) pa po filmski predlogi. Zaradi tega so se od prve do druge videoigre spremenili vizualni dizajni oseb in prostora v pripovedi.

V literaturi ob pojmu transmedijska franšiza opazimo tudi sopomenki, in sicer ‘transmedijska pripoved’ (angl. *transmedia narrative*) in ‘večplatformno pripovedovanje zgodb’ (angl. *multiplatform narrative*).

Marsha Kinder (1991) je v svoji knjigi transmedialne franšize definirala kot nadsisteme, ki komercialno manipulirajo z odjemalcem, kar je potrdil tudi Jenkins (2006: 95–96), ko je vzpostavljajl prva razlikovanja med praksami komercialne transmedialnosti in bolj avtentične transmedijske prakse. Pri komercialni transmedialnosti je opaziti, da produkcijska in podjetja za distribucijo izluščijo najbolj popularne elemente nekega izdelka (denimo med odjemalci posebej priljubljene osebe v pripovedi), nakar okoli nje zgradijo nove, dodatne zgodbe, ki rezultirajo v finančnem uspehu, ne pa v zares kreativno zasnovani vsebini. Jenkins (2006: 95–96) transmedijsko pripovedovanje zgodb tako opredeli kot proces, v katerem se osnovni elementi pripovedi razširijo po različnih medijih z namenom ustvarjanja poenotene zabavne izkušnje. Pratten (2015: 2) doda, da gre za pripovedovanje zgodb prek različnih medijev z dopuščanjem participacije občinstva, pri čemer vsaka dodatna platforma stopnjuje zadovoljstvo in investiranost odjemalca.

Ameriško združenje producentov je leta 2010 razpisalo kriterije, po katerih lahko projekt tolmačimo kot transmedijski, in sicer mora vsebovati vsaj tri upodobitve istega fiktivnega sveta v različnih medijih, kot slednje pa zraven že naštetih omenijo še mobilne vsebine, prireditve, pripovedne oglase, kratke filme in spletne strani (Producers Guild of America, 2010). Da je transmedijska franšiza resnično komercialno uspešna, morajo produkcijska podjetja nenehno skrbeti za dotok novih vsebin, premišljeno koordinirati razvoj zgodbe in v vsakem izdelku pustiti dovolj praznih pomenskih mest (angl. *missing points*), da so lahko slednje zapolnjene z novimi izdelki. Nobena od večjih in popularnejših transmedijskih franšiz še ni propadla, kar priča o vzdržnosti in smotrnosti tovrstnega komercialnega ustvarjanja. DeMartino (2013: 24) je raziskoval ozadje uspeha imenovane prakse, argumente pa je našel v posebnem načinu pripovedovanja zgodb, ki ga je poimenoval kot model štirih i-jev. Grajenje zgodbe mora namreč pri porabniku doseči zatopljenost (angl. *immersion*), interaktivnost (angl. *interactivity*), integracijo (angl. *integration*) in učinek (angl. *impact*). Porabniki morajo tako biti močno spodbujeni in motivirani za aktivno participacijo prek različnih medijskih platform, imeti pa morajo občutek, da pri gradnji fiksijskega sveta na nek način sodelujejo.

Nagovorimo še teorijo 'krovnega dela', torej tistega dominantnega izdelka v sistemu medmedialnih relacij, iz katerega so tozadevno adaptirana nadaljevanja in projekti v drugih medijskih oblikah. Termin se je začel pojavljati v oziru sistematizacije bibliografskih enot, saj so številne franšize postale tako razvejane, da je vnašanje v bibliografske sisteme postalo prezahtevno. S tem, ko neko delo sprejememo kot dominantno, krovno, pa lahko celotni franšizi omogočimo preprosto hiperpovezavo na njen izvor.

Zanimiv pogost pojav pri transmedijskih franšizah je tudi odklonsko mnenje avtorja ali avtorjev krovnega dela do naknadnih priredb. Andrzej Sapkowski se je kategorično distanciral od priredb *The Witcherja* (Szymborska in Rafal 2020), češ da je priredba v videoigre negativno vplivala celo na prodajo knjig, ki so krovno in najpomembnejše delo. Filmska upodobitev *Neskončne zgodbe* pa je avtorja Michaela Enda celo tako vznejevoljila, da je zahteval umik njegovega imena v končnih napisih filma. Mnogi avtorji ali njihovi potomci, nosilci pravic, nad priredbami sicer pogosto ohranijo ustvarjalni nadzor (Tolkienovi potomci, J. K. Rowling), saj jim to omogoča, da sledijo najrazličnejšim adaptacijam in nadzorujejo, da te od izvirnega sporočila ne odstopajo preveč. To je zlasti prominentno v časih, ko je področje avtorskih pravic urejeno, v preteklosti pa je večkrat prišlo do neuradnih nadaljevanj priljubljenih literarnih del, ki jih izvirni avtorji niso odobrili, in je posledično adaptiranje lahko zgradilo povsem nove pomene (*Don Kihot, Robinson Crusoe*), ki so odstopali od tega, kar si je avtor zamislil.

3 *Poslednja želja* in medmedialnost

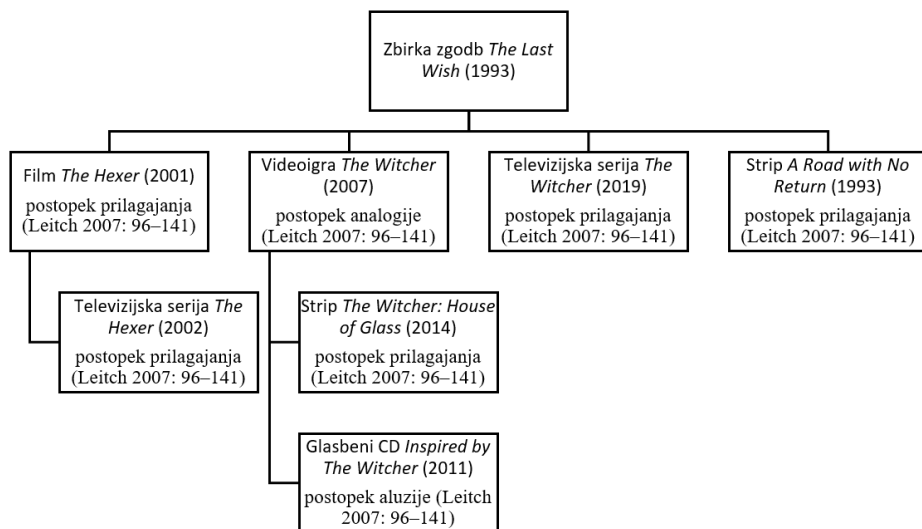
Cikel o Geraltu iz Rivie je zasnoval poljski pisatelj Andrzej Sapkowski. Po začetnih uspehih na poljskem trgu je cikel pritegnil zanimanje pri ostalih slovanskih bralcih, dokler ga medmedialne priredbe v videoigro in serijo za pretočne platforme niso naredile za eno svetovno najbolj prepoznavnih transmedijskih franšiz. Osrednji lik v *Poslednji želji* in večini nadaljevanj je Geralt, skrivnostni moški, ki se ukvarja z lovom na pošasti proti plačilu, na svojih popotovanjih pa se zaplete v različne odnose in politične spletke fantazijskega prostora v pripovedi. Kljub temu da so bili spisi Sapkowskega o Geraltu prevedeni in izdani v tridesetih državah, so še vedno najpopularnejši na Poljskem, kar nekateri (Gawroński in Bajorek 2020: 3) povezujejo s 'slovanskostjo' pripovednih prvin.

Da je cikel o Geraltu postal eden najbolj v množično kulturo pronicljivih slovanskih del, pa so zaslužne tudi intermedialne priredbe. Gawroński in Bajorek (2020: 3) namigujeta, da je bil proces popularizacije v množični kulturi nameren že vse od zgodnjih devetdesetih, ko so se na poljskih knjižnih trgih pojavili stripi, za katere je tekst napisal Sapkowski sam, ilustriral pa jih je njegov sodelavec Boguslav Polch. Stripi niso bili sprejeti po pričakovanjih, cikla pa nista odločeneje popularizirala niti televizijska serija niti iz nje izhajajoči poljski film (2001–2002), saj je izkupiček od prodanih vstopnic zadostoval za komaj polovico produkcijskega vložka. Prodor v množično kulturo je uspel šele sled priredbe v videoigro, ki je izšla leta 2007. Zgodbo o Geraltu so avtorji igre priredili v žanr ‘igranja vlog’, kar je bila dobra odločitev, saj so evropske igre v tem žanru slovele že prej (gl. *Gothic*, 2001). Po mnenju Gawrońskega in Bajoreka (2020: 4) pa je bila za popularizacijo nedvomno najpomembnejša priredba v serijo za pretočno platformo Netflix.

Ker bi natančna analiza vseh pripovednih elementov vzela preveč prostora, se bomo v prispevku posvetili samo analizi nekaterih najpomembnejših pripovednih prvin v ciklu oziroma tistih, s katerimi bralci, igralci in gledalci širom sveta različne vsebine cikla najhitreje povežejo med sabo: likov Geralta, Yennefer in Ciri, motivov iz slovanske mitologije, funkcijo konja, reprezentacijo spolnih identitet in funkcijo erotike.

3.1 *Poslednja želja* in izbrane priredbe

V našo analizo bomo vključili zbirko zgodb *The Last Wish* (1993), film *The Hexer* (2001), videoigro *The Witcher* (2007), serijo za pretočne platforme *The Witcher* (2019) in stripa *The Witcher: House of Glass* (2014) ter *A Road with No Return* (1993). Naslednja shema prikazuje nekoliko razširjen sistem priredb s kategorizacijo po Leitchu (2007):



Shema 2: Izsek sistema medmedialnih relacij transmedijske franšize *Poslednja želja*

3.2 Analiza izbranih elementov v kontekstu medmedialnosti

Gawroński in Bajorek (2020: 6) ugotavljata, da so priredbe cikla *The Witcher* strukturno, sematično in umetniško samostojni objekti, ki za razumevanje ne zahtevajo poznavanja izvirnika, kar spodnje analize potrjujejo, saj je zgodba v vsakem mediju »zgrajena na novo« in zgolj občasno zajema motivne drobce, ki so bili osnovani v prejšnjem delu. Natančneje si torej poglejmo, kako so iz medija v medij adaptirani nekateri osrednji elementi franšize.

3.2.1 Literarna oseba Geralt

Kot opisano, je Geralt skrivnosten moški, ki se ukvarja z lovom na pošasti proti plačilu, sled svojih pustolovščin, ki ga vodijo od enega konca kontinenta do drugega, pa se zaplete v številne politične in družbene intrige fantastičnega sveta. Upodobitev Geralta v knjižni predlogi in izvornem, poljskem stripu se bistveno razlikuje od upodobitve v ameriški seriji in videoigri. V knjižni predlogi je osnovan kot suh, izredno nepriljubljen posameznik, neprijetnega glasu in zaradi svojih bojov s pošastmi močno telesno iznakažen. Njegova osebnost in nazori so mračni, poleg tega pa je čustveno nestabilen, zaradi česar se hitro vplete v nepotrebne spletke.

V videoigri in podobno v televizijski seriji je Geralt predstavljen kot markanten in zelo privlačen moški s sicer globokim, a prijetnim glasom. Zaradi tega se hitro priljubi vsem mogočim prebivalcem fantastičnega sveta, za razliko od izvirne upodobitve, kjer Geralt pri ljudeh vzbuja srh in neprijetne občutke, zaradi česar se ga dosledno izogibajo. Prav tako boji s pošastmi v nobeni od novejših upodobitev niso rezultirali v hudi iznakaženosti, kar lahko razumemo, saj bi pretirano iznakažen protagonist v vizualni podobi lahko odbijal prejemnike, ker bi bila njegova iznakaženost zmerom vidna. Geraltova osebnost je bistveno manj mračna, saj je v ameriški seriji in videoigri upodobljen kot precej bolj veder, občasno celo zabaven, sicer pa stoičen in čustveno stabilen. Investira se v točno tiste intrige, v katere se želi investirati, druge pa ignorira.

Po klasifikaciji Kamille Elliot sklepamo, da je prišlo do procesa inkarnacije, torej učlovečevanja. Literarna oseba, ki je bila prej realizirana zgolj v pisnem jeziku, se je z novo podobo učlovečila in ob tem prevzela nekaj za samo pripoved bolj logičnih potez. Čeprav je Geralt v knjižni obliki opisan kot neprivlačen in na nekaterih mestih celo odkrito odbijajoč, ga drugi liki v zgodbi kot takega velikokrat niso videli, zato ima bralec občutek kognitivne disonance. Prav tako ob adaptaciji v videoigro pride do procesa analogije (Leitchova klasifikacija), saj so številni Geraltovi gibi in animacije ob premikanju povzete po igri *Gothic* in tamkajšnjem glavnem liku, torej igra neposredno komunicira z drugimi izdelki v sebi lastnem mediju.

3.2.2 Literarna oseba Yennefer

Yennefer je mogočna čarovnica in Geraltova velika ljubezen. V ameriški televizijski upodobitvi in upodobitvi v videoigri bolj kot Geralt sledi poljskemu knjižnemu izročilu. Slednje jo opisuje kot bledolično in kodrastih, črnih las, nizko in s prijetnim, globokim glasom. Osebnostno jo vodita ponos in prebrisanost, zaradi katere se rešuje iz še tako zapletenih situacij.

V videoigri je prikazana kot visoka in s črnimi, ravnimi lasmi, njen naglas pa je britanski. Njena dejanja sicer niso tako prebrisana, pač pa jo vodijo spontane, improvizatorske odločitve, zaradi katerih se prav tako kot v knjižni predlogi rešuje iz zapletenih situacij. Televizijska serija sledi vizualni podobi iz videoiger, le da je Yennefer glede na videoigro rahlo nižja in s tem bolj ustreza opisu v knjižnem

izvirniku. Pri Yennefer gre torej za bolj dobesedno adaptacijo, nastalo s po Leitchu imenovanim postopkom prilagajanja.

Posebnost ameriške televizijske serije je v tem, da se bolj kot izvirnik ali adaptacija v videoigro loti raziskovanja zgodovine lika Yennefer in njenega družinskega ozadja. Kot smo zapisali v teoretičnem izhodišču, to za transmedijske franšize ni presenetljivo. Jenkins (2009: 95–96) izpostavlja, da je za transmedijske frašize bolj kot vrtnanje (angl. *drillability*) pomembna širitev (angl. *spreadability*), kar pomeni, da je za porabnika pomembnejše, da se vsebina širi na nova zgodbovna področja (zgodovina likov, razširjeno ozemlje prostora v pripovedi itd.), ne pa pogloblja v že obstoječa.

3.2.3 Literarna oseba Ciri

Ciri je princesa fantazijskega sveta Cintra, enega izmed kraljestev v ciklu. Je Geraltova in Yenneferjina posvojenka. V knjižni predlogi in izvirnima poljskim stripom in seriji je predstavljena kot bledolična in zaradi bojev iznakaženega obraza, obenem pa kot zelo nestabilna, arogantna in rahlo razvajena. Ameriška televizijska serija in videoigre sledita vizualnemu izročilu lika, le da jo predstavita kot bistveno bolj privlačno, s postopkom inkarnacije pa njeno osebnost pri adaptiranju spremenita v mirnejšo, manj arogantno, še vedno pa drzno in pripravljeno na učenje. Za razliko od Yennefer pri medmedialnih prenosih zgodba Ciri ni bistveno razširjena, saj se adaptacije v njeno zgodovino in družinsko poreklo razen nekaj osnovnih informacij ne poglobljajo.

3.2.4 Motivi iz slovanske mitologije

Gawroński in Bajorek (2020: 6–7) poudarjata, da so motivi iz slovanske mitologije oziroma slovanska narava tako lika Geralta kot celotnega cikla vir različnih zagat pri kritiški recepciji serije. Sapkowski pri pisanju knjižnih del geografiji prostora ni posvečal posebne pozornosti, prav tako ne lingvističnemu odtisu likov ali drugim elementom, zaradi katerih bi lahko izhajala tozadevna 'slovanskost' cikla. Tega ne moremo trditi za priredbe v videoigre, za katere avtorja (Gawroński in Bajorek 2020: 6–7) ugotavljata, da so prepojena z elementi slovanstva: od emblemov, vojaških oblačil, lastnih imen prostorov v pripovedi in celo geografija prostora kot sama je zelo vzhodonoevropska. Pri tem je torej prišlo do procesa kolonizacije (Leitch), saj

delo, ki sprva ni bilo postavljeno v specifični prostor, geografsko in kulturno točno umesti.

Odgovor na vprašanje, zakaj so se razvijalci videoigre in ameriške serije tako trudili izpostaviti slovanske motive in elemente cikla, je lahko zgolj ugibanje, saj intervjuji dejstev za namero ne razkrivajo povsem. Ker videoigra in serija več kot očitno ciljata na zahodno občinstvo, so najbrž slovanske elemente in mitologijo vključile zaradi elementa mističnosti, saj se slovanska mitologija redko pojavlja v delih popkulture in je zahodnemu občinstvu tako bolj neznana. Mistifikacija v popkulturi manj reprezentiranih kultur je pri transmedialnih franšizah pogosta. Če smo namreč privzeli, da so projekti transmedijskih franšiz največkrat komercialne narave, je širjenje v druga kulturna območja in eksploatacija prejšnjih, da se ta zdijo bolj mistična in privlačna, lahko potencial za novo publiko.

3.2.5 Geraltov konj

Tudi medmedialna adaptacija Geraltovega konja, najpogosteje imenovanega Roach (v dobesednem prevodu 'žužek'), je primer postopka, ki ga Kamilla Elliot imenuje inkarnacija. V knjigi njegov konj nima posebne funkcije, zraven tega pa Geralt nima samo enega konja, pač pa jih iz zgodbe v zgodbo menjuje. Ko kateri izmed konj umre, ga precej neprizadet zamenja z drugim.

V videoigri in seriji so konja s postopkom inkarnacije naredili za Geraltovega zvestega spremljevalca, saj Geralt konj ne menjuje, nanj pa je tudi čustveno navezan. Konj torej postane zvesti pribočnik in pomočnik. Razlog za to je najverjetneje v tem, da gre pri videoigri in seriji za vizualno reprezentacijo dela in je konj med Geraltovimi pustolovščinami vseskozi na zaslonu, zato ga ima odjemalec bistveno bolj ozaveščenega in se nanj – kot Geralt v izdelku – tudi bolj naveže.

3.2.6 Reprezentacija rase, spolnih identitet in funkcija erotike

Tudi pri adaptacijah rase posameznih oseb v pripovedi, spolnih identitet likov in funkciji erotike je prišlo do postopka inkarnacije. To je najbolj opazno v ameriški seriji, ki ima v primerjavi z osnovnim opisom v romanu bolj raznoliko zasedbo. Lik Gringille Vigo, čaravnice skrajnojužnega kraljestva Nifgaard, je v ameriški seriji upodobila igralka zimbabvejskih korenin, kar je v kontekstu podanega fantazijskega

sveta, ki vsebuje najrazličnejše kulture na izjemno širokem geografskem polju, bolj prepričljivo kot reprezentacija likov v romanu in tudi v videoigri, kjer so vsi belske rase, ne glede na prostorsko umestitev domačega kraja.

Do podobnega postopka pride pri spolnih identitetah, saj adaptacija v videoigro tematizira like z nebinarno spolno identiteto, ki jih krovno delo ne. Za tradicionalnega poljskega pisatelja, kar Sapkowski je, si je seveda težko predstavljati, da bi tovrstno motiviko vključil, zato to v kulturnem in časovnem kontekstu ni nič nenavadnega. V videoigri *The Witcher 3: Wild Hunt* pa imamo biseksualno likinjo Seraphine in geja Mislava, prav tako pa dva nebinarna spolna lika, Seraha in Elihal. Videti je težnjo, da bi videoigre obravnavale tematike, ki so v popkulturi pogostejše v zadnjih letih (temu se denimo pridružujeta še tematiziranje rasizma in begunstva), medtem ko krovno knjižno delo teh tematik ni izpostavljalo, saj so bili v popularni kulturi v zgodnjih devetdesetih tovrstni tematsko-motivni drobcici zelo redki oziroma celo neobstoječi.

Erotika je najbolj eksplicitna v adaptaciji v videoigro in v ameriški seriji, v knjigi pa so opisi erotičnih prizorov nenazorni in večkrat zelo odtujeni, kar ponovno potrdi inkarnacijsko teorijo Kamille Elliot.

4 Zaključek

Gordon (2003: 58) zapiše, da je proces digitalizacije na prehodu v novo tisočletje privedel do postopnega zlitja informacijske tehnologije, telekomunikacij in medijske industrije. Kakor kaže naš prispevek, to zlitje v najbolj polni meri utemeljujejo prav transmedialne franšize, ki ne le spreminjajo odnos med obstoječimi in novimi mediji, tehnologijami in žanri, pač pa dosegajo kulturne, industrijske in družbene spremembe.

Cikel o Geraltu lahko brez dvoma utemeljimo kot projekt transmedijske franšize, saj je razširjen na vsaj osem medijev. Čeprav je krovno delo roman, je videti, da sta v javnem in kritičnem diskurzu trenutno dominantna videoigra in televizijska serija. Cikel je za nas posebej zanimiv zaradi slovanskih elementov in motivike iz slovanske mitologije, ki je bila v popkulturi doslej pretežno zanemarjena.

Za relevantne pri raziskovanju so se izkazale vse tri podane tipologije, omeniti pa velja, da gre pri *The Witcherju* kljub nekaterim predstavljenim distinkcijam za pretežno linearne in dobesedne priredbe, ki v bistvenem ne izstopajo od knjižnega izvirnika. Ker smo po besedah Mladinske knjige tik pred izidom slovenskega prevoda *Poslednje želje*, bo v prihodnosti zanimivo spremljati, kako se bo ta po branosti primerjala z drugimi popularnimi transmedialnimi franšizami, ki so bile med slovenskimi bralci izjemno dobro sprejete in njena krovna dela večkrat razprodana.

Literatura

- Espen AARSETH, 2006: The Culture and Business of Cross-Media Productions. *Popular Communication* 4/3, 203–211.
- Nina BARBIČ, 2013: *Intertekstualnost in intermedialnost v mladi slovenski poeziji 1990–2005. Doktorska disertacija*. Ljubljana: Filozofska fakulteta.
- George N. DEMARITINO, 2013: How to Become a Transmedia Designer for your Brand. *Communication World* 30/2, 23–25.
- Szymborska DOROTA, Rafal CZYZ, 2020: *Sapkowski: Co Myśla o nas na Zachodzie?* Dostop 19. 9. 2021 na <http://wyborcza.pl>.
- Kamilla ELLIOTT, 2003: *Rethinking the Novel/Film Debate*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Slawomir GAWRONSKI, Kinga BAJOREK, 2020: *A Real Witcher—Slavic or Universal: from a Book, a Game or a TV Series? In the Circle of Multimedia Adaptations of a Fantasy Series of Novels “The Witcher” by A. Sapkowski*. Dostop 19. 9. 2021 na <https://www.mdpi.com/2076-0752/9/4/102>.
- Rich GORDON, 2003: *The Meanings and Implication of Convergence*. Dostop 19. 9. 2021 na https://www.academia.edu/948528/Convergence_defined_The_Meanings_and_Implications_of_Convergence
- Henry JENKINS, 2006: *Convergence Culture*. New York: New York University Press.
- Marsh KINDER, 1991: *Playing with power in Movies, Television and Video Games: from Muppet Babies to Teenage Ninja Mutant Turtles*. California: University of California Press.
- Janko KOS, 2009: *Intermedialnost. Literatura: leksikon*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- Barry LANGFORD, 2010: *Post-Classical Hollywood: Film Industry, Style, and Ideology Since 1945*. Edingburgh: Edinburgh University Press.
- Thomas LEITCH, 2003: *Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory*. *Criticism* 45/2. 149–171.
- Thomas LEITCH, 2007: *Film Adaptation and Its Discontents*. ZDA: JHU Press.
- Jay L. LEMKE, 2004: *Critical analysis across media: Games, franchises, and the new cultural order*. Dostop 19. 9. 2021 na https://www.researchgate.net/publication/228963672_Critical_analysis_across_media_Games_franchises_and_the_new_cultural_order
- Producers Guild of America, 2010: *PGA Board of Directors Approves Addition of Transmedia Producer to Guild's Producers Code of Credits*. Dostop 19. 9. 2021 na <http://www.producersguild.org>.
- Andrzej SAPKOWSKI, 2007: *The Last Wish*. London: Victor Gollancz Ltd.
- Maciej PAROWSKI, 1993: *Droga bez powrotu*. Poljska: Komiks.
- Robert PRATTEN, 2015: *Getting Started with Transmedia Storytelling: A practical guide for beginners*. Južna Karolina: CreateSpace.
- Irina O. RAJEWSKY, 2002: *Intermedialität*. Tübingen in Basel: A. Francke Verlag.
- Irina O. RAJEWSKY, 2005: Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités* 2005/6, 43–64.
- Matevž RUDOLF, 2013: *Ko beseda podoba najde*. Ljubljana: UMco.

Shigeo SUGIMOTO, Kiryakos SENAN: *The Representation of a Multimedia Franchise as a Single Entity: Contrasting Existing Bibliographic Entities with Web-based Superwork Portrayals*. Dostop 19. 9. 2021 na https://www.researchgate.net/publication/353662706_The_representation_of_a_multimedia_franchise_as_a_single_entity_contrasting_existing_bibliographic_entities_with_web-based_Superwork_portrayals

Paul TOBIN, 2014: *The Witcher: House of Glass*. Milwaukee: Dark Horse Comics.

The Witcher, 2001, Heritage Films.

The Witcher, 2007, CD Projekt Red.

The Witcher, 2019, Netflix.

Intermediality in Poland's Short Story Collection, Television Series And Videogame *The Last Wish (The Witcher)*

The article analyses the dialogue between Andrzej Sapkowski's collection of short stories *The Last Wish* (1993, in the Slovene translation announced for publication in 2021), the Polish (*Wiedźmin*, 2001) and American television portrayal of stories (*The Witcher*, 2019) and the trilogy of video games *The Witcher* (2007–2016). The analysis is done in the context of intermediality and in the context of adaptation studies. Due to the desire to cover the entire corpus of texts created as adaptations of *The Last Wish*, we also analyse the six *Wiedźmin* comics (1993–1995) and the music CD *Inspired by The Witcher* (2006). We also include in the analysis of intermediality examples from Slavic mythologies to which these works often refer, and thus explain the function of mythology in adapting thematic literary work in the media, which is characterised by a technological-technical and visual component. In this paper, we deal with a form of intermediality, which, according to Irina O. Rajewski, is called "media transfer", i.e. the transformation and transfer of some (in our case, literary) work into other media. As for the classifications of the adaptations introduced by Kamilla Elliott and Thomas Leitch, we find that we can place appropriate classifications on the border between *The Psychic Concept of Adaptation* and *The Ventriloquist Concept of Adaptation: Adaptations*, as Elliot wrote in her monograph. In the article, we also note that while studying adaptations we notice not only changes that would be made at the stylistic level, but also changes of themes and motifs. The videogame adaptation *The Witcher 3* (2015), for example, brings to the fore new motifs (migrations, acceptance of difference through the prism of sexuality and gender understanding). The paper thus presents an analysis of intermedia dialogue with an emphasis on adaptation in a complex system of the same basic text being adapted to as many as five different media.

